

Laboratorio Semana 02



Pensamiento Computacional

Objetivos



Introducción al Pensamiento Computacional y su aplicación en la vida cotidiana.



Discernimiento de la dinámica de programación desconectada y su integración con el diario vivir.



Actividad No. 01

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.



PREGUNTA

¿Por qué la manera de resolver el problema no fue la mejor?

¿Qué le faltó a Ferjo?

¿Ud. cómo lo hubiera resuelto? (Tomando en cuenta el pensamiento computacional)



Actividad No. 02

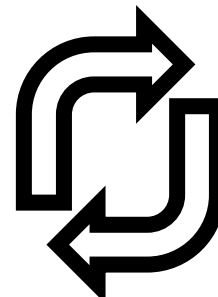
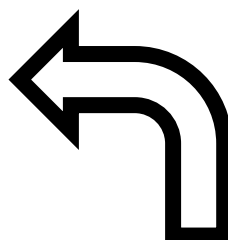
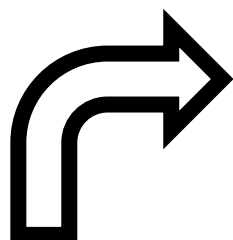
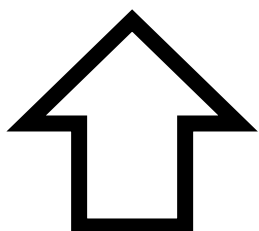
Evalúe el video:

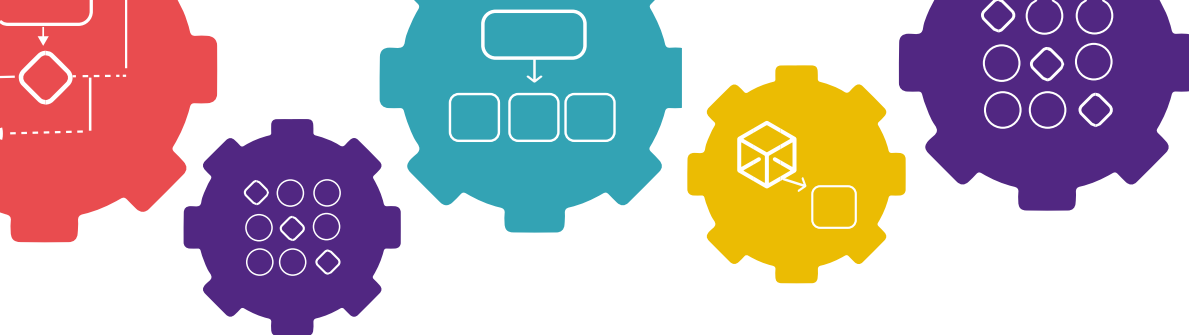
Coding without computers (unplugged), by Alessandro Bogliolo.



<https://youtu.be/18N1CaQJ0GI?si=SQAK-K9RnztuakOP>

Elabore un algoritmo (serie de pasos lógicos, escrito en forma narrativa), de programación desconectada, para poder desplazarse desde su asiento elegido dentro del laboratorio de clases hacia la puerta de salida del fondo del salón.





Actividad No. 03

Defina un algoritmo para poder mostrar en pantalla el siguiente enunciado:

"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.



PREGUNTA

1. ¿Qué patrón observa?
2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?
3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?
4. Defina el algoritmo