



PERÍODO: 1	Grado: 9	ÁREA: Química
-------------------	-----------------	----------------------

DOCENTE: Yeinner Javier Quiroz Lobo

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE, ESTÁNDAR BÁSICO DE COMPETENCIA (EBC),

Identifico estructuras en los seres vivos que les permite cumplir con sus funciones biológicas y desarrollarse en un entorno

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROTOCOLO DE RECUPERACIÓN

Semana	Actividad	Tiempo
1	ACTIVIDAD 1: "Tabla periódica en Ar"	Semana 21
2	ACTIVIDAD 2: "Batalla periódica"	Semana 22

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

"Tabla periódica en Ar"	"Batalla periódica"
Comprensión del tema - 10%	Comprensión del tema - 30%
Presentación de la cartulina- 10%	Video - 30%
Modelos -70%	Informe - 30%
Esfuerzo - 10%	Esfuerzo - 10%

DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN EVALUATIVAS

ACTIVIDAD 1: "Tabla periódica en Ar"

Tema: Tabla periódica

Intención pedagógica: Entender la distribución de los elementos en la tabla periódica y sus funciones

Instrucciones:

1. Del siguiente documento elige 6 elementos de la tabla periódica
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/17rsbR6xD0kkBMkXighaN3nsHQVho5vHc/edit?usp=drivesdk&oid=107890914752384451730&rtpof=true&sd=true>
2. Utiliza el siguiente archivo y realiza un cartel de los elementos elegidos
<https://drive.google.com/file/d/1i1GTGLGYf37cXEXUXW2NF4j6nDUZs1mp/view?usp=drivesdk>



3. Utilizando KIRI Engine realiza 6 modelos en realidad aumentada y envíalos vía correo electrónico a yeinerquirozlobo93@gmail.com

ACTIVIDAD 2: "Batalla periódica"

Tema: Propiedades periódicas

Intención pedagógica: Analizar cómo varían las propiedades periódicas comparando pares de elementos.

Instrucciones:

4. En parejas, escoge 5 pares de elementos (ej. Li vs Na, F vs Cl).
5. Investiga y compara sus propiedades: radio atómico, electronegatividad, energía de ionización.
6. Crea tarjetas tipo "batalla" (como un juego de cartas), donde cada carta representa un elemento con sus propiedades clave.
7. Juega con un compañero o familiar: cada jugador elige una carta y compite usando una propiedad. El elemento con la propiedad "más alta o más baja" según corresponda, gana.
8. Realiza un video en donde se evidencie la realización del juego y entrega un informe breve con las comparaciones y conclusiones.