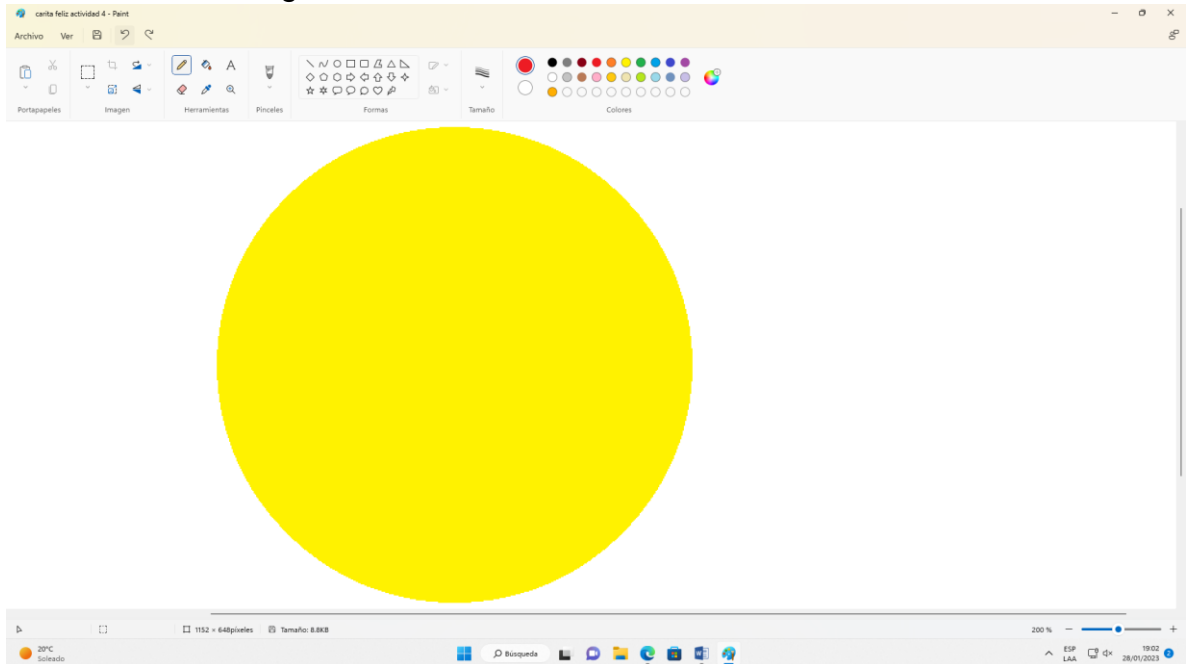


Actividad No.04 Semana 2

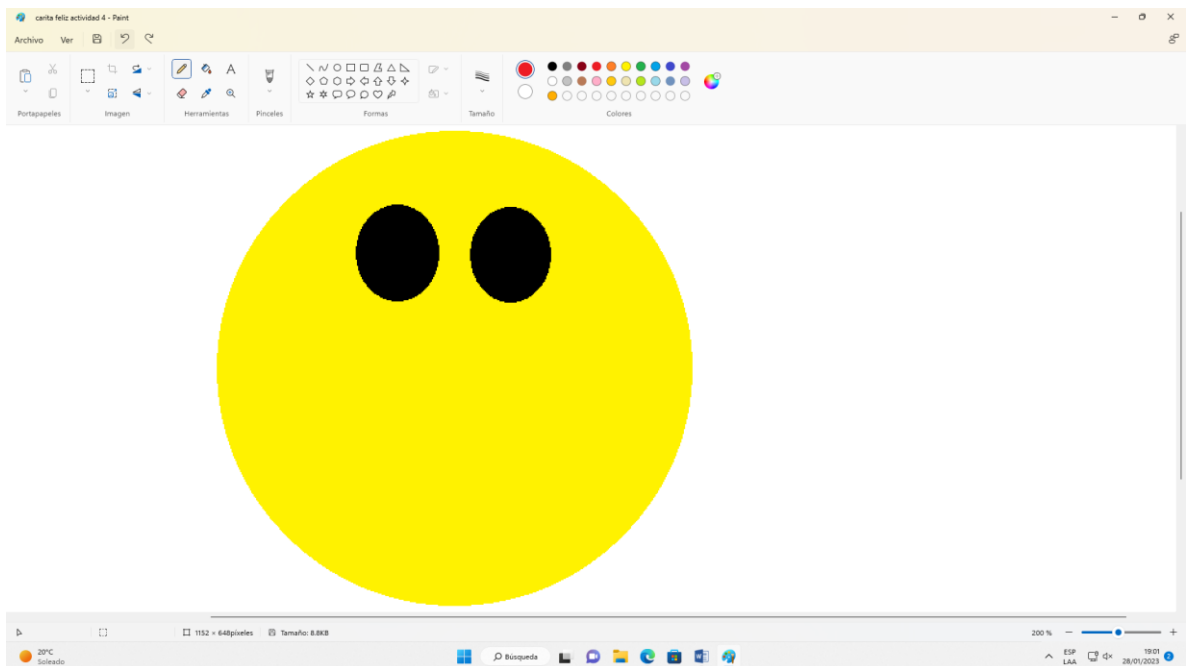
Nombre: Josué Daniel Tzul Gochez carné: 1067123 sección: 03

Proceso:

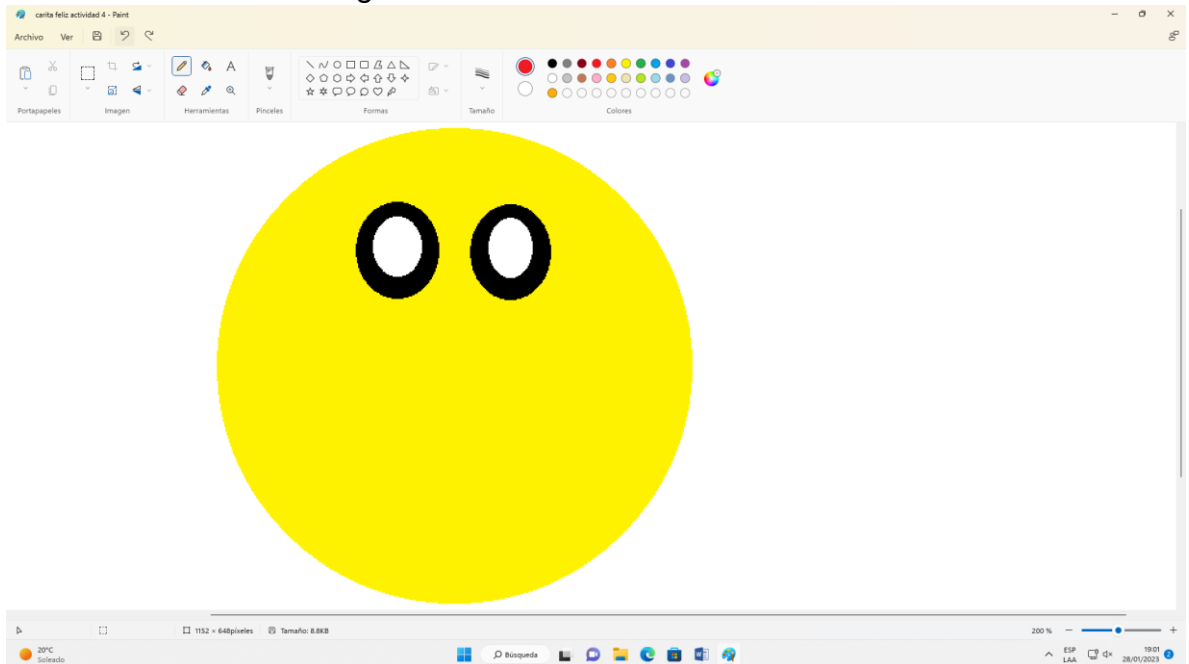
1. Realizar un círculo grande de color amarillo



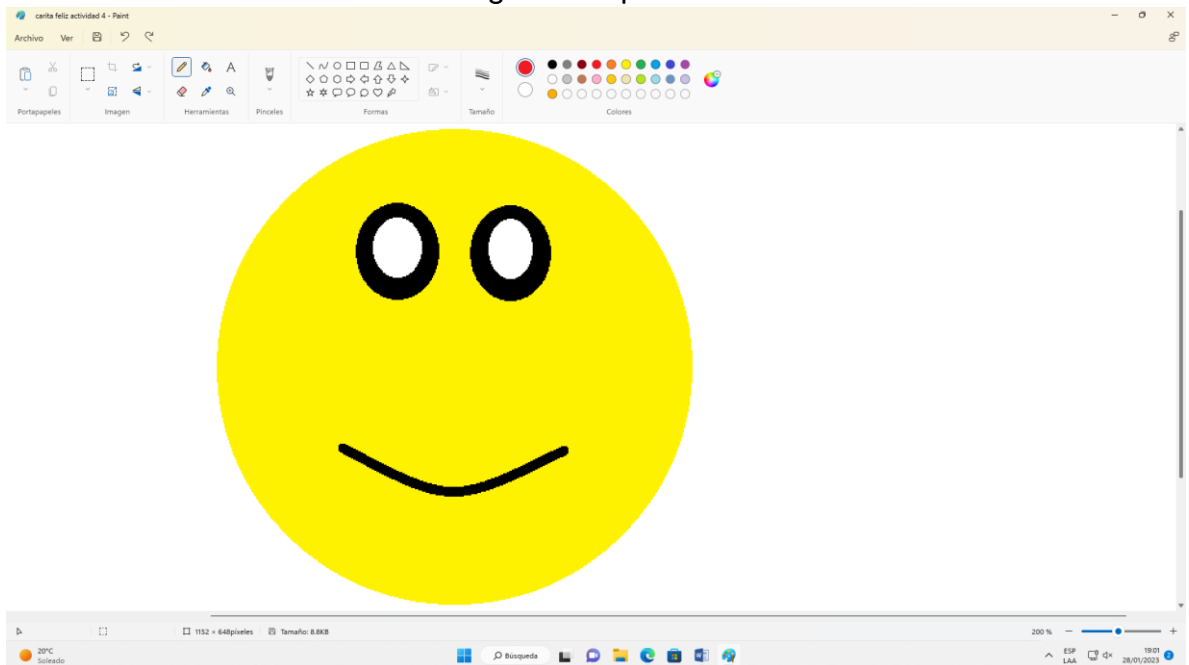
2. Hacer 2 círculos negros más pequeños en la parte superior del círculo amarillo.



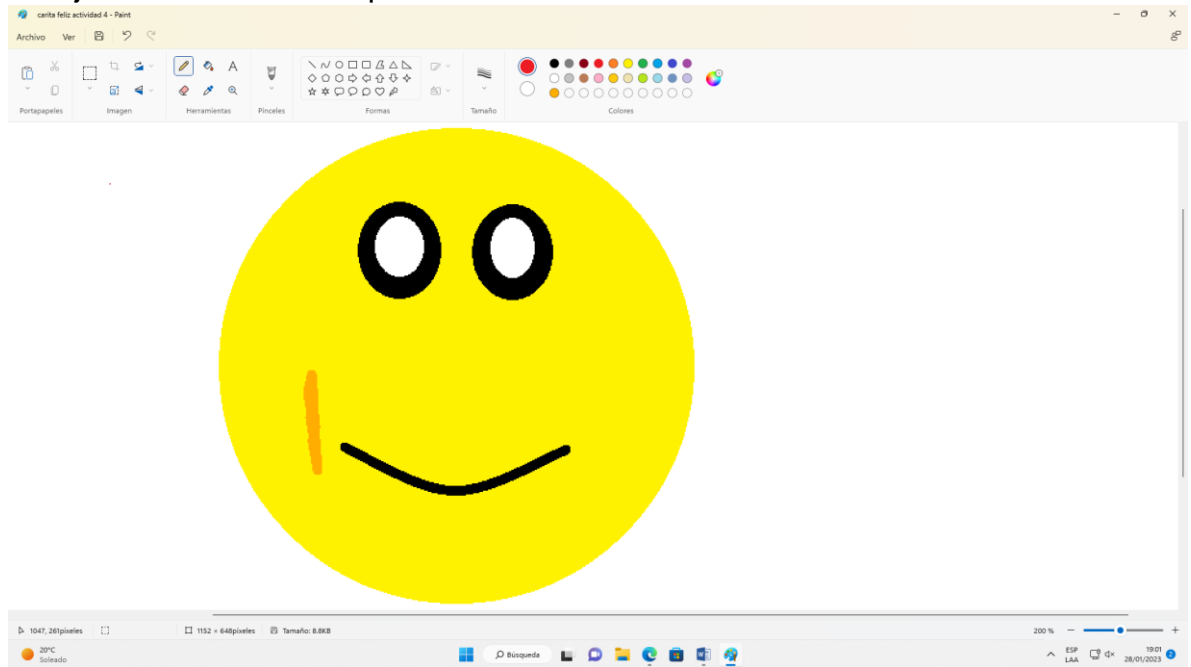
3. Hacer otros 2 círculos blancos más pequeños que los anteriores y colocarlos dentro de los círculos negros.



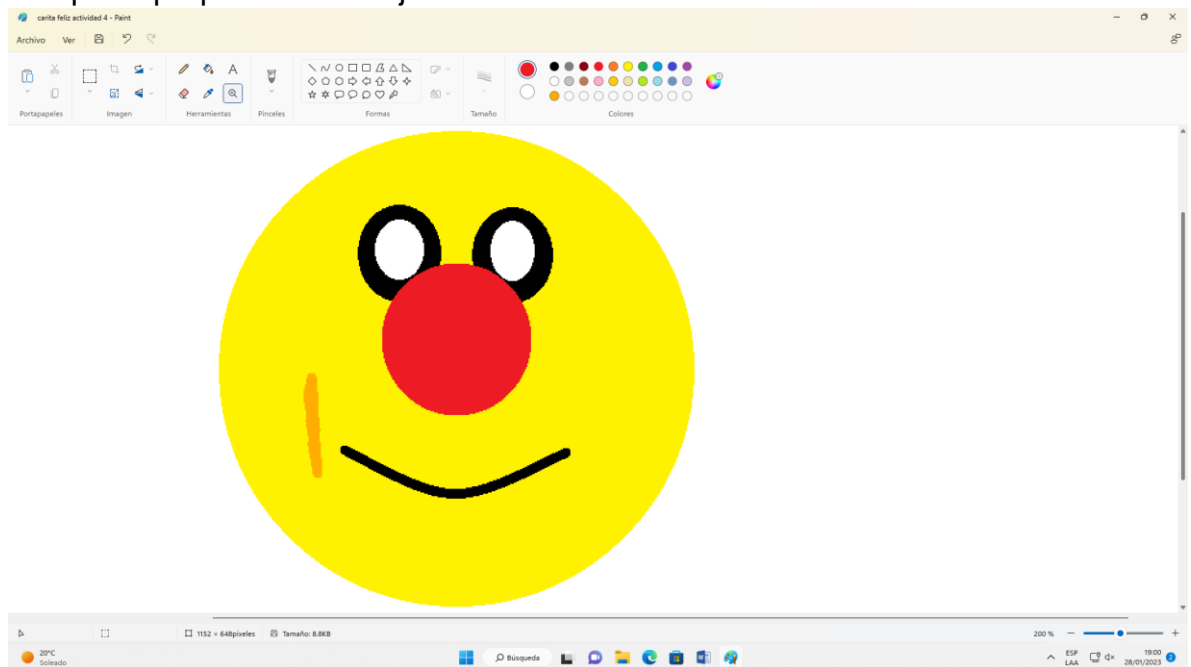
4. Hacer una línea curva de color negro en la parte inferior del círculo amarillo.



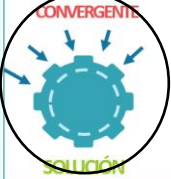
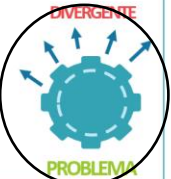
5. Dibujar una cicatriz en la parte derecha de la línea curva anterior.



6. Realizar un círculo medianamente grande de color rojo y superponerlo desde la mitad de la cara hacia la parte inferior de los ojos, de manera que cubra una parte pequeña de los ojos.



Canvas

Desafío 1		Introducción al Pensamiento Computacional		Universidad Rafael Landívar Escuela de Ingeniería en Guatemala			
Integrantes del grupo		Josué Daniel Tzul Gochez		Fecha: 28/01/23			
<p>Etapas para la resolución de problemas que se aplicó.</p> <ul style="list-style-type: none"><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		<p>Técnicas aplicadas</p> <ul style="list-style-type: none"><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		<p>Actitudes aplicadas</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Perseverancia<input checked="" type="checkbox"/> Experimentación<input checked="" type="checkbox"/> Creatividad		<p>Tipo de pensamiento utilizado y cómo</p> <div><div><p>CONVERGENTE</p><p>SOLUCIÓN</p></div><div><p>DIVERGENTE</p><p>PROBLEMA</p></div></div>	
¿Qué aprendieron?		¿Qué fue interesante?		¿Qué dudas quedan?			
Como hacer algoritmos.		Como hay que describir las cosas exactas		Ninguna			