

## 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	Computadoras. Concepto y elementos constituyentes. Sistema Operativo. Concepto, ejemplos y funciones. Periféricos. Concepto, tipos, uso y ejemplos. Archivos y programas. Concepto, tipos, usos y ejemplos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar con normalidad una computadora en cualquiera de sus formatos (PC, Móvil, Portátil, etc).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar correctamente los periféricos más comunes (mouse, teclado, monitor, etc).</li> <li>Utilizar correctamente los archivos y programas más comunes (imágenes, audio, texto plano, etc).</li> <li>Comprender el concepto y uso de las computadoras y los sistemas operativos.</li> <li>Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>Utilizar diversos medios para obtener datos o información (preguntar a personas de confianza, deducciones, experimentación, etc).</li> <li>Mostrar curiosidad por los elementos de su entorno.</li> </ul>	Ilustraciones, computadoras, juegos, experimentos sencillos, etc.	Preguntas orales, Ejercicios de aplicación, Juegos, etc	-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Marzo	Lógica de la Programación. Aplicaciones a la vida real y ejemplos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc).</li> <li>■ Asociar causas a efectos y viceversa.</li> <li>■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas.</li> <li>■ Planear estrategias para ganar juegos.</li> <li>■ Ejecutar estrategias propuestas, tanto por sí mismo como por el profesor, para ganar juegos.</li> <li>■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno.</li> <li>■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día.</li> </ul>	Puzzles, Acertijos, Aplicaciones Web, Juegos, Experimentos sencillos, etc	Preguntas orales, Ejercicios de aplicación, Juegos, etc.	<p>”¡Jugando también aprendo!”</p> <p>El proyecto consiste en hacer que los chicos que aún no pueden leer o escribir también puedan ejercitar su razonamiento lógico. La mejor manera que se me ocurre para lograrlo es a través de los juegos, pues revelan mucho acerca del alumno, y permiten inculcarle principios de la lógica, como el Principio de Identidad, estructuras de la programación, como secuencias, condicionales y bucles, y el concepto que domina la programación actual: el objeto.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Abril	Lógica de la Programación. Secuencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprender el concepto de secuencialidad.</li> <li>■ Aplicar el concepto de secuencialidad a situaciones diarias que así lo demanden.</li> <li>■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc).</li> <li>■ Asociar causas a efectos y viceversa.</li> <li>■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Explicar secuencias sencillas de su día a día.</li> <li>■ Ordenar ideas expuestas mediante un razonamiento lógico.</li> <li>■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas.</li> <li>■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno.</li> <li>■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día.</li> </ul>	Puzzles, Acertijos, Aplicaciones Web, Juegos, Experimentos sencillos, Libros de Cuentos, etc	Preguntas orales, Ejercicios de aplicación, Juegos, etc.	<p>”¡Jugando también aprendo!”</p> <p>El proyecto consiste en hacer que los chicos que aún no pueden leer o escribir también puedan ejercitar su razonamiento lógico. La mejor manera que se me ocurre para lograrlo es a través de los juegos, pues revelan mucho acerca del alumno, y permiten inculcarle principios de la lógica, como el Principio de Identidad, estructuras de la programación, como secuencias, condicionales y bucles, y el concepto que domina la programación actual: el objeto.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Mayo	Lógica de la Programación. Condicionales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprender el concepto de condicionalidad.</li> <li>■ Aplicar el concepto de condicionalidad a situaciones diarias que así lo demanden.</li> <li>■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc).</li> <li>■ Asociar causas a efectos y viceversa.</li> <li>■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Explicar situaciones sencillas de su día a día mediante relaciones condición-acción.</li> <li>■ Ordenar ideas expuestas mediante un razonamiento lógico.</li> <li>■ Asocia condiciones y conclusiones mediante lógicamente.</li> <li>■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas.</li> <li>■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno.</li> <li>■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día.</li> </ul>	Puzzles, Acertijos, Aplicaciones Web, Juegos, Experimentos sencillos, Libros de Cuentos, etc	Preguntas orales, Ejercicios de aplicación, Juegos, etc.	<p>”¡Jugando también aprendo!”</p> <p>El proyecto consiste en hacer que los chicos que aún no pueden leer o escribir también puedan ejercitar su razonamiento lógico. La mejor manera que se me ocurre para lograrlo es a través de los juegos, pues revelan mucho acerca del alumno, y permiten inculcarle principios de la lógica, como el Principio de Identidad, estructuras de la programación, como secuencias, condicionales y bucles, y el concepto que domina la programación actual: el objeto.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Junio	Exámenes. Evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc).</li> <li>■ Asociar causas a efectos y viceversa.</li> <li>■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas.</li> <li>■ Planear estrategias para ganar juegos.</li> <li>■ Ejecutar estrategias propuestas, tanto por sí mismo como por el profesor, para ganar juegos.</li> <li>■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno.</li> <li>■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día.</li> </ul>	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Julio	Lógica de la Programación. Aplicación y práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc).</li> <li>■ Asociar causas a efectos y viceversa.</li> <li>■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas.</li> <li>■ Planear estrategias para ganar juegos.</li> <li>■ Ejecutar estrategias propuestas, tanto por sí mismo como por el profesor, para ganar juegos.</li> <li>■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno.</li> <li>■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día.</li> </ul>	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	-

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Agosto	Lógica de la Programación. Bucles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprender el concepto de repetición.</li> <li>■ Aplicar el concepto de repetición a situaciones diarias que así lo demanden.</li> <li>■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc).</li> <li>■ Asociar causas a efectos y viceversa.</li> <li>■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Explicar situaciones cotidianas de su día a día aplicando el concepto de repetición.</li> <li>■ Clasificar los bucles según la cantidad de veces que se repiten.</li> <li>■ Hallar patrones en secuencias previamente expuestas.</li> <li>■ Detectar la condición de repetición de acontecimientos concretos.</li> <li>■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas.</li> <li>■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno.</li> <li>■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día.</li> </ul>	Ilustraciones, computadoras, juegos, experimentos sencillos, etc.	Preguntas orales, Ejercicios de aplicación, Juegos, etc	<p>”¡Jugando también aprendo!”</p> <p>El proyecto consiste en hacer que los chicos que aún no pueden leer o escribir también puedan ejercitar su razonamiento lógico. La mejor manera que se me ocurre para lograrlo es a través de los juegos, pues revelan mucho acerca del alumno, y permiten inculcarle principios de la lógica, como el Principio de Identidad, estructuras de la programación, como secuencias, condicionales y bucles, y el concepto que domina la programación actual: el objeto.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Septiembre	Lógica de la Programación. Bucle de Eventos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprender el concepto de evento.</li> <li>■ Aplicar el concepto de evento a situaciones que así lo requieran.</li> <li>■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc).</li> <li>■ Asociar causas a efectos y viceversa.</li> <li>■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Manejar múltiples tareas mediante el modelo del bucle de eventos.</li> <li>■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas.</li> <li>■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno.</li> <li>■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día.</li> </ul>	Ilustraciones, computadoras, juegos, experimentos sencillos, etc.	Preguntas orales, Ejercicios de aplicación, Juegos, etc	<p>”¡Jugando también aprendo!”</p> <p>El proyecto consiste en hacer que los chicos que aún no pueden leer o escribir también puedan ejercitar su razonamiento lógico. La mejor manera que se me ocurre para lograrlo es a través de los juegos, pues revelan mucho acerca del alumno, y permiten inculcarle principios de la lógica, como el Principio de Identidad, estructuras de la programación, como secuencias, condicionales y bucles, y el concepto que domina la programación actual: el objeto.</p>



Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Octubre	Lógica de la Programación. Aplicación y Práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprender el concepto de repetición.</li> <li>■ Aplicar el concepto de repetición a situaciones diarias que así lo demanden.</li> <li>■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc).</li> <li>■ Asociar causas a efectos y viceversa.</li> <li>■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Explicar situaciones cotidianas de su día a día aplicando el concepto de repetición.</li> <li>■ Hallar patrones en secuencias previamente expuestas.</li> <li>■ Detectar la condición de repetición de acontecimientos concretos.</li> <li>■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas.</li> <li>■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno.</li> <li>■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día.</li> </ul>	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	<p>”¡Jugando también aprendo!”</p> <p>El proyecto consiste en hacer que los chicos que aún no pueden leer o escribir también puedan ejercitar su razonamiento lógico. La mejor manera que se me ocurre para lograrlo es a través de los juegos, pues revelan mucho acerca del alumno, y permiten inculcarle principios de la lógica, como el Principio de Identidad, estructuras de la programación, como secuencias, condicionales y bucles, y el concepto que domina la programación actual: el objeto.</p>

Mes	Contenido/Unidad Temática	Capacidades	Indicadores	Recursos Didácticos/Uso de TIC's	Instrumentos de Evaluación	Proyectos Disciplinarios
Lógica de la Programación. Aplicación y práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc).</li> <li>■ Asociar causas a efectos y viceversa.</li> <li>■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas.</li> <li>■ Planear estrategias para ganar juegos.</li> <li>■ Ejecutar estrategias propuestas, tanto por sí mismo como por el profesor, para ganar juegos.</li> <li>■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase.</li> <li>■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno.</li> <li>■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día.</li> </ul>	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	-	