Semana 3- out of the box

Los alumnos se dividirán en 2 grupos y deberán de contestar preguntas relacionadas al tema "Pensamiento Convergente/Divergente" y de cultura general para ganar puntos.

Análisis: descomponer, abstraer, generalizar Diseño: desarrollo de la solución efectiva y eficiente a un problema, busca satisfacer necesidades y adaptarse al contexto posible y sustentable

Aplicación: adopción de soluciones existentes para satisfacer necesidades en otro contexto. Implica generalización

Reflexión: comprensión de las especificaciones de los productos y las necesidades de los usuarios

Codificación: se traduce la solución a lenguaje computacional para que sea ejecutado por una computadora

Ejemplos:

¿Con o Div? El laboratorio de la farmacéutica ha inventado una nueva droga la cual después de usarla por 3 días los dientes se vuelven fosforescentes. Se le pide a el equipo de mercadeo que invente un uso para esto le de un buen nombre para este producto ¿Qué tipo de pensamiento se les pide aplicar?

* Divergente

Pregunta #9: Cultura general Indicar el número de tecla donde se encuentra la nota SOL

* 7

Pregunta #11: ¿Con o Div? En la antigüedad cuando alguien tenía una gran jaqueca se buscaba a los sabios del pueblo, los cuales utilizaban viejos libros, en este caso lo recomendado era el procedimiento llamado “sangría” y consistía en sacar un poco de sangre utilizando agujas ¿Qué tipo de pensamiento se aplicaba?

* Convergente