COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY I. E. D.
CONSTRUYENDO PROYECTOS DE VIDA
MODALIDAD ACADÉMICA
DANE Resolución de Educación Media Técnica No. 080356 del 25 de noviembre de 2009
Resolución de Aprobación No. 1907 de 28 de junio de 2002
Resolución SIEE No. 001 de febrero 5 de 2010
NIT 899999731-5 DANE 111265000408
E – mail: **colnanidyaquintero10@educacionbogota.edu.co**

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

PLAN DE MEJORAMIENTO 2024 – PERIODO 1 J.U.

Asignatura	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA			**Fecha de entrega**:
Grado: NOVENO		**Curso**:	**901** **902** **903**	**La ultima clase antes del cierre del plazo dado por la institución.**
Nombre docente: Aldo Coy				
Nombre estudiante:				

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- Identifica los procesos y conceptos de la lógica de programación

REFERENTE CONCEPTUAL:

Nono

Es un rompecabezas lógico, que consiste en colorear las celdas de una cuadrícula, mediante unas instrucciones de número que definen filas y columnas. El fin de este rompecabezas puede ser descubrir un dibujo oculto.

El desarrollo de la lógica es una parte fundamental en la estimulación cognitiva, serán una útil herramienta para **desarrollar el pensamiento lógico**, así como la capacidad de la atención y la concentración.

¿Cómo resolver un nono?

Para resolver el juego lógico, hemos de tener en cuenta los números que indica cada fila y columna. Los números indican el número de celdas que se deben rellenar. Si una fila o columna muestra diferentes números, significa que hay grupos de celdas contiguas, con al menos un hueco en el medio.

Por ejemplo, si una fila muestra como pista los números: 3 5 2, significa que hay tres grupos en ese orden, el primero de tres, el segundo de

cinco y el último de dos, y que al menos hay un espacio blanco entre medias, aunque puede haber más de un hueco vacío.

Observa el siguiente nono resuelto:

	3	1 1	1 1	2	3 1
4					
2					
1 1					
1					
3 1					

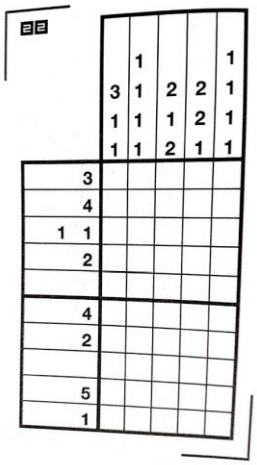
	3	1 1	1 1	2	3 1
4	×	■	■	■	■
2	×	×	×	■	■
1 1	■	×	×	×	■
1	■	×	×	×	×
3 1	■	■	■	×	■

Lo mismo aplica para nonos más grandes

ACTIVIDADES:

Con base en la presente guía desarrollar los siguientes numerales.

1. Desarrolla el siguiente nono



2. Realizar un crucigrama en Excel (se entrega a través del chat de TEAMS en una hoja debe estar sin solucionar y en la segunda hoja debe estar solucionado) donde incluya todas las pistas horizontales y verticales de las siguientes palabras:

- PROGRAMACION
- PROGRAMACIÓN EN INFORMÁTICA
- LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN
- CÓDIGO FUENTE
- LENGUAJE MÁQUINA
- MEMORIA RAM
- ALGORITMOS
- DIAGRAMA DE FLUJO
- PSEUDOCÓDIGO
- INSTRUCCIONES
- VARIABLES
- CONSTANTES
- COMENTARIOS
- OPERADORES
- ARITMÉTICOS
- RELACIONALES

3. Realizar una cartelera con las normas actualizadas de la sala de informática de acuerdo con el manual de convivencia, con márgenes, buena letra y tamaño grande de la letra legible a 8 metros.

OBSERVACIONES

- El estudiante debe presentar todas las actividades completas y en perfecto orden en la última clase antes de la fecha establecida por la institución de acuerdo con las indicaciones y marcado con nombre completo y curso.
- El trabajo debe ser elaborado a mano y/o de acuerdo con las indicaciones. Se sugiere letra clara y en perfecto orden.
- Los archivos digitales se deben entregar por el chat de TEAMS.
- El estudiante que no presente todas las actividades completas y en perfecto orden, no puede presentar la sustentación y no recupera los logros establecidos.
- El estudiante que no apruebe la sustentación no alcanza a recuperar los logros del periodo

FIRMAS:

ALDO GOY		
DOCENTE	**PADRE DE FAMILIA**	**ESTUDIANTE**