



## ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Informática y tecnología

Unidad N°: 04

Grado: Transición

Fecha: Septiembre 12 de 2022

Profesora: Elizabeth Forero Galicia.

TÍTULO

**Máquinas simples y programación.**

HILOS CONDUCTORES:

- ¿Cómo se convierte una idea en tecnología?
- ¿Por qué es importante programar?

TÓPICO GENERATIVO:

**Jugando, programando y construyendo  
identifico las máquinas simples**

METAS DE COMPRENSIÓN:

Realizará juego en Scratch Jr., donde identificará las principales máquinas simples y las identificará en diferentes objetos y lugares

Construirá máquinas simples, con materiales reciclados, identificando su funcionamiento y usos

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
<b>ETAPA EXPLORATORIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las máquinas simples como herramientas que le permite al hombre facilitar el trabajo</li> <li>• Realizar en Scratch Jr., animaciones donde explique qué es una máquina simple y dibujar algunos ejemplos.</li> </ul>	<b>2 semanas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptualización sobre las máquinas simples y cómo las usamos a diario. (videos y guía)</li> <li>• Usando las herramientas de Scratch Jr., para hacer ejemplos de las máquinas simples</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> <li>• Reconocimiento</li> <li>• Conocimientos previos</li> </ul>
<b>ETAPA GUIADA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar un de juego sobre las máquinas simples, en Scratch Jr.</li> <li>• Realizar máquinas simples usando materiales reciclados</li> </ul>	<b>4 semanas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujando objetos para programarlos en Scratch Jr., sobre las máquinas simples.</li> <li>• Elaboración de rueda, eje, plano inclinado, polea con material reciclado.</li> <li>• <b>(Avance proyecto 1)</b> Dibujando y programando objetos en Scratch Jr., (inicio de elaboración de máquinas simples con cajas de cartón).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación.</li> <li>• Ejecución de procedimientos.</li> </ul>
<b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b>	<p><b>Jugando, programando y construyendo, identifico las máquinas simples</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de animación para explicar que son las máquinas simples</li> <li>• Construir máquinas simples con material reciclado.</li> </ul>	<b>2 semanas</b>	<p><b>PROYECTO DE SÍNTESIS FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición sobre las máquinas simples por medio de una animación y en material reciclado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programar</li> <li>• Exponer</li> <li>• Construir</li> </ul>