

LOGRO	PROGRAMACIÓN: 1. Logro crear un juego simple utilizando bloques de programación en Scratch. 2. Aprendí a utilizar bucles para repetir acciones y reducir la cantidad de código necesario en un programa. 3. Utilicé condicionantes para crear un programa que respondía de manera diferente dependiendo de la entrada del usuario. PAINT: 1. Creé una función personalizada en Paint que me permitió cambiar el tamaño y la opacidad del pincel con un solo clic. 2. Personaliza los botones en Paint para incluir herramientas y acciones que usó con frecuencia. 3. Utilicé la herramienta de texto en Paint para crear un cartel para un evento escolar. PROYECTO: 1. Diseñe una pulsera de macarrones utilizando diferentes técnicas de tejido. 2. Cree un collar de macarrones utilizando una variedad de colores y tamaños de macarrones. 3. Utilicé técnicas de pintura y decoración para crear diseños personalizados en mis pulseras y collares de macarrones.
EJES TEMÁTICOS	PROGRAMACIÓN • Bloques • Bucles • Condicionantes • Instrucciones • Resolución de problemas PAINT • Funciones • Botones • Textos • Colores • Copiar y pegar PROYECTO • Collar y pulseras de Macarrones
CONTEXTO DE APRENDIZAJE	Teniendo en cuenta los ejes temáticos planteados anteriormente, se pueden incluir las siguientes actividades: PROGRAMACIÓN: 1. Crear un juego sobre la ciudad costera: Los estudiantes pueden utilizar bloques de programación en Scratch para crear un juego sobre la ciudad

	costera. El juego podría incluir personajes locales, lugares turísticos y elementos de la cultura local. PAINT: 1. Crear una ilustración de la ciudad costera: Los estudiantes pueden utilizar Paint para crear una ilustración de la ciudad costera. La ilustración podría incluir elementos turísticos, la playa, la fauna y la flora local. PROYECTO: 1. Crear un collar de conchas de la playa: Los estudiantes pueden crear un collar de macarrones utilizando conchas y piedras de la playa. Los estudiantes pueden aprender sobre las diferentes especies de conchas y piedras que se encuentran en la playa y crear diseños personalizados para sus collares.
FUENTES DE CONSULTA E INDAGACIÓN	Claro, aquí te dejo algunas fuentes de consulta para cada uno de los ejes temáticos mencionados: PROGRAMACIÓN: - Scratch: https://scratch.mit.edu/ - Code.org: https://code.org/learn - Codecademy: https://www.codecademy.com/ PAINT: - Microsoft Paint: https://support.microsoft.com/en-us/windows/get-microsoft-paint-a6b9578c-edc3-5b09-0699-4ed8115f9aa9 - Tux Paint: http://www.tuxpaint.org/ - Krita: https://krita.org/en/ PROYECTO: - Proyectos DIY: https://www.buzzfeed.com/nataliebrown/31-insanely-easy-and-clever-diy-projects - Instructables: https://www.instructables.com/ - DIY Network: https://www.diynetwork.com/how-to/topics/diy-projects
METODOLOGÍA	ABP Aprendizaje Colaborativo Aprendizaje Lúdico Aprendizaje Basado en Problemas Aprendizaje Autónomo 1. Programación 2. Paint 3. Proyecto de las manillas **Unidad didáctica: “Explorando la tecnología y la creatividad”**

	Objetivo general: Desarrollar en los estudiantes la capacidad de utilizar herramientas tecnológicas y creativas para resolver problemas y expresar ideas, fomentando el pensamiento crítico y la colaboración. **Actividades:** **1. Sesión 1: Introducción a la programación** - Presentación de la unidad didáctica y los objetivos. - Introducción a los conceptos básicos de la programación (algoritmos, variables, condicionales, etc.). - Ejercicio práctico: Los estudiantes resuelven un problema sencillo utilizando bloques de programación. - Debate en grupo: ¿Cómo puede la programación ayudarnos a resolver problemas en la vida cotidiana? **2. Sesión 2: Explorando Paint** - Presentación del programa Paint y sus herramientas. - Ejercicio práctico: Los estudiantes crean una imagen utilizando las herramientas de Paint. - Debate en grupo: ¿Cómo podemos utilizar Paint para expresar ideas creativas? - Actividad en grupo: Los estudiantes crean un mural colectivo utilizando Paint. **3. Sesión 3: Diseño de manillas** - Presentación del proyecto de diseño y producción de manillas. - Ejercicio práctico: Los estudiantes diseñan una manilla utilizando herramientas tecnológicas (por ejemplo, Tinkercad). - Debate en grupo: ¿Cómo podemos utilizar las herramientas tecnológicas para diseñar y producir objetos creativos? - Actividad en grupo: Los estudiantes trabajan en equipos para diseñar y producir sus propias manillas utilizando herramientas tecnológicas y creativas. **4. Sesión 4: Presentación de proyectos** - Presentación de los proyectos de diseño y producción de manillas por parte de los estudiantes. - Evaluación de la unidad didáctica y los objetivos alcanzados. - Reflexión final: ¿Qué aprendimos en esta unidad? ¿Cómo podemos aplicar lo aprendido en nuestra vida diaria?
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1. Programación:

	Comprende y utiliza los conceptos básicos de la programación (algoritmos, variables, condicionales, etc.). Resuelve problemas de manera eficiente utilizando bloques de programación. Colabora con sus compañeros en la creación de soluciones programáticas. Utiliza la programación para resolver problemas cotidianos. Reflexiona sobre los beneficios y desafíos de la programación como herramienta para la resolución de problemas. 2. Paint: Utiliza las herramientas de Paint de manera creativa y efectiva. Crea imágenes y diseños originales y estéticamente atractivos. Colabora con sus compañeros en la creación de un mural colectivo. Reflexiona sobre las posibilidades creativas de las herramientas tecnológicas para la expresión de ideas. 3. Proyecto de las manillas: Diseña y produce manillas creativas utilizando herramientas tecnológicas y creativas. Colabora con sus compañeros en la creación de un proyecto colectivo. Reflexiona sobre las posibilidades de las herramientas tecnológicas para la creación y producción de objetos creativos. Presenta y defiende su proyecto de manera clara y efectiva.
FECHAS DE EJECUCIÓN	2° 3° MIERCOLES: 4,18, 25, 1 0° 1° VIERNES: 6, 20, 27, 3