



Liceo de Hombres Manuel Montt Planificación por
Departamento

RED DE CONTENIDOS PRUEBA GLOBAL 3RO PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y PROGRAMACIÓN

NIVEL: 3° Medio

DOCENTE(S): Felipe Cid - Juan Jara

UNIDAD	OA (n° y Habilidad)	Contenidos	Páginas a trabajar
1 La escritura como medio para comunicar y almacenar la información.	OA 1. Aplicar conceptos de Ciencias de la Computación –abstracción, organización lógica de datos, análisis de soluciones alternativas y generalización– al crear el código de una solución Computacional.	Conceptos de programación como: Patrones Variables Algoritmos * Lenguaje Natural * Diagramas de flujo * Pseudocódigo Esto desde el punto de vista de la descomposición, el reconocimiento de patrones, la abstracción, para llegar a los algoritmos.	Bibliografía de Classroom: Sección PCyP - Draw.io
2 La resolución de problemas y las máquinas	OA 2. Representar diferente tipo de datos en una variedad de formas que incluya textos, sonidos, imágenes y números. OA 3. Desarrollar y programar algoritmos para ejecutar procedimientos matemáticos, realizar cálculos y obtener términos definidos por una regla o patrón	Conceptos relacionados a la programación. Una vez vistos los mecanismos de funcionamiento de los algoritmos, se procede a conocer los ciclos. Los ciclos son subprocesos, que se ejecutan dentro de un programa o algoritmo. Sirven para ordenar los procedimientos y para conectar las ideas dentro de los mismos algoritmos. Los ciclos involucrados son: Si	Bibliografía de Classroom: Sección PCyP - Pselnt

	obtener términos definidos por una regla o patrón.	Según Para Repetir Mientras Además de las funciones.	
4 Elaboración de Apps para dispositivos electrónicos móviles	OA 5. Desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles y para dispositivos provistos de sensores y mecanismos de control.	Conceptos relacionados al desarrollo de aplicaciones móviles. Vincular un smartphone con una aplicación web. Utilizar los accesorios de un smartphone como el giroscopio, la cámara o el sensor de luz. Desarrollo de aplicaciones mediante el uso de bloques y no-código. Uso de herramientas de machine learning e inteligencia artificial.	Bibliografía de Classroom: Sección PCyP - MIT App Inventor web del MIT https://appinventor.mit.edu/ Sección PCyP - Introducción a Machine Learning web de machine learning https://teachablemachine.withgoogle.com/

