

## PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 1er Grado

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Marzo	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, Experimentos sencillos, etc.	Questionarios Orales y/o escritos, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	<p>"Llegó la caballería"</p> <p>Este proyecto parte del hecho de que los chicos de 1er Grado aún no poseen habilidades básicas, como leer y escribir, aritmética básica, entre otras. Por este motivo mi propuesta en el marco del área de Robótica y Programaciones ayudarlos a adquirir habilidades básicas, como el pensamiento crítico, el análisis y resolución de situaciones problemáticas, y el razonamiento lógico, ayudándolos en sus necesidades con otras materias mediante el empleo de juegos de mesa, acertijos y experimentos sencillos, de modo que puedan sentirse motivados constantemente a investigar y aprender más sobre el mundo que los rodea.</p> <p>Así pues, considero que mi objetivo dentro del área de Robótica y Programación está cumplido.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Abril	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, Experimentos sencillos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	<p>"Llegó la caballería"</p> <p>Este proyecto parte del hecho de que los chicos de 1er Grado aún no poseen habilidades básicas, como leer y escribir, aritmética básica, entre otras. Por este motivo mi propuesta en el marco del área de Robótica y Programaciones ayudarlos a adquirir habilidades básicas, como el pensamiento crítico, el análisis y resolución de situaciones problemáticas, y el razonamiento lógico, ayudándolos en sus necesidades con otras materias mediante el empleo de juegos de mesa, acertijos y experimentos sencillos, de modo que puedan sentirse motivados constantemente a investigar y aprender más sobre el mundo que los rodea.</p> <p>Así pues, considero que mi objetivo dentro del área de Robótica y Programación está cumplido.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Mayo	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, Experimentos sencillos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	<p>"Llegó la caballería"</p> <p>Este proyecto parte del hecho de que los chicos de 1er Grado aún no poseen habilidades básicas, como leer y escribir, aritmética básica, entre otras. Por este motivo mi propuesta en el marco del área de Robótica y Programaciones ayudarlos a adquirir habilidades básicas, como el pensamiento crítico, el análisis y resolución de situaciones problemáticas, y el razonamiento lógico, ayudándolos en sus necesidades con otras materias mediante el empleo de juegos de mesa, acertijos y experimentos sencillos, de modo que puedan sentirse motivados constantemente a investigar y aprender más sobre el mundo que los rodea.</p> <p>Así pues, considero que mi objetivo dentro del área de Robótica y Programación está cumplido.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Junio	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, Experimentos sencillos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	<p>"Llegó la caballería"</p> <p>Este proyecto parte del hecho de que los chicos de 1er Grado aún no poseen habilidades básicas, como leer y escribir, aritmética básica, entre otras. Por este motivo mi propuesta en el marco del área de Robótica y Programaciones ayudarlos a adquirir habilidades básicas, como el pensamiento crítico, el análisis y resolución de situaciones problemáticas, y el razonamiento lógico, ayudándolos en sus necesidades con otras materias mediante el empleo de juegos de mesa, acertijos y experimentos sencillos, de modo que puedan sentirse motivados constantemente a investigar y aprender más sobre el mundo que los rodea.</p> <p>Así pues, considero que mi objetivo dentro del área de Robótica y Programación está cumplido.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Julio	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, Experimentos sencillos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	<p>"Llegó la caballería"</p> <p>Este proyecto parte del hecho de que los chicos de 1er Grado aún no poseen habilidades básicas, como leer y escribir, aritmética básica, entre otras. Por este motivo mi propuesta en el marco del área de Robótica y Programaciones ayudarlos a adquirir habilidades básicas, como el pensamiento crítico, el análisis y resolución de situaciones problemáticas, y el razonamiento lógico, ayudándolos en sus necesidades con otras materias mediante el empleo de juegos de mesa, acertijos y experimentos sencillos, de modo que puedan sentirse motivados constantemente a investigar y aprender más sobre el mundo que los rodea.</p> <p>Así pues, considero que mi objetivo dentro del área de Robótica y Programación está cumplido.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Agosto	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, Experimentos sencillos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	<p>"Llegó la caballería"</p> <p>Este proyecto parte del hecho de que los chicos de 1er Grado aún no poseen habilidades básicas, como leer y escribir, aritmética básica, entre otras. Por este motivo mi propuesta en el marco del área de Robótica y Programaciones ayudarlos a adquirir habilidades básicas, como el pensamiento crítico, el análisis y resolución de situaciones problemáticas, y el razonamiento lógico, ayudándolos en sus necesidades con otras materias mediante el empleo de juegos de mesa, acertijos y experimentos sencillos, de modo que puedan sentirse motivados constantemente a investigar y aprender más sobre el mundo que los rodea.</p> <p>Así pues, considero que mi objetivo dentro del área de Robótica y Programación está cumplido.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Septiembre	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, Experimentos sencillos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	<p>"Llegó la caballería"</p> <p>Este proyecto parte del hecho de que los chicos de 1er Grado aún no poseen habilidades básicas, como leer y escribir, aritmética básica, entre otras. Por este motivo mi propuesta en el marco del área de Robótica y Programaciones ayudarlos a adquirir habilidades básicas, como el pensamiento crítico, el análisis y resolución de situaciones problemáticas, y el razonamiento lógico, ayudándolos en sus necesidades con otras materias mediante el empleo de juegos de mesa, acertijos y experimentos sencillos, de modo que puedan sentirse motivados constantemente a investigar y aprender más sobre el mundo que los rodea.</p> <p>Así pues, considero que mi objetivo dentro del área de Robótica y Programación está cumplido.</p>



Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, Experimentos sencillos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	<p>"Llegó la caballería"</p> <p>Este proyecto parte del hecho de que los chicos de 1er Grado aún no poseen habilidades básicas, como leer y escribir, aritmética básica, entre otras. Por este motivo mi propuesta en el marco del área de Robótica y Programaciones ayudarlos a adquirir habilidades básicas, como el pensamiento crítico, el análisis y resolución de situaciones problemáticas, y el razonamiento lógico, ayudándolos en sus necesidades con otras materias mediante el empleo de juegos de mesa, acertijos y experimentos sencillos, de modo que puedan sentirse motivados constantemente a investigar y aprender más sobre el mundo que los rodea.</p> <p>Así pues, considero que mi objetivo dentro del área de Robótica y Programación está cumplido.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Noviembre	Introducción a la Lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc).</li> <li>■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente.</li> <li>■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul>	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, Experimentos sencillos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	<p>"Llegó la caballería"</p> <p>Este proyecto parte del hecho de que los chicos de 1er Grado aún no poseen habilidades básicas, como leer y escribir, aritmética básica, entre otras. Por este motivo mi propuesta en el marco del área de Robótica y Programaciones ayudarlos a adquirir habilidades básicas, como el pensamiento crítico, el análisis y resolución de situaciones problemáticas, y el razonamiento lógico, ayudándolos en sus necesidades con otras materias mediante el empleo de juegos de mesa, acertijos y experimentos sencillos, de modo que puedan sentirse motivados constantemente a investigar y aprender más sobre el mundo que los rodea.</p> <p>Así pues, considero que mi objetivo dentro del área de Robótica y Programación está cumplido.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
-----	---------------------------	-------------	-------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 2do Grado

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 3er Grado

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 4to Grado

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-



Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

## PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 5to Grado

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 6to Grado

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 7mo Grado

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 8vo Grado

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-



Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 9no Grado

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 1er Curso

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 2do Curso

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-

### PLAN ANUAL DE CLASES

Docente: Santiago Wu  
Disciplina: Robótica y Programación

Turno: -  
Grado/Curso: 3er Curso

Año: 2023

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Febrero		■	■			-
Marzo		■	■			-
Abril		■	■			-
Mayo		■	■			-
Junio		■	■			-
Julio		■	■			-
Agosto		■	■			-
Septiembre		■	■			-



Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre		■	■			-
Noviembre		■	■			-