

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	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"> Utilizar con normalidad una computadora en cualquiera de sus formatos (PC, Móvil, Portátil, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar correctamente los periféricos más comunes (mouse, teclado, monitor, etc). Utilizar correctamente los archivos y programas más comunes (imágenes, audio, texto plano, etc). Comprender el concepto y uso de las computadoras y los sistemas operativos. Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos o habilidades aprendidas en clase. Utilizar diversos medios para obtener datos o información (preguntar a personas de confianza, deducciones, experimentación, etc). Mostrar curiosidad por los elementos de su entorno. 	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"> ■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc). ■ Asociar causas a efectos y viceversa. ■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas. ■ Planear estrategias para ganar juegos. ■ Ejecutar estrategias propuestas, tanto por sí mismo como por el profesor, para ganar juegos. ■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos o habilidades aprendidas en clase. ■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno. ■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día. 	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"> ■ Comprender el concepto de secuencialidad. ■ Aplicar el concepto de secuencialidad a situaciones diarias que así lo demanden. ■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc). ■ Asociar causas a efectos y viceversa. ■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Explicar secuencias sencillas de su día a día. ■ Ordenar ideas expuestas mediante un razonamiento lógico. ■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas. ■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase. ■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno. ■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día. 	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"> ■ Comprender el concepto de condicionalidad. ■ Aplicar el concepto de condicionalidad a situaciones diarias que así lo demanden. ■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc). ■ Asociar causas a efectos y viceversa. ■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Explicar situaciones sencillas de su día a día mediante relaciones condición-acción. ■ Ordenar ideas expuestas mediante un razonamiento lógico. ■ Asocia condiciones y conclusiones mediante lógicamente. ■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas. ■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase. ■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno. ■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día. 	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"> ■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc). ■ Asociar causas a efectos y viceversa. ■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas. ■ Planear estrategias para ganar juegos. ■ Ejecutar estrategias propuestas, tanto por sí mismo como por el profesor, para ganar juegos. ■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase. ■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno. ■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día. 	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"> ■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc). ■ Asociar causas a efectos y viceversa. ■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas. ■ Planear estrategias para ganar juegos. ■ Ejecutar estrategias propuestas, tanto por sí mismo como por el profesor, para ganar juegos. ■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase. ■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno. ■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día. 	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"> ■ Comprender el concepto de repetición. ■ Aplicar el concepto de repetición a situaciones diarias que así lo demanden. ■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc). ■ Asociar causas a efectos y viceversa. ■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Explicar situaciones cotidianas de su día a día aplicando el concepto de repetición. ■ Clasificar los bucles según la cantidad de veces que se repiten. ■ Hallar patrones en secuencias previamente expuestas. ■ Detectar la condición de repetición de acontecimientos concretos. ■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas. ■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase. ■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno. ■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día. 	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"> ■ Comprender el concepto de evento. ■ Aplicar el concepto de evento a situaciones que así lo requieran. ■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc). ■ Asociar causas a efectos y viceversa. ■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Manejar múltiples tareas mediante el modelo del bucle de eventos. ■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas. ■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase. ■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno. ■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día. 	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"> ■ Comprender el concepto de repetición. ■ Aplicar el concepto de repetición a situaciones diarias que así lo demanden. ■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc). ■ Asociar causas a efectos y viceversa. ■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Explicar situaciones cotidianas de su día a día aplicando el concepto de repetición. ■ Hallar patrones en secuencias previamente expuestas. ■ Detectar la condición de repetición de acontecimientos concretos. ■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas. ■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase. ■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno. ■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día. 	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"> ■ Asimilar los principios básicos de la lógica (PI, PRS, PNC, PTE, PC, etc). ■ Asociar causas a efectos y viceversa. ■ Respetar las reglas establecidas en diversas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugar respetando las reglas previamente establecidas. ■ Planear estrategias para ganar juegos. ■ Ejecutar estrategias propuestas, tanto por sí mismo como por el profesor, para ganar juegos. ■ Ayudar a sus compañeros a comprender los conceptos y/o habilidades aprendidas en clase. ■ Elaborar programas que resuelvan problemas simples presentados en su entorno. ■ Aplicar las instrucciones de un programa propuesto a la resolución de problemáticas sencillas presentadas en su día a día. 	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	Ejercicios de evaluación, Preguntas acerca de conceptos clave, Sketches.	-	