Módulo 1 Pensamiento computacional y currículo.

Pensamiento computacional y currículo.

- Pensamiento computacional
- Currículo

Copyright 2026

Pensamiento computacional

Definiciones de Pensamiento computacional:

https://view.genially.com/68515250917b3993a84a7986

El pensamiento computacional se basa en **cuatro pilares básicos**: descomposición de un problema en pasos sencillos, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos. Este tipo de pensamiento es básico para llevar a cabo un programa informático y generalizable a otro tipo de situaciones.

Copyright 2026

https://view.genially.com/6853e779ff9f4831fd1b1911

Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Copyright 2026

Currículo

En la siguiente presentación puedes ver cuando se cita el **pensamiento computacional en el currículo** de nuestra Comunidad Autónoma para la etapa de Primaria (2º y 3er ciclo), **según la Orden ECD/1112/2022**, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (Orden publicada en el BOA el 27 de julio de 2022).

> VinciBot es un robot educativo diseñado para alumnos y alumnas a partir de 8 años (2º y 3er ciclo de Educación Primaria).

https://view.genially.com/685154abb0d12e377a5796d5

> Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Copyright 2026