



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Tecnología e Informática Unidad Nº: 2 Grado: 11º

Profesor: Henry Rolando Quintana Castro Fecha: Abril-13 2021

**PINTURA DIGITAL EN KRITA**

**HILOS CONDUCTORES:**

1. ¿Qué es GAME MAKER Studio?
2. ¿Cómo crear proyectos en GAME MAKER Studio?
3. ¿Cómo analizar los datos obtenidos con sistemas de medición?

**TÓPICO GENERATIVO:**



**METAS DE COMPRENSIÓN:**

Empleará las herramientas que posee GAME MAKER Studio en la creación de actividades sencillas orientadas a la solución de problemas lógicos con personajes virtuales.	Establecerá características de la población a partir de la aplicación de sistemas de medición especificando las necesidades de la misma posterior al análisis de la información.
---	--

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIME	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
<b>ETAPA EXPLORATORIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar las herramientas y sus funciones en Game Maker Studio.</li> <li>• Identificar los elementos que permiten medir las condiciones de una población.</li> </ul>	<b>2 semanas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentando la forma adecuada de comenzar proyectos en Game Maker Studio, dando orientaciones a partir de un diagrama de usuario - aplicación.</li> <li>• Estableciendo diferencias de acuerdo al contexto de cada población.</li> </ul> <p><b>Avance proyecto:</b> Identificar características de una población a partir de su ubicación geográfica.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación.</li> <li>2. Investigación.</li> <li>3. Aplicación del lenguaje técnico.</li> </ol>
<b>ETAPA GUIADA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programar actividades y proyectos en Game Maker Studio.</li> <li>• Establecer necesidades de una población a partir de su ubicación.</li> </ul>	<b>3 semanas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construyendo un juego que tenga un personaje principal.</li> <li>• Elaborando un cuadro donde se encuentren las principales condiciones topográficas del país.</li> </ul> <p><b>Avance proyecto:</b> Establecer necesidades tecnológicas (Artefactos o procesos) de una población.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discusión.</li> <li>2. Observación</li> <li>3. Aplicación del lenguaje técnico.</li> </ol>
<b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b>	<p><b>GAMING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un juego que permita explorar culturas y observar necesidades.</li> </ul>	<b>3 semanas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollando un juego en Game Maker Studio en el cual el usuario pueda acceder a un mapa y cuyo tema principal sea explorar las necesidades de las poblaciones en el mismo.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organización de elementos.</li> <li>2. Construcción gráfica y conceptual.</li> <li>3. Aplicación del lenguaje técnico</li> </ol>