



## ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

**Asignatura:** Informática  
**Fecha:** septiembre 12 de 2022

**Unidad N.º:** 4  
**Profesor:** Juan Carlos Arias Mejía / Yennifer Castellanos

**Grado:** Séptimo

**TÍTULO**

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN**

**HILOS CONDUCTORES:**

- ¿Cuál es la secuencia básica que se debe seguir para iniciar un programa?
- ¿Qué elementos debe tener un programa básico?
- ¿Estructura de un programa usando Karel?

**TÓPICO GENERATIVO:**

**ROBOTIANDO**

**METAS DE COMPRENSIÓN:**

Empleará en el diseño de aplicaciones las herramientas propias del programa KAREL, en la solución de problemas de programación	Comprenderá el concepto de entorno de programación para diseñar aplicaciones sencillas, usando las herramientas propias del programa KAREL.
--	---

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIE MP O	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
<b>ETAPA EXPLORATORIA</b>	Realizando Lluvia de ideas y preguntas abiertas.  Reconociendo la pantalla inicial de la aplicación.  Identificando los menús principales.	2  S E M A N A S	-Mediante presentaciones, documentos y clases guiadas.	Identificación del tema Conceptualización Análisis Exploración y Argumentación
<b>ETAPA GUIADA</b>	Interactuando con software especializado.  Elaborando programas básicos haciendo uso de las instrucciones del programa en línea KAREL	3  S E M A N A S	-Utilizando aplicaciones que permitan realizar programación en línea -Mediante video tutoriales realizados por el docente para desarrollar los ejercicios propuestos.	Habilidad y técnica  Aplicación de conceptos de Ejecución de procedimientos

<p><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p>	<p>Diseñando sencillos programas usando la estructura lógica y sentencias básicas del programa KAREL</p> <p>Paso 1. Reconocimiento del ambiente del programa</p> <p>Paso2. Exploración de cada uno de los menús del programa.</p> <p>Paso 3. Inserción de instrucciones.</p> <p>Paso 4. Publicación de la aplicación.</p>	<p>4</p> <p>S</p> <p>E</p> <p>M</p> <p>A</p> <p>N</p> <p>A</p> <p>S</p>	<p>-Simulando, diseñando, programando y construyendo los programas propuestos.</p>	<p>Observación</p> <p>Clasificación</p> <p>Ejecución de procedimientos</p>
------------------------------------	---	---	--	--