



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Informática
Fecha: 7 de julio de 2025

Unidad N°:3 **Grado: Cuarto**
Profesor: ELIANA FRACICA

TÍTULO

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA BASICA.

HILOS CONDUCTORES:

1. ¿Qué es un circuito simple?
2. ¿Cuáles son las partes de un circuito?
3. ¿Cómo puedo usar los circuitos en la construcción de artefactos tecnológicos sencillos y novedosos?

TÓPICO GENERATIVO:



METAS DE COMPRENSIÓN:

| | |
|---|---|
| <p>Comprenderá qué es un circuito y como este elemento permite la transmisión de potencia y corriente, haciendo uso de mecanismos sencillos que pueden ser empleados diariamente.</p> | <p>Crearé artefactos que empleen circuitos simples y mecanismos diseñados para la satisfacción de las necesidades humanas, dando soluciones Robóticas a problemas cotidianos.</p> |
|---|---|

| | DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN | TIE MP O | VALORACIÓN CONTINUA | |
|-----------------------------|--|--------------------------------------|--|--|
| | ACCIONES REFLEXIONADAS | | FORMAS | CRITERIOS DEL ÁREA |
| EXPLORA-TORIA | <ul style="list-style-type: none"> - Identificar qué es un circuito y que elementos la componen. - Reconocer algunos tipos de circuitos y su aplicabilidad. - Explorar las herramientas que son conductoras y cuáles no lo son.. | 2 S E M A N A S | <ul style="list-style-type: none"> - Observando presentaciones y videos acerca del manejo y tipos de circuitos y su funcionalidad. - Presentando de los tipos de circuitos y en donde los podemos ver en ejecución. Avance 1 proyecto de síntesis: Presentación del Proyecto a los estudiantes Life is colorful – La vida está llena de color. | <ul style="list-style-type: none"> - - Identificación del tema - Conceptualización y análisis |
| ETAPA GUIADA | <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las herramientas necesarias para la creación de circuitos simples, empleándolos componentes del kit de robótica. - Crear circuitos sencillos con conductores, motores y estructuras. | 3 S E M A N A S | <p>Interactuando con los circuitos simples, se permitirá la integración de los conceptos de resistencias, led e interruptores y sus usos.</p> Avance 2 proyecto de síntesis: Presentación de dos alternativas de herramientas digitales para la creación de arte animado. | <ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de conceptos. - Apropiación del lenguaje técnico. |
| PROYECTO DE SÍNTESIS | <p>LIFE IS COLORFUL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de herramientas digitales simples para crear arte animado o interactivo. <p>Tema: ¿Cómo puedo usar el arte para mejorar mi salud física y mental en mi contexto social?</p> | 3 S E M A N A S | <p>Este proyecto interdisciplinario busca mejorar la salud mental y física de niños mediante actividades de arte terapia integradas con elementos de STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas). A través de talleres creativos y actividades experimentales, se fomentará la expresión emocional, el autoconocimiento, la motricidad fina, la resolución de problemas y la colaboración.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Organización de elementos - Clasificación - Diseño. |

