

	<b>GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)</b> <b>Nuestra escuela: una opción para la vida</b> <b>PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL</b>	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

<b>DOCENTE</b>	Yudi Soler	<b>GRADO</b>	SEXTO
<b>ASIGNATURA</b>	Tecnología - programación		
<b>Correo electrónico Contacto</b>	Yudi Soler: <a href="mailto:yudi.soler@sabiocaldas.edu.co">yudi.soler@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Fecha de envío</b>	24 de Agosto de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	28 de Agosto de 2020
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas		
<b>TEMA</b>	LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN – LOS ALGORITMOS		

### Contextualización

## COMPRENDAMOS LA LÓGICA DE LAS COMPUTADORAS



### MÁS Y MENOS

Con frecuencia, usamos un sistema de numeración decimal de base 10. Esto significa que usamos 10 símbolos para representar todos los números: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, y 9. Después de 9, comenzamos de nuevo, poniendo un 0 en la posición de las unidades y comenzando los numerales en la posición correspondiente a las decenas.

Ahora bien, si usamos un sistema de base 2, o binario, solo es posible emplear dos símbolos para representar un valor: 0 y 1. Después de 0 y 1, nos quedamos sin símbolos para representar valores más grandes, así que tenemos que volver a empezar en la siguiente posición, empleando dos cifras.

En el sistema binario, simplemente no hay un solo número que represente ese valor "2", así que tienes que contar 0, luego 1, y empezar de nuevo: 10. Para contar hasta 10 en binario, escribirías: 0, 1, 10, 11, 100, 101, 111, 1000, 10001, 1010, 1011.

Un poco raro, ¿cierto? Bueno, resulta que sin este sistema no tendríamos una sola computadora moderna. Los circuitos de computadora, así como otros artefactos electrónicos, solo pueden existir en dos estados: apagado y encendido. Tales patrones, correspondientes a cada uno de los numerales de base 2, se utilizan para almacenar toda la información que una computadora necesita para ejecutar cada uno de sus programas.

## Descripción de la actividad sugerida

1. Define las siguientes palabras

<b>REPRESENTAR:</b> .....
<b>INSPIRAR:</b> .....
<b>INTERCAMBIAR:</b> .....
<b>SERIES:</b> .....
<b>EJECUTAR:</b> .....
<b>DISTINTO:</b> .....
<b>SECUENCIA:</b> .....
<b>REDUCIR:</b> .....
<b>Escoge otra frase o palabra de la película para definir.</b> ..... .....

2. Escribe el paso a paso de las siguientes situaciones en tu cuaderno:
  - a. Realiza una figura en origami (pega la figura en tu cuaderno)
  - b. Amarrarse los zapatos
  - c. Cepillarse los dientes.

### Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

[https://esp.brainpop.com/tecnologia/ciencias\\_de\\_la\\_computacion/funciones/](https://esp.brainpop.com/tecnologia/ciencias_de_la_computacion/funciones/)

### Criterios de Evaluación

Reconoce conceptos básicos en la solución de algoritmos.