Módulo 1 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

El **kit ESP32** es uno de los dispositivos de la adjudicación del programa de cooperación Escuela 4.0 a los centros de secundaria. Se recomienda su uso desde 3ª de ESO hasta 4º de ESO.

Imagen tomada de la web https://escuela40aragon.es/itinerario/. Acceder a ella para consultar el itinerario

El pensamiento computacional, la programación y la robótica guarden relación directa según está recogido en el currículo con las siguiente asignatura de secundaria obligatoria:

Copyright 2026

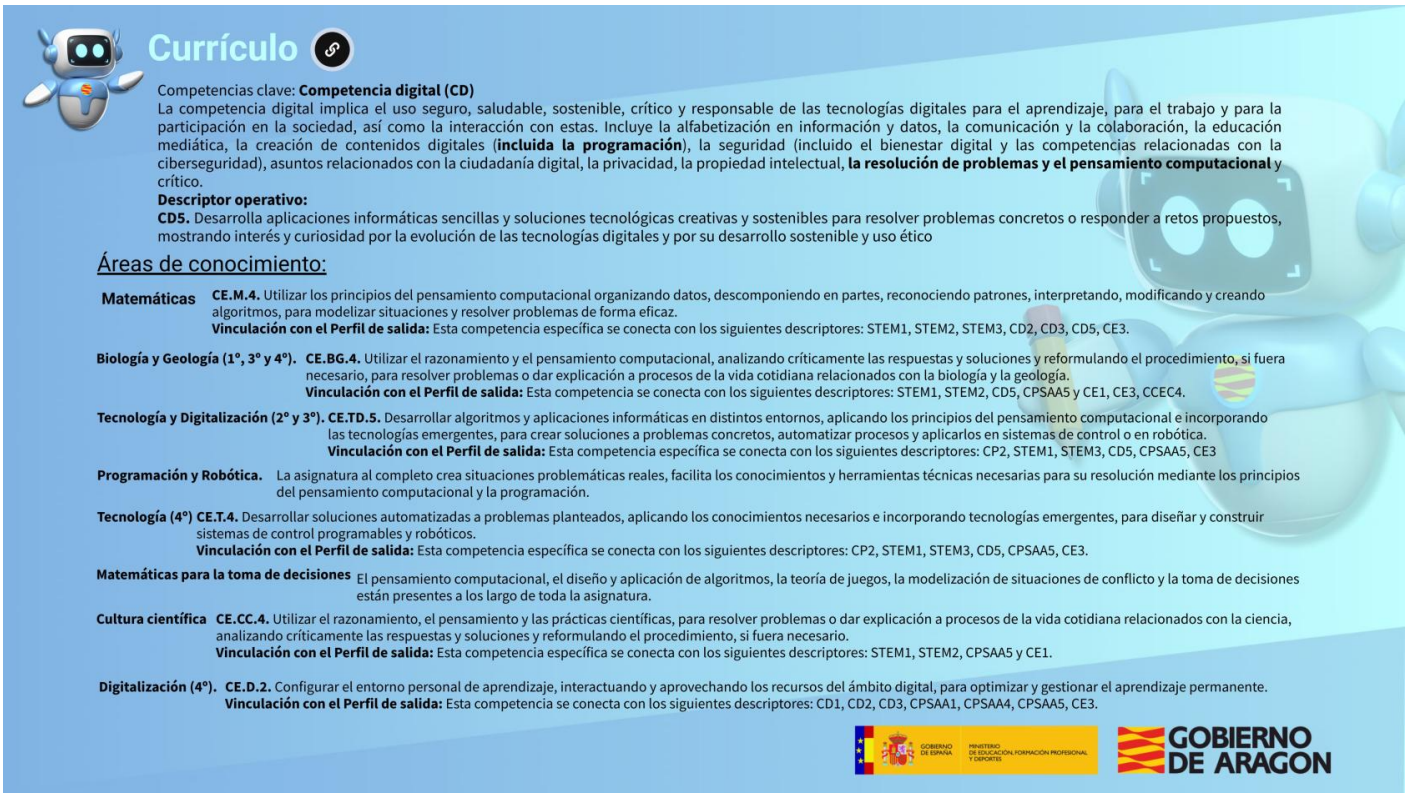

Imagen tomada de la web https://escuela40aragon.es/curriculo/. Acceder a ella para consultar el apartado de currículo de manera interactiva.

> *Pero la realidad que es podemos trabajar el pensamiento computacional, la programación y la robótica desde cualquier asignatura **utilizado el enfoque STEAM**.*