



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Tecnología e Informática Unidad Nº: 2 Grado: 8°  
 Profesor: Henry Rolando Quintana Castro / Alexander Parra Fecha: Abril-13 2021

**TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y DEFINICIÓN DE PROBLEMAS**

**HILOS CONDUCTORES:**

1. ¿Qué es la técnica de animación Stop Motion?
2. ¿Cómo organizar los diferentes elementos en una animación realizada con la técnica Stop Motion?
3. ¿Cuáles metodologías orientan el proceso de solución de problemas?

**TÓPICO GENERATIVO:**



**METAS DE COMPRENSIÓN:**

Seleccionará de forma correcta fotografías para generar una animación del tipo Stop Motion empleando herramientas en línea (Google Slides) .	Identificará elementos necesarios para encontrar problemas en el contexto Colombiano por medio de la interacción de metodologías de análisis de problemas.
--	--

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIME	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
<b>ETAPA EXPLORATORIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar la distribución de elementos para producir una animación por medio de fotografías.</li> <li>• Reconocer programas que me permiten generar un proyecto de animación a partir de fotografías.</li> <li>• Establecer metodologías que ayuden a encontrar problemas en diferentes contextos.</li> </ul>	2 semanas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicando la importancia de generar una secuencia organizada para producir una animación.</li> <li>• Exponiendo los elementos que posee Google Slides (presentaciones) para controlar los tiempos de reproducción, así como la edición de imágenes.</li> <li>• Estableciendo los aspectos principales de la metodología de Bruno Murani para el análisis de problemas y la pirámide de Maslow para la definición de necesidades.</li> </ul> <p><b>Avance proyecto:</b> Establecer problemáticas necesidades tecnológicas en el contexto escolar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación.</li> <li>2. Investigación.</li> <li>3. Aplicación del lenguaje técnico.</li> </ol>
<b>ETAPA GUIADA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un personaje empleando las diferentes formas que posee Google Slides.</li> <li>• Generar esquemas organizados para analizar las variables de un problema.</li> </ul>	3 semanas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construyendo un personaje y escenario en Presentaciones de Google en donde se empleen herramientas como agrupar, formas y edición.</li> <li>• Escribiendo de forma organizada los elementos que permiten analizar problemas.</li> </ul> <p><b>Avance proyecto:</b> Especificando las variables del problema en el contexto escolar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discusión.</li> <li>2. Observación</li> <li>3. Aplicación del lenguaje técnico.</li> </ol>

<p><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p>	<p><b>SOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar un proyecto con la técnica Stop Motion exponiendo las necesidades que resuelve un artefacto.</li> </ul>	<p><b>3 semanas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborando una presentación en Google Slides donde se configuren los tiempos de reproducción automáticos (mínimo de 50 fotos), abordando las necesidades que resuelve el artefacto seleccionado en el contexto.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Organización de elementos.</li> <li>Construcción gráfica y conceptual.</li> <li>Aplicación del lenguaje técnico</li> </ol>
------------------------------------	--	-------------------------	---	---