

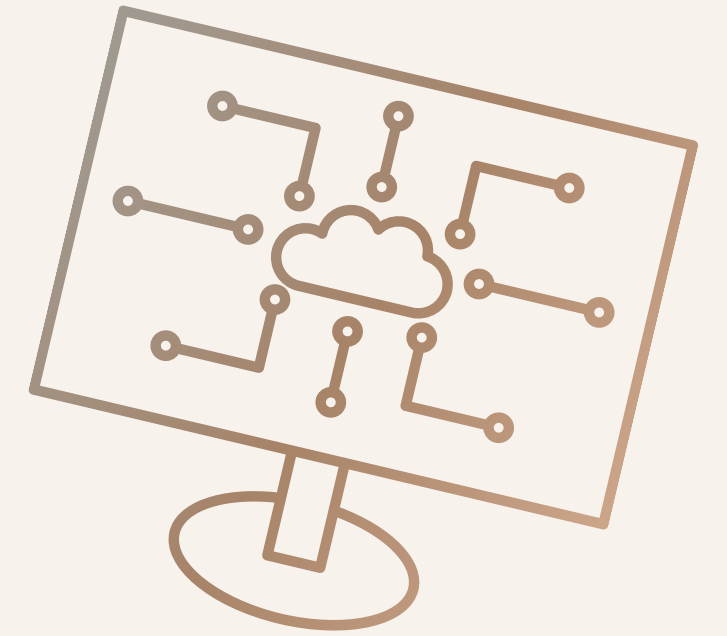


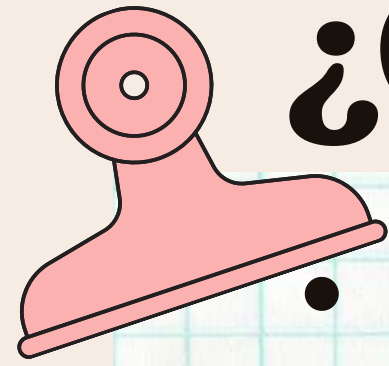
**PLAN ANUAL ELECTIVO
PENSAMIENTO COMPUTACIONAL
Y PROGRAMACIÓN**

III y IV Medio 2023

¿Qué aprenderemos este año?

A través de diversas actividades, se busca preparar a los estudiantes para los trabajos del futuro, donde las máquinas aprenderán autónomamente. Se desarrollarán actitudes y hábitos de abstraer y "descomponer" problemas para que éstos puedan ser manejados por un computador, que los estudiantes aprendan a modelar computacionalmente para resolver problemas reales y también aprendan sobre inteligencia artificial, a manejar office, canva y a programar juegos interactivos relacionados a las matemáticas utilizando Scratch.



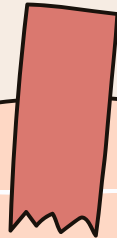


¿Cómo será esta clase?

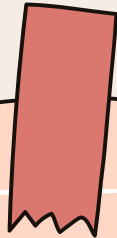
- Se solicitará el silencio necesario para dar inicio a cada clase.
- Se comenzará recordando los contenidos de la clase anterior.
- Se necesita que cada estudiante tenga su cuaderno y pendrive.
- Se explicitará el objetivo de la clase y lo que debemos lograr.
- El uso del celular estará prohibido.
- Es importante la asistencia y puntualidad.
- Pueden comunicarse conmigo para detalles de la asignatura a través de jjofre@cnsaweb.cl



Materiales para la asignatura



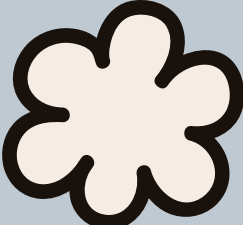
Cuaderno
100 hojas y
lápices.



Pendrive de
32 GB



Tipos de evaluaciones a desarrollar.

- 
- Prueba Sumativa: de contenidos al semestre.
 - Actividades en clases: Se evaluarán trabajos de proceso. (Excel, canva, videos, etc)
 - Portafolio: Registro de evidencias en formato Word o documento en línea.
 - Presentaciones grupales y uso de Carta Gantt.
 - Proyecto final

Propósito de la evaluación

Nuestro mundo está experimentando cambios en forma acelerada. Los estudiantes deben prepararse para enfrentar una sociedad que será muy distinta de cómo la conocemos hoy: uso de nuevas tecnologías, la robotización de muchas tareas, el manejo de grandes cantidades de información y las comunicaciones globales, entre otros. El propósito es ofrecer al estudiante un proceso continuo, que esta en la búsqueda de identificar los avances, dificultades y logros, con la finalidad de ofrecer el apoyo pedagógico que necesiten para mejorar y lograr adquirir los conocimientos.



Evaluaciones I semestre



Prueba de laboratorio

Aplicación de excel y canva en ejemplos de la vida diaria.
Uso de gráficos.

**29 de
Marzo**

Exposición

Trabajo Grupal, uso de Carta Gantt.

**25 y 26 de
abril**

Prueba Sumativa

Pensamiento computacional.
Aplicaciones.

**14 de
Junio**

Portafolio

Recopilación de evidencia de trabajos del semestre en formato digital.

**Entrega 21
de junio**

Nota de trabajos en clases: 31 de Mayo

Evaluaciones II semestre

Trabajos en clases.

Actividades acumulativas de clases

Prueba Sumativa

Contenidos de programación en scratch


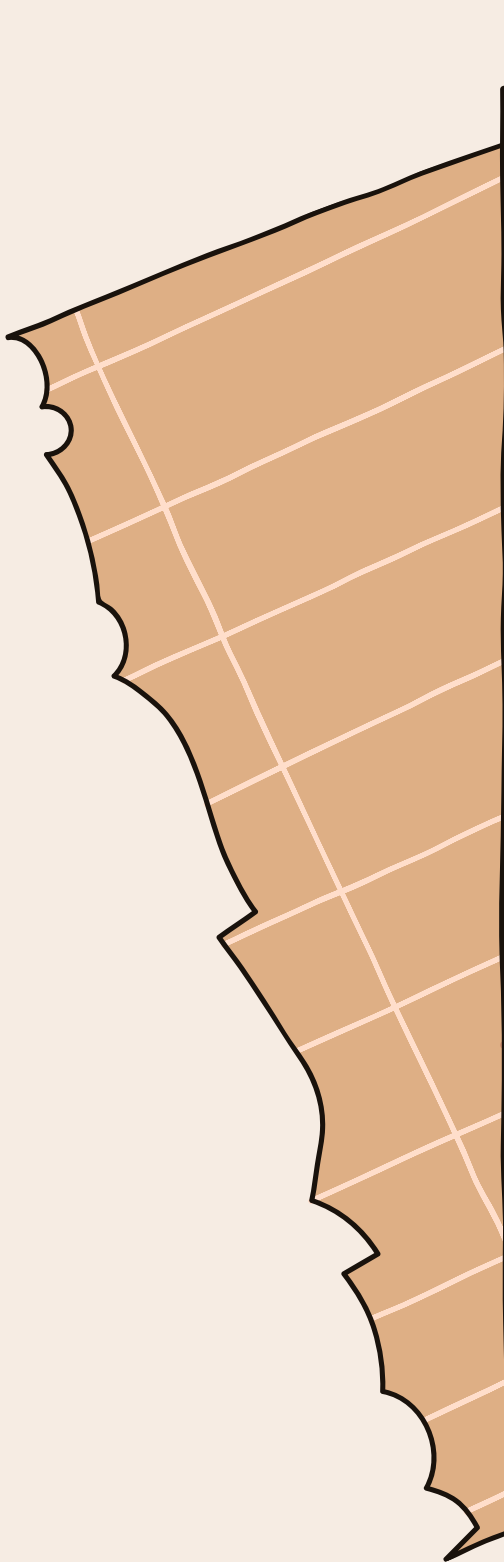
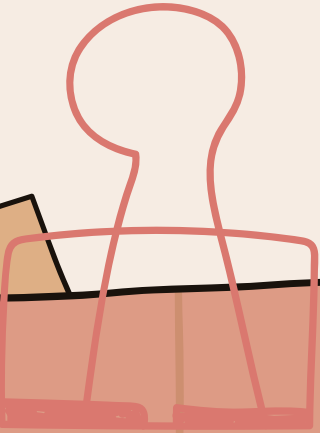
Proyecto

Proyecto en scratch.

Portafolio

Recopilación de evidencia de trabajos del semestre en formato digital.





**La educación es el
arma más poderosa
que puedes usar
para cambiar el
mundo.**

Nelson Mandela