



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Informática

Unidad N°:2

Grado: Kinder

Fecha: 9 de abril del 2025

Profesor: Diana Patricia Valderrama González

TÍTULO

Herramientas de Paint- Juegos educativos en G-Compris- Inventos

HILOS CONDUCTORES

1. ¿Cuáles son las herramientas del programa Paint?
2. ¿Qué juegos educativos sirven en mi proceso de aprendizaje?
3. ¿Cuáles han sido los inventos más importantes en la historia?

TÓPICO GENERATIVO



METAS DE COMPRENSIÓN

Identificara las herramientas de dibujo de Paint, y con ellas diseñara pequeños dibujos de inventos creados por el hombre que facilitan el trabajo en la granja.	Reconocerá que es un inventor y cuáles han sido los inventos más importantes en la historia, a través de videos y juegos educativos.
--	--

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar que es Paint y como ingresar al programa en el computador 2. Reconocer las herramientas básicas de Paint y realizar con ellas pequeños dibujos de elementos de la granja. 3. Identificar el juego G-Compris como herramienta de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento. 4. Reconocer que es un inventor y cuáles han sido los inventos más importantes de la historia <p>Avance del proyecto de síntesis:</p> Identificar el Icono de Paint y sus herramientas básicas como lápiz, pincel, borrador y relleno en la elaboración de dibujos sencillos.	2 SEMANAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observando en sala de informática el icono de Paint y dando clic en el para ingresar 2. Realizando dibujos en el programa Paint utilizando las herramientas vistas 3. Observando el icono de G-Compris en el computador, dar clic para ingresar e interactuar con el programa. 4. Observando un video de los inventos más importantes de la historia con sus inventores. <p>Realizando pequeños dibujos sencillos de elementos de la granja con ayuda de las formas en Paint.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos previos • Observación • Reconocimiento

<p style="text-align: center;">ETAPA GUIADA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer las herramientas básicas de Paint y aplicarlas en un dibujo sencillo 2. Identificar el proceso de ingreso al programa G-COMPRIS para el desarrollo de actividades lúdicas y de aprendizaje. 3. Reconocer los inventos más importantes en la historia y que conocen y tienen en casa (electrodomésticos) <p>Avance del proyecto de síntesis:</p> <p>Reconocer los inventos del hombre como ayuda en su proceso de trabajo en la granja</p>	<p style="text-align: center;">3 SEMANAS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explorando en el programa Paint las formas, pincel y borrador para dibujar creativamente. 2. Explorando en el programa Paint haciendo dibujos libres para conocer las diferentes herramientas 3. Diseñando en el programa Paint un invento importante de la historia que conozcan y tengan en casa como los electrodomésticos. <p>Diseñando en Paint el dibujo algunos inventos creados por el hombre que le facilitan el trabajo en la granja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de procedimientos • Seguimiento de instrucciones • Conceptualización • Dominio de herramientas tecnológicas
<p style="text-align: center;">PROYECTO DE SÍNTESIS</p>	<p style="text-align: center;">SUMMER FARM</p> <p>Summer farm consiste en que los estudiantes reconozcan la importancia y respeto de los animales de la granja en su entorno desarrollando actividades desde las diferentes áreas del aprendizaje Desde el área de Tecnología e informática, se diseñará un mini robot de animalito de la granja con movimiento.</p>	<p style="text-align: center;">2 SEMANAS</p>	<p>Utilizando material reciclable se diseñará un animalito de la granja el cual llevará movimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de procedimientos aprendidos