



## ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

**Asignatura:** Informática

**Unidad N°:** 2

**Grado:** Primero

**Fecha:** 15 de abril del 2024

**Profesor:** Diana Patricia Valderrama González

**TÍTULO**

**Evolución de las Tarjetas programables/Placa Makey Makey**

**HILOS CONDUCTORES**

1. ¿Qué es una tarjeta programable?
2. ¿Para qué me sirve un circuito eléctrico?
3. ¿Cómo puedo trabajar por medio de instrucciones en la placa Makey Makey?

**TÓPICO GENERATIVO**

**DEL CAMPO A MIS MANOS**

**METAS DE COMPRENSIÓN**

<p>Conocerá la evolución de algunas tarjetas programables (ábaco, Tarjeta perforada, Microprocesador) a través de videos educativos con el fin de identificar la importancia de estas en la historia.</p>	<p>Identificará los componentes electrónicos básicos de la placa MAKEY MAKEY, y la reconocerá como placa programable a través de talleres practicos.</p>
---	--

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
<b>ETAPA EXPLORATORIA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar la evolución de las tarjetas programables en la historia de la humanidad</li> <li>2. Identificar las partes de la placa Makey Makey en el kit de robótica</li> <li>3. Reconocer las herramientas básicas del programa Scratch Jr programando un escenario de acuerdo al proyecto de síntesis</li> </ol> <p><b>Avance del proyecto de síntesis:</b></p> <p>Identificar las herramientas básicas de programación en Scratch Jr para realizar el proceso de un alimento basado en los escenarios correspondientes.</p>	<b>2 SEMANAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizando un juego de preguntas sobre la historia del computador y sus generaciones.</li> <li>2. Observando los componentes y características de la placa Makey Makey en práctica en el salón</li> <li>3. Creando en el programa Scratch Jr, escenarios y personajes con movimiento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimientos previos</li> <li>2. Observación</li> <li>3. Reconocimiento</li> </ol>
	<p>Utilizando el programa Scratch Jr para realizar el proceso de un alimento basado en los escenarios correspondientes.</p>		<p>Utilizando el programa Scratch Jr, en la elaboración de un escenario donde se evidencie el proceso de un producto</p>	

<p style="text-align: center;"><b>ETAPA GUIADA</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las características de la historia del computador, especialmente de las placas programables.</li> <li>2. Reconocer los componentes de la placa Makey Makey y sus características</li> <li>3. Identificar los bloques básicos para programar movimientos de un personaje, darle apariencia a su escenario y recrearlos</li> </ol> <p><b>Avance del proyecto de síntesis:</b></p> <p>Identificar los componentes y características de la placa Makey Makey, en la programación de un juego.</p>	<p style="text-align: center;"><b>3 SEMANAS</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observando imágenes de las placas programables que se dieron en cada generación del computador con sus características e importancia en la historia</li> <li>2. Observando los componentes de la placa Makey Makey e interactuar con ellas con un ejercicio práctico.</li> <li>3. Utilizando los bloques básicos de programación para hacer que su personaje tenga movimientos, crear escenarios y recrearlos.</li> </ol> <p>Utilizando la placa Makey Makey en ejercicios básicos de programación en un escenario en Scratch Jr.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificación</li> <li>2. Ejecución de procedimientos</li> <li>3. Seguimiento de instrucciones</li> <li>4. Conceptualización</li> <li>5. Dominio de herramientas tecnológicas</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>DEL CAMPO A MIS MANOS</b></p> <p>El proyecto se realizará de forma transversal con todas las áreas y su eje central será sociales, en el cual se busca conocer el proceso de la transformación de los productos delivery campo a la ciudad, por medio de la visita al supermercado donde identificarán, clasificarán y comprarán productos, teniendo en cuenta una serie de pistas. Desde el área de informática, los estudiantes realizarán un juego en Scratch Jr, donde recreen los escenarios con el proceso que tiene un alimento hasta llegar a sus manos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>2 SEMANAS</b></p>	<p>Utilizando el juego creado por ellos en Scratch Jr, donde en cada escenario se evidencie el proceso que tiene un producto desde el campo hasta su consumo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejecución de procedimientos aprendidos</li> </ol>