

## 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. | Cuestionarios 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. | Cuestionarios 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 Programación con "Scratch jr". | <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> <li>■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos.</li> <li>■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc).</li> <li>■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente.</li> <li>■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos.</li> <li>■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr".</li> <li>■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc).</li> <li>■ Identifica las causas de un efecto y viceversa.</li> <li>■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica.</li> <li>■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil.</li> <li>■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc).</li> <li>■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad.</li> <li>■ Demuestra interés por las actividades realizadas 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, "Scratch jr", etc. | Cuestionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias, Desafíos que incluyan el uso de "Scratch jr". | <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 Programación con "Scratch jr." | <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> <li>■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos.</li> <li>■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc).</li> <li>■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente.</li> <li>■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos.</li> <li>■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr".</li> <li>■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc).</li> <li>■ Identifica las causas de un efecto y viceversa.</li> <li>■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica.</li> <li>■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil.</li> <li>■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc).</li> <li>■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad.</li> <li>■ Demuestra interés por las actividades realizadas 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, "Scratch jr", etc. | Cuestionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias, Desafíos que incluyan el uso de "Scratch jr". | <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 Programación con "Scratch jr." | <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> <li>■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos.</li> <li>■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc).</li> <li>■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente.</li> <li>■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos.</li> <li>■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr".</li> <li>■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc).</li> <li>■ Identifica las causas de un efecto y viceversa.</li> <li>■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica.</li> <li>■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil.</li> <li>■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc).</li> <li>■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad.</li> <li>■ Demuestra interés por las actividades realizadas 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, "Scratch jr", etc. | Cuestionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias, Desafíos que incluyan el uso de "Scratch jr". | <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 Programación con "Scratch jr." | <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> <li>■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos.</li> <li>■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc).</li> <li>■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente.</li> <li>■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos.</li> <li>■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr".</li> <li>■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc).</li> <li>■ Identifica las causas de un efecto y viceversa.</li> <li>■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica.</li> <li>■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil.</li> <li>■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc).</li> <li>■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad.</li> <li>■ Demuestra interés por las actividades realizadas 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, "Scratch jr", etc. | Cuestionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias, Desafíos que incluyan el uso de "Scratch jr". | <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 Programación con "Scratch jr." | <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> <li>■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos.</li> <li>■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc).</li> <li>■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente.</li> <li>■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos.</li> <li>■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr".</li> <li>■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc).</li> <li>■ Identifica las causas de un efecto y viceversa.</li> <li>■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica.</li> <li>■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil.</li> <li>■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc).</li> <li>■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad.</li> <li>■ Demuestra interés por las actividades realizadas 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, "Scratch jr", etc. | Cuestionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias, Desafíos que incluyan el uso de "Scratch jr". | <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 Programación con "Scratch jr." | <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> <li>■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos.</li> <li>■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc).</li> <li>■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente.</li> <li>■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos.</li> <li>■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr".</li> <li>■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc).</li> <li>■ Identifica las causas de un efecto y viceversa.</li> <li>■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica.</li> <li>■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil.</li> <li>■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc).</li> <li>■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad.</li> <li>■ Demuestra interés por las actividades realizadas 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, "Scratch jr", etc. | Cuestionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias, Desafíos que incluyan el uso de "Scratch jr". | <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 Programación con "Scratch jr." | <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> <li>■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos.</li> <li>■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc).</li> <li>■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente.</li> <li>■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos.</li> <li>■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr".</li> <li>■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc).</li> <li>■ Identifica las causas de un efecto y viceversa.</li> <li>■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica.</li> <li>■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil.</li> <li>■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc).</li> <li>■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad.</li> <li>■ Demuestra interés por las actividades realizadas 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, "Scratch jr", etc. | Cuestionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias, Desafíos que incluyan el uso de "Scratch jr". | <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 Programación con "Scratch jr." | <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> <li>■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos.</li> <li>■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc).</li> <li>■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente.</li> <li>■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada.</li> <li>■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos.</li> <li>■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr".</li> <li>■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc).</li> <li>■ Identifica las causas de un efecto y viceversa.</li> <li>■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica.</li> <li>■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil.</li> <li>■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc).</li> <li>■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad.</li> <li>■ Demuestra interés por las actividades realizadas 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, "Scratch jr", etc. | Cuestionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias, Desafíos que incluyan el uso de "Scratch jr". | <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 | 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 del internet, uso de lógica deductiva, experimentación, etc).</li> </ul> | Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc. | Cuestionarios 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 Programación y la Algoritmia | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio a través del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</li> <li>■ Comprende principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, etc).</li> <li>■ Identifica instrucciones sencillas propias de la programación (Leer, Imprimir, Crear variable, Guardar en variable, etc).</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> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. | "¡Jugando también aprendo!"<br>Este proyecto parte de la idea de que 'todo problema puede ser puesto bajo un modelo de datos e información'. El mismo consiste en, a través de diversos juegos, hacer que los chicos puedan crear los suyos propios, estableciendo reglas claras y sencillas, y tomando como temas alguno de su propio interés, de modo que en el proceso fije u obtenga nuevos conocimientos acerca del mismo. |

| Mes   | Contenido/Unidad Temática                           | Capacidades  | Indicadores  | Recursos Didácticos/Uso de TIC's  | Instrumentos de Evaluación  | Proyectos Disciplinarios  |
|-------|---|--|--|---|---|---|
| Abril | Introducción al entorno de desarrollo "Scratch jr." | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> <li>■ Utiliza correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo.</li> <li>■ Usar una computadora y/o móvil con normalidad.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</li> <li>■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr."</li> <li>■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr."</li> <li>■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc).</li> <li>■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc).</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> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. | "¡Jugando también aprendo!"<br>Este proyecto parte de la idea de que 'todo problema puede ser puesto bajo un modelo de datos e información'. El mismo consiste en, a través de diversos juegos, hacer que los chicos puedan crear los suyos propios, estableciendo reglas claras y sencillas, y tomando como temas alguno de su propio interés, de modo que en el proceso fije u obtenga nuevos conocimientos acerca del mismo. |

| Mes  | Contenido/Unidad Temática      | Capacidades  | Indicadores  | Recursos Didácticos/Uso de TIC's  | Instrumentos de Evaluación  | Proyectos Disciplinarios  |
|------|--------------------------------|--|--|---|---|---|
| Mayo | Programación con "Scratch jr." | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> <li>■ Usar una computadora y/o móvil con normalidad.</li> <li>■ Utilizar correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo.</li> <li>■ Crear historias y/o videojuegos mediante el uso de "Scratch jr." basados en temas de su interés.</li> <li>■ Fijar o adquirir conocimientos mediante la creación de historias y juegos con "Scratch jr."</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</li> <li>■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr."</li> <li>■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr."</li> <li>■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc).</li> <li>■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc).</li> <li>■ Ordena ideas de manera coherente y cohesiva.</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> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. | "¡Jugando también aprendo!"<br>Este proyecto parte de la idea de que 'todo problema puede ser puesto bajo un modelo de datos e información'. El mismo consiste en, a través de diversos juegos, hacer que los chicos puedan crear los suyos propios, estableciendo reglas claras y sencillas, y tomando como temas alguno de su propio interés, de modo que en el proceso fije u obtenga nuevos conocimientos acerca del mismo. |

| Mes   | Contenido/Unidad Temática      | Capacidades  | Indicadores   | Recursos Didácticos/Uso de TIC's  | Instrumentos de Evaluación  | Proyectos Disciplinarios  |
|-------|--------------------------------|--|---|---|---|---|
| Junio | Programación con "Scratch jr." | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> <li>■ Usar una computadora y/o móvil con normalidad.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</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> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. | "¡Jugando también aprendo!"<br>Este proyecto parte de la idea de que 'todo problema puede ser puesto bajo un modelo de datos e información'. El mismo consiste en, a través de diversos juegos, hacer que los chicos puedan crear los suyos propios, estableciendo reglas claras y sencillas, y tomando como temas alguno de su propio interés, de modo que en el proceso fije u obtenga nuevos conocimientos acerca del mismo. |



| Mes   | Contenido/Unidad Temática      | Capacidades  | Indicadores   | Recursos Didácticos/Uso de TIC's  | Instrumentos de Evaluación  | Proyectos Disciplinarios  |
|-------|--------------------------------|--|---|---|---|---|
| Julio | Programación con "Scratch jr." | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</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> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. | "¡Jugando también aprendo!"<br>Este proyecto parte de la idea de que 'todo problema puede ser puesto bajo un modelo de datos e información'. El mismo consiste en, a través de diversos juegos, hacer que los chicos puedan crear los suyos propios, estableciendo reglas claras y sencillas, y tomando como temas alguno de su propio interés, de modo que en el proceso fije u obtenga nuevos conocimientos acerca del mismo. |

| Mes    | Contenido/Unidad Temática      | Capacidades  | Indicadores  | Recursos Didácticos/Uso de TIC's  | Instrumentos de Evaluación  | Proyectos Disciplinarios  |
|--------|--------------------------------|--|--|---|---|---|
| Agosto | Programación con "Scratch jr." | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> <li>■ Utilizar correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo.</li> <li>■ Crear historias y/o videojuegos mediante el uso de "Scratch jr." basados en temas de su interés.</li> <li>■ Fijar o adquirir conocimientos mediante la creación de historias y juegos con "Scratch jr."</li> <li>■ Usar una computadora o móvil con normalidad.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</li> <li>■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr."</li> <li>■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr."</li> <li>■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc).</li> <li>■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc).</li> <li>■ Entiende las conexiones entre causas y efectos y viceversa.</li> <li>■ Ordena ideas de manera coherente y cohesiva.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva)</li> </ul> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. | "¡Jugando también aprendo!"<br>Este proyecto parte de la idea de que 'todo problema puede ser puesto bajo un modelo de datos e información'. El mismo consiste en, a través de diversos juegos, hacer que los chicos puedan crear los suyos propios, estableciendo reglas claras y sencillas, y tomando como temas alguno de su propio interés, de modo que en el proceso fije u obtenga nuevos conocimientos acerca del mismo. |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática      | Capacidades  | Indicadores  | Recursos Didácticos/Uso de TIC's  | Instrumentos de Evaluación  | Proyectos Disciplinarios  |
|------------|--------------------------------|--|--|---|---|---|
| Septiembre | Programación con "Scratch jr." | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> <li>■ Utilizar correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo.</li> <li>■ Crear historias y/o videojuegos mediante el uso de "Scratch jr." basados en temas de su interés.</li> <li>■ Fijar o adquirir conocimientos mediante la creación de historias y juegos con "Scratch jr."</li> <li>■ Usar una computadora o móvil con normalidad.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</li> <li>■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr."</li> <li>■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr."</li> <li>■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc).</li> <li>■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc).</li> <li>■ Entiende las conexiones entre causas y efectos y viceversa.</li> <li>■ Ordena ideas de manera coherente y cohesiva.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva)</li> </ul> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. | "¡Jugando también aprendo!"<br>Este proyecto parte de la idea de que 'todo problema puede ser puesto bajo un modelo de datos e información'. El mismo consiste en, a través de diversos juegos, hacer que los chicos puedan crear los suyos propios, estableciendo reglas claras y sencillas, y tomando como temas alguno de su propio interés, de modo que en el proceso fije u obtenga nuevos conocimientos acerca del mismo. |

| Mes     | Contenido/Unidad Temática      | Capacidades  | Indicadores  | Recursos Didácticos/Uso de TIC's  | Instrumentos de Evaluación  | Proyectos Disciplinarios  |
|---------|--------------------------------|--|--|---|---|---|
| Octubre | Programación con "Scratch jr." | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> <li>■ Utilizar correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo.</li> <li>■ Crear historias y/o videojuegos mediante el uso de "Scratch jr." basados en temas de su interés.</li> <li>■ Fijar o adquirir conocimientos mediante la creación de historias y juegos con "Scratch jr."</li> <li>■ Usar una computadora o móvil con normalidad.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</li> <li>■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr."</li> <li>■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr."</li> <li>■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc).</li> <li>■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc).</li> <li>■ Entiende las conexiones entre causas y efectos y viceversa.</li> <li>■ Ordena ideas de manera coherente y cohesiva.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, etc).</li> </ul> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. | "¡Jugando también aprendo!"<br>Este proyecto parte de la idea de que 'todo problema puede ser puesto bajo un modelo de datos e información'. El mismo consiste en, a través de diversos juegos, hacer que los chicos puedan crear los suyos propios, estableciendo reglas claras y sencillas, y tomando como temas alguno de su propio interés, de modo que en el proceso fije u obtenga nuevos conocimientos acerca del mismo. |

| Mes       | Contenido/Unidad Temática      | Capacidades  | Indicadores   | Recursos Didácticos/Uso de TIC's  | Instrumentos de Evaluación  | Proyectos Disciplinarios  |
|-----------|--------------------------------|--|---|---|---|---|
| Noviembre | Programación con "Scratch jr." | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> <li>■ Usar una computadora o móvil con normalidad.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</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> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. | "¡Jugando también aprendo!"<br>Este proyecto parte de la idea de que 'todo problema puede ser puesto bajo un modelo de datos e información'. El mismo consiste en, a través de diversos juegos, hacer que los chicos puedan crear los suyos propios, estableciendo reglas claras y sencillas, y tomando como temas alguno de su propio interés, de modo que en el proceso fije u obtenga nuevos conocimientos acerca del mismo. |

## 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 | 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 Programación con "Scratch" | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico.</li> <li>■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico.</li> <li>■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno.</li> <li>■ Usar una computadora o móvil con normalidad.</li> <li>■ Utilizar "Scratch" para la creación de programas sencillos.</li> <li>■ Utilizar "Scratch" para la ejecución de soluciones planteadas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico.</li> <li>■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno.</li> <li>■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor.</li> <li>■ Reconoce diversos tipos de intrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch".</li> <li>■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch".</li> <li>■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc).</li> <li>■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc).</li> <li>■ Entiende las conexiones entre causas y efectos y viceversa.</li> <li>■ Ordena ideas de manera coherente y cohesiva.</li> <li>■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva)</li> </ul> | Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch", etc. | Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc. |                          |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática | Capacidades | Indicadores | Recursos Didácticos/Uso de TIC's | Instrumentos de Evaluación | Proyectos Disciplinarios |
|------------|---------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Abril      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Mayo       |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Junio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Julio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Agosto     |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Septiembre |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| 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 | 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. | -                        |
| Marzo   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Abril   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Mayo    |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática | Capacidades | Indicadores | Recursos Didácticos/Uso de TIC's | Instrumentos de Evaluación | Proyectos Disciplinarios |
|------------|---------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Junio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Julio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Agosto     |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Septiembre |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| 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 | 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. | -                        |
| Marzo   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Abril   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Mayo    |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática | Capacidades | Indicadores | Recursos Didácticos/Uso de TIC's | Instrumentos de Evaluación | Proyectos Disciplinarios |
|------------|---------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Junio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Julio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Agosto     |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Septiembre |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| 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 | 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. | -                        |
| Marzo   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Abril   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Mayo    |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática | Capacidades | Indicadores | Recursos Didácticos/Uso de TIC's | Instrumentos de Evaluación | Proyectos Disciplinarios |
|------------|---------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Junio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Julio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Agosto     |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Septiembre |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| 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 | 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. | -                        |
| Marzo   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Abril   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Mayo    |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática | Capacidades | Indicadores | Recursos Didácticos/Uso de TIC's | Instrumentos de Evaluación | Proyectos Disciplinarios |
|------------|---------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Junio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Julio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Agosto     |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Septiembre |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| 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 | 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. | -                        |
| Marzo   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Abril   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Mayo    |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática | Capacidades | Indicadores | Recursos Didácticos/Uso de TIC's | Instrumentos de Evaluación | Proyectos Disciplinarios |
|------------|---------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Junio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Julio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Agosto     |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Septiembre |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| 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 | 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. | -                        |
| Marzo   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Abril   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Mayo    |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática | Capacidades | Indicadores | Recursos Didácticos/Uso de TIC's | Instrumentos de Evaluación | Proyectos Disciplinarios |
|------------|---------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Junio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Julio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Agosto     |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Septiembre |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| 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 | 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. | -                        |
| Marzo   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Abril   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Mayo    |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática | Capacidades | Indicadores | Recursos Didácticos/Uso de TIC's | Instrumentos de Evaluación | Proyectos Disciplinarios |
|------------|---------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Junio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Julio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Agosto     |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Septiembre |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| 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 | 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. | -                        |
| Marzo   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Abril   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Mayo    |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |

| Mes        | Contenido/Unidad Temática | Capacidades | Indicadores | Recursos Didácticos/Uso de TIC's | Instrumentos de Evaluación | Proyectos Disciplinarios |
|------------|---------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Junio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Julio      |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Agosto     |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| Septiembre |                           | ■           | ■           |                                  |                            | -                        |
| 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 | 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. | -                        |
| Marzo   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Abril   |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |
| Mayo    |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>   |  |   | -                        |

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