



## 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)

1. La manera de resolver el problema no fue la mejor porque si necesitaba una mochila era necesario verificar que fuera lo suficientemente grande.
2. Ser más atento y pensar en todos los posibles problemas.
3. Primero hubiera pensado en todos los posibles problemas, tamaño, espacio con protección para computadora, etc.



## 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.

1. primero me paro de mi lugar.
2. luego me giro a la derecha
3. avanzo unos 3 metros.
4. giro a la izquierda.
5. avanzo 1 metro
6. salgo de la clase



## 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

1. el patrón que observo es que se repite el mensaje, pero con una botella menos en cada mensaje
2. El valor que cambia es el número de botellas.
3. Que el número de botellas sea igual a 0
4. observo la cantidad de botellas
  - 4.1 elimino una de las botellas
  - 4.2 repito.