








Diseño de Experiencia																	
SEMANA 5			ERRORES Y DEFECTOS										10 SEPT 2022				
Describa en 1 o 2 oraciones su experiencia en Laboratorio			Enriquecedora para la practica de conocimientos														
¿Qué competencias ha adquirido?			1. Seguimiento de patrones					2. Uso de maquina de estados.									
			3.Pensamiento Convergente					4. Simplificación de problemas									
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	FIZZ BUZZ		➡	GRAFO		➡				➡				➡			➡ Fin
	<u>Creamos un algoritmo para el juego fizz buzz</u>			Ingresamos contraseñas en maquinas de estado para verificar si son correctas según el algoritmo													