

# Tercero Primaria

## Primer proyecto **TechnoAnimal**

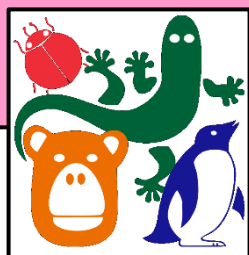
**Resumen del proyecto:** En este proyecto los estudiantes crean animaciones. Utilizando el lenguaje de programación de Scratch realizan una animación ambientada con animales dentro de su hábitat. Para esto, los alumnos empiezan conociendo el concepto de instrucción y programa, Luego aprenden a insertar objetos y escenarios, asignan métodos de programación de movimientos básicos con la ayuda de los comandos preestablecidos. Al finalizar los alumnos crearán un proyecto nuevo con personajes a su elección partiendo de los conocimientos aprendidos con anterioridad, y compartirán su trabajo con sus compañeros de clase cuando lo suben a la plataforma virtual de Scratch.

### Objetivos:

- ❖ Reconocer la interfaz de Scratch.
- ❖ Insertar objetos y escenarios.
- ❖ Diferenciar entre objetos y escenarios.
- ❖ Programar con orden lógico.

### Software:

Scratch



## Segundo proyecto **TechnoPhotos**

**Resumen del proyecto:** En este proyecto los alumnos adoptan el rol de artistas. Usando el programa PhotoFilter, aplican ediciones digitales y herramientas de pintura para producir obras de arte. Se usan ejemplos de trabajos de arte de artistas pop para activar su imaginación. Una vez inspirados, los alumnos transforman sus fotografías digitales en carteles, serigrafías, y carteleras. La diversión continúa cuando convierten su nombre en una sensación del arte pop art.

### Objetivos:

- ❖ Aplicar ediciones digitales y herramientas de pintura.
- ❖ Encender su imaginación.
- ❖ Crear publicaciones digitales con fotografías.
- ❖ Ver el arte como diversión.

### Software:

PhotoFilter

