

**PROYECTO TRANSVERSAL DEL USO DE LAS TIC**  
**"NÁUFRAGOS DIGITALES: EL DESAFÍO DE LA ISLA Y EL TESORO DE LA**  
**INNOVACIÓN"**

ADRIANA LISETH RINCÓN TÉLLEZ

GIMNASIO PEDAGÓGICO NUEVO HORIZONTE  
BELÉN-BOYACÁ

2026

## 1. JUSTIFICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado profundamente la estructura de nuestra sociedad, cambiando radicalmente la manera en que accedemos al conocimiento, nos comunicamos y resolvemos los desafíos del día a día. En el contexto educativo, estas herramientas han dejado de ser un complemento opcional para convertirse en un lenguaje fundamental. Su incorporación en el aula permite generar ambientes de aprendizaje mucho más dinámicos, interactivos e inclusivos, donde el estudiante deja de ser un receptor pasivo para convertirse en el protagonista de su propio crecimiento intelectual.

En la educación primaria, la relevancia de las TIC es excepcional. Los niños y niñas se encuentran en una etapa vital de desarrollo donde se moldean sus hábitos, su pensamiento lógico y sus competencias básicas. Integrar la tecnología desde temprana edad no solo facilita la construcción de aprendizajes significativos, sino que dota a los estudiantes de una estructura mental capaz de enfrentar los retos de una sociedad digital en constante evolución. Este proyecto se propone, precisamente, convertir la tecnología en un motor de curiosidad que transforme a los alumnos en "súper inventores" y creadores de contenido, dándoles el poder de diseñar su propio aprendizaje.

La importancia de esta propuesta radica en que cambia por completo las reglas del juego en el salón de clases. Bajo un modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), los estudiantes utilizan la tecnología para crear videos, programar pequeñas animaciones o realizar diseños digitales. En este proceso, desarrollan procesos cognitivos de orden superior como la síntesis, la evaluación y la creación. Además, la tecnología actúa como el "pegamento" que une todas las materias; mientras un niño utiliza un software de diseño, está aplicando conceptos de geometría y medida de matemáticas, ejercicios de composición estética de arte y habilidades de comunicación de lenguaje. Esto les demuestra que el conocimiento no está dividido en cajones aislados, sino que todo en el mundo real está interconectado.

Por otro lado, este proyecto nace del deseo de que todos los niños tengan las mismas oportunidades. Para muchos de nuestros estudiantes, la escuela es el único lugar donde pueden conocer y usar la tecnología de forma segura y con un propósito claro. Queremos que el dinero o la situación en casa no sean un obstáculo para que aprendan a usar las herramientas del futuro. En este espacio, los niños no solo aprenden a navegar por internet sin riesgos y a dudar de lo que parece mentira, sino que también aprenden a hablar con respeto, a trabajar en equipo y a no rendirse. Aquí, equivocarse no es algo malo; al contrario, si algo no sale bien en un diseño o en un programa, lo vemos como una oportunidad genial para pensar de nuevo, mejorar y volver a intentarlo con más ganas.

Finalmente, el proyecto responde a la necesidad urgente de orientar el uso de la tecnología hacia fines educativos y responsables, evitando que sea vista únicamente como un medio de entretenimiento. Al introducir elementos de gamificación, logramos que el esfuerzo invertido en aprender conceptos complejos se perciba como parte de una aventura emocionante. Al "jugar" a ser arquitectos, periodistas o ingenieros, el compromiso del

estudiante aumenta de forma natural. En conclusión, esta justificación se sostiene en la visión de formar ciudadanos digitales que no solo sepan usar una computadora, sino que sean personas críticas, creativas y éticas, capaces de utilizar la tecnología para mejorar su vida y transformar positivamente su entorno.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo general**

Integrar las TIC de forma transversal en el aula para convertir a los estudiantes en creadores digitales, fortaleciendo su pensamiento lógico, el uso responsable de la tecnología y la capacidad de resolución de problemas de su entorno, en el Gimnasio Pedagógico Nuevo Horizonte del municipio de Belén Boyacá, durante el año 2026.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Desarrollar habilidades de comunicación y pensamiento crítico mediante la creación de contenidos audiovisuales, enseñando a los estudiantes a investigar fuentes confiables y a expresarse con respeto y responsabilidad en el entorno digital.
- Fortalecer la comprensión de conceptos geométricos y espaciales a través del uso de software de diseño, permitiendo que los alumnos experimenten con formas, medidas y estética al dar vida a sus propios personajes y escenarios.
- Fomentar el pensamiento lógico y la resolución de problemas mediante el uso de bloques de programación, motivando a los estudiantes a diseñar soluciones creativas para retos ambientales de su comunidad.

## **3. DIAGNÓSTICO**

Se observa en los estudiantes un alto nivel de familiaridad y entusiasmo hacia el uso de dispositivos móviles y herramientas digitales; sin embargo, este interés se manifiesta principalmente de forma pasiva, limitándose al consumo de contenidos de entretenimiento y redes sociales. Esta situación revela una brecha evidente entre el tiempo que los niños dedican a la tecnología y la calidad del uso que le dan, lo que plantea el desafío de transformar esa curiosidad natural en una verdadera capacidad de creación y aprendizaje.

Si bien los estudiantes poseen la habilidad técnica básica para manipular los dispositivos, en la mayoría de los casos carecen de la competencia pedagógica necesaria para emplearlos como vehículos de conocimiento. Por ello, es fundamental canalizar esa motivación intrínseca hacia una cultura de producción académica, donde el estudiante descubra que la tecnología es, ante todo, una herramienta poderosa para investigar, diseñar y resolver problemas de forma autónoma.

Esta realidad educativa exige un cambio de enfoque donde el alumno deje de ser un espectador de pantallas para convertirse en un creador de soluciones. Es vital orientar su

interés hacia el desarrollo de habilidades útiles, logrando que su afinidad por el mundo digital se traduzca en pensamiento lógico y en la resolución de retos de su vida cotidiana. Para lograrlo, el proyecto se diseña con una metodología flexible, en el que se proponen actividades que permiten mantener un ritmo de aprendizaje constante y una producción de contenidos fluida, sin que esto dependa estrictamente de una conexión permanente a internet, asegurando así que el centro del proceso sea siempre el fortalecimiento de la creatividad y el pensamiento crítico.

#### 4. MARCO LEGAL

El presente proyecto se fundamenta en las siguientes normas educativas colombianas que garantizan el derecho a una educación de calidad, integrando la tecnología como una herramienta esencial para el desarrollo humano y profesional.

- **Constitución Política de 1991**

(Art. 67): Establece que la educación es un derecho y un servicio público que busca el acceso al conocimiento, a la ciencia y a la técnica.

- **Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación):**

Establece los principios de la educación en Colombia y promueve la formación integral del estudiante, incluyendo el desarrollo de habilidades científicas, tecnológicas y culturales. Además, esta ley orienta la educación hacia el desarrollo de competencias que permitan al estudiante participar activamente en la sociedad.

- **Art. 5, Numeral 13:** Define como fin de la educación la promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar y adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país.
- **Art. 23:** Define la **Tecnología e Informática** como una de las áreas fundamentales y obligatorias del currículo.

- **Ley 1341 de 2009 (Ley de TIC):** Define los principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las TIC, priorizando el acceso y uso de estas herramientas en el sector educativo para el fomento de la competitividad.

Esta ley reconoce las TIC como un elemento fundamental para el desarrollo del país y establece que el Estado debe promover su acceso y uso en todos los sectores, incluyendo la educación.

- **Lineamientos Curriculares y Orientaciones Pedagógicas para la Educación en Tecnología (MEN):** Establece que la educación en tecnología va más allá de saber usar un computador; implica el desarrollo de competencias para resolver problemas, el análisis crítico y la comprensión de la relación entre tecnología y sociedad.

- **Ley 1581 de 2012 (Protección de Datos Personales):** Este proyecto se rige por la protección de la identidad de los menores de edad. Todas las producciones digitales (videos, fotos, audios) contarán con el consentimiento informado de los padres de familia y se realizarán en entornos controlados y seguros.

## 5. METODOLOGÍA

Este proyecto se fundamenta en el Aprendizaje Basado en Proyectos (**ABP**), un modelo pedagógico que sitúa al estudiante como el protagonista absoluto de su proceso de formación. En este enfoque, el docente actúa como un facilitador y guía, mientras que los alumnos asumen un rol activo en la construcción de su conocimiento. La metodología se articula a través de tres ejes fundamentales:

### 1. Transversalidad Curricular

La tecnología no se enseña como una materia aislada, sino como el eje que conecta las áreas básicas del conocimiento. Cada actividad está diseñada para impactar de forma simultánea en:

- **Matemáticas:** Mediante el desarrollo del pensamiento lógico, la medición en diseños digitales y el razonamiento espacial.
- **Lenguaje:** A través de la redacción de guiones, la creación de narrativas digitales y el fortalecimiento de la comprensión lectora.
- **Ciencias:** Al investigar problemáticas del entorno y utilizar simuladores o herramientas de recolección de datos para entender fenómenos naturales. Esta integración permite que el estudiante comprenda que el saber no está fragmentado, sino que las herramientas digitales potencian el aprendizaje en cualquier disciplina.

### 2. Cultura de Colaboración y Roles

El trabajo en equipo es el motor de los proyectos. Para garantizar una participación equitativa y desarrollar habilidades socioemocionales, se implementa un sistema de **roles rotativos** dentro de los grupos. Esto permite que cada estudiante experimente diferentes responsabilidades:

- **Líder Técnico:** Encargado de coordinar el uso de las herramientas y asegurar el funcionamiento del software.
- **Comunicador:** Responsable de la redacción, la ortografía y la presentación de los avances del equipo.
- **Diseñador:** Líder de la parte estética, visual y creativa de los productos digitales. Este esquema fortalece la comunicación asertiva, el respeto por la opinión del otro y la capacidad de llegar a acuerdos para alcanzar un objetivo común.

### 3. Enfoque Vivencial y Contextualizado

El aprendizaje cobra sentido cuando se aplica a la realidad. Por ello, la metodología es estrictamente vivencial: las misiones y retos parten de problemas reales detectados en el entorno del Gimnasio Pedagógico Nuevo Horizonte. Al proponer soluciones digitales para situaciones de su comunidad (como campañas ambientales o informativas), los niños dejan de hacer ejercicios abstractos para convertirse en agentes de cambio. Este enfoque garantiza que el aprendizaje sea significativo, aumentando la motivación y el compromiso emocional del estudiante con su propio proyecto.

## 6. PLAN DE ACTIVIDADES

### 6.1 Actividad 1 (Lenguaje + Ética + Tecnología): “El Noticiero de la Isla de los Saberes”

**Nombre del noticiero: “Náufragos al Aire”**

- **Descripción:** Los estudiantes se transformarán en Agentes de Comunicación de la Isla. Su misión es rescatar y documentar los "tesoros" invisibles de la escuela: actos de compañerismo, proyectos científicos, logros deportivos o innovaciones en el aula.

No es un simple video escolar; es la creación de un canal de comunicación oficial donde los náufragos demuestran que han dominado las herramientas digitales para conectar su isla con el mundo exterior.

- **TIC en uso: El kit de supervivencia digital:** El uso de la tecnología no es solo instrumental, sino creativo y profesional.

**Captura de Contenido:** Uso de dispositivos móviles (celulares/tablets) aplicando técnicas de estabilidad y encuadre (evitar videos movidos y usar la luz a favor).

**Edición:** Los estudiantes realizarán montajes dinámicos que incluyan:

- **Cortes de precisión:** Para eliminar errores y mantener el ritmo.
- **Capas de texto:** Para identificar a los reporteros y entrevistados, reforzando la ortografía.
- **Diseño:** Creación de la "introducción" y "conclusión" del noticiero, usando plantillas para darle una estética de programa real.

Para la edición del video se utilizará Canva o CapCut.

- **Desarrollo:**  
**1. Dimensión Lingüística (Lenguaje): "La Palabra como Brújula"**

**Producción Textual:** Elaboración de un guion técnico-literario. Los estudiantes deben escribir lo que se dirá (diálogos) y lo que se verá (planos).

**Géneros Periodísticos:** Diferenciación entre noticia y entrevista.

**Oralidad:** Práctica de la dicción, el tono de voz y la expresión corporal no verbal frente a la cámara.

## 2. Dimensión Ética: "El Escudo de la Verdad"

**Laboratorio de Fake News:** Debate crítico sobre la desinformación. ¿Cómo saber si una noticia es real?

**Derechos de Imagen y Autor:** Reflexión sobre el uso de la imagen de sus compañeros (pedir permiso) y el uso de música libre de derechos en sus ediciones.

**Valores de la Isla:** Discusión sobre por qué las noticias positivas generan esperanza y cohesión en la comunidad, a diferencia del chisme o la noticia amarillista.

## 3. Dimensión Técnica (Producción Audiovisual): "El Tesoro de la Innovación"

**Pre-producción:** Elección de locaciones en la "isla" (la escuela) y asignación de roles (director, camarógrafo, periodista, editor).

**Producción:** Rodaje de las escenas cuidando el audio.

**Post-producción:** Ensamblaje de las piezas, corrección de color básica y musicalización que acompañe el mensaje positivo.

### Estructura del video

- **Cabezote:** Nombre del noticiero “Náufragos al Aire”
- **Titulares:** Resumen rápido de los tesoros encontrados.
- **Desarrollo:** Dos noticias positivas con entrevistas cortas.
- **Cierre:** Mensaje inspirador sobre la innovación en la escuela.

| MOMENTO   | TAREA DEL “NAUFRAGO DIGITAL”                                             | PRODUCTO                    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Redacción | Elegir la noticia y escribir el guion técnico (texto + imagen).          | Borrador del guion.         |
| Debate    | Taller de "Detectives de Mentiras": analizar noticias reales vs. falsas. | Compromiso ético del grupo. |
| Rodaje    | Salir al patio, pasillos a grabar las escenas y entrevistas.             | Clips de video.             |

|         |                                                                                 |                      |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Edición | Unir clips, poner música de fondo y títulos en el celular, tablet o computador. | Noticiero finalizado |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------|

## 6.2 Actividad 2 (Matemáticas + Arte + Informática): "Geometría de Rescate: El Arte del Píxel"

- **Descripción:** Los estudiantes asumirán el rol de **Diseñadores de Infraestructura Náufraga**. Su misión es reconstruir los elementos esenciales de la civilización en la isla (herramientas, refugios o guardianes robóticos) utilizando un lenguaje universal: la geometría.

El desafío consiste en sintetizar la realidad a través de formas puras, demostrando que la innovación nace de la capacidad de ver estructuras matemáticas en el mundo natural. No solo diseñan un objeto; crean un **prototipo funcional** basado en cálculos precisos.

- **TIC en uso: Del Plano al Espacio:** El uso de estas herramientas permite una progresión en el pensamiento espacial:

**Google Drawings:** Ideal para el diseño vectorial 2D. Permite trabajar con capas y alineación exacta, facilitando que los estudiantes vean cómo la unión de polígonos simples crea formas complejas.

**Paint 3D:** El puente perfecto. Permite tomar las figuras planas y darles volumen, introduciendo conceptos de profundidad y perspectiva sin la curva de aprendizaje de un software profesional.

**Tinkercad:** Para el nivel de Innovación Pro. Los estudiantes "programan" objetos en 3D uniendo volúmenes (cubos, cilindros, pirámides). Es ideal para entender el espacio tridimensional y preparar modelos que, teóricamente, podrían ser "impresos" en la isla.

- **Desarrollo:**

### 1. Dimensión Matemática: "La Métrica del Constructor"

- **Cálculo de Perímetros y Áreas:** Cada personaje u objeto debe venir acompañado de una "Ficha Técnica de Materiales". Los estudiantes deben calcular cuánta "superficie" (área) ocupa cada pieza y cuánto "alambre de refuerzo" (perímetro) necesitarían para bordearla.
- **Propiedades Geométricas:** Identificación de ángulos (rectos, agudos, obtusos) y tipos de triángulos o cuadriláteros utilizados en el diseño.
- **Escalas:** Si el diseño es un refugio, ¿cuánto mediría en la realidad si cada píxel o unidad de Tinkercad equivale a 10 cm?

## 2. Dimensión de Arte: "Estética de la Innovación"

- **Teoría del Color:** Uso del color con intención comunicativa. ¿Qué colores usar para un tótem de la isla (tonos tierra/orgánicos) vs. un robot de rescate (colores vibrantes/industriales)? Se aplican conceptos de colores complementarios y análogos.
- **Composición y Equilibrio:** Aplicación de la **simetría** (para personajes) o el **equilibrio visual** (para paisajes o herramientas), asegurando que el diseño sea estéticamente funcional.
- **Abstracción Geométrica:** Desarrollar la habilidad de representar ojos, manos o motores usando solo círculos, trapecios o polígonos irregulares.

| MOMENTO             | TAREA DEL "NÁUFRAGO DIGITAL"                                                                                       | PRODUCTO                                          |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Planificación       | Identificar un objeto o personaje necesario para sobrevivir en la isla y bocetarlo usando solo figuras básicas.    | Boceto a mano o esquema inicial.                  |
| Diseño Digital      | Construir el modelo en Google Drawings, Paint 3D o Tinkercad usando polígonos y volúmenes geométricos.             | Prototipo digital.                                |
| Análisis Matemático | Descomponer el diseño para calcular los perímetros y áreas de las figuras principales que lo conforman.            | Ficha técnica con cálculos de áreas y perímetros. |
| Estética y Color    | Aplicar teoría del color (armonías) y texturas digitales para dar vida y significado al diseño de la isla.         | Diseño final con aplicación de color.             |
| Exposición          | Presentar el objeto en la "Asamblea de Náufragos", explicando su utilidad y las propiedades matemáticas aplicadas. | <b>Lienzo Técnico</b>                             |

### 6.3 Actividad 3 (Ciencias Naturales + Pensamiento Computacional): "Protocolo Bio-Digital: Guardianes del Tesoro Natural"

- **Descripción:** Los estudiantes se convertirán en **Arquitectos de Biosistemas**. Su misión es programar un simulador interactivo o una aventura gráfica donde el "Náufrago Digital" deba tomar decisiones críticas para la supervivencia del ecosistema.

No es solo una animación; es la creación de un Sistema de Inteligencia Ambiental. Los estudiantes deben diseñar la lógica que permite que el agua circule correctamente o que los residuos sean procesados mediante tecnología de vanguardia, asegurando que la "Isla de los Saberes" no colapse por la contaminación.

- **TIC en Uso: El Motor de la Innovación:** El uso de Scratch permite pasar de ser usuarios a creadores de lógica:

**Scratch / Scratch Jr:** Uso de la programación por bloques para entender el concepto de algoritmo.

**Diseño de Sprites:** Personalización de los objetos (personajes, gotas de agua, botes de basura) para que coincidan con la estética visual de la isla.

**Interactividad:** Uso de eventos (al presionar bandera, al tocar un objeto) para crear una experiencia donde el usuario "aprenda haciendo".

**Variables y Condicionales:** Implementar "Puntos de Sostenibilidad" (variables) que aumentan si el jugador recicla correctamente o si el ciclo del agua fluye sin interrupciones.

- **Desarrollo:**

## 1. Dimensión de Ciencias: "El Ciclo de la Supervivencia"

- **Clasificación de Residuos:** Los estudiantes deben investigar los tiempos de degradación de los materiales (plástico vs. orgánico) para programar las reglas del juego.
- **Ciclo Hidrológico:** Si eligen el ciclo del agua, deben representar procesos como la evaporación y condensación mediante animaciones fluidas, entendiendo la importancia del agua potable para un naufrago.
- **Conciencia Ambiental:** Reflexión sobre cómo las acciones individuales afectan el "Tesoro" (el ecosistema) de la isla a largo plazo.

## 2. Dimensión de Tecnología: "Lógica y Secuencias"

- **Pensamiento Computacional:** Descomposición de problemas (ej. ¿cómo hago que la basura caiga?), reconocimiento de patrones y diseño de algoritmos.
- **Lógica de Bloques:** Uso de bucles (repetir por siempre) para procesos constantes como la lluvia, y condicionales (si tocando bote, entonces...) para la clasificación.
- **Depuración:** Los estudiantes aprenden que el error es parte del proceso de innovación cuando su código no funciona y deben "repararlo" para salvar la isla.

| MOMENTO                 | TAREA DEL “NÁUFRAGO DIGITAL”                                                                          | PRODUCTO                           |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Arquitectura de la Idea | Diseñar el "Storyboard" o mapa de niveles del juego/animación sobre papel.                            | Mapa de flujo (Storyboard).        |
| Diseño de Escenario     | Crear o elegir los fondos y personajes (objetos) que representen el ecosistema de la isla.            | Escenografía digital.              |
| Programación (Código)   | Ensamblar los bloques de lógica para dar movimiento, reglas y condiciones al sistema.                 | Algoritmo funcional en Scratch.    |
| Prueba de Campo         | Testear el juego con otros compañeros para detectar errores y mejorar la jugabilidad.                 | Reporte de mejoras (Debug).        |
| Lanzamiento             | Publicar el simulador en la galería de la isla para que otros náufragos aprendan a cuidar el entorno. | Juego/Animación final interactiva. |

## 7. CRONOGRAMA

| MES                  | ACTIVIDAD                                                                                 | DESCRIPCION DE LA MISIÓN                                                                                                                    | ENTREGA FINAL                             |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Abril-Junio          | Actividad 1 (Lenguaje + Ética + Tecnología): “El Noticiero de la Isla de los Saberes”     | <b>Noticiero de Noticias Positivas:</b> Los estudiantes investigan y graban los logros de la escuela. Uso de lenguaje periodístico y ética. | Video editado en CapCut o Canva           |
| Julio-Septiembre     | Actividad 2 (Matemáticas + Arte + Informática): "Geometría de Rescate: El Arte del Píxel" | <b>Geometría y Arte en Píxeles:</b> Diseño de objetos y personajes con figuras geométricas. Cálculo de áreas y perímetros.                  | Lienzo Técnico.                           |
| Septiembre-Noviembre | Actividad 3 (Ciencias Naturales + Pensamiento Computacional): "Protocolo Bio-Digital:     | <b>El Código que Protege la Isla:</b> Programación de un simulador de reciclaje o ciclo del agua para salvar el ecosistema.                 | Juego o Animación interactiva en Scratch. |

|           |                                         |                                                                                    |                                  |
|-----------|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
|           | Guardianes del Tesoro Natural"          |                                                                                    |                                  |
| Noviembre | EXPEDICIÓN FINAL:<br>El tesoro revelado | Exhibición final de todos los proyectos a padres de familia y comunidad educativa. | Portafolio Digital del Náufrago. |

## 8. RESPONSABLES

**Directivos:** Gestión de recursos técnicos y espacios de socialización.

**Docentes:** Planificación, orientación y evaluación. Facilitadores del proceso y diseñadores de los retos pedagógicos.

**Estudiantes:** Protagonistas, investigadores y creadores de contenido.

**Padres de Familia:** Acompañamiento en el uso responsable de dispositivos en casa.

## 9. RECURSOS

**Humanos:** Docentes, estudiantes y padres de familia.

**Tecnológicos:** Computador, tablets, celulares, conexión a internet, televisor.

**Software:** Canva, CapCut, Google drawing, Paint 3D, Tinkercad, Scratch, Scratch Jr, herramienta de autor Genially.

**Físicos:** Set de Grabación, un espacio del salón o la escuela decorado como un "set" de noticias con elementos de la isla (plantas, telas, un fondo azul/verde para efectos).  
Trípodes caseros, libros, sillas o soportes para asegurar que los videos no queden movidos.  
**Bitácora del Náufrago:** Una carpeta (física o digital) donde cada estudiante guarde sus bocetos, guiones y hojas de cálculo matemático.

**Materiales:** Cuaderno, lápiz, colores, cartulina.

## 10. INDICADORES DE EVALUACIÓN

- **Competencia TIC:** Utiliza con autonomía las herramientas de edición (CapCut, Canva), diseño (Google drawing, Paint 3D, Tinkercad) y programación (Scratch, Scratch Jr) para crear productos digitales funcionales.
- **Colaboración y Ética:** Cumple con las responsabilidades del rol asignado y mantiene una comunicación respetuosa y constructiva con su equipo.

- **Integración Académica:** Aplica correctamente reglas ortográficas y estructuras de guion (Lenguaje), junto con el cálculo preciso de áreas y perímetros (Matemáticas) en sus creaciones. Propone soluciones sostenibles basadas en la clasificación de residuos y el cuidado del agua (Ciencias Naturales).
- **Pensamiento Crítico:** Distingue información veraz de noticias falsas y propone soluciones creativas a problemas técnicos o ambientales presentados.

## 11. EVIDENCIA

- Link del video del noticiero escolar. Es el producto audiovisual donde se demuestra el manejo de lenguaje, ética y edición. Video de 2 a 3 minutos con noticias positivas de la escuela, entrevistas y titulares. Enlace a YouTube (modo oculto).
- Portafolio digital con los diseños geométricos. Es la recopilación de los diseños realizados en Google Drawings, Paint 3D o Tinkercad. Imagen final del personaje u objeto y una hoja de despiece donde se visualicen los cálculos de áreas y perímetros. Puede ser un PDF interactivo, una carpeta compartida en Drive o una presentación de Google Slides.
- Proyecto en la plataforma Scratch. Es la evidencia del pensamiento computacional y la conciencia ambiental. Un juego o animación interactiva funcional sobre reciclaje o el ciclo del agua. El link del proyecto público en la comunidad de Scratch para que pueda ser "jugado" por el docente y otros compañeros.