



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Informática
 Fecha: 12 de septiembre 2022

Unidad N.º 4
 Profesor: Yennifer Andrea Castellanos Roa

TÍTULO

BLOQUES DE ANÁLISIS

HILOS CONDUCTORES:

1. ¿Qué conozco sobre programar por bloques?
2. ¿Qué es un bloque lógico?
3. ¿Qué estructura y funciones tienen los elementos del programa Scratch?
4. ¿Cómo interactúan los diferentes bloques en un juego?

TÓPICO GENERATIVO:

**Create, Dream
 Imagine and program
 yourself with
 SCRATCH**

METAS DE COMPRENSIÓN:

Conocerá cómo funciona un código por bloques y cuáles son los elementos necesarios para hacer uno a través de prácticas con la aplicación Scratch MIT. Comprenderá qué es la programación por medio ejemplos, haciendo uso de aplicaciones trabajadas en bloque donde el usuario interactúe con la aplicación.	Realizará simulaciones de juegos apoyado de los códigos por bloques , logrando la interacción maquina humano.
--	---

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
PA EXPLORATORIA	Recordar qué es la programación, la relación que tiene con los algoritmos y el papel que desempeña en la sociedad actual. - Explorar el programa Scratch y sus principales características.	2 S E M A N A S	- Presentando algunos ejemplos de algoritmos creados a partir de programación por bloques. - Explicando el entorno de trabajo de Scratch. - Avance proyecto de síntesis: Elaboración interfaz grafica del juego a desarrollar	- Identificación del tema - Conceptualización y análisis
ETAPA GUIADA	- Crear programas en los cuales se haga uso de ciclos. - Elaborar programas que incluyan el uso de ciclos y condiciones.	3 S E M A N A S	- Analizando y desarrollando programas en la aplicación donde sea necesario el uso simultaneo de ciclos y condiciones. - Avance proyecto de síntesis: Manejo de bloques por objeto secuencia de programación	- Aplicación de conceptos. - Apropiación del lenguaje técnico. - Implementación de técnicas
PROYECTO DE SÍNTESIS	- Realizar un juego sencillo haciendo uso de la aplicación Scratch y los bloques de programación.	3 S E M A N A S	- Realizando simulaciones semanales donde se pruebe la efectividad del manejo de los bloques, desarrollando código que permita emular un FlappyBird, haciendo uso de ciclos y condiciones en el programa.	- Organización de elementos - Clasificación - Diseño.