# Desafío

# Introducción al Pensamiento Computacional

Universidad Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

**Integrantes del grupo**

Derick Giovanni Pinto Tobar

**Fecha:**

22/08/2023

## Etapas para la resolución de problemas que se aplicó.

- [x] Comprender el problema
- [x] Elaborar el plan
- [x] Ejecutar el plan
- [x] Revisar y verificar el plan

## Técnicas aplicadas

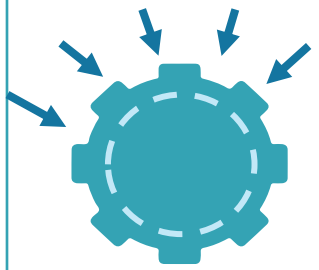
- [ ] Reflexión
- [x] Análisis
- [ ] Diseño
- [x] Programación
- [ ] Aplicación

## Actitudes aplicadas

- [x] Perseverancia
- [x] Experimentación
- [ ] Creatividad

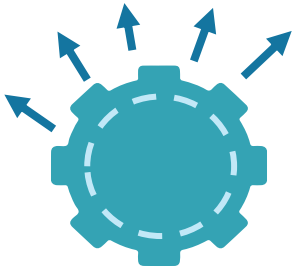
## Tipo de pensamiento utilizado y cómo

CONVERGENTE



SOLUCIÓN

DIVERGENTE



PROBLEMA

## ¿Qué aprendieron?

Que para realizar la serie de pasas hay que utilizar los pasos te polya, en este caso se ultilizaron lo de prueba y

## ¿Qué fue interesante?

Que-el-metodo-que-utilizo-el-ingeniero-fue-creativo-e-interactivo-esto-hizo-que-nos-llamara-la.atencion

## ¿Qué dudas quedan?

por el momento no me quedo ninguna duda

## ¿Cómo ayudó la práctica a reforzar los conceptos teóricos?

Porque ultizamos los pasos de polya, en el que la mayoria usaron el de prueba y error para resolver el mini juego/ejercicio del conejo de programacion para niños, ahi pudimos ultizar bases del tema "pensamientos computacional" en el que hay que dar ordenes exactas para que se realizen los problemas