

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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> ■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). ■ Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. ■ Demuestra interés por los experimentos realizados en clase. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> ■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos. ■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc). ■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente. ■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos. ■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr". ■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc). ■ Identifica las causas de un efecto y viceversa. ■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica. ■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil. ■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc). ■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad. ■ Demuestra interés por las actividades realizadas en clase. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> ■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos. ■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc). ■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente. ■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos. ■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr". ■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc). ■ Identifica las causas de un efecto y viceversa. ■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica. ■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil. ■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc). ■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad. ■ Demuestra interés por las actividades realizadas en clase. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> ■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos. ■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc). ■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente. ■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos. ■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr". ■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc). ■ Identifica las causas de un efecto y viceversa. ■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica. ■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil. ■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc). ■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad. ■ Demuestra interés por las actividades realizadas en clase. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> ■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos. ■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc). ■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente. ■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos. ■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr". ■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc). ■ Identifica las causas de un efecto y viceversa. ■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica. ■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil. ■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc). ■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad. ■ Demuestra interés por las actividades realizadas en clase. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> ■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos. ■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc). ■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente. ■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos. ■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr". ■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc). ■ Identifica las causas de un efecto y viceversa. ■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica. ■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil. ■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc). ■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad. ■ Demuestra interés por las actividades realizadas en clase. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> ■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos. ■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc). ■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente. ■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos. ■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr". ■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc). ■ Identifica las causas de un efecto y viceversa. ■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica. ■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil. ■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc). ■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad. ■ Demuestra interés por las actividades realizadas en clase. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> ■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos. ■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc). ■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente. ■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos. ■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr". ■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc). ■ Identifica las causas de un efecto y viceversa. ■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica. ■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil. ■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc). ■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad. ■ Demuestra interés por las actividades realizadas en clase. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> ■ Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar Scratch jr para contar cuentos sencillos. ■ Utilizar las distintas herramientas tecnológicas a su alcance (PC's, Móviles, etc). ■ Ordenar ideas de manera lógica y coherente. ■ Emplear la creación de historias como medio para aprender y/o fijar conocimientos. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Estructurada. ■ Asimilar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos. ■ Incluir en sus razonamientos los principios básicos de la lógica (PI, PNC, PRS, PTE, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce los elementos de la interfaz de "Scratch jr". ■ Realiza acciones básicas de manejo del proyecto (Creación, Guardado, Apertura, Cierre, Eliminación, etc). ■ Identifica las causas de un efecto y viceversa. ■ Redacta cuentos acordes a su capacidad de manera coherente y lógica. ■ Reconoce los elementos básicos de una computadora y/o móvil. ■ Realiza acciones básicas propias del entorno de programación (Hacer que los distintos objetos se muevan, pasar a la siguiente página, etc). ■ Utiliza una computadora y/o móvil con normalidad. ■ Demuestra interés por las actividades realizadas en clase. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. 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). 	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"> ■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico. ■ Resolver problemas sencillos de su medio a través del razonamiento lógico. ■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico. ■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno. ■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor. ■ Comprende principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, etc). ■ Identifica instrucciones sencillas propias de la programación (Leer, Imprimir, Crear variable, Guardar en variable, etc). ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc.	Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc.	"¡Jugando también aprendo!" 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"> ■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico. ■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utiliza correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo. ■ Usar una computadora y/o móvil con normalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico. ■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno. ■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor. ■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr." ■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr." ■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc). ■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc). ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc.	Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc.	"¡Jugando también aprendo!" 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"> ■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico. ■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Usar una computadora y/o móvil con normalidad. ■ Utilizar correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo. ■ Crear historias y/o videojuegos mediante el uso de "Scratch jr." basados en temas de su interés. ■ Fijar o adquirir conocimientos mediante la creación de historias y juegos con "Scratch jr." 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico. ■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno. ■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor. ■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr." ■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr." ■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc). ■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc). ■ Ordena ideas de manera coherente y cohesiva. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc.	Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc.	"¡Jugando también aprendo!" 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"> ■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico. ■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Usar una computadora y/o móvil con normalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico. ■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno. ■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc.	Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc.	"¡Jugando también aprendo!" 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"> ■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico. ■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico. ■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno. ■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc.	Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc.	"¡Jugando también aprendo!" 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"> ■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico. ■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo. ■ Crear historias y/o videojuegos mediante el uso de "Scratch jr." basados en temas de su interés. ■ Fijar o adquirir conocimientos mediante la creación de historias y juegos con "Scratch jr." ■ Usar una computadora o móvil con normalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico. ■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno. ■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor. ■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr." ■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr." ■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc). ■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc). ■ Entiende las conexiones entre causas y efectos y viceversa. ■ Ordena ideas de manera coherente y cohesiva. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva) 	Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc.	Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc.	"¡Jugando también aprendo!" 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"> ■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico. ■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo. ■ Crear historias y/o videojuegos mediante el uso de "Scratch jr." basados en temas de su interés. ■ Fijar o adquirir conocimientos mediante la creación de historias y juegos con "Scratch jr." ■ Usar una computadora o móvil con normalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico. ■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno. ■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor. ■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr." ■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr." ■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc). ■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc). ■ Entiende las conexiones entre causas y efectos y viceversa. ■ Ordena ideas de manera coherente y cohesiva. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva) 	Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc.	Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc.	"¡Jugando también aprendo!" 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"> ■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico. ■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Utilizar correctamente "Scratch jr." para ejecutar soluciones previamente planteadas, tanto por el profesor, como él mismo. ■ Crear historias y/o videojuegos mediante el uso de "Scratch jr." basados en temas de su interés. ■ Fijar o adquirir conocimientos mediante la creación de historias y juegos con "Scratch jr." ■ Usar una computadora o móvil con normalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico. ■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno. ■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor. ■ Reconoce diversos tipos de instrucciones y sus usos en el entorno de "Scratch jr." ■ Relaciona el "paso a paso" de una solución propuesta con instrucciones de "Scratch jr." ■ Asimila principios básicos de lógica (PNC, PI, PTE, PRS, PC, etc). ■ Asimila estructuras lógicas simples (Conjunción, Disyunción inclusiva, Bicondicional, Condicional, etc). ■ Entiende las conexiones entre causas y efectos y viceversa. ■ Ordena ideas de manera coherente y cohesiva. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva). 	Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc.	Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc.	"¡Jugando también aprendo!" 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"> ■ Analizar problemas simples de su entorno aplicando el razonamiento lógico. ■ Resolver problemas sencillos de su medio mediante el uso del razonamiento lógico. ■ Mostrar curiosidad por las cosas de su entorno. ■ Usar una computadora o móvil con normalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y analiza problemas sencillos de su entorno mediante el razonamiento lógico. ■ Elabora y propone soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno. ■ Resuelve problemas mediante la ejecución de las soluciones propuestas, tanto por él mismo, como por el profesor. ■ Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Diagramas ilustrativos, experimentos sencillos, presentaciones, "Scratch jr.", etc.	Ejercicios prácticos, Cuestionarios Orales y/o Escritos, Juegos, etc.	"¡Jugando también aprendo!" 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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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: 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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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"> Hallar soluciones creativas a situaciones problemáticas mediante el uso del razonamiento lógico. Mostrar interés o curiosidad por las cosas de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora estrategias para ganar diversos tipos de juegos de mesa (Casita robada, UNO, Ajedrez, Laberintos, etc). Resuelve diversos tipos de acertijos y puzzles correctamente. Emplea diversos medios para la obtención de información (Preguntas al profesor, los compañeros o los padres, uso de lógica deductiva, experimentación, etc). 	Juegos diversos, Acertijos, Puzzles, Libros de cuentos, etc.	Questionarios Orales, Juegos o resolución de Acertijos y Trivias.	-
Marzo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Abril		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-
Mayo		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 			-

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