



## ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

**Asignatura: Informática**  
**Fecha: 11 SEPTIEMBRE**

**Unidad N°: 4**  
**Profesor: Angélica Bayona**

**Grado: 7°**

**TÍTULO**

**PRESENTACIONES EN LÍNEA/ PSEUDOCÓDIGO**

**HILOS CONDUCTORES:**

1. ¿Cómo afecta la utilización de herramientas multimedia y de interacción en las presentaciones en línea a la retención de información y el compromiso del público objetivo?
2. ¿Cuál es el impacto del pseudocódigo en la eficiencia y precisión del desarrollo de algoritmos?

**TÓPICO GENERATIVO:**



**METAS DE COMPRENSIÓN:**

<p>Demostrar habilidades avanzadas en la creación y entrega de presentaciones efectivas en entornos virtuales, utilizando herramientas interactivas y multimedia para comunicar ideas de manera clara, persuasiva y profesional.</p>	<p>Aplicarán de manera competente el pseudocódigo como herramienta para planificar, estructurar y comunicar algoritmos, facilitando el diseño eficiente y la implementación efectiva de soluciones en diversos contextos de programación y resolución de problemas.</p>
--	---

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
<b>ETAPA EXPLORATORIA</b>	<p>Demuestran un dominio avanzado en el uso de herramientas interactivas y multimedia para la creación de presentaciones virtuales impactantes.</p> <p>Desarrollan presentaciones virtuales que no solo comunican ideas de manera clara y estructurada, sino que también persuaden y captan la atención del público.</p> <p>Adaptan de manera efectiva el contenido y el estilo de sus presentaciones virtuales según las características demográficas, culturales y lingüísticas del público objetivo.</p>	<p><b>2 SEMANAS</b></p>	<p>Explorar y familiarizarse con diversas herramientas interactivas y multimedia disponibles para la creación de presentaciones virtuales (por ejemplo, canva ,Prezi, Google Slides con complementos interactivos, etc.).</p> <p>Investigar estrategias efectivas de diseño de contenido persuasivo y profesional en presentaciones virtuales, incluyendo principios de diseño gráfico y teorías de comunicación visual.</p> <p>Practicar la personalización del contenido y el tono de la presentación según el nivel de conocimiento y experiencia del público objetivo.</p>	<p>Conceptualización. Análisis. Exploración. Argumentación. Suficiencia.</p>

<p><b>ETAPA GUIADA</b></p>	<p>Tiene Dominio Avanzado en la Aplicación de Pseudocódigo para la Planificación y Estructuración de Algoritmos</p> <p>Capacidad de Comunicación Efectiva de Algoritmos a través del Pseudocódigo</p> <p>Aplica el Pseudocódigo en Diversos Contextos de Programación.</p> <p>De forma lógica tiene Creatividad para la Resolución de Problemas mediante el Uso de Pseudocódigo</p> <p>El diseño (esquema, prototipo, plano) cumple con los criterios establecidos y es funcional.(Proyecto de síntesis</p>	<p><b>3 SEMANAS</b></p>	<p>Estudiar y practicar la escritura de pseudocódigo para algoritmos simples y complejos, utilizando estructuras como secuencias, selecciones y bucles, mediante ejercicios teórico-prácticos</p> <p>Practicar la documentación de algoritmos complejos utilizando comentarios y anotaciones en pseudocódigo, explicando cada paso de manera detallada y precisa.</p> <p>Resolver problemas específicos de dominio utilizando pseudocódigo adaptado a requisitos particulares del proyecto, demostrando flexibilidad y aplicabilidad en diversos contextos.</p> <p>Avance proyecto de síntesis</p> <p>Participar en desafíos de programación competitiva donde se evalúe la capacidad para resolver problemas rápidamente y de manera innovadora mediante el diseño y comunicación eficaz de algoritmos a través del pseudocódigo.</p> <p>Avance de proyecto de síntesis</p>	<p>Aplicación de conceptos. Ejecución de procedimientos. Solución de problemas Proposición Manejo de herramientas tecnológicas.</p>
<p><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p>	<p><b>PROYECTO TRANSVERSAL</b></p> <p><b>Elaboración con materiales reciclables de un producto útil para la sociedad.</b></p> <p><b>PREGUNTA PROBLEMA:</b> <b>¿De qué manera puedo contribuir a mitigar la contaminación ambiental reutilizando materiales reciclables con el fin de elaborar artículos útiles para la comunidad?</b></p> <p>Ayudar a entender el funcionamiento del mundo empresarial desde la escuela, fomentando su espíritu emprendedor, su autonomía e iniciativa personal teniendo en cuenta las necesidades de nuestro entorno y el cambio climático.</p>	<p><b>3 SEMANAS</b></p>	<p>Cada salón se organiza en 5 estudiantes . Se apoyará el trabajo desde diferentes áreas. Todos los argumentos presentados son claros, precisos y evidencian la apropiación del desarrollo del proyecto y su producto final</p>	<p>Observación. Argumentación Manejo de herramientas tecnológicas. Solución de problemas Proposición Suficiencia</p>