



CENSUSJ DIGITAL CAMPUS

Módulo 3: Programación por bloques y estructuras de control

Desarrolla secuencias, eventos, condicionales, bucles, variables y funciones mediante entornos visuales antes de avanzar a código textual.

Resultados de aprendizaje

- Explicar y aplicar eventos.
- Explicar y aplicar condicionales.
- Explicar y aplicar bucles.
- Explicar y aplicar variables.

Síntesis conceptual

Este módulo se centra en eventos, condicionales, bucles y variables. Estos elementos deben comprenderse como un sistema: las decisiones adquieren valor cuando responden al contexto, se sustentan en evidencias y se traducen en acciones observables.

La aplicación exige evitar soluciones automáticas. Primero se delimita la necesidad, después se seleccionan criterios, se diseña una respuesta y finalmente se comprueba su efecto. La reflexión sobre los resultados permite ajustar el proceso y documentar el aprendizaje.

Secuencia recomendada

- Definir comportamiento
- Programar secuencia
- Incorporar decisiones
- Repetir con bucles
- Depurar

Caso para analizar

Un programa contiene bloques repetidos y resulta difícil identificar dónde se produce el error.

Preguntas de reflexión

- ¿Qué información falta para comprender el caso?
- ¿Qué actores deben participar?
- ¿Qué decisión produciría mayor valor educativo?
- ¿Qué evidencia permitiría valorar el resultado?

Producto del módulo

Programa por bloques comentado y evidencia de depuración.

Criterios de calidad

- funcionalidad
- uso de estructuras
- legibilidad
- depuración

Lista de verificación

- Leí la guía completa
- Consulté los recursos recomendados
- Analicé el caso
- Elaboré el producto
- Respondí la evaluación
- Registré la entrega en la plataforma