



**ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA**

**Asignatura: Informática**  
**Fecha: Septiembre 12 de 2022**

**Unidad N°: 04 Grado: 1°**  
**Profesor: Elizabeth Forero Galicia**

**TÍTULO**

**Máquinas simples y programación avanzada**

**HILOS CONDUCTORES:**

- ¿Cómo puedo trabajar en la versión en línea de Scratch?
- ¿Cuáles son las máquinas simples y donde las puedo encontrar?

**TÓPICO GENERATIVO:**

**En robótica, construyo y programo mis juegos**

**METAS DE COMPRENSIÓN:**

Realizará programaciones en Scratch Jr. en línea identificando las herramientas de bloques, objetos, escenarios y comparándolos con la versión JR.	Identificará cuáles son las máquinas simples y como al usarlas facilitamos diferentes tareas, realizando ejemplos de cada una de ellas, en material moldeable.
--	--

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
<b>ETAPA EXPLORATORIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comparar la versión de Scratch Jr. con Scratch en línea, explorando su entorno y herramientas</li> <li>✓ Identificar cuáles son las máquinas simples y qué trabajos facilitan</li> </ul>	2 semanas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Explorando el programa Scratch Jr. en línea identificando los bloques de programación y su entorno. (Guía, uso de videos de apoyo, trabajo práctico)</li> <li>✓ Reconociendo las máquinas simples en el parque de juegos, en los útiles escolares y en diferente herramientas u objetos que usamos a diario. (guía)</li> </ul>	Observación Reconocimiento Conocimientos previos
<b>ETAPA GUIADA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Crear una cuenta de Scratch Jr. en línea, e identificar los bloques de programación, escenarios y objetos.</li> <li>✓ Realizar las máquinas simples en Scratch Jr. en línea.</li> <li>✓ Representar las máquinas simples moldeando con plastilina.</li> </ul>	4 semanas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizando una cuenta en Scratch Jr., teniendo en cuenta los pasos. (guía)</li> <li>✓ Dibujando, escribiendo e insertando imágenes sobre las máquinas simples en la aplicación Scratch</li> <li>✓ Moldeando en plastilina las máquinas simples, e identificando su nombre y uso.</li> </ul> <p><b>Proyecto de Síntesis Avance</b>            Dibujando objetos y creando escenarios para hacer una animación en Scratch en línea.</p>	Identificación.  Ejecución de procedimientos  Seguimiento de instrucciones.  Dominio de las herramientas para programar
<b>PROYECTO DE SÍNTESIS INTEGRADO</b>	<p><b>Proyecto de Síntesis.</b></p> <p><b>Programando juegos para explicar lo aprendido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizar un juego donde explique la importancia de las máquinas simples.</li> </ul>	2 semanas	<p><b>Proyecto de Síntesis.</b></p> <p>Realizando las máquinas simples, moldeando y dibujando para programar un juego donde explique, cuales son las principales máquinas simples.</p>	Creación de juegos