

El estudiante desarrollará las siguientes habilidades, según el grado en el que se encuentre.

Nota: Este documento contiene solo un fragmento de la versión completa. Para ver la versión completa, es necesario tener una membresía activa.

Nivel	Edades	Habilidades	Descripción	Concepto
1A	5 - 8	Modelar y seguir algoritmos paso a paso.	El alumno creará algoritmos a partir de instrucciones muy sencillas que al combinarlas resuelven una tarea.	Algoritmos
		Crear programas con ciclos simples y con secuencias de instrucciones.	El alumno comprenderá que las instrucciones se deben ejecutar en un cierto orden para realizar una tarea, y se dará cuenta de que la tarea sólo se completa satisfactoriamente si el algoritmo es correcto.	Control
1B	8 - 11	Comparar varios algoritmos para resolver un problema y hacer la mejor elección.	El alumno verá diferentes maneras de resolver un problema y decidirá cuál es la más apropiada para una situación específica.	Algoritmos
		Entender la utilización de variables en un programa.	El alumno comprenderá las ventajas de usar variables en un programa para realizar una tarea.	Variables
2	11 – 14	Usar diagramas de flujo o pseudocódigo para tratar problemas complejos.	Los problemas complejos son difíciles de resolver, por lo tanto el alumno deberá organizar sus algoritmos apoyándose en diagramas de flujo o pseudocódigo.	Algoritmos
		Crear variables y ejecutar operaciones con sus valores.	El alumno sabrá cuándo usar las variables y les dará legibilidad usando convenciones para nombrarlas.	Variables
3A	14 – 16	Desarrollar prototipos que usen algoritmos para resolver problemas computacionales.	El alumno desarrollará un prototipo, el cual es un esquema que demuestra la funcionalidad del programa.	Algoritmos
3B	16 - 18	Describir cómo la inteligencia artificial opera en varios softwares.	El alumno describirá la Inteligencia Artificial en base a ejemplos.	Algoritmos