



<p>Etapas para la resolución de problemas que se aplicó</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprender el problema Elaborar el plan Ejecutar el plan Revisar y verificar el plan 	<p>Técnicas aplicadas</p> <ul style="list-style-type: none"> Reflexión Análisis Diseño Programación Aplicación 	<p>Actitudes aplicadas</p> <ul style="list-style-type: none"> Perseverancia Experimentación Creatividad 	<p>Tipo de pensamiento utilizado y cómo</p> <div> <div> <p>CONVERGENTE</p>  <p>SOLUCIÓN</p> </div> <div> <p>DIVERGENTE</p>  <p>PROBLEMA</p> </div> </div>
<p>¿Qué aprendieron?</p> <p>A realizar algoritmos por ciertos patrones.</p>	<p>¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos?</p> <p>La práctica siempre es vital al momento de comprender los temas, facilita los temas de una mejor manera.</p>		
<p>¿Qué fue interesante?</p> <p>Realizar las actividades con dibujos.</p>			
<p>¿Qué dudas quedan?</p> <p>No hay dudas.</p>			

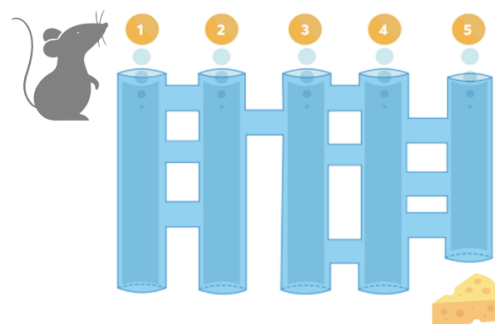
TAREA 1: ¿Por dónde va?



Pensamiento algorítmico

Un ratón de laboratorio, llamado XC4, ha sido entrenado por científicos. En un experimento, está situado en la entrada de un sistema de cañerías y el objetivo es que llegue al queso que se encuentra al final del quinto caño. Estas son las instrucciones que siempre sigue XC4:

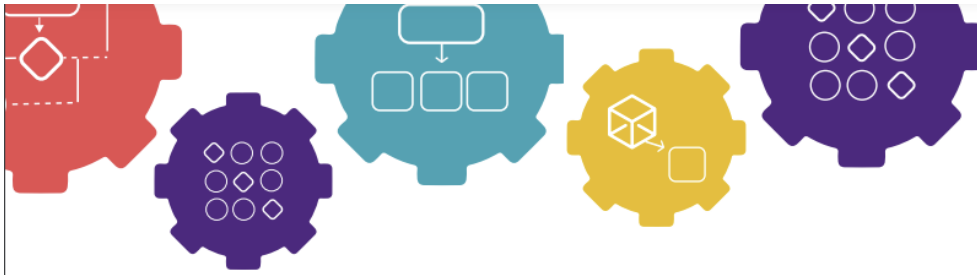
1. Bajá por el tubo hasta que aparezca un túnel nuevo.
2. Cada vez que se encuentre con un túnel nuevo, debe atravesarlo.
3. Vuelva a la instrucción 1.



PREGUNTA

¿En cuál entrada debería ingresar el ratón para llegar al queso?

- 1) Ingresa al tubo.
- 2) Baja hasta el primer túnel que encuentra.
- 3) Si el túnel se encuentra a la izquierda del ratón entonces entrara en este sino seguirá bajando.



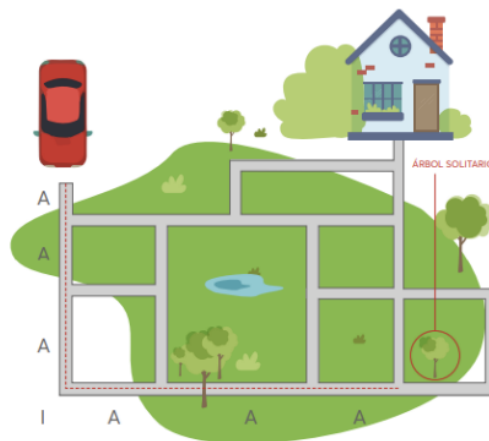
Tarea 2: Camino a casa

Heriberto necesita llegar a su casa y usa un automóvil autónomo (que está en un estadio rudimentario de desarrollo, muy lejos de la inteligencia artificial deseada por sus realizadores). El automóvil está programado con solo tres instrucciones:

I: gira 90° a la izquierda

D: gira 90° a la derecha

A: avanza hasta el próximo cruce.

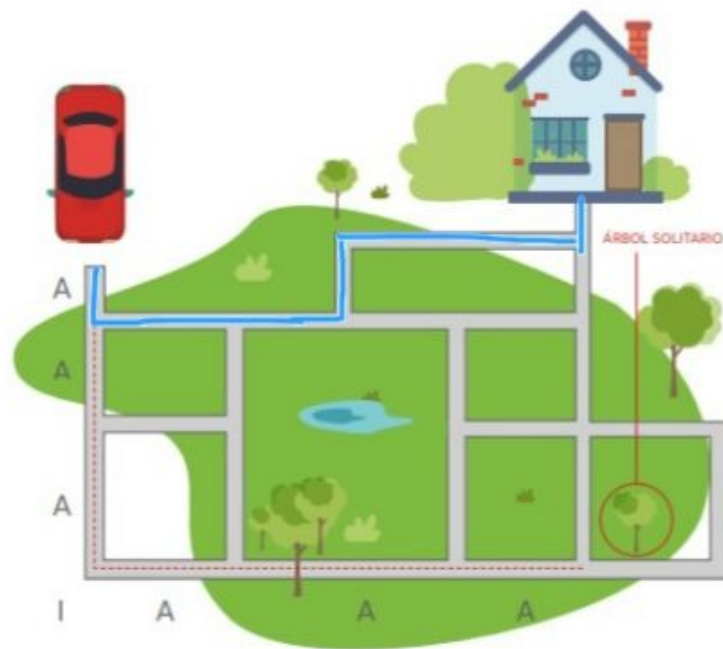


PREGUNTA

Utilizando las tres instrucciones anteriores, ¿puedes escribir un algoritmo que guíe al personaje a su casa por el camino más corto (en cantidad de instrucciones)?

PISTA

Como ejemplo, compartimos un algoritmo que lleva al automóvil desde el origen hasta el pino solitario: A, A, A, I, A, A, A.



Algoritmo para que llegue a su casa:

A,I,A,D,I,A,D

Avanza hasta el próximo cruce, gira a la izquierda 90° , avanza hasta el próximo cruce, gira a la derecha 90° , avanza hasta el próximo cruce, gira a la izquierda 90° , avanza el próximo cruce, gira a la derecha 90° .