



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

ASIGNATURA: Informática

UNIDAD: 2

GRADO: 2º

PROFESOR: Patricia Parra

FECHA: Abril 15 de 2024

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 un Algoritmo?

TÓPICO GENERATIVO:

RANGO EN EL MUSEO DEL AGUA

METAS DE COMPRENSIÓN:

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

Reconocerá el proceso lógico para efectuar determinada actividad.

	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>Proyecto de Síntesis Avance 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del proyecto a los estudiantes. 	<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>Proyecto de Síntesis Avance 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de afiche promoviendo el uso racionado del agua en word, en diferentes situaciones de la vida cotidiana. 	<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"> • Elaborando un afiche en material reciclable promoviendo el uso adecuado del agua en diferentes situaciones de la vida cotidiana, incluyendo a Rango como personaje principal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de procedimientos aprendidos