
	MUNICIPIO DE CALIMA EL DARIÉN-VALLE INSTITUCIÓN EDUCATIVA SIMÓN BOLÍVAR Resolución de Aprobación 2243 29 de Octubre de 2002 0574 10 de Febrero de 2015 00641 14 de Marzo de 2016 NIT. 805000081-7	CÓDIGO	GAC- 01	
		VERSIÓN	2	
	Actividad No 2 . Segundo Periodo	PÁGINA	1	

INFORMACIÓN GENERAL

Docente: Alejandro López Rivera	Área: Informática
Grado: 9-1, 9-2, 9-3	Período Académico: 2
Tiempo de realización: 15 días Fecha de entrega: 4 de Septiembre de 2020	Nombre de estudiante:
PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Reforzar los objetivos de la guía 1 del periodo 2 de informática. Aplicación del concepto de algoritmo.	
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Experiencia de prueba para evaluar un algoritmo aplicado en robótica.	
Fecha Valoración del Trabajo: Septiembre 5 del 2020	
Enviar Trabajo: al correo electrónico: alejandrolopezrivera13@gmail.com WhatsApp: 3197018546	

Algoritmos y Robótica

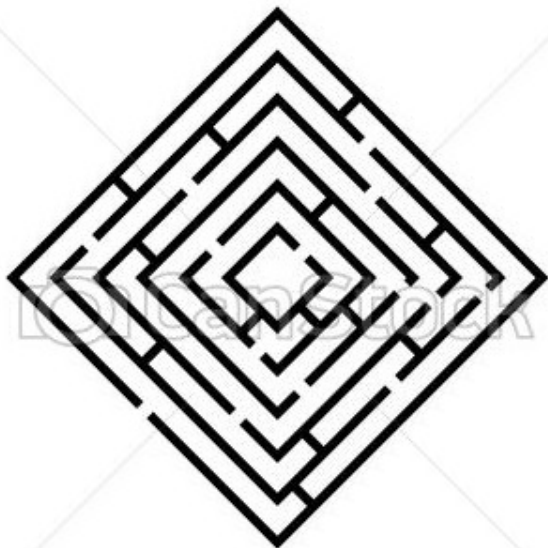
El fin de un algoritmo es el diseño de una serie de pasos para la solución de un problema, siendo los algoritmos convencionales los que nos permiten a los seres humanos resolver problemas de la cotidianidad, y los algoritmos computacionales los encargados de resolver problemas de tipo computacional.

Ahora vamos a unir estos en una rama de la ciencias llamada robótica, la cual aplica algoritmos computacionales para resolver problemas que se desarrollan en la vida real, usando dispositivos electromecánicos.

Caso problema

Vamos a realizar un experimento de la robótica desde casa, te recomiendo el uso de materiales que estén disponibles en ella, de la siguiente manera:

1. Construir en materiales disponibles en casa un laberinto con llegada al centro, como el siguiente:



Dibujo 1: De laberinto con llegada al centro

La prueba a realizar es la siguiente:

1. Realiza la prueba de solución con un ser humano y toma su tiempo de respuesta. (mas abajo deajo la tabla donde se registrara los resultados).
2. Escribe el algoritmo teniendo en cuenta lo visto en la guía 1 de informática, de como un robot resolvería el laberinto.
4. toma una foto del laberinto que creaste, (Si no tienes un celular disponible, pide ayuda a tu mama, papa o acudiente para tomar la foto, si no tienen un celular, realiza un dibujo del laberinto y escribe el procedimiento que realizaste para la construcción del mismo).
5. llenar la siguiente tabla con los datos obtenidos:

Tabla experimento informática	
Prueba	Tiempo (segundos)
Ser humano	

Recomendaciones: (solicita ayuda a tu mamá, papa o acudiente, para realizar la actividad, usa materiales disponibles en tu casa, si es posible usa materiales que ya han sido desechados pero se pueden rehusar)

Conclusiones:

La prueba del laberinto es una prueba que se usa en la robótica para poner a prueba los diseños de inteligencia artificial comparando los resultados de los diseños robóticos con resultados de pruebas echas a animales, por lo general usando ratones, con esto se prueba el diseño de dispositivos robóticos que son usados para fines de reconocimiento de terreno. En cierta forma la naturaleza es el mejor modelo para realizar diseños en el campo de la robótica, la programación o la tecnología.

“La constancia en la vida, es la que gana la partida”

Anónimo