



**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>	Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	<b>GRADO</b>	Quinto
<b>ASIGNATURA</b>	Tecnología		
<b>Correo electrónico Contacto</b>	<b>Tecnología:</b> Juan Álvarez: <a href="mailto:juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co">juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co</a> Sandra Ramírez: <a href="mailto:sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co">sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co</a> Yudi Soler: <a href="mailto:yudi.soler@sabiocaldas.edu.co">yudi.soler@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Fecha de envío</b>	8 febrero de 2021	<b>Fecha de entrega</b>	12 febrero de 2021
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas		
<b>TEMA</b>	Algoritmos		

**Contextualización**

**LÓGICA DE PROGRAMACIÓN**

La programación está basada en lógicas básicas, estas estudian el planteamientos 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 la idea de los métodos de solución sean implementados 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



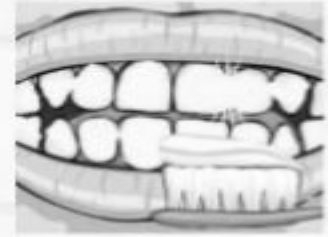
Se pueden agregar más pasos o disminuir o disminuir líneas según el proceso, esto depende; lo que se quiere siempre es solucionar el problema de manera ordenada.

**ACTIVIDAD**

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

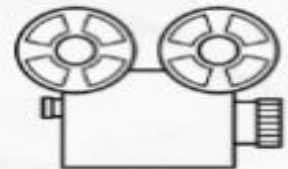
1. **Inicio**

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. \_\_\_\_\_

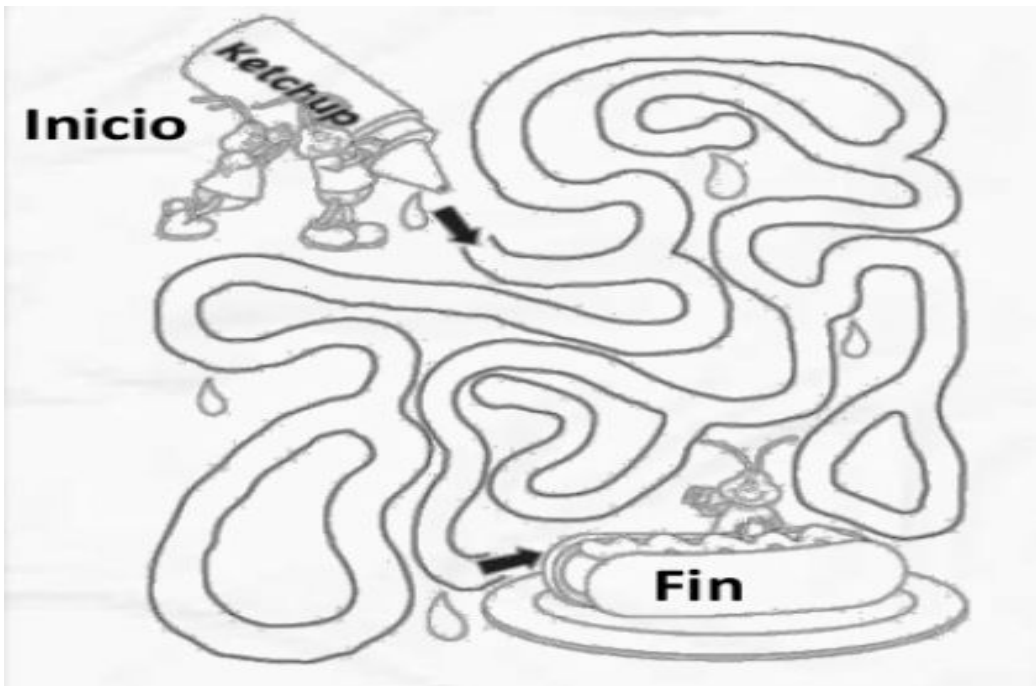


3. Diseña un algoritmo de 10 pasos que te permita freír un huevo

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:

---

---

---

---

---

**Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)**

[https://ferestrepoqa.github.io/paradigmas-de-programacion/proglogica/logica\\_teorica/lang.html](https://ferestrepoqa.github.io/paradigmas-de-programacion/proglogica/logica_teorica/lang.html)

**Criterios de Evaluación**

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