

Desafío		Introducción al Pensamiento Computacional	
Integrantes del grupo		Fecha	
Julio Jose Lopez Leonardo Maria Fernanda Valdez		27/08/2022	
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 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> CONVERGENTE SOLUCIÓN </div> <div style="text-align: center;"> DIVERGENTE PROBLEMA </div> </div>
¿Qué aprendieron? A que las instrucciones para la resolución de problemas deben de ser claras y que todo lleva un orden, de lo contrario no se demuestra como una respuesta correcta de lo que fue planteado el objetivo principal		¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos? Pues a reelexionar como analizar un problema cuando se te presentan los objetivos que se deben de cumplir y en saber como aclarar lo mejor posible el proceso para llegar a dicha solución.	

La resolución de los distintos problemas que se realizaron en la actividad de lab.

Ninguna duda

El pensamiento es divergente ya que se generan soluciones creativas para poder solucionar el problema.

Actividad 1

En esta actividad se nos indicó encontrar dos caminos, el más corto para llegar y el camino que diera el menor número de instrucciones.




Camino mas corto para llegar: A, I, A, A, I, A, D, A, I, A (10 instrucciones).

Camino mas corto en cuestion de instrucciones: A, I, A, A, A, A, I, A, A (9 instrucciones).

Actividad 2

La respuesta es el patrón 2, ya que al unir el patrón forma el brazalete mágico del superhéroe.





Un superhéroe posee un brazalete mágico:



El brazalete se mezcló con otros tres (sin poderes) y el superhéroe necesita recuperarlo.

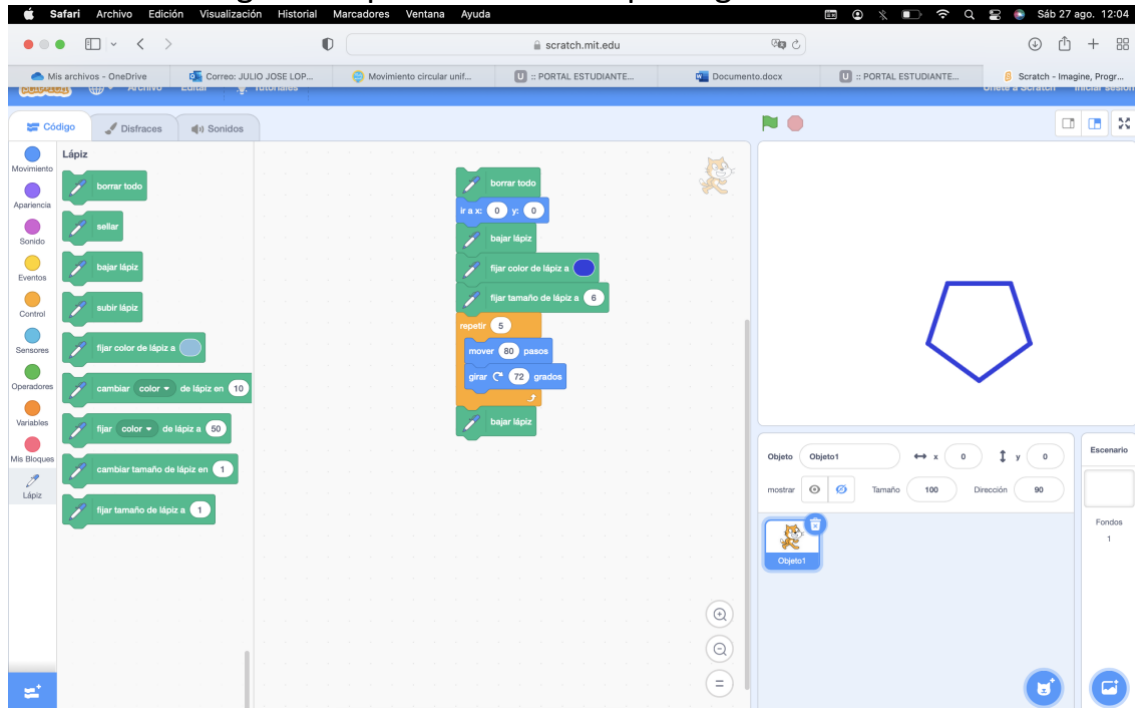
PREGUNTA

¿Cuál de los cuatro brazaletes siguientes es el que tiene poderes mágicos?

- 
- 
- 
- 

Actividad 3

Se realizó un algoritmo para elaborar un pentágono en scratch.



Actividad 4

Y en esta última actividad se nos presentó un sistema que ordenaba 6 numero aleatorios y en desorden de menor a mayor. Para luego nosotros poder desarrollar un sistema que cumpliera con las instrucciones de que el número mayor debe de dirigirse a la derecha y el menor a la izquierda cuando estos se encuentren y que tuviera la capacidad para ordenar 14 números aleatorios.

Original

