



GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)
Nuestra escuela: una opción para la vida
PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL

Código	PENP - 01
Versión	001
Fecha	18/03/2020
Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	GRADO	Quinto
ASIGNATURA	Tecnología		
Correo electrónico Contacto	Tecnología: Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramírez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	3 de Noviembre de 2020	Fecha de entrega	06 de Noviembre de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas		
TEMA	Algoritmos		

Contextualización

LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

La programación está basada en lógicas básicas, estas estudian el planteamiento de problemas y el control de las reglas que afectan el alcanzar la solución de manera automática y autónoma.

Lógica (Programador): hechos y reglas para presentar un conocimiento

Control (Intérprete): deducción lógica para dar respuestas (soluciones)

¿Qué trata de resolver?

Dado un problema X, se debe saber si una afirmación Y es solución o no del problema o en qué casos lo es. Además, que las ideas de los métodos de solución sean implementadas por máquinas que entiendan el problema y lo resuelvan de manera automática.

Algoritmo: Es crear paso a paso, de forma ordenada una solución para un problema o tarea. Siempre tienen un INICIO y un FIN, y las secuencias correctas para resolverlo.

Ejemplo: Un algoritmo para lavarse las manos:

1. INICIO
2. Abrimos la llave
3. Mojamos las manos
4. Cerramos la llave
5. Aplicamos Jabón
6. Restregamos los dedos de manera ordenada
7. Abrimos la llave
8. Enjuagamos
9. Cerramos la llave
10. Secamos las manos
11. FIN



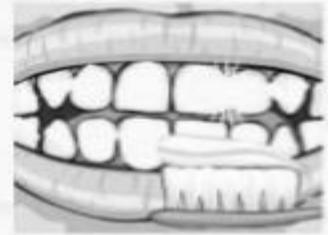
Se pueden agregar más pasos o disminuir o disminuir líneas según el proceso, esto depende; lo que se quiere siempre es solucionar el problema de manera ordenada.

ACTIVIDAD

1. Diseña un algoritmo como en el ejemplo, el cual permita cepillarse los dientes

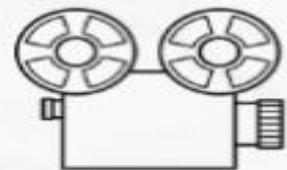
1. **Inicio**

- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____
- 6. _____
- 7. _____
- 8. _____
- 9. _____
- 10. **Fin**



2. Diseña un algoritmo de 10 pasos para ir al cine

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____
- 6. _____
- 7. _____
- 8. _____
- 9. _____
- 10. _____

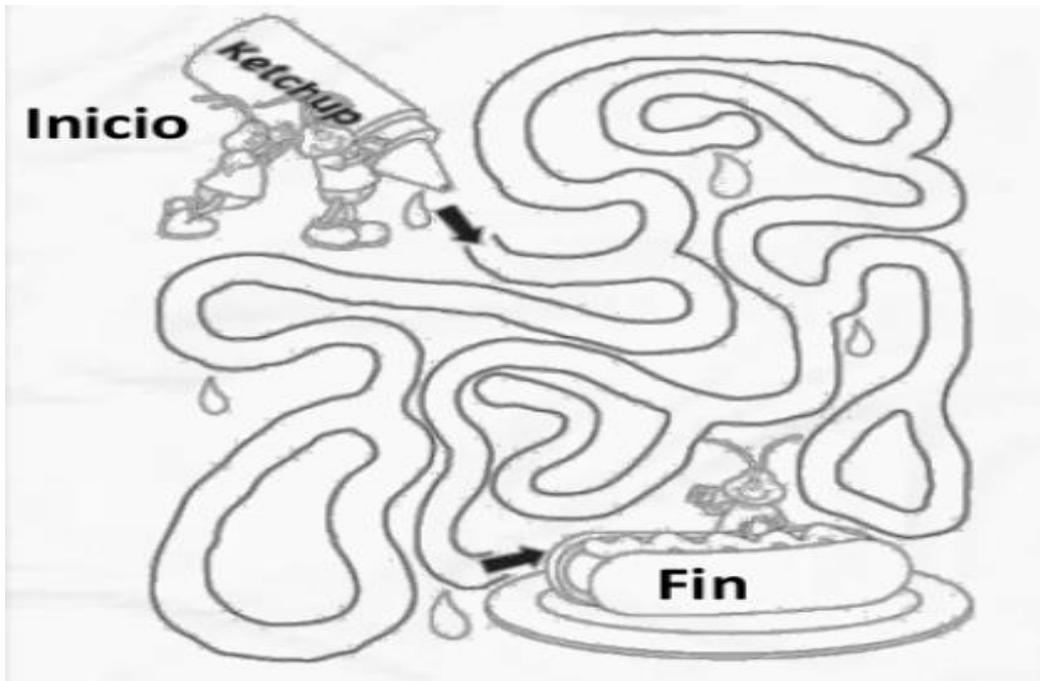


3. Diseña un algoritmo de 10 pasos que te permita freír un huevo

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____



4. Traza con una línea roja la solución para resolver el laberinto



5. ¿Consideras que en la solución del laberinto se realizaron algoritmos? explica tu respuesta:

Reconoce los inicios de la lógica de programación realizando algoritmos para dar solución a un problema solicitado.