

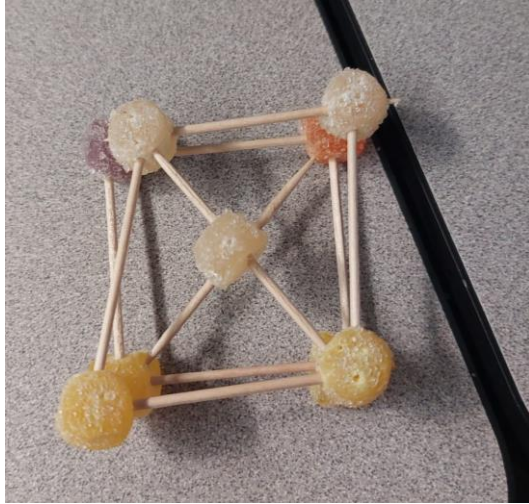
PRÁCTICA DE LABORATORIO DE INTRO. A LA PROGRAMACIÓN

Bárbara Castellanos

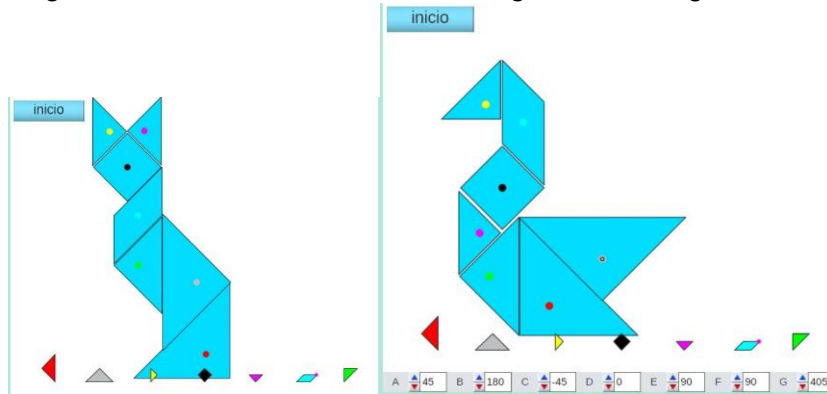
1049923

Ingeniería química



- Primera actividad: Estructura hecha con gomitas y palillos de dientes



- Segunda actividad: Elaboración de 2 figuras con tangram



- Tercera actividad: Canvas en pareja

Desafío 1		Introducción al Pensamiento Computacional			
Integrantes del grupo		Barbara Castellanos, Mia Guajardo		Fecha: 8 de agosto de 2023	
Etapas para la resolución de problemas que se aplicó. <input checked="" type="checkbox"/> Comprender el problema <input checked="" type="checkbox"/> Elaborar el plan <input checked="" type="checkbox"/> Ejecutar el plan <input checked="" type="checkbox"/> Revisar y verificar el plan		Técnicas aplicadas <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión <input checked="" type="checkbox"/> Análisis <input checked="" type="checkbox"/> Diseño <input checked="" type="checkbox"/> Programación <input checked="" type="checkbox"/> Aplicación		Actitudes aplicadas <input checked="" type="checkbox"/> Perseverancia <input checked="" type="checkbox"/> Experimentación <input checked="" type="checkbox"/> Creatividad	
		Tipo de pensamiento utilizado y cómo CONVERGENTE  SOLUCIÓN		DIVERGENTE  PROBLEMA	
¿Qué aprendieron? A probar varias formas para la resolución de problemas usando los cuatro pasos de Polya.		¿Qué fue interesante? Las actividades didácticas empleadas para desarrollar la creatividad y la resolución de problemas.		¿Qué dudas quedan? Ninguna :)	