|  |
| --- |
| Propósito |
| * Comprender que es y para qué sirve un algoritmo. * Estructuración de un algoritmo. * Aplicación de un algoritmo en un problema. |

|  |
| --- |
| Criterios de evaluación |
| * Comprende el concepto básico y la función de los algoritmos * Identifica la estructura de un algoritmo * Realiza correctamente la aplicación de algoritmos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Algoritmos**  Un algoritmo es una secuencia lógica y finita de pasos que permite solucionar un problema o cumplir con un objetivo. Los algoritmos deben ser precisos e indicar el orden lógico de realización de cada uno de los pasos, debe ser definido y esto quiere decir que si se ejecuta un algoritmo varias veces se debe obtener siempre el mismo resultado. | Pasos a tener en cuenta en la construcción de algoritmos   * Tener claro cuál es el problema que va a solucionar. * Establecer un objetivo que permita medir la solución del problema. * Elaborar un algoritmo que solucione el problema. * Realizar pruebas al algoritmo para verificar los resultados. |
| **Ejemplo:** Enviarle un mensaje de texto a tu mamá  Activar el celular  Buscar la aplicación.  Buscar el contacto  Escribir el mensaje  Enviar. | |

Desarrolla

1. Identifica y colorea el recuadro del algoritmo correcto.

Objetivo: ir a la tienda a comprar una chocolatina

|  |  |
| --- | --- |
| Salir de casa  Pedir el producto  Pagar el dulce  llegar a la tienda  Volver a casa | Salir de casa  Llegar a la tienda  Pedir el producto  Pagar el pan  Volver a casa |
| Salir de casa  Pedir el producto  Llegar a la tienda  Pagar la chocolatina  Volver a casa | Salir de casa  Llegar a la tienda  Pedir el producto  Pagar la chocolatina  Volver a casa |

1. Ordena correctamente la secuencia del siguiente algoritmo.

objetivo: bañar a tu mascota

acciones:

A Colocarle jabón – B Alistar el agua, el jabón, la toalla –

C enjuagarla con abundante agua - D secarla con la toalla –

E enjuagarla con abundante agua - F Alistar a la mascota –

G humedecer su pelaje.

Orden correcto:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |

1. Dibuja un algoritmo de tu pasatiempo favorito.