



**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

<b>DOCENTE</b>	Sandra Milena Ramírez	<b>GRADO</b>	DÉCIMO
<b>ASIGNATURA</b>	TECNOLOGÍA - ROBÓTICA		
<b>Correo electrónico Contacto</b>	<a href="mailto:sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co">sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Fecha de envío</b>	01 de Marzo de 2021	<b>Fecha de entrega</b>	05 de Marzo de 2021
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas		
<b>TEMA</b>	Variables		

### Contextualización

Las variables en programación se utilizan para almacenar datos, y luego poder cambiar los valores de esa variable con el fin de evitar confusiones y que el programa realice el almacenamiento de más datos.

ejemplo: `var insecto = ` hormiga` ;`

```
var miEjemplo;
```

```
miEjemplo = ` Yo cree una variable`;
```

```
print(miEjemplo);
```

```
miEjemplo = ` cambie el valor`;
```

```
print (miEjemplo);
```

### Descripción de la actividad sugerida

**Tener en cuenta que la elaboración de esta guía se va a realizar en la tutoría virtual.**

1. Declara una nueva variable para recordar día y mes.
2. ¿Cuál será el resultado de este código? y explica por qué

```
var bebida = `jugo`;  
print (bebida);  
drink = `water`;  
print(drink);
```

3. ¿Cuál será el resultado de este código? y explica por qué

```
var palabra = `alfabeto`;  
var alfabeto = `palabra`;  
print (alfabeto);
```

4. ¿Cuál será el resultado de este código? y explica por qué

```
var y = 5;  
var x = y;  
print (x);
```

5. ¿Cuál será el resultado de este código? y explica por qué

```
var x = 9;  
var y = 10;  
print (y);
```

6. Crea variables para realizar la bandera colombiana

**Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)**

<http://roble.pntic.mec.es/~msanto1/lengua/comunica.htm>

**Criterios de Evaluación**

Reconoce y realiza líneas de código ingresando funciones