


















Diseño de Experiencia																
Semana 4				Abstracción y modelacion									3 de septiembre			
Describa en 1 o 2 oraciones su experiencia en Laboratorio				Se puso en practica el concepto como la abstracción para poder reducir el gran problema en cosas mas simples para poder resolver y dar una respuesta a un problema mas sencillo y no que sea extenso a la hora de resolverlo												
¿Qué competencias ha adquirido?				1. Creatividad					2. Perseverancia							
				3. Respeto					4. Paz							
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	Retoma de conceptos ➡			Vuelo SLA ➡			Ríos y lagos ➡			Cubo A, B, C ➡			Dudas finales ➡			Fin
	Se repaso el concepto así como lo que es y como podíamos aplicarlo a la hora de programar			Se puso en practica la resolución de problemas mediante las salidas y la lógica para poder determinar el nombre de un vuelo			Resolución de problemas para determinar por medio de unas ciertas restricciones si era un lago o un rio un punto en especifico de acuerdo a su altura			Metodología en 3D para poder construir y cumplir que tanto el punto A, B y C estuvieran juntos y así poder crear un cubo			Se resolvió cualquier duda final			