



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Informática

Unidad N°: 4

Grado: Kínder

Profesor: Elizabeth Forero Galicia

Fecha: 12 de septiembre de 2022

Ya sé escribir y programar en la computadora

HILOS CONDUCTORES:

1. ¿Cómo puedo reconocer el teclado?
2. ¿Cómo hacer un juego en Scratch Jr.?

TÓPICO GENERATIVO:



METAS DE COMPRENSIÓN:

Identificará el teclado, sus partes y principales teclas realizando una programación en Scratch Jr., dibujando las teclas especiales, para reconocer su funcionamiento.	Realizará un teclado usando diferentes materiales, para representar el alfabeto, los números y las teclas de dirección, y de esta manera familiarizarse con su manipulación.
---	--

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIME	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la división del teclado del computador. • Realizar una animación para explicar las partes principales del teclado y las teclas especiales. 	2 semanas	<ul style="list-style-type: none"> • Por medio de videos, guía y dibujos del teclado del pc, para reconocer las teclas especiales (enter, borrar, espacio, dirección) • Realización de dibujos sobre el teclado en Scratch Jr. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Conocimientos previos • Reconocimiento.
ETAPA GUIADA	<ul style="list-style-type: none"> • Programar objetos en Scratch Jr., sobre las partes del teclado • Representar el teclado, realizándolo con diferentes materiales 	4 semanas	<ul style="list-style-type: none"> • Programando los dibujos sobre el teclado, realizados en Scratch Jr., con los bloques de movimiento, sonido, eventos y apariencia. • Ubicando las partes del teclado, para construir su teclado con diferentes materiales. (Avance proyecto 1) • Realizando la animación en Scratch Jr., para ensamblar teclado con diferentes materiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de procedimientos • Seguimiento de instrucciones
PROYECTO DE SÍNTESIS	<p style="text-align: center;">PROGRAMANDO ANDO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programar objetos en Scratch Jr., para realizar animaciones, sobre el teclado. • Recrear un teclado, para reconocerlo y aprender a escribir en él. 	2 semanas	<p style="text-align: center;">PROYECTO DE SÍNTESIS FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizarán dibujos sobre las teclas especiales del pc. • Elaborando un teclado con diferentes materiales, identificado las principales partes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programar • Construir. • Recrear