

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ EUSEBIO CARO TECNOLOGIA E INFORMATICA
Docente	Jesús Eduardo Madroñero Ruales
Propósito del taller	Comprender los conceptos de algoritmia básica, para la solución de problemas cotidianos. Aplicar los conceptos de algoritmia básica, en la solución de problemas cotidianos.
Nombres estudiantes	

TALLER EVALUATIVO: ALGORITMOS

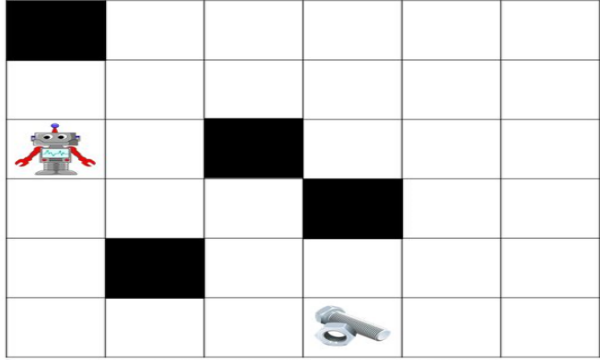
1. Relacionar el término con el significado correspondiente:

Algoritmo	Resultado final que se obtiene después de realizar todas las operaciones indicadas por el algoritmo.
Problema	Información inicial que se proporciona para que el algoritmo pueda funcionar y resolver una tarea específica
Entradas	Conjunto de pasos ordenados y finitos que permiten resolver un problema o realizar una tarea específica
Procesos	Operaciones o cálculos que se realizan con las entradas para llegar a una solución.
Salidas	Situación o tarea que necesita ser resuelta mediante una serie de pasos lógicos

2. Realizar el algoritmo para solucionar las siguientes situaciones:

1) Lavarse las manos		2) Comprar en una tienda: huevos, tomates, arepas, café y leche	
Inicio:	10	Inicio:	10
1	11	1	11
2	12	2	12
3	13	3	13
4	14	4	14
5	15	5	15
6	16	6	16
7	17	7	17
8	18	8	18
9	Fin	9	Fin

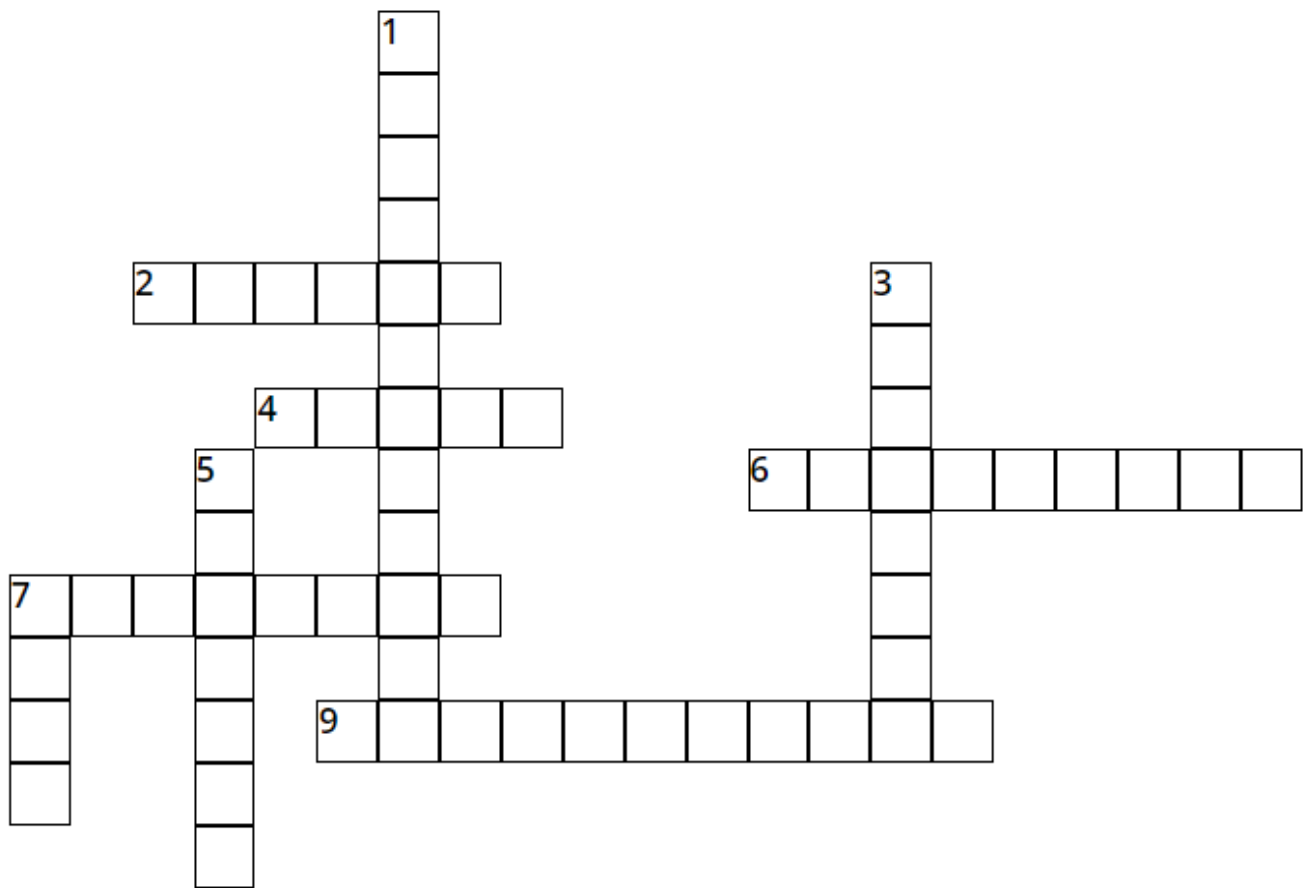
3. Haciendo uso de flechas: **Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda**, encontrar al menos **tres rutas** para que el robot llegue a los tornillos. De las tres rutas encontradas, ¿Cuál es la **ruta más corta**? Argumentar la respuesta.

	Ruta 1			Ruta 2			Ruta 3		
	Inicio			Inicio			Inicio		

4. Pensar en dos actividades diarias (ejemplos: lavarse los dientes, preparar jugo, etc.) y describirla **paso a paso**, como si fueran un algoritmo.

Algoritmo 1:		Algoritmo 2:	
Inicio:	10	Inicio:	10
1	11	1	11
2	12	2	12
3	13	3	13
4	14	4	14
5	15	5	15
6	16	6	16
7	17	7	17
8	18	8	18
9	Fin	9	Fin

5. Resolver el siguiente crucigrama:



Verticales	Horizontales
1 Lenguaje que describe los algoritmos de manera estructurada y entendible	2 Resultado que genera un algoritmo al terminar su ejecución
3 Elemento gráfico que representa un algoritmo de manera visual, usando símbolos como óvalos, rombos y flechas	4 Proceso de repetir instrucciones mientras se cumpla una condición
5 Información que ingresa a un algoritmo para ser procesada	6 Conjunto de pasos que permiten resolver un problema
7 Operación matemática fundamental en programación, representada con el símbolo +	7 Reglas y estructuras que usa un lenguaje de programación para escribir algoritmos
	9 Una instrucción para decidir entre dos opciones en un algoritmo

6. Realizar un acróstico de la palabra: ALGORITMO:

A

L

G

O

R

I

T

M

O

7. Para la siguiente figura de la calculadora:
- Describir cuales son las entradas.
 - Describir cuales son los procesos.
 - Describir cuales son las salidas.

