



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

ASIGNATURA: Informática

UNIDAD: 2

GRADO: 2º

PROFESOR: Lisa María Valenzuela Cantillo

FECHA: Abril 9 de 2025

TÍTULO:

Fuentes de Energía Renovable y No Renovable

HILOS CONDUCTORES

1. ¿Qué es una fuente de energía y cuáles son sus componentes?
2. ¿Qué es el pensamiento computacional?

TÓPICO GENERATIVO:

MONSTERS INC

METAS DE COMPRENSIÓN:

Conocerá el concepto de fuentes de energía, sus componentes, funcionamiento y evolución.

Reconocerá el proceso computacional para efectuar determinadas actividades, identificando secuencias y patrones lógicos.

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la importancia de las diferentes fuentes de energía. • Identificar el conjunto de instrucciones lógicas que permiten desarrollar actividades de movimiento espacial. 	2 semanas	<ul style="list-style-type: none"> • Reconociendo las características principales de la energía. • Identificando el principio de funcionamiento de la energía • Clasificando los tipos de energías. <p>1er Avance proyecto de síntesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del proyecto, pregunta problema, objetivo y como dar solución a la problemática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Reconocimiento • Conocimientos previos
ETAPA GUIADA	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar las fuentes de energía renovables y no renovables reflexionando sobre las que generan mayor contaminación. • Identificar el algoritmo de una situación cotidiana conociendo el inicio, proceso y fin. 	3 semanas	<ul style="list-style-type: none"> • Realizando en Word un algoritmo utilizando figuras de la barra de insertar. • Realizando prácticas con elementos que puedan generar algún tipo de energía. <p>2do Avance proyecto de síntesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes reconocerán en la interfaz de Scratch los diferentes elementos que se pueden utilizar para la creación de nuevos objetos, en este caso el logo para su producto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación. • Ejecución de procedimientos • Seguimiento de instrucciones. • Conceptualización • Dominio de las herramientas tecnológicas
PROYECTO DE SÍNTESIS	<p>ROBÓTICA</p> <p>Programar en Scratch un escenario promoviendo el uso adecuado del agua, en diferentes situaciones de la vida cotidiana donde Rango podría participar.</p>	3 semanas	<p>PROYECTO DE SÍNTESIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes utilizarán el programa Scratch para diseñar el logo para el producto final, el jabón líquido, permitiendo que cada grupo tenga un sello personal, haciendo uso de los bloques de programación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de procedimientos aprendidos