

Actividad 1:

Las vacaciones están a punto de terminar, Ferjo se da cuenta de que no tiene una mochila para llevar los libros a la universidad, así que corre al centro comercial y compra la mochila que le pareció más bonita, con lo que el problema parecía resuelto. Sin embargo, el primer día de clases, Ferjo se da cuenta de que los libros no caben en la mochila nueva

1. **¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?** Porque Ferjo pudo buscar una mochila antes de que las vacaciones terminasen.
2. **¿Qué le faltó a Ferjo?** Ferjo no pensó en medir cuantos cuadernos le cabrían a su nueva mochila antes de comprarla.
3. **¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)**
Hubiera llevado la cantidad de cuadernos que usaría y los mediría en distintos tipos de mochilas.
En segundo lugar hubiera optimizado el espacio utilizando recursos tecnológicos para tomar apuntes como una computadora. O en último caso hubiera devuelto la mochila con la garantía.

Actividad 2:

Algoritmo para salir de la clase por la puerta delantera.

1. Levantarse de su silla.
2. Girar 90 grados a la derecha
3. Dar 6 pasos hacia adelante.
4. Girar a la derecha 90 grados.
5. Dar 10 pasos hacia adelante.
6. Luego girar 90 grados a la izquierda.
7. Luego dar dos pasos para salir.

Actividad 3

1. ¿Qué patrón observa? El mensaje que el patrón de las 99 botellas de agua.
2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje? Quitar una botella
3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje? Que las botellas se acaben y lleguen a cero.
4. Defina el algoritmo y mostrar el mensaje en pantalla: “99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor, 98 botellas de agua en la pared...” nueva.
5. Imprimir el mensaje de disminuir una unidad de botellas de agua de la pared al valor numérico: “99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor, 98 botellas de agua en la pared...”.

6. Imprimir el siguiente mensaje hasta que las unidades de botellas sean cero: “99 botellas de agua en la pared, 99 botellas de agua. Toma una abajo, pasa a tu alrededor, 98 botellas de agua en la pared...”.