

Actividad No. 1

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

- Porque, aunque Ferjo compro una mochila nueva, no tomo en cuenta la medida de los libros para encontrar una del tamaño justo, sino que solo se dejo llevar por la que le parecía más bonita.

¿Qué le faltó a Ferjo?

- Tomar en cuenta las medidas de sus libros al momento de comprar la mochila.

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

- Utilizando libros digitales en lugar de los libros físicos, así no habría problema de espacio en la mochila.
Buscar en línea una mochila que cumpla con las medidas de los libros.

Actividad No. 2

Elabore un algoritmo de programación desconectada, para poder desplazarse desde su asiento elegido dentro del laboratorio de clases hacia la puerta de salida del fondo del salón.

- Levantarse de la silla.
- Caminar 3 pasos hacia la derecha.
- Dar un giro sobre su eje de 90 grados hacia la izquierda.
- Caminar 7 pasos en línea recta.
- Dar un giro sobre su eje de 90 grados hacia la derecha.
- En caso de que la puerta se encuentre cerrada, primero abrirla y después avanzar en línea recta.
- En caso de que la puerta ya se encuentre abierta, avanzar en línea recta.

Actividad No. 3

1. ¿Qué patrón observa?

- Se repite casi todo el mismo enunciado una y otra vez.

2. ¿Qué valor es el que cambia en el mensaje?

- El número de botellas va en disminución.

3. ¿Cuál es la condición para que se deje de mostrar el mensaje?

- Llegar al número cero de botellas.

4. Defina el algoritmo:

- Cantidad de botellas $X=99$
- Escribir todo el mensaje: X botellas...
- Restar 1 a X: $X=X-1$
- Escribir todo el mensaje X botellas...
- Repetir hasta que X sea 0