



Pensamiento Computacional  
e Inteligencia Artificial



# Desafío BEBRAS

Informe  
pedagógico  
2024



**ANEP**

ADMINISTRACIÓN  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



**sea**

## Introducción

En el año 2020 el programa de Pensamiento Computacional (PC) de Ceibal tomó la iniciativa de sumarse al [desafío internacional Bebras](#). La participación en el desafío se ha extendido a más de 70 países, y exige a cada país involucrarse en diversas actividades, entre las que se destacan: elaboración de desafíos, seminarios de resolución de problemas, talleres para maestros y eventos de desarrollo de problemas. El objetivo del desafío es difundir y promover el PC en la comunidad educativa a través de la resolución de tareas breves y motivadoras basadas en conceptos de las ciencias de la computación.

A su vez, el objetivo de las actividades de Bebras es promover el desarrollo de habilidades de PC al incorporar abstracción, pensamiento algorítmico, descomposición, evaluación y generalización en temáticas que incluyen algoritmos y estructuras de datos, programación, redes, bases de datos y cuestiones sociales y éticas del impacto de la computación.<sup>1</sup> A partir de 2021, el desafío se implementa a través de la plataforma SEA, con el trabajo conjunto a la DIEE de ANEP, lo que permite al equipo docente ver los resultados de forma inmediata, hacer devoluciones a estudiantes o incluso trabajar de forma grupal en la corrección.

En el 2024 extendimos la participación a estudiantes de Educación Media Superior, con esto se logró que todos los grados formen parte de las nuevas ediciones del desafío. Además, renombramos las categorías con aves autóctonas como forma de promover una mayor contextualización sociocultural.

Este documento tiene por objetivo brindar insumos a docentes, y, a través de estos, a estudiantes, para la reflexión y el análisis de los desafíos de Bebras realizados. A modo de ejemplo se toman algunos desafíos y se analizan posibles procesos que realiza el grupo de estudiantes al seleccionar cada una de las opciones, y también se detallan los elementos de contacto entre el desafío y los conceptos computacionales.

## Desafío Bebras 2024

A la fecha del informe participaron 83.458 estudiantes, junto con 2213 docentes que impulsaron el desafío en 6640 grupos de 6066 centros educativos. El desafío en Uruguay se divide en diferentes categorías que tienen como anclaje un rango de grados de referencia. En todas las categorías se trabajan las mismas habilidades del pensamiento computacional, pero con diferentes niveles de complejidad. Las categorías son:

Categoría	Grados	Estudiantes
Gorriones	1.º y 2.º de EBI	1769
Benteveos	3.º y 4.º de EBI	30.136
Cardenales	5.º y 6.º de EBI	45.583 <sup>2</sup>

<sup>1</sup> [Marco conceptual de PC para Ceibal](#)

<sup>2</sup> 1915 estudiantes de la categoría Cardenales participaron en el marco de la construcción de una prueba adaptativa de Pensamiento Computacional.

Horneros	7.º a 9.º de EBI	5824
Teros	1.º a 3.º de EMS	147

Se observa que la mayoría de las personas que participaron, aproximadamente el 55 %, pertenecen a la categoría Cardenales. Les siguieron los Benteveos, cuya participación fue mayor en 4.º que en 3.º Por primera vez, se incorporó la categoría correspondiente a 1.º a 3.º de EMS. Sin embargo, la participación total de la educación media fue menor en comparación con la de primaria.

### Características de los desafíos

A continuación se presenta una tabla con los desafíos, las categorías a las que pertenecen, la temática o dimensión y la habilidad asociada con relación a la competencia del pensamiento computacional. Se puede ver que algunos de los desafíos fueron propuestos en las pruebas de las cinco categorías, y otros fueron comunes a dos o tres de ellas.

#	Título del desafío	Gorriones	Benteveos	Cardenales	Horneros	Teros	Dimensión	Habilidad
1	Fiesta de la pizza	Sí	Sí	Sí			Datos y abstracciones	Evaluación
2	Perdida	Sí	Sí				Algoritmos, programas y dispositivos	Pensamiento algorítmico
3	Tréboles giratorios	Sí					Datos y abstracciones	Generalización
4	Orden en la estantería	Sí	Sí	Sí			Algoritmos, programas y dispositivos	Pensamiento algorítmico
5	El dibujo de Ana	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Problemas computacionales	Descomposición
6	Regalo de cumpleaños	Sí	Sí				Datos y abstracciones	Generalización
7	Dibujando un velero	Sí					Algoritmos, programas y dispositivos	Evaluación
8	Ruido en el tráfico	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Problemas computacionales	Abstracción
9	Castor Robot		Sí	Sí			Algoritmos programas y dispositivos	Evaluación
10	Clase en línea		Sí	Sí			Computación, sociedad y equidad	Abstracción
11	Cola de castor		Sí	Sí			Datos y abstracciones	Generalización
12	Juego de símbolos		Sí	Sí	Sí	Sí	Datos y abstracciones	Pensamiento algorítmico
13	Estudio de aves			Sí	Sí	Sí	Datos y abstracciones	Abstracción
14	Etiquetas			Sí	Sí	Sí	Problemas computacionales.	Generalización
15	Fiesta de disfraces			Sí	Sí	Sí	Datos y abstracciones	Generalización
16	Figuras escondidas			Sí	Sí	Sí	Datos y abstracciones	Generalización

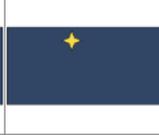
17	¿Qué pintó el pintor?			Si			Problemas computacionales	Abstracción
18	Laberinto				Si	Si	Algoritmos, programas y dispositivos	Evaluación
19	La mesa de los novios				Si	Si	Algoritmos, programas y dispositivos	Pensamiento algorítmico
20	Detector de billetes falsos				Si	Si	Datos y abstracciones	Pensamiento algorítmico
21	Superbebras				Si	Si	Datos y abstracciones	Generalización
22	Vivero forestal				Si	Si	Datos y abstracciones	Pensamiento algorítmico
23	Pared de ladrillos					Si	Algoritmos, programas y dispositivos	Pensamiento algorítmico

## Análisis de los desafíos

A continuación se presenta el análisis de tres desafíos que consideran las habilidades que se ponen juego al resolver cada propuesta, las hipótesis de error de las opciones incorrectas y las tendencias de resultados globales.

El Dibujo de Ana	
<b>Dimensión</b>	Problemas computacionales
<b>Subdimensión</b>	Estrategias de resolución
<b>Habilidades</b>	Descomposición
<b>Objetivo</b>	Identificar el orden en la secuencia que permite obtener una composición dada; utilizando estrategias de resolución y habilidades de descomposición

Ana está creando una imagen usando una aplicación de dibujo, siguiendo los siguientes pasos:

Paso 1	Paso 2	Paso 3	Paso 4	Paso 5	Paso 6	Paso 7
						

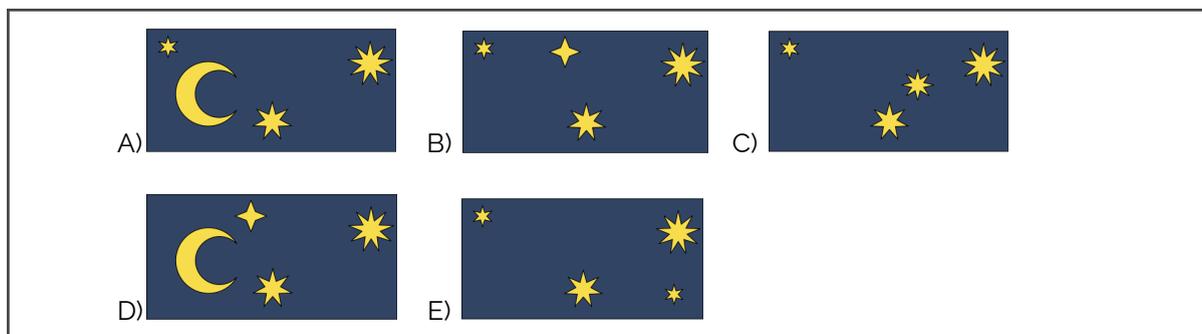
Después de completar todos los pasos obtuvo este resultado:

=



Ana quiere quitar algunos elementos de su cuadro, por eso, retrocede 3 pasos.

¿Cuál de las siguientes opciones muestra el dibujo de Ana después de retroceder 3 pasos?

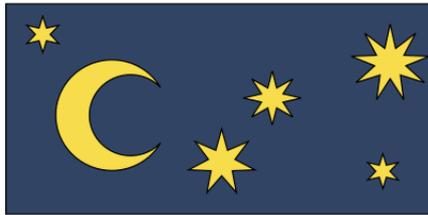


Opción	Justificación	Gorriones	Benteveos	Cardenales	Horneres	Teros
<b>A</b>	Posiblemente cree que retroceder 3 pasos equivale a quitar 3 elementos del dibujo final, sin considerar que se trata de deshacer acciones paso a paso. Por eso, no llega al estado exacto del paso 4, que es el correcto.	20,9 %	17,4 %	11,3 %	8,5 %	4,6 %
<b>B</b>	Identifica que debe retroceder 3 pasos desde el paso 7, pero no parte desde ese punto en la secuencia, sino desde un paso anterior. Posiblemente, presenta dificultad para establecer con claridad el punto de inicio del retroceso.	12,6 %	8%	7,2 %	5,7 %	4 %
<b>C</b>	Comprende que se deben retroceder 3 pasos, pero no aplica correctamente el orden secuencial inverso de los pasos. Salta pasos o cuenta de manera incorrecta desde el paso 7, lo que la lleva a un resultado intermedio erróneo.	13,4 %	11,5 %	10,2 %	9,3 %	5,3 %
<b>D</b>	No logra identificar el paso desde el cual debe iniciar el retroceso (paso 7), ni el orden adecuado de los pasos en la secuencia. Posiblemente, presenta dificultad tanto en la ubicación dentro de la secuencia como en la comprensión de su estructura paso a paso.	18,8 %	22,7 %	18,2 %	11,5 %	7,3 %
<b>E</b>	Entiende que el dibujo se construye paso a paso, y que cada paso agrega un nuevo elemento. Al pedirle que retroceda 3 pasos desde el paso 7, debe dividir el problema en los pasos intermedios (paso 6, 5 y 4).	34,3 %	40,4 %	53,1 %	65,1 %	78,8 %

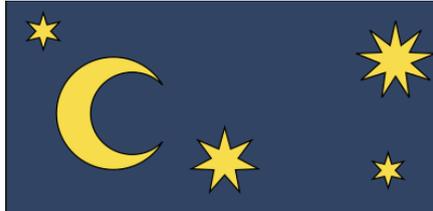
### Estrategias de resolución

En este desafío debemos deshacer parte del dibujo de Ana aplicando la secuencia dada en sentido inverso.

Primero, identificamos el último elemento agregado al dibujo: la estrella del paso 7. Este será el primer elemento que removemos en la secuencia inversa.



Luego, identificamos el penúltimo elemento agregado, que también es una estrella, correspondiente al paso 6. Este será el segundo elemento en ser removido.



Finalmente, eliminamos el antepenúltimo elemento agregado, que es la luna del paso 5, convirtiéndose en el tercer elemento a remover en esta secuencia inversa.



Por lo tanto, la respuesta correcta es la opción D.

Ruidos en el tráfico	
<b>Dimensión</b>	Problemas computacionales
<b>Subdimensión</b>	Estrategias de resolución
<b>Habilidades</b>	Abstracción
<b>Objetivo</b>	Extraer datos específicos que permitan la resolución del problema.
<p>Los automóviles atraviesan el pueblo que se muestra a continuación para ir de A a B. Algunos vecinos están molestos por el ruido y se quejan: "Cada auto que pasa por nuestro pueblo pasa por mi casa".</p>	



¿Los ocupantes de cuántas casas se quejaron de ese modo?

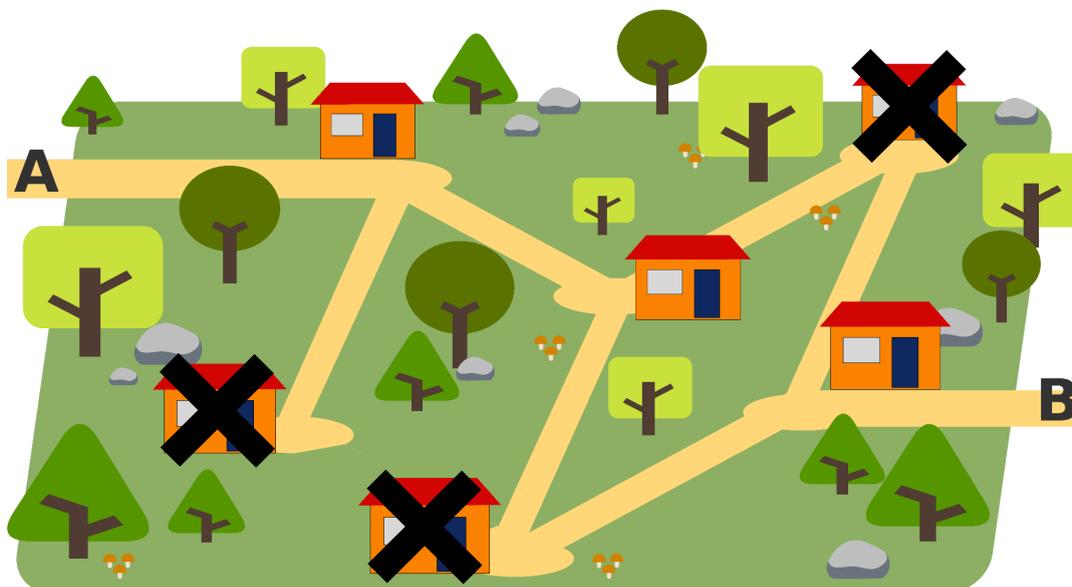
A) 0 B) 3 C) 5 D) 6

Opción	Justificación	Gorriones	Benteveos	Cardenales	Horneros	Teros
A	No se interpreta correctamente el objetivo del problema. Se ignora la estructura de caminos y conexiones entre casas, y no se realiza ningún análisis sobre las rutas posibles entre A y B.	15 %	3,8 %	2,3 %	2,8 %	0 %
B	Identifica los datos relevantes, se centra únicamente en el trazado de los caminos y las casas conectadas directamente entre A y B. Extrae la estructura lógica del problema, que es un grafo de caminos, para analizar rutas posibles.	31 %	32,1 %	30,8 %	27,4 %	25 %
C	Posiblemente, reconoce que los autos deben recorrer caminos entre A y B, pero asume erróneamente que todos los caminos se usan sin identificar cuáles realmente pueden formar rutas completas. No distingue qué casas están directamente implicadas en los trayectos posibles de A a B.	35 %	44,8 %	54,1 %	59,3 %	89,4 %
D	Posiblemente, ubica los puntos A y B en el mapa, pero no logra abstraer la estructura de caminos como un grafo. Considera casas cercanas a los extremos sin analizar correctamente las rutas completas entre A y B ni los caminos que las incluyen.	17 %	19,3 %	12,9 %	10,6 %	14 %

### Estrategias de resolución

Una estrategia para resolver este desafío se basa en analizar las restricciones del problema y las posibles rutas que los autos pueden tomar al pasar por el pueblo desde A hasta B.

Si observamos el mapa con todas las posibilidades, podemos descartar las casas de los ocupantes que no deberían quejarse cada vez que pasa un automóvil por el pueblo. Estas se muestran tachadas en la siguiente imagen.



En primer lugar, la casa tachada más a la izquierda no se encuentra directamente en la ruta principal, por lo que es poco probable que los automóviles pasen frente a ella. En cambio, las otras dos casas tachadas están en posiciones que obligan a los automóviles a pasar frente a una de ellas, pero no a ambas. Esto demuestra que no todos los automóviles pasan frente a cada casa tachada.

Por otro lado, las tres casas que no están tachadas se encuentran ubicadas de tal manera que es inevitable que todos los automóviles que cruzan de A a B pasen frente a ellas. Estas casas, por lo tanto, tienen una queja válida sobre el tráfico.

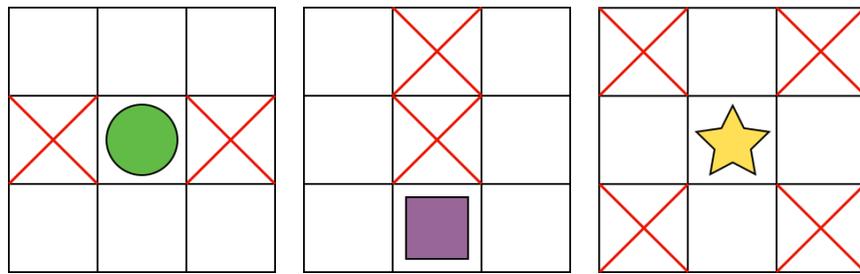
## Juego de símbolos

<b>Dimensión</b>	Datos y abstracciones
<b>Subdimensión</b>	Símbolos y representaciones
<b>Habilidades</b>	Pensamiento algorítmico
<b>Objetivo</b>	Identificar un conjunto de instrucciones dadas por símbolos para resolver el problema.

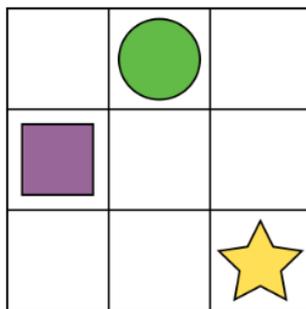
Ana está jugando un juego en el que coloca un círculo, un cuadrado, un triángulo y una estrella en una cuadrícula de 3x3, de acuerdo con las siguientes reglas.

<b>Regla</b>	Ningún símbolo puede estar en la misma fila que el círculo.	Ningún símbolo puede estar en la misma columna que el cuadrado.	Ningún símbolo puede estar en la misma diagonal que la estrella.
--------------	---	---	--

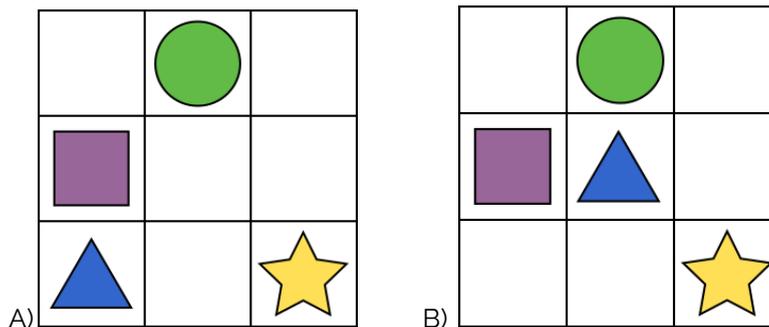
**Ejemplo**

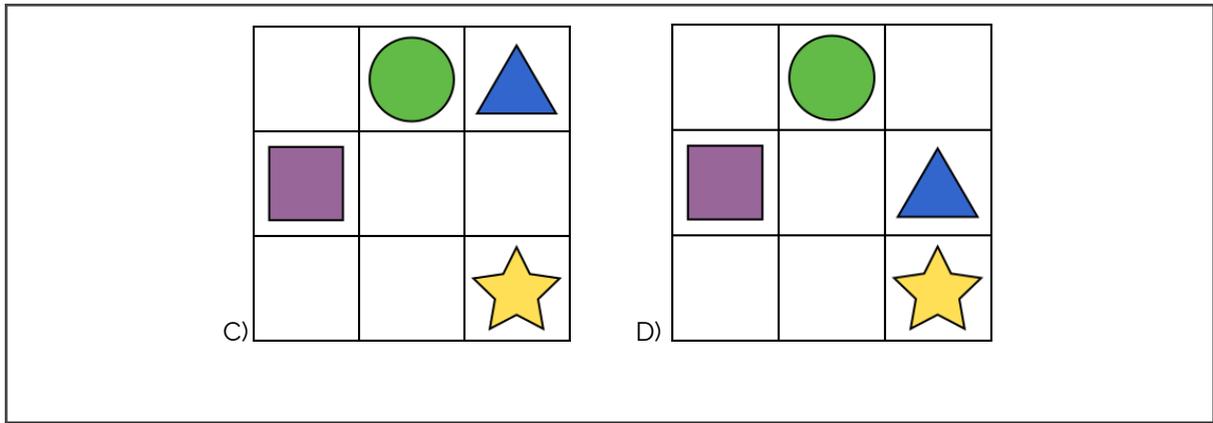


Ana ya colocó el círculo, el cuadrado y la estrella en la cuadrícula como se muestra.



¿Cómo podría verse la cuadrícula después de que Ana coloque su triángulo?





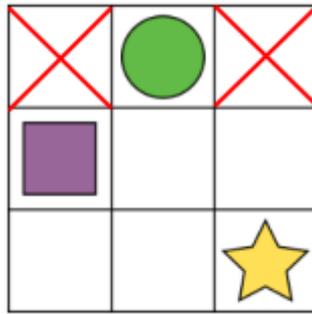
Opción	Justificación	Gorriones	Benteveos	Cardenales	Horneros	Teros
<b>A</b>	Posiblemente, identifica las posiciones habilitadas por el círculo y la estrella, pero no considera la restricción impuesta por el cuadrado, ya que coloca el triángulo en la misma columna que este..	No aplica	23,9 %	21,5 %	16,1 %	11,2 %
<b>B</b>	Posiblemente, considera correctamente las restricciones del círculo y el cuadrado, pero no la de la estrella, ya que el triángulo se encuentra en una de sus diagonales.	No aplica	21,4 %	21,2 %	18,2 %	14,7 %
<b>C</b>	Posiblemente, tiene en cuenta las restricciones del cuadrado y de la estrella, pero ignora la del círculo, ya que coloca el triángulo en su misma fila.	No aplica	19,7 %	15,6 %	12,1 %	8,4 %
<b>D</b>	Sigue un procedimiento lógico paso a paso y logra interpretar correctamente las reglas de todos los símbolos, lo que le permite identificar las posiciones habilitadas para ubicar el nuevo símbolo en la cuadrícula.	No aplica	35 %	41,7 %	53,6 %	65,7 %

### Estrategias de resolución

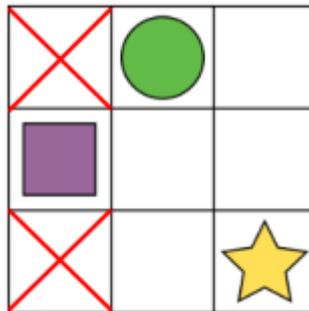
La resolución de este desafío consiste en analizar las reglas dadas para cada símbolo, y determinar las posiciones posibles para el triángulo.

Primero, mediante el seguimiento de las reglas establecidas:

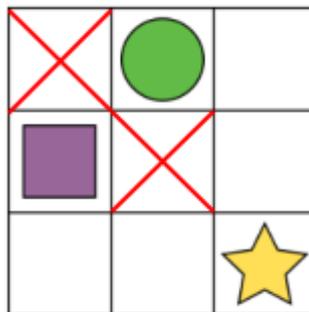
- Dado que el círculo está en la fila superior, el triángulo no puede ubicarse en esa fila.



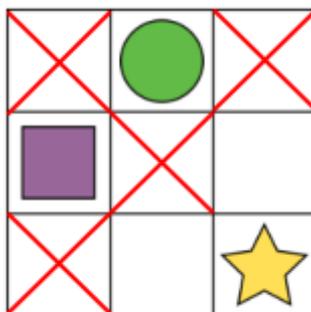
- Como el cuadrado se encuentra en la columna de la izquierda, el triángulo tampoco puede colocarse en esa columna.



- Además, debido a que la estrella está en la esquina inferior derecha, el triángulo no puede colocarse a lo largo de la diagonal que conecta esa esquina con la opuesta.



Al aplicar todas estas reglas, solo quedan dos posiciones posibles para el triángulo en el tablero.



De todas las opciones del problema, la opción D ubica el triángulo en una de estas posiciones.

## A modo de síntesis

Se espera que el análisis realizado en el documento sirva de inspiración para que cada docente realice los análisis respecto a los resultados obtenidos en sus grupos.

Con la herramienta *corrección grupal* de la plataforma SEA es posible generar en el aula instancias de debate para analizar las respuestas con el grupo de estudiantes y confirmar, descartar o construir nuevas hipótesis respecto de los motivos de elección de las opciones que no son clave. Estas instancias permiten desarrollar capacidades comunicativas y avanzar en la construcción y aprendizaje de los conceptos y habilidades de pensamiento computacional involucrados.

Se incluye en el anexo una tabla con los porcentajes de elección por opción para la prueba de cada categoría. Es importante tener en cuenta que, dado que las condiciones de aplicación de pruebas no son homogéneas, sino que responden a las decisiones de cada institución y cada docente, los resultados solo deben interpretarse como una tendencia global.

Más que el acierto o el error, lo fundamental es trabajar sobre los procesos cognitivos que llevan a poder resolver la actividad. No todas las actividades deben tomarse para la retroalimentación, sino aquellas que a juicio docente son más apropiadas para reafirmar un concepto o reevaluar una estrategia.

## Anexo

### Distribución de respuesta por desafío, categoría y opción

Gorriones								
	Desafío	Tipo	Opciones y respuestas					
1	Fiesta de la pizza	Elegir puntos	Queso, hongos y cebolla 54 %			Otra combinación de ingredientes 46 %		
2	Perdida	Múltiple opción	A 15 %	B 44 %	C 36 %	D 3 %	E -	F -
3	Tréboles giratorios	Múltiple opción	A 25 %	B 19 %	C 11 %	D 43 %	E -	F -
4	Orden en la estantería	Múltiple opción	A 19 %	B 14 %	C 13 %	D 51 %	E -	F -
5	El dibujo de Ana	Múltiple opción	A 22 %	B 10 %	C 13 %	D 21 %	E 32 %	F -
6	Regalo de cumpleaños	Múltiple opción	A 68 %	B 3 %	C 12 %	D 5 %	E 5 %	F 3 %
7	Dibujando un velero	Selección múltiple	Puntos B y H 4 %		Conjunto de puntos que incluyen B o H 34 %		Otros puntos 49 %	
8	Ruidos en el tráfico	Múltiple opción	A 15 %	B 31 %	C 35 %	D 17 %	E -	F -

Distribución de respuesta por Desafío para la categoría de Gorriones

Benteveos								
	Desafío	Tipo	Opciones y respuestas					
1	Perdida	Múltiple opción	A 9 %	B 44 %	C 43 %	D 4 %	E -	F -
2	El dibujo de Ana	Múltiple opción	A 20 %	B 10 %	C 12 %	D 25 %	E 32 %	F -
3	Ruidos en el tráfico	Múltiple opción	A 6 %	B 31 %	C 39 %	D 23 %	E -	F -
4	Orden en la estantería	Múltiple opción	A 23 %	B 17 %	C 11 %	D 48 %	E -	F -
5	Regalo de cumpleaños	Múltiple opción	A 45 %	B 10 %	C 14 %	D 26 %	E 2 %	F 2 %
6	Fiesta de la pizza	Elegir puntos	Queso, hongos y cebolla 44 %			Otra combinación de ingredientes 56 %		
7	Castor Robot	Múltiple opción	A 15 %	B 19 %	C 31 %	D 34 %	E -	F -
8	Clase en línea	Múltiple opción	A 57 %	B 14 %	C 12 %	D 17 %	E -	F -
9	Cola de castor	Múltiple opción	A 33 %	B 31 %	C 13 %	D 22 %	E -	F -
10	Juego de símbolos	Múltiple opción	A 22 %	B 21 %	C 23 %	D 34 %	E -	F -

Distribución de respuesta por Desafío para la categoría de Benteveos

Cardenales							
	Desafío	Tipo	Opciones y respuestas				
1	Castor Robot	Múltiple opción	A 10 %	B 16 %	C 17 %	D 56 %	E -
2	Clase en línea	Múltiple opción	A 52 %	B 9 %	C 9 %	D 29 %	E -
3	Cola de castor	Múltiple opción	A 24 %	B 53 %	C 11 %	D 11 %	E -
4	El dibujo de Ana	Múltiple opción	A 10 %	B 7 %	C 10 %	D 17 %	E 55 %
5	Ruidos en el tráfico	Múltiple opción	A 2 %	B 31 %	C 54 %	D 13 %	E -
6	Orden en la estantería	Múltiple opción	A 11 %	B 28 %	C 32 %	D 28 %	E -
7	Fiesta de la pizza	Elegir puntos	Queso, hongos y cebolla 68 %			Otra combinación de ingredientes 32 %	
8	Juego de símbolos	Múltiple opción	A 17 %	B 21 %	C 19 %	D 43 %	E -
9	Estudio de aves	Múltiple opción	A 37 %	B 20 %	C 20 %	D 23 %	E -
10	Etiquetas	Múltiple opción	A 45 %	B 20 %	C 17 %	D 9 %	E 8 %
11	Fiesta de disfraces	Correlación	Caso 1 67 %		Caso 2 28 %	Caso 3 <sup>3</sup> 4 %	
12	Figuras escondidas	Múltiple opción	A 15 %	B 22 %	C 34 %	D 29 %	E -
13	¿Qué pintó el pintor?	Múltiple opción	A 24 %	B 16 %	C 32 %	D 28 %	E -

Distribución de respuesta por Desafío para la categoría de Cardenales

<sup>3</sup> Ver la descripción de casos de respuesta al final de este documento.

Horneros							
	Desafío	Tipo	Opciones y respuestas				
1	El dibujo de Ana	Múltiple opción	A 8 %	B 6 %	C 9 %	D 11 %	E 65 %
2	Juego de símbolos	Múltiple opción	A 15 %	B 18 %	C 13 %	D 54 %	E -
3	Estudio de aves	Múltiple opción	A 54 %	B 13 %	C 21 %	D 12 %	E -
4	Etiquetas	Múltiple opción	A 62 %	B 17 %	C 10 %	D 5 %	E 5 %
5	Fiesta de disfraces	Correlación	Caso 1 32 %		Caso 2 53 %	Caso 3 <sup>4</sup> 15 %	
6	Laberinto	Múltiple opción	A 9 %	B 8 %	C 14 %	D 53 %	E 16 %
7	La mesa de los novios	Correlación	Caso 1 77 %		Caso 2 20 %	Caso 3 <sup>5</sup> 3 %	
8	Detector de billetes falsos	Múltiple opción	A 22 %	B 54 %	C 13 %	D 10 %	E -
9	Figuras escondidas	Múltiple opción	A 11 %	B 13 %	C 38 %	D 23 %	E 14 %
10	Superbebras	Múltiple opción	A 11 %	B 17 %	C 38 %	D 27 %	E -
11	¿Qué pintó el pintor?	Múltiple opción	A 30 %	B 9 %	C 34 %	D 34 %	E 26 %
12	Castor Robot	Múltiple opción	A 11 %	B 14 %	C 15 %	D 60 %	E -
13	Ruidos en el tráfico	Múltiple opción	A 3 %	B 27 %	C 59 %	D 11 %	E -
14	Vivero forestal	Múltiple opción	A 33 %	B 17 %	C 30 %	D 19 %	E -

Distribución de respuesta por Desafío para la categoría de Horneros

<sup>4</sup> Ídem.

<sup>5</sup> Ídem.

Teros							
	Desafío	Tipo	Opciones y respuestas				
1	El dibujo de Ana	Múltiple opción	A 5 %	B 4 %	C 5 %	D 7 %	E 79 %
2	Juego de símbolos	Múltiple opción	A 11 %	B 15 %	C 8 %	D 66 %	E -
3	Estudio de aves	Múltiple opción	A 62 %	B 9 %	C 19 %	D 10 %	E -
4	Etiquetas	Múltiple opción	A 71 %	B 17 %	C 6 %	D 2 %	E 4 %
5	Fiesta de disfraces	Correlación	Caso 1 88 %		Caso 2 12 %	Caso 3 <sup>6</sup> 0 %	
6	Laberinto	Múltiple opción	A 10 %	B 1 %	C 17 %	D 62 %	E 10 %
7	La mesa de los novios	Correlación	Caso 1 54 %		Caso 2 39 %	Caso 3 <sup>7</sup> 7 %	
8	Detector de billetes falsos	Múltiple opción	A 21 %	B 63 %	C 10 %	D 6 %	E -
9	Figuras escondidas	Múltiple opción	A 21 %	B 63 %	C 10 %	D 6 %	E -
10	Superbebras	Múltiple opción	A 11 %	B 11 %	C 40 %	D 36 %	E -
11	¿Qué pintó el pintor?	Múltiple opción	A 38 %	B 8 %	C 27 %	D 27 %	E -
12	Castor Robot	Múltiple opción	A 8 %	B 10 %	C 8 %	D 73 %	E -
13	Ruidos en el tráfico	Múltiple opción	A 0 %	B 25 %	C 65 %	D 10 %	E -
14	Vivero forestal	Múltiple opción	A 19 %	B 19 %	C 37 %	D 25 %	E -
15	Pared de ladrillos	Múltiple opción	A 27 %	B 24 %	C 19 %	D 29 %	E -

<sup>6</sup> Ídem.

<sup>7</sup> Ídem.

Casos de respuesta para el desafío Fiesta de disfraces

- Caso 1:
  - Laura - Mago
  - Diego - Superhéroe o Pirata
  - María - Dinosaurio
  - Pablo - Astronauta
  - Sofía - Pirata o Superhéroe
- Caso 2: respuesta donde incluye alguna de las relaciones del caso 1.
- Caso 3: respuesta donde no incluye ninguna de las relaciones del caso 1.

Casos de respuesta para el desafío La mesa de los novios

- Caso 1:
  - Karina - Asiento 1
  - Juan - Asiento 2
  - Ana - Asiento 3
  - Javier - Asiento 4
  - Romina - Asiento 5
  - Tomi - Asiento 6
- Caso 2: respuesta donde incluye alguna de las relaciones del caso 1.
- Caso 3: respuesta donde no incluye ninguna de las relaciones del caso 1.