



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Informática

Unidad N°:4

Grado: Transición

Fecha: 11 de septiembre de 2024

Profesor: Diana Patricia Valderrama González

TÍTULO

Scratch Jr/ Transmisión de energía con la rueda y la polea

HILOS CONDUCTORES

1. ¿Qué es una maquina simple?
2. ¿Cómo puede la rueda y la polea transmitir energía?
3. ¿Cómo puedo programar objetos en Scratch Jr?

TÓPICO GENERATIVO

S.O.S ¡NOS DERRETIMOS!

METAS DE COMPRENSIÓN

Reconocerá las diferentes máquinas como la rueda y la polea, como herramientas que han facilitado el trabajo del hombre y que son transmisores de energía.

Reconocerá el programa Scratch Jr, como software educativo para programar diferentes personajes de un escenario.

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar la rueda y la polea como maquinas simples y transmisores de energía. 2. Diferenciar los bloques de programación de Scratch Jr. 3. Utilizar los bloques de programación de movimiento y eventos en el programa Scratch Jr. <p>Avance del proyecto de síntesis: Ingresar al programa Scratch Jr y explorar en su interfaz grafica</p>	2 SEMANAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Haciendo preguntas sobre el video educativo que se les mostrara, sobre la rueda y la polea como maquinas simples que contribuyen al trabajo del hombre. 2. Explorando los bloques de programación de Scratch Jr e identificar las diferentes herramientas en cada uno 3. Explorando en el programa Scratch Jr, los bloque de movimiento para ejecutarlos en un personaje. <p>Creando en el programa Scratch Jr un escenario con personaje en movimiento a cerca del cuidado del agua</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocimientos previos 2. Observación 3. Reconocimiento

<p style="text-align: center;">ETAPA GUIADA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer la rueda y la polea como herramientas básicas de apoyo para el hombre 2. Reconocer los bloques de programación del programa Scratch Jr 3. Identificar el programa Scratch Jr como software educativo en el diseño de escenarios de su proyecto de síntesis. <p>Avance del proyecto de síntesis:</p> <p>Identificar los bloques de movimiento y de eventos en los personajes y dar vida a su escenario</p>	<p style="text-align: center;">3 SEMANAS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interactuando con juegos en línea interactivos sobre la polea y la rueda. 2. Utilizando los bloques de movimiento y eventos en el programa Scratch Jr. 3. Utilizando el programa Scratch Jr, creando una historia con personajes que tengan movimiento en eventos determinados. <p>Utilizando los bloques de movimiento y eventos en la creación de un escenario sobre el cuidado del medio ambiente</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación 2. Ejecución de procedimientos 3. Seguimiento de instrucciones 4. Conceptualización 5. Dominio de herramientas tecnológicas
<p style="text-align: center;">PROYECTO DE SÍNTESIS</p>	<p style="text-align: center;">Nombre del proyecto y breve descripción:</p> <p style="text-align: center;">S.O.S ¡NOS DERRETIMOS!</p> <p>Los estudiantes comprenderán qué es el calentamiento global sus causas y consecuencias, a través de la creación de una historia y la elaboración de marionetas para presentar un show en el cual se visibilice la importancia del cuidado del medio ambiente y sus recursos naturales, especialmente del agua, involucrando las temáticas trabajadas desde las diferentes áreas que apoyaran el proyecto.</p> <p>Desde el área de informática, los estudiantes crean escenarios en Scratch Jr con personajes con movimiento, sobre la importancia del cuidado del medio ambiente, los recursos naturales y el cuidado del agua</p>	<p style="text-align: center;">2 SEMANAS</p>	<p>Creando escenarios con personajes que describen el calentamiento global y la importancia del cuidado del medio ambiente.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejecución de procedimientos aprendidos