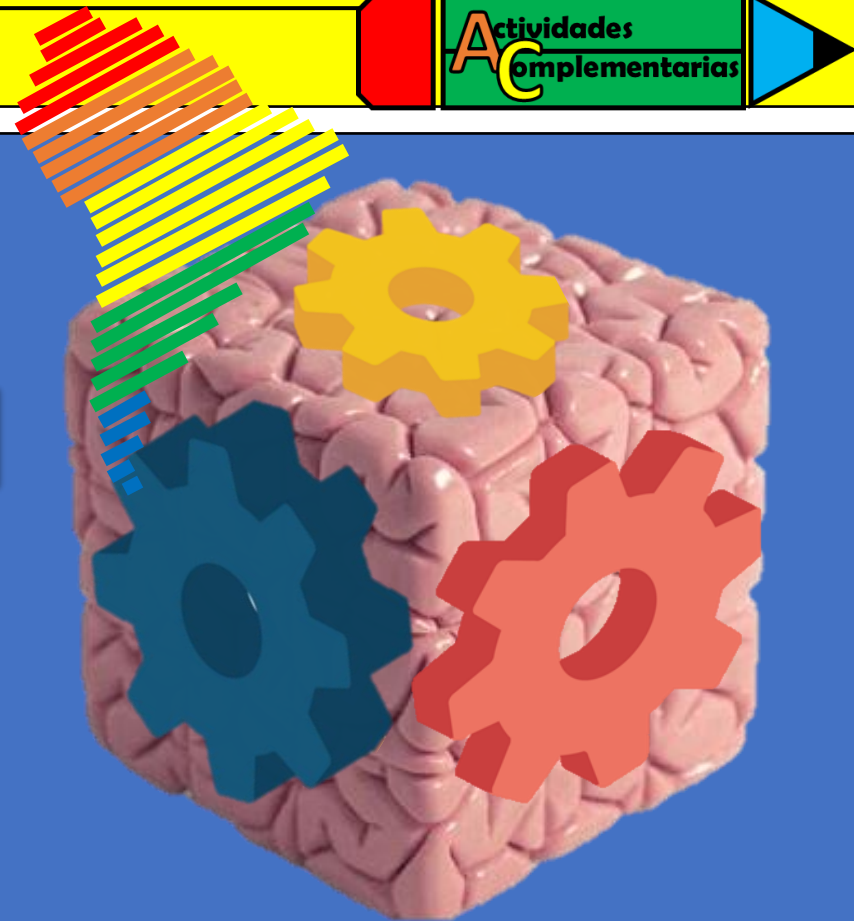




Pensamiento Computacional Inicial

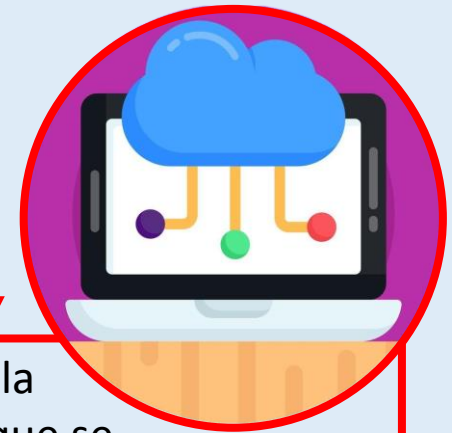


(Programación inicial)

Preliminares: Conceptos previos



Todo aquello que es generado mediante la **actividad mental**, incluyendo las actividades racionales y reflexivas del intelecto, así como las abstracciones de la imaginación. Todo aquello que sea de naturaleza mental es considerado pensamiento.



El ser humano creó **sistemas** de computación como una extensión de su **mente**, ahora ese mundo, nos permite enseñar a pensar mejor: **sistemáticamente**.

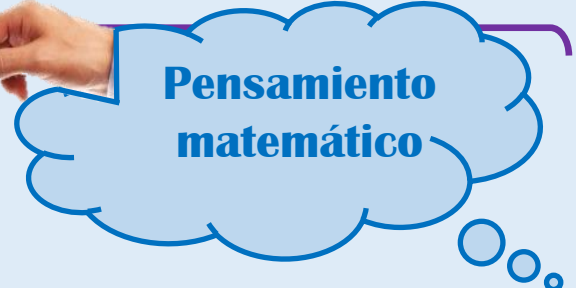
Área de la ciencia que se encarga de estudiar la administración de métodos, técnicas, **procesos informáticos** y sistemas, con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital.



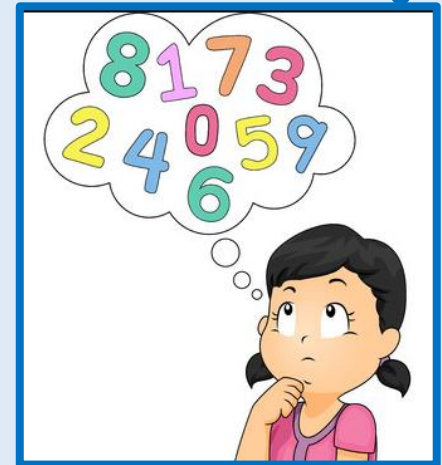
- Integración articulada de ambos mundos
- Programar implica aprender un nuevo lenguaje, con su propia sintaxis, gramática y semántica.
- Pensamiento y Lenguaje son procesos dinámicos interdependientes.
- Computar es la acción y efecto de realizar un cálculo matemático.
- La informática, sustenta los mayores sistemas de comunicación.
- Matemáticas: Esencial para la informática.



- Lenguaje y comunicación.
- Lectura y escritura.
- Representación simbólica, Significados.

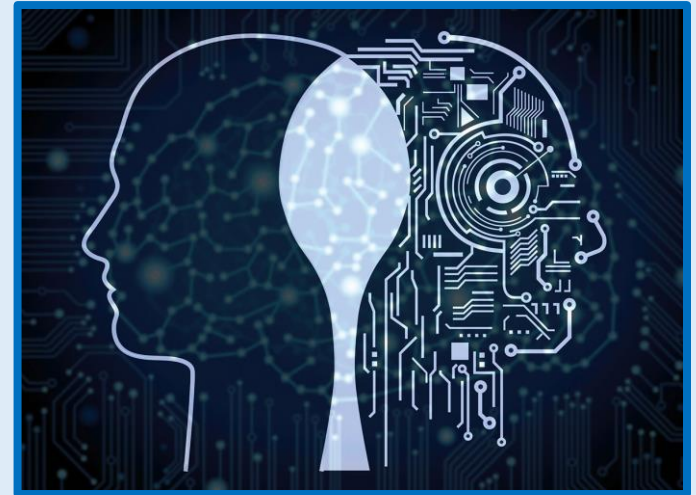


- Noción numérica.
- Cantidades y proporciones.
- Capacidad de cálculo.





- **Competencia clave** para enfrentar los retos del Siglo XXI.
 - Cuarta Revolución Industrial.
 - Transformación digital.
 - Inteligencia Artificial.
 - Metaversos.
 - Computación Cuántica.
- Requiere una **nueva alfabetización**.



En educación, las **competencias**:

- Son capacidades que pueden ser enseñadas y fomentadas su desarrollo.
- Constan de diferentes conocimientos, pensamientos, técnicas, habilidades, caracteres y valores.
- De manera integral, **capacitan a las personas para distintas interacciones para la vida en general, en todos los ámbitos: personal, social y laboral.**