



Universidad Siglo 21
Carrera Licenciatura en Educación
Trabajo Final de Grado
Plan de Intervención

Modelos de Aprendizajes innovadores
Instituto Santa Ana

“Scratch, una Propuesta Pedagógica para el Nivel Primario”

Alumna/o: Rolny, Silvana Patricia

DNI: 16.408.051

Legajo: VEDU016033

Tutor: Arruabarrena Vittar Mariana

Mendoza, 13 de noviembre de 2022.

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a Dios quien me sostiene cada día.

A mi Esposo, quien siempre me acompañó en todos los desafíos de la vida.

A mis Hijos Carolina, Valeria, Emmanuel, Samuel, que me incentivan a no dejar de aprender, a mis Yernos Orlando y Martín, a mis Nueras Mayra y Stephanie; por fortalecerme con sus palabras.

A mi Hermana Sandra, a su esposo Ricardo; a mis tres sobrinos, Romina Lucas y Débora, que me dieron palabras de ánimo en los días difíciles.

A mis familiares que siempre me alentaron.

A mis Pastores y Hermanos de la Iglesia que siempre oraron por mí.

A Susana Tica, mi Madrina de Estudio.

A mis Amigos que me acompañaron durante toda la etapa de estudio, animándome.

A la Universidad Siglo 21, a mis Profesores, y a mis Tutores, por todo lo que me enseñaron.

A toda la Comunidad de Aprendizaje, Colegas de la Licenciatura, por acompañarnos mutuamente durante todo el recorrido de la Carrera.

A Laura por motivarme constantemente para llegar a la meta.

Dedico este trabajo a mi Hijo César, a Mis Padres, a mi Hermano Gustavo, a mis Tíos y a mis Suegros, que están en el cielo. En especial dedico este trabajo a mis Nietos: Briana, Sara, Alina, Emilia, Salvador, Paz y a mis nietitos que van a venir.

GRACIAS.

Índice.....	2
Resumen.....	4
Introducción.....	5
Presentación de la línea temática.....	7
Síntesis de la Institución seleccionada.....	10
Datos de la Institución.....	10
Historia.....	11
Misión.....	12
Visión.....	13
Valores.....	13
Delimitación de la necesidad objeto de intervención.....	13
Objetivo general.....	15
Objetivos específicos.....	16
Justificación.....	16
Marco teórico.....	19
Plan de trabajo.....	26
Actividades.....	26

1ºEtapa:

Encuentro organizativo.....	28
2ºEtapa:	
Jornada Introdutoria.....	30
“Construyendo un espacio creativo interactivo”	30
3º Etapa: 1º Taller “Construyendo un mundo mejor”	33
2ºTaller “Explorando mundos desconocidos”	35
3º Taller “Programando nuevos escenarios de aprendizaje”	36
Cronograma.....	37
Recursos.....	39
Presupuesto.....	39
Evaluación.....	40
Resultados esperados.....	43
Conclusión.....	43
Referencias.....	45
Anexos.....	47

Resumen

El Plan de Intervención tiene como línea temática Modelos de Aprendizajes Innovadores para el Primer Ciclo, del Instituto Santa Ana, en la Provincia de Córdoba, Argentina. El objetivo que persigue es promover una estrategia de enseñanza, desarrollando una capacitación a los Docentes de 1°,2° y 3°grado y maestros especiales, incorporando el uso de las TIC, mediante la Programación en Scratch. Para tal fin se hace uso del laboratorio de informática y de las computadoras, y se destina una Jornada de cuatro horas para trabajar con material Académico como base epistemológica sobre Constructivismo, analizando el concepto de educación innovadora y el efecto sobre las Generaciones Humanas. Posteriormente se destinan tres talleres de capacitación y experimentación en la herramienta Scratch. La metodología de trabajo es destinar el tiempo estimado para experimentar, en tres talleres de dos horas y media, cada uno, el uso de Scratch por medio de una Guía Didáctica para Profesores, para que posteriormente trabajen con los alumnos. Se considera de relevancia las capacidades que permite desarrollar esta herramienta pedagógica como: Comprender fácilmente conceptos matemáticos, e informáticos, criterios condicionantes (sí, entonces, si-no),coordenadas en un plano, variables, aprender procesos de diseños para desarrollar un pensamiento creativo, lógico, comunicación clara, análisis sistemático, capacidad colaborativa, reflexión interactiva, y el desarrollo de competencias como identificar problemas y formular hipótesis y solución, tratamiento de la información y competencia digital, comunicación lingüística, capacidad creativa ,curiosidad intelectual ,competencia social y ciudadana, y aprender a aprender.

Palabras claves: Aprendizajes innovadores-TIC-Capacitación para Docentes-Scratch.

Introducción

El trabajo se presenta para la aprobación de la Cátedra Seminario Final y culminar la formación en la Carrera de Grado de Licenciado en Educación. Está dividido en capítulos y cada uno de ellos coincide con los cuatro entregables que conforman este trabajo como un todo. Está compuesto por un Plan de Intervención, en el que, desde el rol de Asesor Pedagógico, se realiza una propuesta de mejora en innovaciones y TIC a partir de educación 2.0, programación y Scratch, a través de una Jornada introductoria y tres talleres de capacitación a los docentes de nivel primario de 1°, 2° y 3° del Instituto Santa Ana.

La línea temática elegida para llevar adelante este trabajo es la de modelos de aprendizajes innovadores, ya que se consideran verdaderamente transformadores de los procesos de enseñanza aprendizaje. El Plan de mejora está sustentado desde el enfoque constructivista y trabaja sobre la programación y Scratch, donde el docente cumple un rol de guía proponiendo actividades innovadoras, mediante recursos virtuales que motivan y brindar soporte pedagógico, de este modo el alumno se convierte en un sujeto activo, autónomo y responsable del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el primer capítulo, que coincide con el entregable n°1, se presenta la línea temática elegida, los datos de la Institución seleccionada, como datos generales, historia, misión, visión y valores. Por último, la necesidad detectada que da origen a este Plan de Intervención, ya que la Institución tiene la necesidad de capacitar a los docentes para que, posteriormente, ellos trabajen en primera instancia con los alumnos del primer Ciclo del Nivel primario y a futuro con segundo Ciclo.

En el segundo capítulo aparece el Objetivo General que en el presente Plan es promover una estrategia de enseñanza innovadora incorporando el uso de las Tics, mediante Talleres a través de la programación y el Scratch experimentando en competencias digitales o tecnológicas. Dentro de los Objetivos específicos se realizará en primer lugar un encuentro organizativo entre el Equipo Directivo y la Asesora Pedagógica, en segundo lugar, una Jornada donde se abordará marco epistemológico y conceptos teóricos, a continuación, se realizarán tres talleres para trabajar en el uso de la Herramienta Scratch y analizar su potencial pedagógico. Posteriormente la justificación de la propuesta formativa, y en este plan considera de relevante importancia analizar el crecimiento exponencial de las tecnologías de la Información y la Comunicación y la urgente necesidad de implementar el uso de herramientas que permitan el desarrollo de competencias tanto para docentes como para alumnos. Dentro del Marco Teórico se toma como elemento medular la Teoría sociocultural de Vygotsky del Constructivismo.

En el tercer Capítulo se desarrolla el Plan de trabajo, secuenciado en una Jornada de cuatro horas y tres Talleres de dos horas y media cada uno. Los mismos se realizarán en la Sala de Informática del Instituto Santa Ana, brindando la Institución todos los recursos necesarios para la capacitación de los docentes y la completa ejecución del Plan. Por último, se presenta la forma de evaluar, dando relevante importancia a la evaluación de proceso, la construcción de conocimiento y el trabajo colaborativo. Finalmente se realiza una rúbrica.

Por último, el capítulo cuatro donde se encuentran los resultados esperados y las Conclusiones sobre el desarrollo del Trabajo final de graduación donde se destacan las fortalezas y debilidades del Plan de Intervención.

Presentación de la línea temática

El presente Plan de Intervención abordará como línea temática Modelos de aprendizajes innovadores, articulando con la realidad educativa del Instituto Santa Ana. La educación requiere cambios constantes, nuevos modelos para construir una identidad digital, como sujetos con capacidades para enfrentar los desafíos del siglo XXI, donde la tecnología juega un papel preponderante.

Entendemos por innovación la introducción de cambios que producen mejora, que responden a un proceso planeado, deliberado, sistematizado e intencional (Salinas, 2004). Supone la conjunción de hechos, personas, situaciones e instituciones, actuando en un período de tiempo en el que se dan una serie de acciones para lograr el objetivo propuesto (Havelock & Zlotolow, 1995). Se caracteriza por la complejidad de introducir cambios sustanciales en los sistemas educativos ya que implican nuevas formas de comportamiento y una consideración diferente de los alumnos (Salinas Ibáñez, 2008. p.19).

La potencialidad de construir conocimiento que brinda el trabajo colaborativo permite proyectar modelos de aprendizajes innovadores dando lugar al desarrollo de competencias y habilidades direccionadas hacia un aprendizaje significativo.

Es considerable analizar el paradigma redárquico y así generar espacios de diálogo, desestructurando formatos metodológicos tradicionales, estableciendo espacios para la creatividad, el análisis, el pensamiento crítico y los debates, para que sean los alumnos los propios artífices de crear espacios de conocimiento acompañados por sus profesores.

La incorporación de las TIC en el diseño didáctico de las prácticas de enseñanza no debería verse como un agregado accesorio (que bien podría no estar), sino como un elemento constitutivo del aprendizaje en el contexto actual. Es decir, pedagogía y tecnología son dos caras de la misma moneda; por lo tanto, son inescindibles. No podemos pensar en experiencias educativas significativas sin incorporar las tecnologías, los lenguajes, soportes y medios que se utilizan fuera de la escuela (Ministerio de Educación, 2018.p 3).

El uso de las TIC en las clases, genera espacios de intercambio cognitivo, y da lugar, a desarrollar la habilidad de seleccionar información con un criterio certero. Por eso el docente acompañará en este proceso al alumno, para eso, debe prepararse para desarrollar un proceso de capacitación constante.

En un mundo globalizado, con constantes cambios se hace necesario aprender a aprender y para ello la escuela enfrenta uno de los retos más desafiantes que es brindar una oferta educativa que permita desarrollar diferentes competencias. Colaborar, tener un pensamiento crítico, resolver problemas, crear, innovar, tener comprensión intercultural, ser alfabetos informales y digitales, poseer habilidades de la comunicación, ser empáticos y proactivos, desarrollar trabajo colaborativo, usar la tecnología, habilidades acordes a las demandas del siglo XXI. La educación 2.0 brinda la posibilidad de desarrollar dichas competencias (Burgos, 2019.p.13).

Ya no pensamos en aulas estáticas, con alumnos trabajando pasivamente. Ahora ponemos nuestra mirada en cómo los alumnos aprenden mejor, a través de un encuentro interactivo, donde las aulas se convierten en espacios de construcción de conocimientos.

Más allá de estar formando parte del Sistema educativo, o no, los ciudadanos se encuentran ante la necesidad de utilizar internet y dispositivos diferentes, para poder disponer y hacer uso de artículos electrónicos, o gestionar trámites, buscar cualquier tipo de información para su uso personal, o participar con sus opiniones en medios de comunicación. De aquí la urgencia de formar a los niños en estas competencias durante su edad escolar (Burgos, 2019.p.13).

Como seres sociales, siendo parte de un mundo globalizado, nos vemos en la necesidad de desarrollar capacidades que nos permitan interpretar la diversidad transcultural, y podamos intercambiar información, conocimiento y experiencias, porque es otra manera de hacer cultura.

La escuela 2.0 se centra en gestionar políticas educativas orientadas a formar sujetos competentes, no solo en el ámbito escolar, sino para la vida en general sobre todo si consideramos que ese sujeto debe ser competente para seleccionar, compartir, y crear información y conocimientos.

Esas habilidades también tendrán incidencia en el rol que desempeñamos como ciudadanos y su actuación en el ámbito de la esfera pública (Burgos, 2019.p.13).

Cuanto mayor grado de alfabetización digital tenga un niño, tendrá mayores posibilidades de avanzar a un Proyecto de Desarrollo personal y además podrá colaborar con su entorno de aprendizaje.

Síntesis de la institución seleccionada

Datos generales

Nombre de la escuela: Instituto Santa Ana.

Sector: Privado. Bilingüe (Castellano-inglés). Mixto-Laico

Orientación: Humanidades y Ciencias Sociales

Dirección Postal: Ricardo Rojas N°7253

Código Postal: 5147

Barrio: Arguello

Localidad: Córdoba

País: Argentina

Teléfono: (03543) 42-0449

E-mail: info@institutosantaana.edu.ar

E-mail del director general: bergelrd@yahoo.com.ar

El Instituto Santa Ana cuenta con nivel Inicial, Primario y Secundario. Es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano-inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de la Sala de 5 años. Mixto y laico, cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idioma inglés (H2isa, 2014). Esta institución, perteneciente a la localidad de Córdoba, funciona en un edificio propio y actualmente asisten a ella 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde. (Universidad Siglo21, 2019a. p. 26)

Historia

En sus inicios la Institución comienza a funcionar con un director de Primaria que tenía a su cargo Nivel Inicial, primer y segundo grado en el año 1980, con un total de 52

alumnos. Con modalidad de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos en castellano por la mañana y en inglés por la tarde. Contaba en sus comienzos con una antigua casona que albergaba aulas, oficinas, sanitarios, etc. Luego se construyó el edificio principal. Se adaptó la casona a oficinas y se adosaron nuevas zonas para el comedor y la sala de informática (Universidad Siglo21, 2019a. pp.28,29).

En sus inicios los ingresos de la institución estaban conformados por los aportes de los padres y las erogaciones respondían a ellos. En 1982 la escuela recibió la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial. En ese mismo año, se construyó el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual se traza alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad, atendiendo particularmente a una educación personalizada, con base en el constructivismo y en estrecha relación con los valores humanos con postulados fundacionales humanísticos. En 1984 se incorporó un director para el nivel secundario. En este mismo año, se inauguró el edificio para la educación primaria, donde actualmente se encuentran las aulas para primaria y secundaria (Universidad Siglo21, 2019a. p.29)

Posteriormente, se incorporó un director de nivel inicial. En el año 2017, se sumó y refuncionalizó a las instalaciones una nueva casona antigua con un salón de usos múltiple, dos anexos de uso general, un amplio patio delantero y otro trasero (donde se construye uno de los playones deportivos). En el mismo año se incorporó una segunda división en Sala de 3 años. En la actualidad ha tomado un punto central el proyecto de mejora institucional, particularmente a nivel directivo y de crecimiento institucional, proyectando 2 divisiones (Universidad Siglo21, 2019a. p.30)

La Institución funciona hoy en un edificio propio y actualmente asisten a ella 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Humanidades y Ciencias Social (Universidad Siglo21, 2019a. p.26).

Misión

Se trabaja para la excelencia académica, se forman personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, alumnos que observan atentos, que experimentan, que ensayan, que argumentan, que aceptan equivocarse para conseguir cada vez mejores niveles de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros. Se trata de brindar una enseñanza personalizada, construida desde un trabajo en equipo interdisciplinario y articulado con el nivel primario, priorizando el crecimiento de cada alumno y estimulando sus capacidades individuales. Se intenta abrir caminos a múltiples experiencias, creando escenarios diferentes que promuevan los distintos aprendizajes y el pensamiento crítico de los alumnos (Universidad Siglo21, 2019a. pp.34,35).

Visión

En cuanto a la visión de la institución, puede decirse que es una escuela que considera a cada alumno como un ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Es una escuela que desarrolla la autoestima y la empatía en sus alumnos para colocarlos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea. La convivencia escolar tiene su base en el conocimiento de las normas que la regulan, el diálogo para lograr internalizarlas y el respeto de los límites para quienes las vulneran (Universidad Siglo21, 2019a. p.34).

Valores

El Instituto Santa Ana tiene como pilares los valores esenciales del hombre: la libertad, la honestidad, el respeto, la solidaridad, y la individualidad, donde el niño y su familia encuentren la posibilidad de fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad (Universidad Siglo21, 2019a. p.27).

Tienen como premisa desarrollar la formación académica y humana de los alumnos y calidez humana y calidad educativa de los directivos, docentes, no docentes, esto sostenido en un trabajo colaborativo y en equipo, donde los docentes cumplan un rol central en propuestas y en acompañamiento permanente y personalizado de los estudiantes. El Instituto Santa Ana tiene en su imaginario como lema la ventaja diferencial de formar “Una gran Familia” (Universidad Siglo21, 2019a. pp.24,78).

Delimitación del problema/necesidad objeto de intervención

Se ponen de relieve las siguientes características: La escuela cuenta con una sala de laboratorio informático con computadoras para cada alumno, también cuenta con conexión a internet, pizarras digitales, sonido e imagen para uso pedagógico en todas las aulas.

Es función de los docentes organizar áreas de trabajo dando prioridad al área de tecnología. Dentro del perfil del docente está la capacidad de creatividad para innovar y los conocimientos didáctico- metodológicos que lo habiliten para planificar, conducir y evaluar el aprendizaje individual y grupal utilizando tecnología y materiales renovados.

Si bien las funciones docentes están bien delimitadas y los recursos materiales necesarios están presentes, no es de manifiesto que se generen espacios de capacitación para los docentes.

Para continuar progresando en el uso de las TIC en el ámbito de la educación, se hace necesario conocer la actividad que se desarrolla en todo el mundo, así como los diversos planteamientos pedagógicos y estratégicos que se siguen. La popularización de las TIC en el ámbito educativo comporta y comportará en los próximos años, una gran revolución que contribuirá a la innovación del sistema educativo e implicará retos de renovación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Albero, 2002).

Si bien, es de destacar que el PEI de la Institución es dinámico y está orientado al mejoramiento continuo de la calidad en todas sus dimensiones de funcionamiento, donde plantea la formación integral del hombre del nuevo siglo, no obstante, no se visibilizan espacios de formación y capacitación docente para cumplir con este objetivo.

En la agenda de las políticas educativas de los países de América Latina está presente, cada vez con mayor fuerza, la necesidad de incluir las TIC para potenciar las estrategias de trabajo docente y enriquecer los aprendizajes de los alumnos. Las TIC contribuyen al principio pedagógico de la prioridad de las competencias frente a los contenidos; vivir en una sociedad de la información y en una economía basada en el conocimiento requiere que sus jóvenes posean una amplia gama de competencias TIC para que puedan participar plenamente como ciudadanos (Zózima González, 2019. p.23).

Se distinguen a través del análisis del FODA que hay escasos espacios para la capacitación docente, requiere además mejorar la oferta educativa, ya que tiene como meta, entre otros aspectos el crecimiento de la matrícula escolar.

El uso de las TIC en el aula proporciona tanto al educador como al alumno/a una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje. De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias (Fernández Fernández, 2020. p.5).

Surge entonces la necesidad de formar a los docentes en modelos de aprendizajes innovadores desde las TIC, generando espacios para la capacitación docente en nivel primario, inicialmente en 1º, 2º y 3º y docentes especiales, con los nuevos formatos de enseñanza por medio de la tecnología, a través de educación 2.0 en espacios de programación.

Objetivo General

- Promover una estrategia de enseñanza innovadora a los docentes de nivel primario de 1º, 2º y 3º y docentes especiales del Instituto Santa Ana, incorporando el uso de las Tics, mediante talleres, a través de la programación y el Scratch, en el primer semestre del ciclo lectivo 2023, y experimentar en competencias digitales o tecnológicas.

Objetivos específicos

- Desarrollar un taller organizativo con el Equipo Directivo del Nivel Primario para implementar una propuesta de capacitación para los docentes del nivel, basada en educación 2.0, programación y Scratch desarrollando productos innovadores.
- Promover una Jornada de participación y planificación con docentes de primaria de 1ª, 2º y 3º y maestros especiales que les permita posteriormente desarrollar prácticas de enseñanza y aprendizaje con los alumnos, haciendo uso de los

recursos digitales aprendidos, promoviendo el aprendizaje individual y contribuyendo al trabajo colaborativo.

- Organizar tres capacitaciones en Scratch en formato taller a los docentes de nivel primario de 1º, 2º y 3ª y maestros especiales con el fin de que posteriormente ellos, realicen prácticas de enseñanza y aprendizaje con los alumnos, donde se desarrolle el pensamiento creativo que permita construir conocimiento.

Justificación

Siglo XXI, caracterizado por el crecimiento exponencial (Chaves, 2017) de las tecnologías de la Información y la Comunicación, lo que nos lleva a considerar la necesidad de implementar el uso de herramientas que permitan el desarrollo de competencias tanto para docentes como para alumnos. Es por eso que una propuesta de aprendizaje innovador es un reto importante para que puedan generarse espacios donde se apliquen valiosas herramientas pedagógicas como la programación y Scratch.

El Instituto Santa Ana tiene la necesidad de mejorar su oferta educativa y para ello es requisito indispensable capacitar a su personal. Por esta razón se propone por medio de este Plan de Intervención implementar espacios de capacitación en programación por medio de Scratch que creará un impacto en los aprendizajes y brindará un beneficio pedagógico.

La Ley de Educación Nacional 26.206 afirma: “Generar las condiciones pedagógicas para el manejo de las nuevas tecnologías de la Información y de la Comunicación, así como para la producción y recepción de crítica de los discursos mediáticos” (Ley de Educación Nacional, N° 26.206, 2006, p. 6)

Disposiciones Específicas afirma: “El acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento” (Ley de Educación Nacional, N° 26.206, 2006, p. 18).

Educación, nuevas tecnologías y medios de comunicación afirma: “El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología encargará a Educ.ar Sociedad del Estado, a través de la señal educativa “Encuentro” u otras que pudieran generarse en el futuro, la realización de actividades de producción y emisión de programas de televisión educativa y multimedial destinados a fortalecer y complementar las estrategias nacionales de equidad y mejoramiento de la calidad de la educación, en el marco de las políticas generales del Ministerio. Dicha programación estará dirigida a: a) Los/as docentes de todos los niveles del Sistema Educativo Nacional, con fines de capacitación y actualización profesional. b) Los/as alumnos/as, con el objeto de enriquecer el trabajo en el aula con metodologías innovadoras y como espacio de búsqueda y ampliación de los contenidos curriculares desarrollados en las clases” (Ley de Educación Nacional, N° 26.206, 2006, p. 20).

Estos espacios experimentales de nuevas formas de adquirir conocimientos, dan lugar a ambientes de trabajo colaborativo y participativo, rompiendo esquemas estructurales de clases magistrales donde los alumnos son sujetos pasivos que reciben conocimientos, y entonces a partir de estas prácticas innovadoras se convierten en sujetos activos generadores de ideas.

También permite la flexibilización de integrar grupos de alumnos de diferentes edades con desafíos en común donde puedan participar juntos en proyectos de intereses compartidos.

El Scratch es un lenguaje de programación y una comunidad en la red, este hace accesible crear historias interactivas, juegos, animaciones y simulaciones, y compartir estas creaciones en la red. Asimismo, es un entorno ideal para el aprendizaje de las matemáticas, ciencias, literatura, etcétera, que permite desarrollar la creatividad y el trabajo interactivo (Ministerio de Educación, 2020.p.7),

Esto da la posibilidad de no limitar los espacios de conocimiento y poder abarcar temáticas de su propio interés e incluso de manera interdisciplinaria.

El Instituto Santa Ana destaca en su PEI que está orientado al mejoramiento continuo de la calidad educativa donde plantea “La formación integral del hombre del nuevo siglo”, es por tal motivo que el aporte que brindará la nueva herramienta en programación y Scratch, favorecerá la mejora de los espacios de construcción de conocimiento y mejorará la calidad de los aprendizajes y por consiguiente la oferta educativa.

Un ejemplo de que da resultado el uso del software Scratch y mejora el pensamiento computacional en los estudiantes de primaria, lo muestra la Institución Educativa N°40009 San Martín de Porres del Distrito de Paucarpata, Arequipa. Perú 2016. La muestra fue realizada a 46 alumnos y las evidencias de que el programa Scratch es un recurso didáctico que mejora el pensamiento computacional, quedó evidenciado (Quispetupac, 2017.p.5).

Es por ello que el presente Plan de intervención implementará el programa de Scratch, considerando que es un valioso recurso para los docentes y alumnos del Instituto Santa Ana. En dicho Plan se capacitará a los docentes de Nivel Primario de 1° 2° Y 3° y maestros especiales, en educación 2.0, programación y Scratch específicamente, para que luego ellos puedan trabajar junto a sus alumnos.

Marco Teórico

Son las Generaciones creativas del Siglo XXI. Los niños entre seis y doce años. Los que dentro de dos décadas serán los jóvenes del 2040, los artífices de reinventar el mundo. Hoy transitan las aulas, patios y pasillos. Ellos interactúan con celulares, Tablet y variados dispositivos electrónicos, en forma lúdica y sin temor.

Serán los emprendedores, los que trabajarán con la realidad virtual, dentro del mundo de los videos juegos y la enseñanza. Utilizarán las tecnologías futuras de inteligencia artificial a Blockchain o robótica. (Játiva, J. J., & Beltrán Morales, J. (2021).

Generarán espacios de concientización para el cuidado del planeta trabajando en el diseño de Programas que permitan desarrollar Energías renovables. Crearán diseños de autos y aviones eléctricos. Harán uso de sus competencias para resolver problemas de alta complejidad, buscando mejoras continuas para la sociedad.

Participarán en la tarea de reivindicar los derechos a la inclusión. Serán la generación que viva la era de la gran expansión de la tecnología en donde integrarán espacios de trabajo interactivo.

Es de vital importancia desarrollar a esta generación en habilidades sociales para el desempeño de cargos de liderazgo, ya que desde su adolescencia ejercerán liderazgo horizontal- redárquico junto a Equipos interdisciplinarios de trabajo.

El departamento de Calidad Académica de la Universidad VERITAS de Costa Rica, desarrolló un modelo curricular para las nuevas generaciones de estudiantes creativos del Siglo XXI. Este modelo nace del análisis sistémico de las principales Universidades a nivel mundial, como la Universidad de Harvard, el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), la Universidad Federal de Zúrich (ETH) y la Universidad Nacional de Singapur (NUS), universidades que ocupan los primeros lugares del ranking QS de Inglaterra, por su capacidad de innovación para resolver los problemas globales de los próximos 50 años.

Si se considera el concepto de Modernidad líquida con que describe a este tiempo el Sociólogo y Filósofo Zygmunt Bauman, los líquidos, a diferencia de los sólidos, se caracterizan por no conservar una forma durante mucho tiempo y están constantemente dispuestos a cambiarla. Estamos inmersos en la denominada Sociedad de la información y del conocimiento, en un mundo sobresaturado de información, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, se convierten en una herramienta necesaria, y los modelos de aprendizaje innovadores, permiten desarrollar competencias para el uso inteligente y criterioso de ellas (Educación líquida. Zygmunt Bauman)

Hoy las escuelas deben replantearse nuevas y variadas formas de abordar los aprendizajes significativos e innovadores, en vista a las competencias que nuestros niños necesitarán desarrollar, donde puedan ser sujetos activos de la búsqueda del conocimiento y a través de esos espacios, el protagonismo de ellos, sea el motor de la motivación para aprender disfrutando.

Necesitamos rediseñar las formas de construir conocimiento para que todos los niños tengan la posibilidad de desarrollar potencialmente las competencias necesarias para su presente y su futuro.

Según como lo plantea la Teoría sociocultural de Vygotsky del Constructivismo, el sujeto construye su propio conocimiento a partir de la interacción que realiza con el medio u objeto de conocimiento. Al ser un ser activo que construye conocimiento, utiliza las representaciones internas, para interpretar y explicar lo que sucede a su alrededor. Pone en acción el conocimiento previamente adquirido para poder reestructurarlo, lo que se convierte en una nueva representación interna de la realidad.

En esta interacción el sujeto se encuentra compartiendo con personas de distintas edades, diferentes contextos políticos y sociales, experiencias de vida, diversos modos de ver y pensar su entorno, lo que hace de cada interacción un aprendizaje nuevo y una adaptación al medio.

El sujeto al mismo tiempo que construye conocimiento, transforma su cognición, haciendo de este cambio un proceso evolutivo. Él está en constante transformación a través de la interacción con el objeto de conocimiento o medio que lo rodea. (Elaboración de Máster Javier Guerra García con datos de: Carretero, 1996, 2002; Coll, 1992; Delval, 1997; Glasersfeld, 1995; Novak, 1988 y Pozo, 1996.) .

Este paradigma es de relevante importancia en este tiempo por unir lo cognitivo con lo social, donde el niño es un ser completo integrado en una comunidad (M. Guerra García), en donde hay retroalimentación, siendo favorecido por la sociabilización en su crecimiento personal. Esta teoría plantea la necesidad de la adaptación del individuo a la sociedad del conocimiento, respecto a su forma de aprender.

La necesidad de innovar los aprendizajes generando un espacio de trabajo interactivo por medio de la programación y el Scratch, está sustentado en el paradigma del constructivismo sociocultural de Vygotsky.

Estamos transitando un tiempo histórico donde convergen muchas generaciones: Los tradicionalistas, Generación silenciosa o Swingers: nacidos antes de 1.943 inclusive, los del silencio causado por todo lo que les tocó vivir en medio de los conflictos bélicos y la austeridad, sin posibilidades de expresión o poder discutir sus derechos, ni educación.

Los Baby Boomers: luchadores por los derechos humanos ellos son las personas entre 50 y 70 años nacidos entre 1.943 y 1.960, época de gran crecimiento demográfico, consolidación de la educación, son personas activas que todavía ejercen cargos de poder.

Generación X: son los nacidos entre 1960 y 1980, los niños de la televisión. Los solitarios, sociedad interdigital. Los llamados adictos al trabajo. Los padres de los millennials, protagonistas del consumismo de los años 80. Competentes con la tecnología, con aceptación a la diversidad y el cambio, capaces de resolver problemas, esforzados para con sus Organizaciones. Sus hijos son adolescentes hoy, la Generación Y.

Generación Y o Millennials: nacidos entre 1.980 y 2.004. Crecieron con el internet, los teléfonos inteligentes, las redes sociales, niños protegidos y queridos. La tecnología es parte de su estilo de vida, componen el 40% de la población mundial, requieren flexibilidad laboral. Muchos están intentando estar en cargos de liderazgo. Rechazan estructuras rígidas. Procuran posicionamiento, retroalimentación y crecimiento personal.

Generación Z: Son los nacidos aproximadamente entre 2005 y 2012, los llamados nativos digitales Son los niños y adolescentes que están poblando nuestras escuelas hoy, que tienen entre diez y veinte años. La generación que adopta la tecnología con mayor rapidez. Son expertos en comprensión de la tecnología, son rápidos, impacientes, interactivos y resilientes.

La característica de esta generación plantea un reto a los adultos que no manejan los dispositivos tecnológicos con la experticia con que estos niños y jóvenes lo hacen.

Nacieron en un tiempo de cambios constantes en medio de grandes avances tecnológicos, es por eso que enfocan el trabajo, el aprendizaje y los juegos de manera distinta, distinguen con velocidad la información multimedia de imágenes y videos, de igual forma que si fuera texto, se encuentran hiperconectados consumiendo datos de distintas fuentes, buscando respuestas con rapidez. Manifiestan escasa capacidad de escucha y habilidad para hablar en público, con poco desempeño de habilidades interpersonales.

Dada estas características es de vital importancia que los docentes ayuden a estos alumnos a desarrollar la capacidad de distinguir y categorizar información. Ofrecer retos por medio de juegos interactivos como herramienta pedagógica, y desarrollando el trabajo colaborativo, entre otras estrategias educativas (p.151)

Generación Alfa: Son las personas nacidas a partir del año 2.010, en un tiempo donde los dispositivos tecnológicos son cada vez más inteligentes. Algunos expertos consideran que sus mentes serán diferentes a las de generaciones anteriores. Los videojuegos con que ellos interactuarán permitirán desarrollo cognitivo. A medida que se desarrolle la tecnología, esta generación crecerá con la inteligencia artificial como método para comunicarse.

Las generaciones que convergen en el ámbito educativo y que nos interesa considerar para enfocarnos en este plan de intervención son cinco: Los Baby Boomers, Generación X, Generación Y o Millennials, la Generación Z y la Generación Alfa. De estas cinco generaciones, las tres últimas son los grupos poblacionales con más influencia

de la tecnología. Estas generaciones ya nacieron en un mundo tecnológico y crecieron con internet.

Es por ello que es importante desarrollar vínculos intergeneracionales que permitan un encuentro vivencial, donde se compartan espacios de intercambio, para poder distinguir y disminuir las brechas educativas y de entornos tecnológicos que generan condicionamientos en el desarrollo de destrezas digitales. Por ello se considera importante capacitar a los docentes en educación 2.0.

Hoy la llamada Generación Virtual Alfa y Z necesitan una innovación en los aprendizajes que les permita desarrollar competencias para poder prepararse personal y profesionalmente para el futuro. Hoy la llamada Generación Virtual Alfa y Z necesitan una innovación en los aprendizajes que les permita desarrollar competencias para poder prepararse personal y profesionalmente para el futuro.

Linne, J.. (2014). Dos generaciones de nativos digitales. *Intercom: Revista Brasileira De Ciências Da Comunicação*, 37(Intercom, Rev. Bras. Ciênc. Comun., 2014 37(2)),203–221. <https://doi.org/10.1590/1809-584420149>

Es posible abordar las estrategias de aprendizaje innovador desde la educación 2.0 y hacer uso de la programación y cratch.

Scratch como lenguaje de programación brinda aportes pedagógicos importantes, como el desarrollo del pensamiento lógico matemático, Guzmán (1984), citado por Vidal, Cabezas, Parra y López (2015), favorece la exploración, la creatividad y el trabajo colaborativo (Resnick 2007), la posibilidad de trabajar en forma individual y grupal.

Esta herramienta permite a los niños crear cuentos con animaciones, crear movimiento a acontecimientos de la historia, producir conocimientos siendo sujetos

activos, ayuda en el desarrollo de la comprensión lectora, ejercita la capacidad de interpretar algoritmos, entre otros innumerables aportes pedagógicos.

Otro ejemplo de los valiosos aportes pedagógicos que proporciona esta herramienta lo evidencia el (Trabajo de grado para obtener el Título de: Especialista en Informática y Multimedia en Educación Fundación Universitaria los Libertadores Fanny Janneth Zamora Gómez Girardot, Junio de 2016, pág. 51) donde queda de manifiesto los aportes al hacer uso del Scratch como estrategia pedagógica mediante creación de historietas en Scratch para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 401 de la i. e. d. la Victoria sede rural María Auxiliadora.

Es por este motivo que el presente plan de intervención trabajará con estrategias de enseñanza innovadora en programación y Scratch, con los Docentes del Instituto Santa Ana.

Plan de trabajo

Actividades



Fuente: Elaboración propia, 2022.

1º Etapa

Para iniciar la ejecución del Plan de intervención se considera organizar un encuentro entre El Equipo Directivo del Nivel Primario, con la Participación del Director General del Instituto Santa Ana, y la Licenciada de Educación, en carácter de Asesor Pedagógico quien les presentará el Plan de trabajo a realizarse.

Se aunarán criterios considerando todos los aspectos a tener en cuenta para la ejecución del mismo. En dicha reunión se determinarán: días, horarios, recursos humanos y materiales como: soporte técnico necesario y lugar físico donde se realizarán las actividades con los docentes.

2º Etapa

Como punto de partida se realizará una Jornada introductoria a modo de Capacitación Docente, para analizar conceptos teóricos importantes. La Jornada con los

docentes tendrá una duración de 8 a 12 hs. para el turno mañana y de 14 a 18hs. para el turno tarde. Participarán Maestros de grado de 1° a 3° grado y todos los Maestros especiales.

3°Etapa

Posteriormente se realizarán tres talleres donde los docentes indagarán, explorarán y practicarán el uso de Scratch.

En el último Taller se realizará el cierre con la evaluación del Plan de Intervención.

Los mismos se desarrollarán una vez por mes, con una duración de dos horas y media, de modo de poder culminar con el Plan de Intervención al finalizar el mes de junio.

1° etapa

Encuentro Organizativo

*Reunión con Equipo Directivo.	Lugar físico: Dirección. Duración del encuentro:2horas.
*Presentación del Plan de Intervención.	Etapas del Plan de Intervención:3
*Exposición de los pasos a seguir en forma detallada.	Presentación del Cronograma de Actividades.
*Acuerdo de determinación de Docentes que participarán.	Docentes de Nivel Primario: Maestros de grado y todos los Maestros Especiales de 1° a 3°
*Muestra del Cronograma de Actividades.	Análisis del Cronograma.
*Designación del espacio físico otorgado por la Institución para la ejecución del Plan de Intervención.	Sala de informática.

*Acuerdo sobre el pago de honorarios que se dará al Licenciado en Educación que dará la Capacitación.	Valor de la hora cátedra: \$3.000 Carga Horaria:25 horas Cátedras.
*Determinación de horarios para el desarrollo de las actividades.	Turno mañana:8 a 12 horas. Turno Tarde:14 a 18 horas.
*Organización para el servicio del coffee Break.	1Jornada:2 break coffee. 3 Talleres :1 break coffee en c/u.
*Acuerdo y preparación de los recursos técnicos que se necesitarán para el desarrollo del trabajo, con colaboración del Profesor de Informática.	Computadoras cargadas con programas, y con batería. Smart TV. Señal de Internet. Pendrive. Pantalla. Proyector.
*Pedido al Equipo Directivo de la colaboración del Profesor de Computación del Instituto Santa Ana para cooperar con la preparación de los recursos técnicos y ayuda durante el desarrollo de la Capacitación.	Ayuda del Profesor de Informática durante toda la capacitación asistiendo a la Asesora Pedagógica y a los Docentes.
*Acuerdo y preparación de recursos materiales:	Papel afiche, fibrones, Cintex, fotocopias. Refrigerio, café y viandas.

Fuente: Elaboración propia.2022

2º etapa

PROPUESTA DE ENSEÑANZA INNOVADORA MEDIANTE SCRATCH

JORNADA INTRODUCTORIA: “Construyendo un espacio creativo interactivo”

Lugar: Sala de Laboratorio Informático del Instituto Santa Ana

Objetivo: Desarrollar el estudio y análisis de:

- Constructivismo: Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.
- Enseñanza innovadora: Construcción de espacios creativos de conocimiento en la era de la tecnología y la Información.
- Brecha digital entre generaciones.
- Uso de Scratch como herramienta.

Modalidad: Jornada Presencial.

Participantes: Docentes de Nivel Primario de 1º, 2º y 3º y todos los Maestros Especiales.

Responsables: Asesor Pedagógico en Rol de carácter moderador con la asistencia del Profesor de Informática.

Duración: 4 horas.

Recursos materiales: Computadoras, celulares, refrigerio, vianda, pantalla, proyector, dos refrigerios. (break coffee)

Inicio: (30 minutos)

- Saludo de bienvenida.
- Presentación de personas que intervienen en la Jornada y sus roles.
- Explicitación del Objetivo General del Plan de Intervención y del objetivo específico de la Jornada Introductoria.
- Momento de encuentro entre los docentes participantes:
Armar grupos de tres personas y entrar al siguiente link: Analizar.

Build with Chrome´, el juego para construir con piezas de Lego

<https://www.youtube.com/watch?v=jBqkeyehhrM>

Con el acompañamiento de Profesor de Informática bajar a través de Play Store la App

Build with lego: Construction Set.

Experimentar con la App jugando a construir con bloques.

Esta App permite el trabajo de construir elementos a partir de algoritmos con bloques y con la posibilidad de hacerlo en forma individual o en forma interactiva.

Proceso de evaluación:

Reunirse en grupos y hacer una puesta en común donde se comparta la experiencia de construir espacios con bloques, trabajar en equipo.

Contestar la siguiente encuesta con Formulario Google:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdXvMYGHHoj_N1Ro_vyv0Q_q6_-

[IA8mZ3STo8Djk7oBm644Eg/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdXvMYGHHoj_N1Ro_vyv0Q_q6_-IA8mZ3STo8Djk7oBm644Eg/viewform)

Coffee break: 1/2 hora

Desarrollo: (2 horas)

Analizar conceptos teóricos importantes, acompañados por la Asesora .

1-Presentación de Power Point. Trabajo teórico analítico

[Construyendo un espacio creativo](#)

[interactivo.pptxhttps://docs.google.com/presentation/d/1hT-](https://docs.google.com/presentation/d/1hT-)

[FD4i4MUGZu0jqpQIVWtFyDAgGx102/edit?usp=sharing&ouid=11374289244202372](https://docs.google.com/presentation/d/1hT-FD4i4MUGZu0jqpQIVWtFyDAgGx102/edit?usp=sharing&ouid=11374289244202372)

[9215&rtpof=true&sd=true](#)

Fuente: Elaboración propia.2022.

Cierre

Proceso de evaluación:

Escribir sus ideas en muro creado con app Canva

https://www.canva.com/design/DAFPIdSuWtc/EbcF_oUJCo-AVUYXNQO0-g/view?branch_match_id=1009619262980882528&utm_source=Links&utm_medium=Share&branch_referrer=H4sIAAAAAAAAAA8soKSkottLXT07MK0vUy03V93X3dA31Li2zLEkCAOJVcZocAAAA

Fuente: elaboración propia,2022.

Puesta en común.

PRIMER TALLER: “Construyendo un mundo mejor”

Lugar: Sala de Informática.

Objetivo: Desarrollar la capacidad de análisis y exploración sobre la Guía Didáctica Herramienta Scratch.

Modalidad: Taller Presencial.

Participantes: Docentes de 1°, 2° y 3° y todos los Maestros especiales.

Responsables: Asesor Pedagógico en Rol de moderador. Ayuda del Profesor de Informática para asistencia técnica.

Duración: 2 horas y 30 minutos.

Recursos materiales: Proyector, pantalla, computadoras, afiches, fibrones, refrigerador.
(break coffee)

Inicio (30 minutos)

Escuchar la Canción “Imagina”

Ceremonia de Clausura - John Lennon - Imagine - Subtitulada

https://www.youtube.com/watch?v=HckI-k_Xro4

Diseñar entre todos los participantes una coreografía de la canción y una ilustración en un afiche que represente elementos de valor para programar un mundo mejor.

Proceso de evaluación: Representar la coreografía mostrando al final el afiche con la Ilustración representada.

Desarrollo: (1 Hora y 30 minutos)

Con la asistencia del Profesor de Computación descargar a las computadoras el PDF sobre Guía del Uso de Scratch.

Realizar la lectura acompañados por la Asesora Pedagógica en Carácter de moderadora, y el Profesor de Informática y analizarán cada paso de la Guía Didáctica.

<..\OneDrive\Documentos\ScratchGuíaDidácticaProfesores.pdf>

<https://paginaspersonales.deusto.es/garaizar/scratch/doc/ScratchGu%C3%ADaDid%C3%A1cticaProfesores.pdf>

[file:///C:/Users/silva/OneDrive/Documentos/ScratchGu%C3%ADaDid%C3%A1cticaProfesores%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/silva/OneDrive/Documentos/ScratchGu%C3%ADaDid%C3%A1cticaProfesores%20(1).pdf)

Coffee break:(30 minutos)

Cierre:

Proceso de evaluación: (30 minutos)

Imprimir un juego de fotocopias para cada Docente de la Guía Didáctica.

Realizar metacognición. Abrir puesta en común donde compartan las experiencias vividas en el Taller y escribir preguntas de su interés.

Bajar la Aplicación PICASION.COM y crear su propia animación sobre “Construir un mundo mejor”.

<https://picasion.com/i/2FtRn>

SEGUNDO TALLER: “Explorando mundos desconocidos”

Lugar: Sala de Informática.

Objetivo: Explorar y experimentar en el uso de Scratch como herramienta pedagógica.

Modalidad: Taller Presencial.

Participantes: Maestros de Nivel Primario de 1º, 2º y 3º y todos los Maestros especiales.

Responsables: Asesora Pedagógica en Rol de carácter moderador con el acompañamiento del Profesor de Informática.

Duración: 2 horas y media.

Recursos: Computadoras, señal de Internet, refrigerio, break coffee.

Inicio

DESCARGAR SCRATCH 2.0 ó 3.0 | INSTALAR SCRATCH 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=iPuW-b7gN-I>

Desarrollo

Entrarán al link para analizar el instructivo para bajar la aplicación Scratch.

El Profesor de Informática ayudará a cada Docente a bajar la aplicación a las computadoras.

Luego realizarán una lectura exploratoria de la misma y consultarán con el Profesor de Informática y la Asesora Pedagógica todas las dudas que se presenten.

Posteriormente el Profesor de Informática los guiará a comenzar a realizar ejercicios

Simple experimentando y manipulando la Herramienta Scratch, trabajando en grupos de tres.

Cierre

Los Docentes programarán una tarea simple y explicarán lo realizado, trabajando en grupos de tres.

Puesta en común sobre lo experimentado. También escribirán sus dudas e intereses para compartirlo con la Asesora Pedagógica y el Profesor de Informática.

TERCER TALLER: “Programando nuevos escenarios de aprendizaje”

Lugar: Sala de Informática.

Objetivo: Desarrollar una secuencia didáctica con uso de Scratch para niños de primer Ciclo.

Participantes: Docentes de 1°2°y 3° y docentes especiales.

Responsables: Asesora Pedagógica acompañada por Profesor de Informática.

Duración: Dos horas treinta.

Recursos: Computadoras, pantalla, proyector, servicio de internet.

Inicio

Las Docentes que reciben la Capacitación en uso de Scratch arman una secuencia didáctica, en grupos de tres personas.

Video de You Tuve. <https://www.youtube.com/watch?v=mopEfnu6Bv0>

Los niños escuchan el video las veces necesarias.

Con la ayuda del Profesor de Informática, bajan la Herramienta a su computadora y comienzan a explorar Scratch.

Comparten en mesas de trabajo en grupo, sus exploraciones y las cuentan a sus compañeros y Docente. Si algún compañero tiene dificultad para desarrollar sus exploraciones, sus compañeros lo acompañan y lo ayudan.

Desarrollo

La Docente les hace preguntas para ver cómo van avanzando. También interroga los intereses de los niños.

Posteriormente los niños elaboran una breve narración, inventan una Historia con sus personajes principales y secundarios.

En el aula hay cinco mesas de trabajo con seis niños en cada mesa.

Cierre

Evaluación: Cada grupo, al final de la Jornada, presentarán sus narraciones a todos sus compañeros y Docente.

La Docente cierra la clase recordando junto a los niños conceptos importantes sobre esta herramienta.

Cronograma

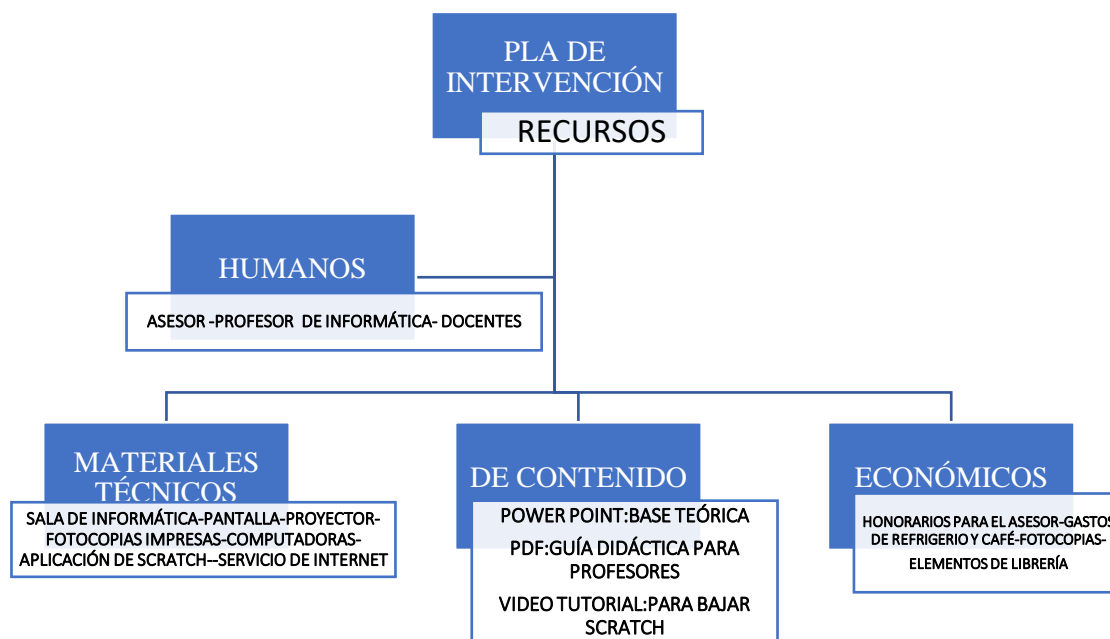
Se detallan a continuación los tiempos que se establecen para la ejecución del Plan de Intervención de acuerdo con las Actividades a desarrollarse. El mismo se realizará durante el primer semestre del Año 2023.

ACTIVIDADES	MESES				
	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
Jornada Introductoria: “Construyendo un espacio creativo interactivo” (Participantes: Maestros de Nivel Primario de 1°,2° y 3°y Docentes especiales) Tiempo determinado:4 Horas reloj.	E N C U E N T R O				
Primer Taller: “Construyendo un mundo mejor” (Participantes: Maestros de Nivel Primario de 1°,2° y 3°y Docentes especiales) Tiempo determinado:2 horas treinta.					
Segundo Taller: “Explorando mundos desconocidos” (Participantes: Maestros de Nivel Primario de 1°,2° y 3°y Docentes especiales) Tiempo determinado:2 horas treinta.		O R G A N I Z A T I V O			
Tercer Taller: “Programando nuevos escenarios de Aprendizaje” (Participantes: Maestros de Nivel Primario de 1°,2° y 3°y Docentes especiales) Tiempo determinado:2 horas treinta.					

Fuente: Elaboración propia.2022

Recursos

Para la puesta en marcha del Plan se necesitan:



Fuente: Elaboración propia.2022

Presupuesto

RECURSOS	CANTIDAD	COSTO	
		UNITARIO	TOTAL
Asesor	25 horas cátedras.	\$3.000	\$75.000
Fotocopias	119	\$20	\$2.380
Papel afiche	3	\$100	\$300
Fibrones	9	\$400	\$3.600
Refrigerio	45	\$700	\$31.500
TOTAL	-	-	\$112.780

Fuente: Elaboración propia.2022

El Costo del Plan de Intervención tendrá un valor total de **\$112.780**, y El Instituto José María Paz se hará cargo de los honorarios.

Evaluación

Se realizará considerando prioritariamente el cumplimiento de los objetivos del Plan.

Es de relevante importancia la evaluación de proceso, la construcción de conocimiento y el trabajo colaborativo. El fin último es desarrollar la capacidad de estrategias de enseñanza innovadora, transformando las formas de enseñar y aprender. Se considera la importancia del aprendizaje significativo que se construye en un entorno social interactivo.

Surge la necesidad de que se generen planteamientos y estrategias educativas que lleven a buscar información relevante, desarrollando habilidades para relacionar conocimientos para ordenar, clasificar, construir y reelaborar a nivel individual y colectivo el nuevo conocimiento. Ante tal escenario, estos paradigmas nos llevan a repensar las formas de evaluación donde el Docente cumple un rol de mediador y regulador. (García ,2014p.166-167)

Hoy se reconoce que la evaluación es parte del proceso de aprendizaje. Por tal motivo este Plan pone especial énfasis en darle valor a todo el trabajo que se desarrolla durante la ejecución de este.

RÚBRICA SOBRE PLAN DE INTERVENCIÓN					
ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN DE LA DIMENSIÓN	DIMENSIÓN DETALLE			PONDERACIÓN
		0%39% No se cumplen	40%69% Se cumplen en forma parcial	70%100% Se cumplen en su totalidad	

Jornada Introdutoria: “Construyendo un espacio creativo interactivo”	Los Docentes desarrollan capacidad de análisis para sustentar con marco epistemológico el concepto de Constructivismo Social.				30%
Primer Taller: “Construyendo un mundo mejor”	La Guía Didáctica es útil para iniciarse en el conocimiento y aplicación de la herramienta Scratch.				25%
Segundo Taller: “Explorando mundos desconocidos”	Scratch permite el trabajo creativo, interactivo, colaborativo, generando un escenario de aprendizaje innovador				15%
Tercer Taller: “Programando nuevos escenarios de Aprendizaje”	Scratch permite desarrollar competencias para el trabajo de interactividad e interacción.				15%
Culminación del Plan de	La ejecución del Plan cumple con su Objetivo General y Objetivos Específicos				15%

Intervención en su primera Fase					
--	--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2022.

Resultados esperados

Se espera que los docentes logren desarrollar clases donde los alumnos formen parte de la construcción de conocimientos significativos en un escenario diferente, trabajando a través de la herramienta Scratch en forma didáctica, desarrollando competencias digitales y tecnológicas, y donde el rol docente sea de apoyo y genere espacios de trabajo colaborativo que permita mejorar la calidad de los aprendizajes.

La propuesta del Plan es brindar una oferta educativa de calidad superadora, por medio de herramientas pedagógicas que favorezcan el desarrollo de competencias como: pensamiento crítico y analítico, capacidad de trabajar en forma colaborativa y sinérgica, con creatividad y disposición para resolver problemas y generar proyectos.

Se espera que este Proyecto permita como resultado visible el mejoramiento académico de los alumnos y así elevar la matrícula escolar del Instituto Santa Ana.

Conclusión

El presente Plan de Intervención permitirá despertar la motivación e interés de los docentes y alumnos al aprender con una nueva metodología, considerando sus intereses, vivenciando nuevos escenarios donde serán partícipes de descubrir conocimientos en forma autónoma y grupal.

Al ser Scratch un lenguaje de programación en red, permitirá no sólo la interactividad entre los docentes y alumnos del Instituto Santa Ana, sino que podrán extenderse y compartir experiencias interculturales.

Se considera como una limitación que este Proyecto se trabaje sólo en el primer Ciclo, es por eso que se propone como Propuesta de Mejora para el año 2024, la puesta en marcha de la segunda etapa del Plan de Intervención para dar lugar a la extensión del Proyecto al Segundo Ciclo del Nivel Primario del Instituto Santa Ana con las adaptaciones necesarias, dando espacio a continuar a futuro con otros Niveles, con que cuenta El Instituto.

Es importante distinguir como una limitación, trabajar sólo con la herramienta Scratch, es por lo que dentro de las propuestas en el Plan de Mejora se dará lugar a conocer y experimentar con otras herramientas en TIC, consideradas como importantes e innovadoras metodologías pedagógicas.

Se destaca la importancia que se da al trabajo en Equipo, colaborativo, interactivo, rompiendo con metodologías tradicionales y permitiendo destacar el protagonismo del alumno como integrante activo del proceso de enseñanza aprendizaje, dando lugar a espacios compartidos y desarrollando competencias para los futuros líderes redárquicos, proactivos generadores de soluciones.

Dada la innumerable cantidad de material Académico teórico -práctico para investigar en forma indefinida sobre las temáticas abordadas en el presente Plan de Intervención, y debido a los espacios acotados de tiempo con que se cuenta, se considera de relevante importancia continuar estudiando y profundizando con diferentes autores

para afianzar conocimientos y mejorar la experiencia en el uso de las herramientas tecnológicas.

Referencias

- Albero, M. (2022). *Adolescentes en Internet. Mitos y Realidades de la Sociedad de la Información*. *Revista Estudios de Comunicación*, 3, 55- 62. Obtenido de <https://www.researchgate.net/profile/Magdalena-Albero-Andres>
- Burgos , E. (2019). *La Pedagogía Digital y la Educación 2.0*.
- Fernández Fernández, I. (2020). *La TIC en el Ámbito Educativo*. Obtenido de <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Salinas , J. (1998). *Redes y desarrollo profesional del docente: entre el dato Serendipiti y el foro de trabajo colaborativo*. Obtenido de https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/23145/Profesorado_2%281%29_13-24.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salinas Ibáñez, J. (2008). *Innovación Educativa y Uso de las TIC*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía. ISBN: 978-84-7993-055-4. Obtenido de <https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/2524/innovacioneduc2008.pdf?sequence=1>
- Chaves, M. E., Matarrita, R., & Cardoso, M. R. (2017). Currículum exponencial por competencias. La fábrica de cursos innovadores para la generación creativa: Millennials, Z y Alfa. In *Memorias de la 16ª Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática (CISCI 2017)* (pp. 6-11).

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

Lección 21: PEI. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

Lección 24: Perfil del Alumno, Perfil del Egresado. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

Lección 33: Otros Proyectos Significativos para la Institución Escolar. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

Lección 36: Plan de Mejoramiento Institucional. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

Lección: 16: Recursos y Materiales: Instrumentos de Trabajos Específicos Asociado a lo Pedagógico. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019a). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

Lección 1: Datos Generales. Obtenido de

<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019b). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

Lección 10: Historia Institucional. Obtenido de

[https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-](https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2)

[modulo-0#org2](https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2)

Universidad Siglo 21. (2019c). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

Lección 11: Cronología Edilicia, Pedagógica y Directiva. Obtenido de

[https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-](https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2)

[modulo-0#org2](https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2)

Universidad Siglo 21. (2019d). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

Lección 14: Mandatos Institucionales: Misión, Visión. Obtenido de

[https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-](https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2)

[modulo-0#org2](https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2)

Zózima González, M. (2019). *Las Tic y su Inserción en la Escuela.* Ed. Aique. Uruguay.

Jiménez-Aragón, L. (2016). Marco teórico metodológico de la evaluación para aprender.

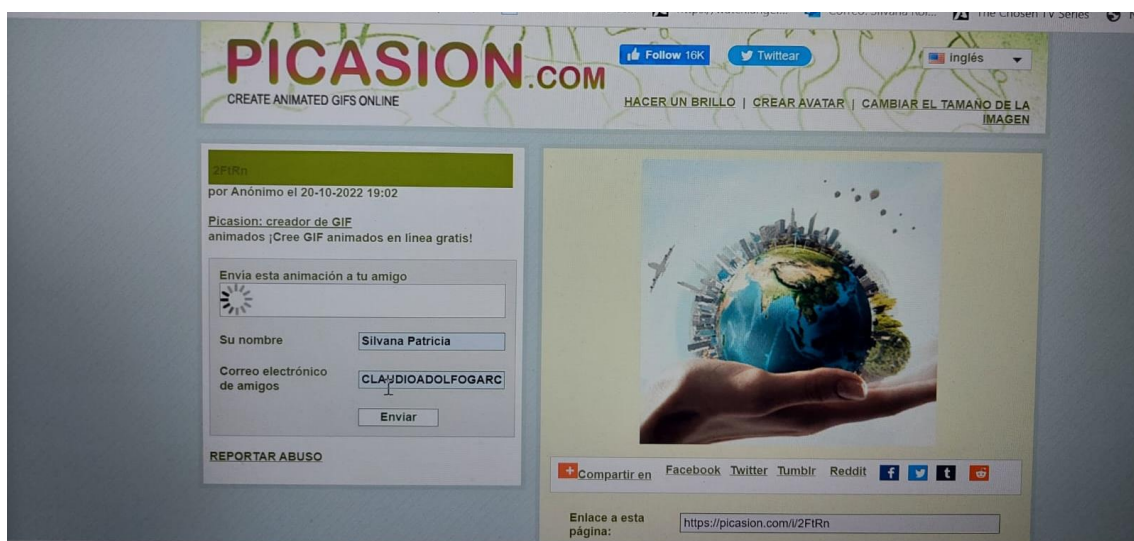
Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior, 7(1), 100-126.

<https://revistas.uned.ac.cr/index.php/revistacalidad/article/view/1378>

Anexos

App de animación

<https://picasion.com/i/2FtRn>



Fuente: Elaboración propia.2022

Anexo1-a

<https://www.youtube.com/watch?v=jBqkeyehhrM>

App: 'Build with Chrome', el juego para construir con piezas de Lego.

Build with Chrome, el juego para... >

El Universal

0:08 / 1:04

EL UNIVERSAL

Juega con Lego desde Google Chrome

Más videos

Desliza hacia arriba o presiona para ver todo





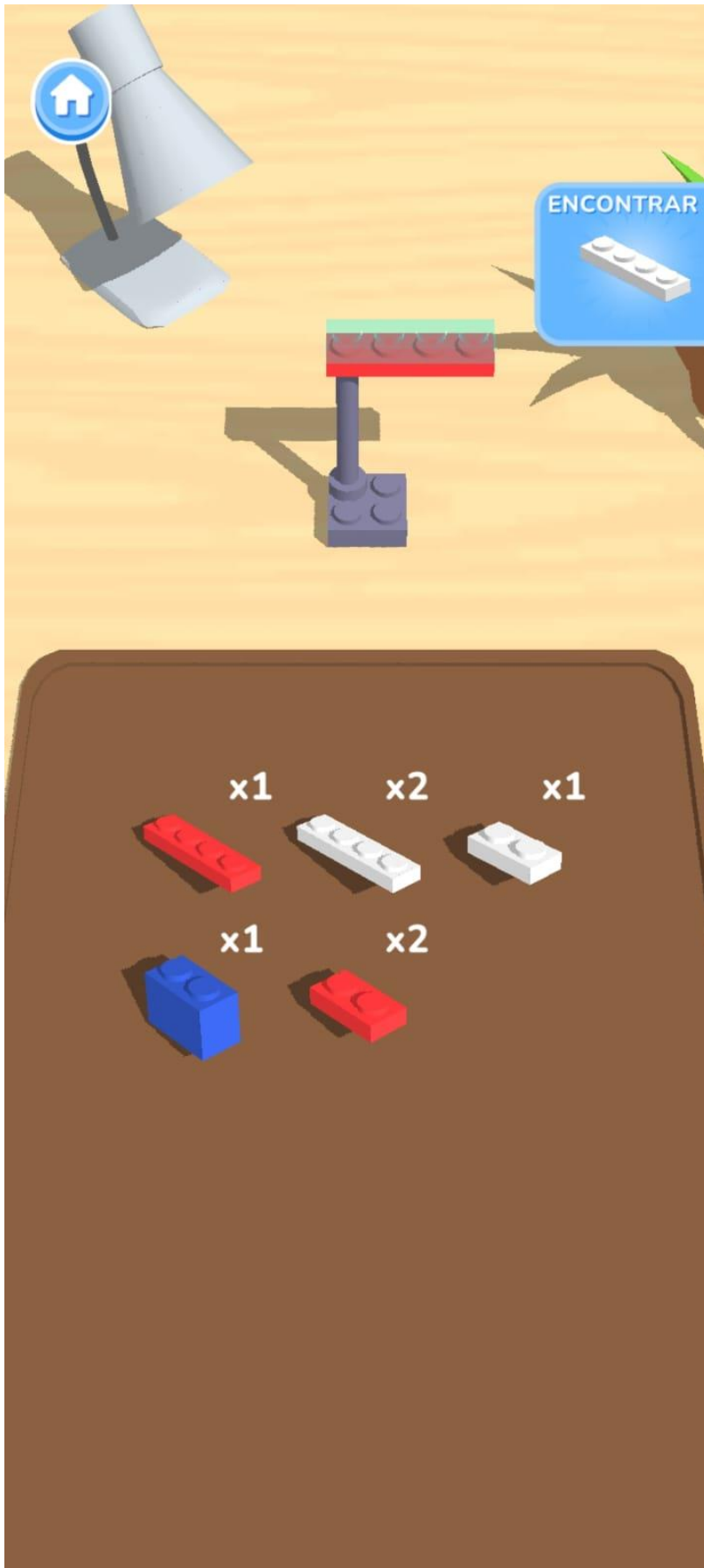
Build with Chrome
, el juego para co...
Con en esta herramien...
www.youtube.com
<https://youtu.be/jBqkeyehhrM>





2°-Bajarán a través de Play Store la App Build with lego: Construction Set.





Anexo 1- b

Encuesta. Formulario Google.

Formulario sin título

CONSTRUIR CON PIEZAS DE LEGO

rolnysilvana628@gmail.com (no compartidos)
Cambiar de cuenta

*Obligatorio

¿Haz utilizado esta app con anterioridad? *

Opción 1

¿Qué experimentaste al construir con piezas de lego? *

Opción 1

¿Pudiste interactuar con tu equipo? *

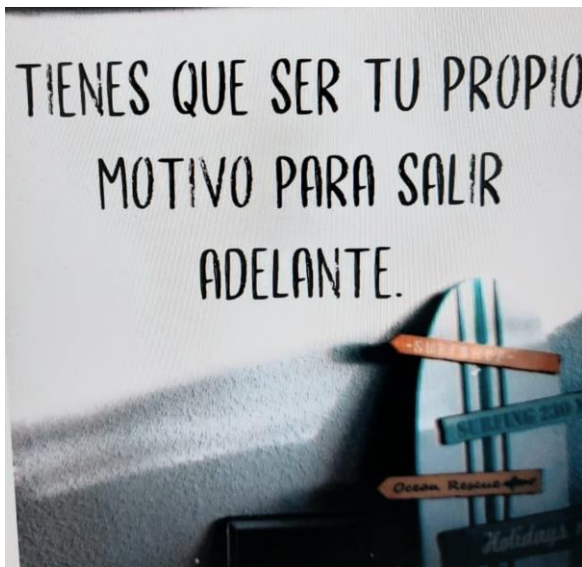
No

Sí

Otro: _____

¿Cómo calificas esta actividad? *

1 2 3 4 5



Anexo 1-c

Presentación de PowerPoint. Trabajo teórico analítico



Fuente: Elaboración propia.2022

Educación Innovadora

<https://www.youtube.com/watch?v=Dj-3C8XoBGk>

The image shows a video conference window. On the left, a woman with long brown hair and yellow-rimmed glasses is speaking. She is wearing a striped shirt. The name 'Ana Lucia Paz' is displayed in a black box at the bottom left of her video. On the right, a presentation slide is visible. The slide has a purple background and contains the following text:

edutekaX

Creatividad como modelo de funcionamiento mental

Metacognición: razonar sobre razonamiento... (conocimiento y control sobre sí mismo, tarea, estrategia)



Cognición: atención, percepción, memoria, razonamiento... (elaboración, organización recuperación)

Afectividad: emociones, motivación... (atención, estímulo, valores, curiosidad)

Totalmente Confiable



¡DESCUBRE las GENERACIONES HUMANAS! Diferencias entre Generación X y Millennials

<https://www.youtube.com/watch?v=BAjkGmINMK0>



Fuente: Elaboración propia.2022.

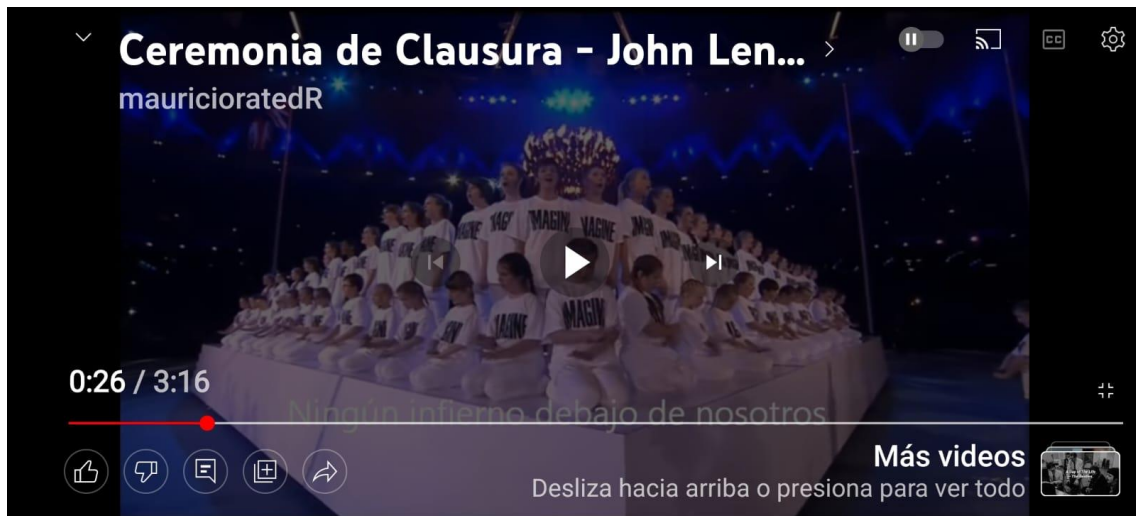
Anexo1-d

Escribir sus ideas en muro creado con app Canva



Fuente: Elaboración propia.2022

Anexo 2



https://www.youtube.com/watch?v=HckI-k_Xro4

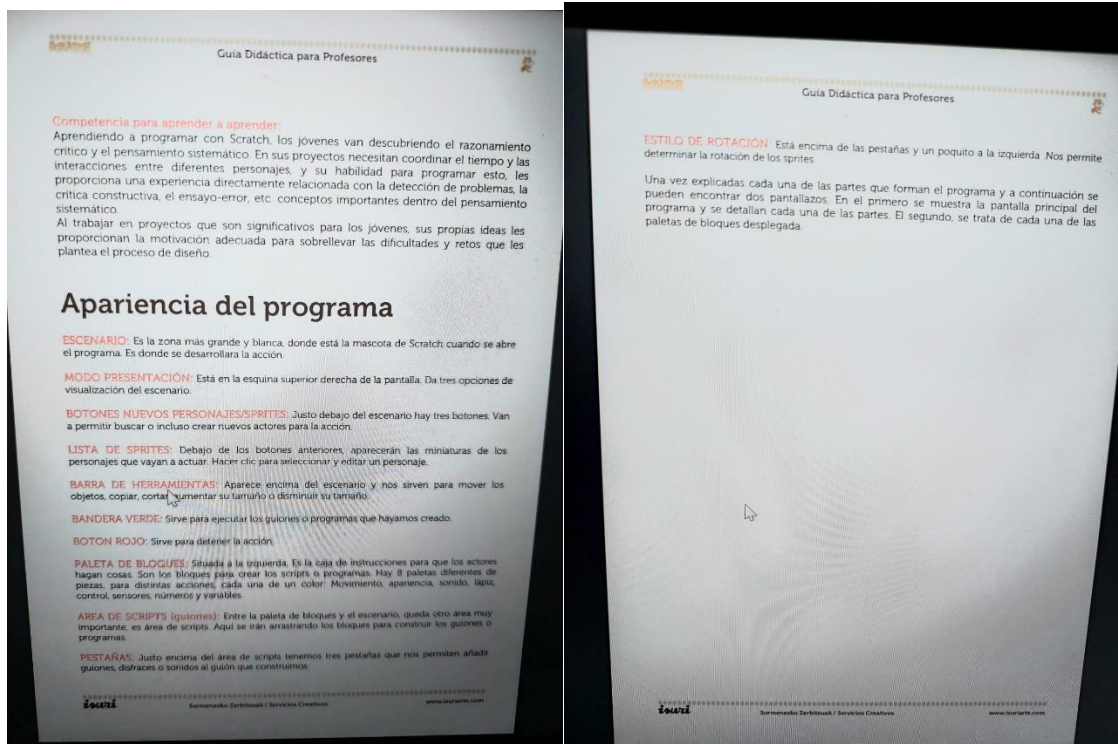
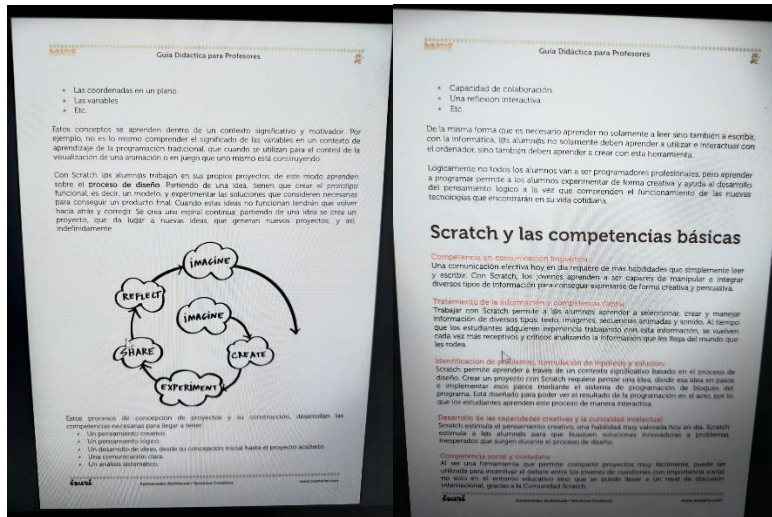
Ceremonia de Clausura - John Lennon - Imagine - Subtitulada

Anexo 2 -a

Guía Didáctica para Profesores. Scratch.

<https://paginaspersonales.deusto.es/garaizar/scratch/doc/ScratchGu%C3%ADaDid%C3>

[%A1cticaProfesores.pdf.](#)



Guía Didáctica para Profesores

Paletas de bloques

Menú principal: opciones para abrir, guardar o crear proyectos

Bandera verde: inicia el proyecto
Botón rojo: detiene el proyecto

Modo presentación: formas de visualización de pantalla

Escenario: todo ocurre aquí

Coordenadas X e Y: indican la posición del ratón. Útil para planificar desplazamientos o detectar fallos.

Personajes/sprites: Aquí puedes dibujar, importar u obtener sprites "sorpresa" para tus proyectos. A cada sprite le acompaña un breve sumario de cuantos trajes (Costumes) y cuantos guiones (Scripts) posee.

Propiedades del escenario: Se puede cambiar el fondo y tener varios fondos a la espera de ser mostrados cuando sea preciso. Imagina una obra teatral con múltiples escenografías.

Área de bloques pertenecientes a una paleta: Si elijo la paleta de bloques correspondientes a CONTROL solo aparecen los bloques que tengan vínculo con esa paleta.

Espacio con triple propósito: El propósito lo define cada una de las tres paletas que aparecen en la parte superior. SCRIPTS es para disponer bloques programando acciones. DISFRACES son los distintos "trajes" que puede tener el personaje y SONIDOS que el personaje tenga asignados. Se pueden grabar nuevos sonidos.

SCRATCH

Sormenezko Zerbitzuak / Servicios Creativos



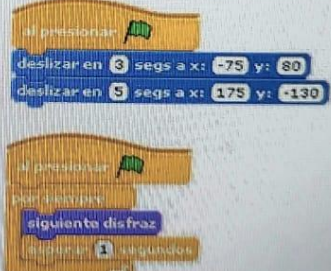


www.isurlarte.com



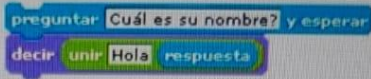

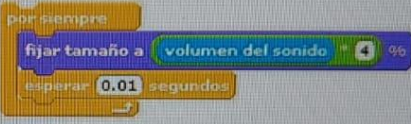

CONCEPTOS ESPECÍFICOS DE PROGRAMACIÓN

En este apartado se explicará una serie de conceptos específicos de programación, con el objetivo de que los profesores se familiaricen con ellos. En ningún caso se pretende que los alumnos se aprendan estos términos de memoria, sino que mediante el uso del programa vayan descubriendo cómo funciona y para qué sirven cada una de las partes que lo componen.

CONCEPTO	EXPLICACIÓN	EJEMPLO
Secuencia	Para crear un programa en <i>Scratch</i> , se necesita pensar sistemáticamente el orden de los pasos a seguir.	
Iteración (looping)	Los bloques 'Por siempre' y 'Repetir' pueden ser usados para la iteración (repetir una serie de instrucciones).	
Condicionales	Los bloques 'Si...' y 'Si...no...' dan cuenta de una condición.	
Números aleatorios	El bloque 'Número al azar entre... y...' selecciona números enteros aleatorios dentro de un rango dado.	

<p>Variables</p>	<p>Los bloques de 'Variable' permiten crear variables y usarlas en un programa. Las variables pueden almacenar números o <i>strings</i> (cadenas de caracteres). <i>Scratch</i> respalda variables tanto globales como específicas a un objeto.</p>	
<p>Listas</p>	<p>Los bloques 'Al presionar tecla' o 'Al presionar objeto' (o también un <i>sprite</i>) son ejemplos de la gestión de un evento que responde a eventos gatillados por el usuario u otra parte del programa.</p>	
<p>Hebras Temáticas (ejecución paralela)</p>	<p>Arrancando dos pilas de bloques al mismo tiempo, se crean dos hebras temáticas independientes que se ejecutan en forma paralela.</p>	
<p>Coordinación y sincronización</p>	<p>Los bloques 'Enviar a todos' y 'Al recibir' pueden coordinar las acciones de múltiples <i>sprites</i>. 'Enviar a todos' y 'esperar' nos permite sincronizar acciones.</p>	<p>Por ejemplo, el Sprite 1 envía el mensaje "Ganador" cuando esta condición es recibida:</p>  <p>Este script correspondiente al Sprite 2 es gatillado cuando el mensaje es recibido:</p> 



<p>Entrada de teclado</p>	<p>El bloque 'Preguntar y esperar' invita al usuario a tipear en el teclado. 'Respuesta' almacena la entrada tecleada.</p>	
<p>Lógica Booleana</p>	<p>Los bloques 'y...', 'o...', 'no...' son ejemplos de lógica booleana.</p>	
<p>Interacción dinámica</p>	<p>Los bloques 'x del ratón', 'y del ratón' y 'Volumen del sonido' pueden ser usados como entradas dinámicas para interacción en tiempo real.</p>	
<p>Diseño de interfase de usuario</p>	<p>Puedes diseñar interfaces de usuario interactivas en Scratch – por ejemplo, usando <i>sprites clickeables</i> para crear botones.</p>	

Si se requiere una mayor precisión o explicación en el uso del programa, los profesores pueden consultar la *Guía de referencia de Scratch*, un amplio documento explicativo sobre la utilización del programa, elaborado por Eduteka. <http://www.eduteka.org/pdfdir/ScratchGuiaReferencia.pdf>

PROPUESTA DE TRABAJO

Una de las cosas más interesantes de Scratch es la capacidad de utilizar materiales externos a la propia herramienta, **elaborados por el alumnado**, de manera que lo que ellos preparan (sus propias fotografías, sus dibujos e imágenes, su música...) puede ser incorporado al programa a través de las opciones de **importación**.

Otra de las características que convierten a Scratch en una **herramienta colaborativa** interesante es la **posibilidad de compartir las creaciones** que desarrollamos con la herramienta en la misma Web de la aplicación, a través de la opción "Compartir".



disponible desde el propio entorno de desarrollo. Para esto hace falta haber creado previamente un perfil (una cuenta de usuario) **en la web** oficial de Scratch. El propio programa se encarga de comprimir todo el material utilizado y enviarlo a la web.

También se puede fomentar **entre el alumnado** el compartir recursos, sin necesidad de mandarlos a la web. Así todos puedan utilizar los materiales elaborados por todos, y así **crear trabajos derivados** de los mismos.

Educación Primaria:

Scratch se puede comenzar a utilizar con alumnado a partir de los 8 años de edad aunque para comenzar a utilizar algunas de las funcionalidades se debería esperar, hasta los 10 años de edad más o menos (3º de Primaria).

Esta herramienta permite que se haga un **uso** de ella con **diferentes niveles de complejidad**. Se puede comenzar a utilizar la herramienta cuando se desee, incluso con alumnado muy joven, haciendo uso únicamente de **proyectos ya realizados**, los cuales pueden **visualizar o interactuar**, para ir conociendo la herramienta, familiarizarse con el entorno y los personajes, etc.

A partir del Segundo Ciclo de Educación Primaria, la propuesta sería comenzar a **utilizar la herramienta como una forma de contar historias**. Se pueden ubicar personajes y crear diálogos entre ellos, hacer que se desplacen por la pantalla, etc.

También se utilizar, como otras herramientas de programación, como una **calculadora**. Y en cualquiera de los cursos de Primaria se puede comenzar a trabajar con el **análisis de pequeños programas ya realizados para mejorarlos**, cambiar los elementos de una aplicación para personalizarlos, etc.

En el siguiente link encontrareis ejemplos de recursos didácticos creados con *Scratch*, por los alumnos de magisterio de la Universidad del País Vasco. La mayoría de ellos están en Euskara <http://scratch.mit.edu/tags/view/ikmagisteritza>

Educación Secundaria:

En esta etapa se pueden trabajar más profundamente los conceptos abstractos.

Se puede comenzar a **asignar eventos a los personajes**, a **utilizar el teclado y el ratón para manejar los objetos**, y sobre todo a **asignar acciones que ocurren cuando varios objetos interaccionan entre sí**. Así se pueden conseguir efectos interesantes, que se irán complicando sucesivamente según se vayan adquiriendo nuevas habilidades.

En esta etapa, se puede empezar a **trabajar con los "mensajes" que unos objetos pueden enviar a otros**. Cuando se produce una condición determinada, un objeto



"envía un mensaje" a otros objetos, de manera que estos lleven a cabo una acción determinada.

MÁS INFORMACIÓN Y RECURSOS

<http://www.eduteka.org/pdfdir/ScratchGuiaReferencia.pdf> *Guía de referencia de Scratch*: amplio documento explicativo sobre la utilización del programa, para profesores. (castellano)

<http://s3.amazonaws.com/jef.mindtouch.com/10033948/107/0?AWSAccessKeyId=1TDEJ CXAPFCDHW56MSG2&Signature=cqjKM%2bZC4tSme04n5Q2LfjVk85A%3d&Expires=1285067443> Guía de inicio *Scratch* oficial. Muy útil para utilizar recurso didáctico, documento del alumno, explicaciones paso a paso. (castellano)

<http://scratch.wikis/Languages> Página Web con listado de recursos y guías de *Scratch* en diferentes idiomas.

<http://scratched.media.mit.edu/resources> Página Web de recursos para profesores. (inglés)

<http://www.scratchbydsigno.com.ar/index.html> Página Web sobre Scratch. (castellano)

<http://aulavirtual2.educa.madrid.org/course/view.php?id=665> *Multimedia Scratch: crear como un niño*. Ejemplo de posible diseño de curso en Moodle. (castellano)

<http://scratch.mit.edu/tags/view/iktnaqisteritza> recursos didácticos creados con *Scratch*, por los alumnos de magisterio de la Universidad del País Vasco. (euskara)

Anexo2-b

Descarga de la Aplicación Scratch

DESCARGAR SCRATCH 2.0 ó 3.0 | INSTALAR SCRATCH 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=iPuW-b7gN-I&t=323s>

**Anexo1-a**

<https://www.youtube.com/watch?v=jBqkeyehhrM>

App: 'Build with Chrome', el juego para construir con piezas de Lego.

Play Store. App: Build with lego: Construction Set.

Play Store. App: Canva

Anexo 1-c

Educación Innovadora <https://www.youtube.com/watch?v=Dj-3C8XoBGk>

¡DESCUBRE las GENERACIONES HUMANAS! Diferencias entre Generación X y Millennials <https://www.youtube.com/watch?v=BAjkGmlNMK0>

Anexo2

https://www.youtube.com/watch?v=HckI-k_Xro4

Ceremonia de Clausura - John Lennon - Imagine - Subtitulada

Anexo 2-a

Guía Didáctica para Profesores. Scratch.

<https://paginaspersonales.deusto.es/garaizar/scratch/doc/ScratchGu%C3%ADaDid%C3%A1cticaProfesores.pdf>.

Anexo 2 -b

Descarga de la Aplicación Scratch.

<https://www.youtube.com/watch?v=iPuW-b7gN-I&t=323s>

Anexo1

App de animación

<https://picasion.com/i/2FtRn>