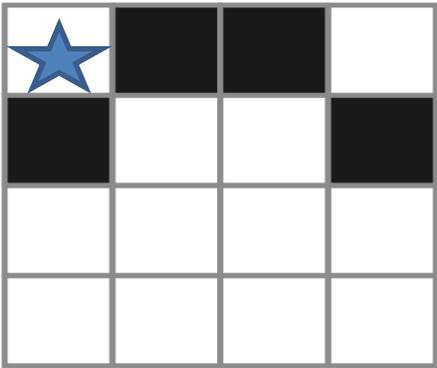


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ EUSEBIO CARO TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
Docente	Jesús Eduardo Madroñero Ruales
Propósito del taller	Comprender los aspectos básicos del pensamiento computacional y la programación Aplicar los aspectos básicos del pensamiento computacional y la programación para solución de problemas cotidianos
Competencias	Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos. Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACION

Ejercicio de práctica

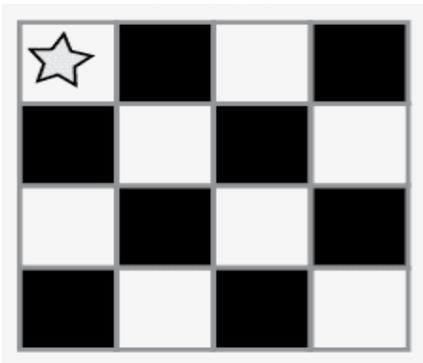
Mira el siguiente ejemplo, debes escribir los pasos para colorear de negro los diferentes cuadros, para lo cual se empieza en la estrella, se avanza un cuadro con la instrucción **mover un cuadrado** a la posición deseada y así sucesivamente, cuando te desplazas y caes en un cuadro negro debes escribir: **rellenar el cuadrado con color negro**, cuando caes en un cuadro blanco simplemente te sigues desplazando, así hasta que termines de llenar los cuadros negros.

	<p>Inicio</p> <p>Mover un cuadrado a la derecha</p> <p>Rellenar cuadrado con color negro</p> <p>Mover un cuadrado a la derecha</p> <p>Rellenar cuadrado con color negro</p> <p>Mover un cuadrado a la derecha</p> <p>Mover un cuadrado hacia abajo</p> <p>Rellenar cuadrado con color negro</p> <p>Mover un cuadrado a la izquierda</p> <p>Mover un cuadrado a la izquierda</p> <p>Mover un cuadrado a la izquierda</p> <p>Rellenar cuadrado con color negro</p> <p>Fin</p>
--	--

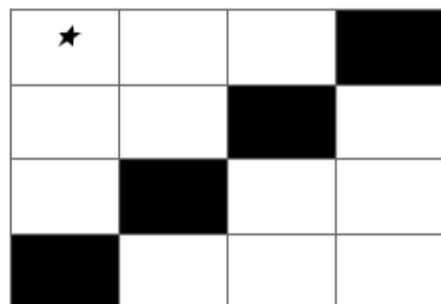
Actividad

1. Solucionar los siguientes ejercicios, de manera similar al ejercicio de práctica anterior. Recuerda que se debe escribir los pasos para llenar los cuadros negros e irte desplazando por el cuadrado, iniciando en la estrella.

EJERCICIO 1



EJERCICIO 2



En el numeral anterior se brindaba la solución a un algoritmo mediante palabras, ahora se va a dar la solución mediante símbolos, siguiendo los mismos pasos que el anterior numeral.

Ejemplo:

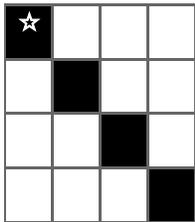
Simbolo	→	←	⚡	↓
Significado	Mover un cuadro a la derecha	Mover un cuadro a la izquierda	Rellenar un cuadro de color negro	Mover un cuadro abajo

Se sugiere ver la solución del siguiente ejercicio y tomar como ejemplo para solucionar los ejercicios propuestos posteriormente.

	→ ⚡ → ⚡ → ↓ ⚡ ← ← ← ⚡
--	-----------------------

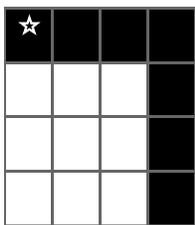
2. Resolver los siguientes ejercicios en el cuaderno, dibujando en cada cuadro la instrucción correspondiente:

1



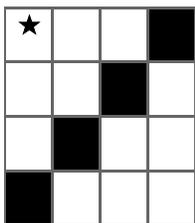
Step 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

2



Step 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

3



Step 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20