











Diseño de Experiencia																
Semana 4				Abstracción y modelación										9/09/2022		
Describa en 1 o 2 oraciones su experiencia en Laboratorio				Convivir con la abstracción, hasta poder ser mas experto en eso Conocer mas a cerca del mundo de la programación												
¿Qué competencias ha adquirido?				1. Tolerancia					2. Saber tomar decisiones.							
				3. Responsabilidad.					4. Flexibilidad y adaptación al cambio.							
En la siguiente línea temporal de las actividades de laboratorio, describa con una palabra o emoji (puede incluir varios) cómo percibió dicha actividad. También describa brevemente qué se realizo en dichas actividades. Si considera necesario, agregue más actividades a la línea temporal.																
																
Inicio	Juego de fósforos ➡			Código Secreto ➡			Solución de Cubos ➡			Lagos de computación ➡			{{Actividad 5}} ➡			Fin
Inicia mos con la introducción	Contar cuantos cuadros habían en una caja de fósforos			Adivinar un acertijo para los códigos de los aviones			Buscar el cubo mas apropiado para realizar la actividad			Conforme a los lagos ir formando números						Se cerro el laboratorio