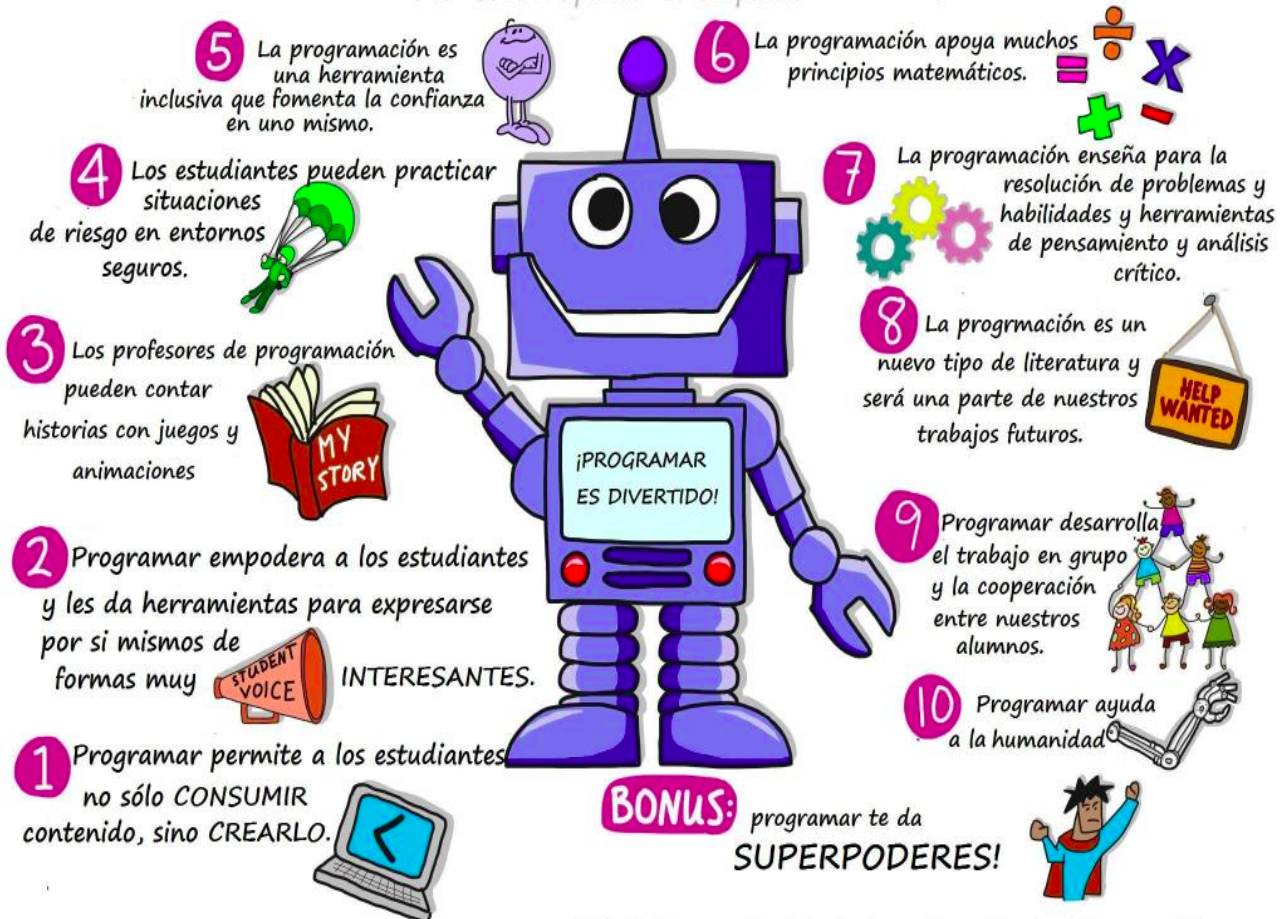


DOCENTE	Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	GRADO	QUINTO
ASIGNATURA	Tecnología		
Correo electrónico Contacto	Tecnología: Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramírez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	31 de Mayo de 2021	Fecha de entrega	4 de Junio de 2021
Tiempo de ejecución de la actividad	1 horas		
TEMA	¿ QUÉ ES PROGRAMACIÓN?		

Contextualización

¿ POR QUÉ APRENDER PROGRAMACIÓN?



¡PROGRAMAR ES DIVERTIDO!

- 1 Programar permite a los estudiantes no sólo CONSUMIR contenido, sino CREAMLO.
- 2 Programar empodera a los estudiantes y les da herramientas para expresarse por si mismos de formas muy INTERESANTES.
- 3 Los profesores de programación pueden contar historias con juegos y animaciones
- 4 Los estudiantes pueden practicar situaciones de riesgo en entornos seguros.
- 5 La programación es una herramienta inclusiva que fomenta la confianza en uno mismo.
- 6 La programación apoya muchos principios matemáticos.
- 7 La programación enseña para la resolución de problemas y habilidades y herramientas de pensamiento y análisis crítico.
- 8 La programación es un nuevo tipo de literatura y será una parte de nuestros trabajos futuros.
- 9 Programar desarrolla el trabajo en grupo y la cooperación entre nuestros alumnos.
- 10 Programar ayuda a la humanidad

BONUS: programar te da SUPERPODERES!

Dibujado por: @sylviaduckworth - Traducido por: @jmorsa






Descripción de la actividad sugerida

1. Sigue las indicaciones de tu docente, para realizar secuencias lógicas a partir de la siguiente actividad.


A. En una hoja cuadrículada, realiza una tabla de 15 filas y 15 columnas, tal como se ve en la imagen y sigue las instrucciones.


Descubre la figura que se formara...

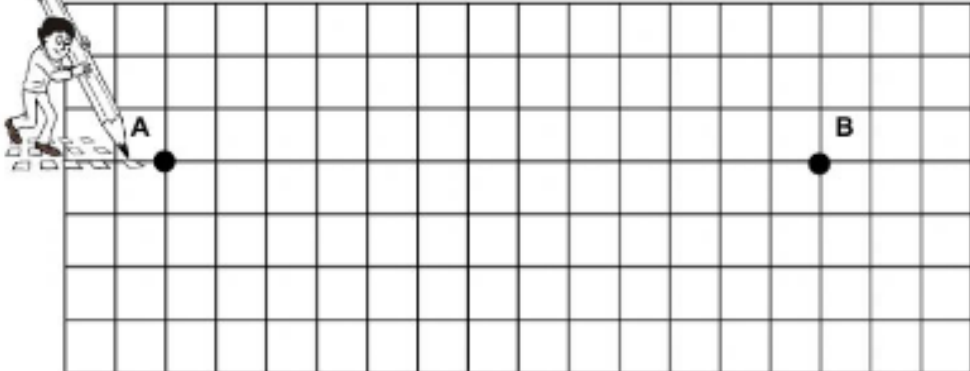
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															

-  K1, M1, J2→N2, K3→M3, J4→N4, K5, M5, B8, A9, B9, G12→I12, G14, J14, E15→I15
-  C7→E7, C8, E8, C9-E9, D10→K10, D11, E11, K11, L11, F12→J12, B13, B14, A15→D15
-  F11→K11
-  J15→O15, O14, N13
-  D8

B. Sigue la secuencia de las flechas desde el punto A para encontrar el punto B. Realiza el ejercicio en una hoja cuadrículada.

Empieza aquí 





Criterios de Evaluación
Identifica los conceptos de la lógica de programación para la resolución de problemas.