

## Tema:

Los condicionales en programación: toma de decisiones en los algoritmos.

### Objetivo:

Comprender y aplicar estructuras condicionales en programación para resolver situaciones cotidianas y problemas sencillos, desarrollando la capacidad de tomar decisiones lógicas en el diseño de algoritmos y programas.

## ❖ Conceptos Teóricos

### ❖ ¿Qué es un condicional en programación?

Un **condicional** es como tomar una decisión en la vida diaria.

En programación, sirve para que el computador **elija qué hacer dependiendo de una condición**.

☞ Piensa en esto:

- Si llueve ☂ → llevo paraguas.
- Si hace sol ☀ → me pongo gafas de sol.

El computador funciona igual: revisa una condición (verdadero o falso) y ejecuta una acción según el resultado.

---

### █ Ejemplo en pseudocódigo:

```
SI tengo hambre
    ENTONCES comer
SINO
    tomar agua
```

---

### ⌚ Ejemplo en Python:

```
hambre = True

if hambre:
    print("Comer algo 🍔")
else:
    print("Tomar agua ⚪")
```

---

✓ En resumen:

Un condicional **da instrucciones diferentes según lo que pase**.

Es lo que permite que los programas sean más inteligentes y no hagan siempre lo mismo.

## Parte 1: Actividad en el cuaderno: *Conociendo los condicionales*

**Tema:** Condicionales en programación.

**Objetivo:** Comprender los conceptos básicos de los condicionales y aplicarlos en ejemplos sencillos que representen situaciones de la vida diaria.

---

### Instrucciones para el cuaderno:

1.  **Copia en tu cuaderno la siguiente definición:**  
Un **condicional** en programación es una instrucción que permite tomar decisiones.  
El programa revisa una condición y, según si es **verdadera** o **falsa**, ejecuta diferentes acciones.
  2.  **Escribe los siguientes ejemplos de la vida cotidiana:**
    - Si tengo hambre → como algo .
    - Si llueve → uso paraguas .
    - Si hace sol → me pongo gafas .
  4.  **Ejercicio práctico:**  
Responde en tu cuaderno:
    - Escribe un condicional que muestre un mensaje dependiendo de la nota obtenida:
      - Si la nota es mayor o igual a 3 → “Aprobaste”.
      - De lo contrario → “Reprobaste”.
  5.  **Reflexión final:**  
Contesta en tu cuaderno: ¿Por qué los condicionales hacen que los programas sean más inteligentes?
- 

## Parte 2: Actividad Práctica: *Jugando con Condicionales*

### Instrucción general:

Lee cada situación y escribe un programa sencillo (en Python) usando condicionales para resolverla.

---

1. **Clima y paraguas** ☂
    - Si está lloviendo, mostrar “Lleva paraguas”.
    - Si no, mostrar “No necesitas paraguas”.
  2. **Notas y aprobación** 📊
    - Pedir al usuario una nota.
    - Si la nota es mayor o igual a 3, mostrar “Aprobaste”.
    - En caso contrario, mostrar “Reprobaste”.
  3. **Edad y cine** 🎬
    - Pedir la edad de una persona.
    - Si tiene 18 años o más, mostrar “Puedes entrar a la película”.
    - Si no, mostrar “Debes estar acompañado por un adulto”.
  4. **Contraseña** 🔑
    - Pedir al usuario que escriba una contraseña.
    - Si la contraseña es correcta, mostrar “Acceso permitido”.
    - De lo contrario, mostrar “Acceso denegado”.
- 

### ✓ Ejemplo en Python (ejercicio 1):

```
llueve = True

if llueve:
    print("Lleva paraguas ☂")
else:
    print("No necesitas paraguas ☂")
```

---

### ⌚ Instrucciones de entrega (Parte 2)

1. Desarrolla los ejemplos de condicionales en **Google Colab**.
2. Verifica que tu código funcione correctamente (ejecuta cada celda antes de guardar).
3. Guarda tu archivo en Drive y genera el **enlace para compartir**.
4. Copia el link y súbelo en la tarea asignada en **Classroom**.

⚠ Recuerda: El enlace debe estar con permiso de “Cualquiera con el enlace → lector” para que pueda revisarse sin problemas.

---