

## Desafío 4A. EL algoritmo

Comprender el problema:

reconstruir el resultado de las competencias con los numeros desordenados de la derecha.

Elaborar un plan:

Elaborar un plan:

En base a los resultados de los ganadores se colocara el número del ganador en la casilla superior.

Ejecutar el plan:

Ver la tabla de los resultados de la ronda de cuartos de final para saber que participante paso para colocar su número en la segunda casilla.

Ver nuevamente la tabla de resultados pero esta vez de la ronda de semifinales para colocar el número de los finalistas en este caso fueron los participantes con los numeros 8 y 4.

Ver la final para saber quien fue el campeón y colocarlo en la ultima casilla.

Conclusión

El 1er lugar fue el participante con el número 4.

El 2do lugar fue el participante con el número 8.

## Desafío 4A2. El viaje

Comprender el problema:

Averiguar a cuantos km esta la escuela de la casa de Belén, que tan rápido en km/h camina Belén, la velocidad media en km/h del tren.

Elaborar un plan:

Con ayuda de la gráfica se dara la respuesta a las preguntas.

Ejecutar el plan:

Por la gráfica se determina que la escuela esta a 14 km de su casa ya que es el valor máximo de la gráfica en el eje Y

Camina 2 km en 20 minutos usando analisis dimensional los 20 minutos es aproximadamente 0.33 horas, usando la formula de velocidad=  $d/t$

Velocidad=  $2\text{km}/0.33 \text{ horas} = 6.06 \text{ km/h}$

Viendo la gráfica podemos determinar que el tren avanza 10 km en 10 min los 10 min en horas es aproximadamente 0.17 h usando la formula de velocidad  $v=d/t$

Velocidad=  $10\text{km}/0.17\text{h} = 58.82 \text{ km/h}$

Conclusión:

La escuela de Belén esta a 14 km de su casa.

Su velocidad caminando es de 6.06 km por hora.

La velocidad del tren es de 58.82 km por hora.

## Desafío

# Introducción al Pensamiento Computacional



Integrantes del grupo

Angel Daniel Gómez Martínez

Fecha:

30/08/2023

Carné: 1369923

Etapas para la resolución de problemas que se aplicó.

- ☒ Comprender el problema
- ☒ Elaborar el plan
- ☒ Ejecutar el plan
- ☒ Revisar y verificar el plan

Técnicas aplicadas

- ☒ Reflexión
- ☒ Análisis
- ☒ Diseño
- ☒ Programación
- ☒ Aplicación

Actitudes aplicadas

- ☒ Perseverancia
- ☒ Experimentación
- ☒ Creatividad

Tipo de pensamiento utilizado y cómo



¿Qué aprendieron?

A tener un pensamiento computacional con los problemas.

¿Qué fue interesante?

El uso de gráficas para resolver el problema.

¿Que dudas quedan?

¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos?

En pensar de manera algorítmica para responder las preguntas

¿Que dudas quedan?

Si hay otra manera de resolver le primer problema.