**ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA**

**Asignatura: Informática Unidad N.º 2 Grado: Sexto**

**Fecha: 13 abril 2021 Profesor: Javier Alberto Isaza Caicedo**

PILAS BLOQUES

**TÍTULO**

**HILOS CONDUCTORES:**

|  |
| --- |
| 1. ¿Qué conozco sobre programar por bloques? 2. ¿Qué es pilas bloques y para qué sirve? |

**¡Creando código por bloques!**

**TÓPICO GENERATIVO:**

**METAS DE COMPRENSIÓN:**

|  |  |
| --- | --- |
| Reconocerá los principales comandos de Pilas Bloques a través de actividades prácticas en el programa. | Realizará algoritmos sencillos en Pilas Bloques haciendo uso de ciclos y condiciones. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN** | **TIEMPO** | **VALORACIÓN CONTINUA** | |
|  | **ACCIONES REFLEXIONADAS** |  | **FORMAS** | **CRITERIOS DEL ÁREA** |
| PA  EXPLORA-  TORIA | - Recordar qué es la programación, la relación que tiene con los algoritmos y el papel que desempeña en la sociedad actual.  - Explorar el programa Pilas Bloques y sus principales características. | 2 SEMANAS | - Presentando algunos ejemplos de algoritmos creados a partir de programación por bloques.  - Explicando el entorno de trabajo de Pilas Bloques.  - **Avance proyecto de síntesis:** los estudiantes identificarán el programa y sus características. | - Identificación del tema  - Conceptualización y análisis |
| ETAPA GUIADA | - Crear programas en los cuales se haga uso de ciclos en Pilas Bloques.  - Elaborar programas que incluyan el uso de ciclos y condiciones en Pilas Bloques. | 3 SEMANAS | - Realizando los niveles del programa en los que se presentan diferentes desafíos con ciclos (repetir, repetir mientras, repetir hasta).  - Analizando y desarrollando programas en la aplicación donde sea necesario el uso simultaneo de ciclos y condiciones.  **Avance proyecto de síntesis:** Los niños y niñas comprenderán qué son los ciclos y condiciones en programación. | - Aplicación de conceptos.  - Apropiación del lenguaje técnico. |
| PROYECTO  DE SÍNTESIS | **¡El mono que sabe contar!**  - Solucionar el reto propuesto en el programa para ayudar a un mono a diferenciar y contar frutas. | 3 SEMANAS | - Realizando el programa para ayudar al mono a contar y diferenciar entre manzanas o bananas, haciendo uso de ciclos y condiciones en el reto “El mono que sabe contar”. | - Organización de elementos  - Clasificación  - Diseño. |