

Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “José Antonio Encinas Franco”

Tumbes



Informe final de investigación

El programa Scratch como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021.

Presentado por:

Franklin Ruperto Infante Marchan

Malexi Rubi Infante Panduro

Yulisa Elizabeth Valladolid Silva

Deyny Cristina Zarate Cruz

Charcape Marchan Xenia

Para optar el título profesional de:

Profesor de Computación e Informática

Asesora:

Mg. Tania Enih Rioja Fuentes

Línea de Investigación

Docencia y Aprendizaje

Tumbes-2021

PÁGINA DEL JURADO

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

Declaración Jurada de Autoría

Los estudiantes del programa de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “José Antonio Encinas”: cuyos apellidos y nombres y DNI indicamos más abajo, Autores del trabajo de Investigación titulado: “El programa Scratch como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021”

Declaramos bajo juramento que:

El trabajo de investigación es de nuestra autoría.

Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado, auto plagiado, total ni parcialmente.

De identificarse la falta de fraude, plagio, o auto plagio, asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestras acciones se deriven sometiéndonos a las normas legales vigentes.


Franklin Ruperto Infante Marchan

DNI N° 00247853


Yulisa Elizabeth Valladolid Silva

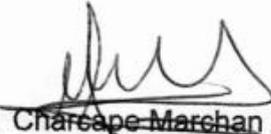
DNI N° 47174575


Malexi Rubi Infante Panduro

DNI N° 46512893


Deyny Cristina Zarate Cruz

DNI N° 42906836


~~Charcape Marchan Xenia~~

DNI N°43084399

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedicamos a DIOS por guiarnos y darnos sabiduría a nuestros padres, esposo(a), e hijos por su ayuda y apoyo incondicional durante este proceso educativo.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos de manera especial a todos los maestros del IESPP “JAE”, por guiarnos, orientarnos y por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión.

Agradecer a nuestros familiares entre ellos padres, esposos (as), hermanos por su apoyo incondicional que nos brindaron durante el desarrollo de toda nuestra formación profesional y así poder culminar nuestros estudios de la mejor manera con la bendición de Dios.

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido	Pag
RESUMEN	8
ABSTRAC	9
I. INTRODUCCION	10
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
2.1. Formulación del problema.....	12
2.2. Justificación del estudio.....	13
2.3. Objetivos.....	14
III.-MARCO TEORICO	14
3.1. Antecedentes del estudio.....	14
3.1.1. A nivel internacional.....	14
3.1.2. A nivel nacional.....	16
3.1.3. A nivel regional.....	19
3.2.- Bases teóricas científicas.....	19
3.2.1. Programa scratch.....	19
3.2.2. Utilidad del programa scratch.....	19
3.2.3. Pensamiento creativo.....	21
3.2.4. Estrategias didácticas.....	25
3.3. Hipótesis.....	25
IV. METODOLOGÍA	26
4.1. Tipo y diseño de investigación.....	26
4.2. Variables y operacionalización.....	27
4.3. Población, muestra, unidad de análisis.....	28
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
4.1. Técnicas.....	28
4.2. Instrumentos de recolección de datos	29
4.5. Procesamiento y análisis de datos.....	29
4.6. Aspectos éticos.....	30
V. RESULTADOS	31
VI. DISCUSIONES	34
VII. CONCLUSIONES	35
VIII.RECOMENDACIONES	35
IX.REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	36
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS Y DE GRÁFICOS

Tabla N° 01: Cuadro de población conformado por estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE Aplicación “José Antonio Encinas”- Tumbes	28
Tabla N° 02: Puntajes y niveles en el pre test y post test para desarrollar el PENSAMIENTO CREATIVO en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021.....	31
Gráfico N° 02: Puntajes y niveles en el pretest y post test para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021.....	32
Tabla N° 03: Frecuencia para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021.....	33

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo Utilizar el programa Scratch como estrategia didáctica para contribuir al desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 1ro grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE Aplicación “José Antonio Encinas” – Tumbes, 2021.

La metodología aplicada para este trabajo de investigación fue de tipo preexperimental, con un diseño de pre prueba y pos prueba con un solo grupo. La muestra se constituyó por 15 alumnos que fueron seleccionados de la población estudiantil. Para la recopilación de los datos se aplicó un cuestionario constituido por 6 ítems los datos organizados y sistematizados fueron sometidos a un análisis. Para conocer la frecuencia y los porcentajes de los datos se recurrió al método tabular, gráfico y a la interpretación de los datos a través de la estadística descriptiva.

PALABRAS CLAVE: SCRATCH, Pensamiento Creativo, estrategia didáctica.

ABSTRACT

The present research work aims to Use the Scratch program as a didactic strategy to contribute to the development of creative thinking in 1st grade students Section "A", "B", "C" and "D" of secondary school of the IE Application "José Antonio Encinas" - Tumbes, 2021.

The methodology applied for this research work was pre-experimental, with a pre-test and post-test design with a single group. The sample consisted of 15 students who were selected from the student population. To collect the data, a questionnaire consisting of 6 items was applied, the organized and systematized data were subjected to an analysis. To know the frequency and percentages of the data, the tabular and graphical method was used, and the interpretation of the data through descriptive statistics.

KEY WORDS: SCRATCH, Creative Thinking, didactic strategy.

I.- INTRODUCCION

La presente investigación titulada “El programa Scratch como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encinas” – Tumbes, 2021”, se considera al programa scratch como un recurso que le permite al estudiante desarrollar su pensamiento creativo y sus habilidades creativas a través de las diferentes actividades que contiene.

Este trabajo está estructurado en 8 capítulos distribuidos en el siguiente orden: Introducción, Planteamiento del problema, Marco teórico, Metodología, Resultados, Discusión, Conclusiones y Recomendaciones, finalmente se presenta las referencias bibliográficas y los anexos.

Teniendo en consideración el título mencionado de la investigación al inicio de esta página, se planteó la pregunta de acuerdo al problema, que dio inicio a nuestra investigación, y que fue la siguiente: ¿El uso del programa “scratch” desarrolla el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021?, Buscando así dar respuesta al enunciado de la pregunta, se planteó su objetivo general Determinar, que el uso del programa Scratch como estrategia didáctica desarrolla el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021.

Así como también los objetivos específicos referidos a las dimensiones como fluidez, flexibilidad y originalidad con relación al desarrollo del pensamiento creativo para que así se cumpla lo que se aplicará en nuestra investigación.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día la Educación actual en el Perú nos exige calidad en cuanto a los procesos pedagógicos, estas exigencias en el sentido de la educación, consideran que para tal dinámica de calidad es necesaria una excelente Gestión Pedagógica aplicando Herramientas Tecnológicas. Es decir, utilizar el programa SCRATCH para desarrollar el pensamiento creativo a través de la creación de aplicaciones innovadoras y creativas, pues este programa nos permite hacer uso de algoritmos de programación, códigos y establecer estructuras lógicas mapas conceptuales en los que podremos insertar todo tipo de archivos, enlazar con sitios web. En este sentido, entornos de programación como SCRATCH, comprometen a los estudiantes en la búsqueda de soluciones innovadoras a problemas inesperados: no se trata solamente de aprender a solucionar problemas de manera predefinida, sino de estar preparado para generar nuevas soluciones a medida que los problemas se presentan

La presente investigación titulada “El programa Scratch como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021”, permite fortalecer la capacidad de desarrollar el pensamiento creativo de los alumnos a través de la enseñanza del programa Scratch (Jeannette Wing 2006), recalcó el término para referirse a la actividad mental de formular y resolver problemas que admitan soluciones computacionales esta nueva noción, unida a nuevos lenguajes de programación, tales como Scratch donde el alumno haga uso y aplique las Nuevas Tecnologías para que de esta manera este acorde con el avance del Mundo Globalizado y así pueda articular los nuevos conocimientos a su cuerpo cognoscitivo sin mayores esfuerzos.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente este trabajo de investigación se considera importante porque ayudará a tomar conciencia de la necesidad que se tiene para incorporar dentro de sus sesiones de aprendizaje en el área de computación e informática el uso del programa scratch como estrategia didáctica con los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa aplicación “José Antonio Encinas” con la finalidad de promover la creatividad y desarrollar su pensamiento creativo y de esa manera romper con los esquemas didácticos tradicionales del aprendizaje memorístico y mecánico convirtiéndose en un aprendizaje

más dinámico, motivador y creativo para que de esa manera puedan enfrentarse a un mundo competitivo.

Los estudiantes de hoy crecen en una sociedad que es muy diferente a la de sus padres y abuelos. Para tener éxito en la actual sociedad de la creatividad, deben aprender a pensar de manera creativa, planear sistemáticamente, analizar críticamente, trabajar colaborativamente, comunicarse claramente, interactivamente y aprender continuamente.

Desafortunadamente, la mayoría de los usos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las escuelas no apoyan el desarrollo de las habilidades de aprendizaje del siglo XXI.

El reto enorme que recae hoy sobre los sistemas educativos consiste en lograr que se generen las estrategias adecuadas para que los estudiantes se desarrollen como pensadores creativos. Así como para la sociedad griega en tiempos de Alejandro el Grande era prioridad que las personas desarrollaran su cuerpo como preparación para los quehaceres del campo de batalla, para la sociedad actual es prioritario que las personas desarrollen sus habilidades de pensamiento de orden superior para que pueden desempeñarse con éxito en ella.

Pero, dado que el desarrollo de estas habilidades se debe iniciar desde edad temprana, la educación debe asumir su cuota de responsabilidad en esta importante tarea. Por lo tanto, urge reemplazar el método pedagógico tradicional por otra integradora de los conocimientos, donde el alumno haga uso y aplique las Nuevas Tecnologías y de esta manera estar acorde con el avance del Mundo Globalizado que le facilite al educando articular los nuevos conocimientos a su cuerpo cognoscitivo sin mayores esfuerzos. y en donde las evaluaciones subjetivas pasan a ser objetivas y directas. a fin de permitir una evaluación cualificada y no cuantificada, que permita generar en el educando estímulos hacia la autoestima, la creatividad, la reflexión y la investigación.

2.1. Formulación del problema

En base a lo explicado se planteó el siguiente **problema general**:
¿El uso del programa “scratch” desarrolla el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado secciones “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021?

Problemas Específicos:

¿El uso del programa “scratch”, desarrolla la dimensión de fluidez del pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado secciones “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021?

¿El uso del programa “scratch”, desarrolla la dimensión de flexibilidad del pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado secciones “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021?

¿El uso del programa “scratch”, desarrolla la dimensión de originalidad del pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado secciones “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021?

2.2. Justificación del estudio

La presente investigación tiene por finalidad, la integración de las TICs al proceso de enseñanza-aprendizaje que amplía las posibilidades de interacción más allá de las aulas; entre los recursos que aportan se encuentran los lenguajes digitales que facilitan el intercambio de experiencias e información. También se justifica por la necesidad de buscar alternativas de solución para el mejoramiento del pensamiento creativo a través de la aplicación del programa Scratch como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los educandos, dado que no se observa la aplicación y utilización de estrategias adecuadas y material practico suficiente que ayude a ejercitar la creatividad, el análisis y comprensión de los alumnos y así permita elevar significativamente al desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del nivel secundaria.

La utilización del programa “scratch” contribuirá a la solución de desarrollar la capacidad creativa de los estudiantes, situación que realmente se presenta en todas las instituciones educativas del país y como educadores debemos de dar solución

En tal sentido las actividades del programa Scratch serán un aporte fundamental para que influya de manera positiva en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021.

En nuestra vida cotidiana el uso de la tecnología se manifiesta en todo momento. Debido a esta peculiaridad, todos debemos tener los conocimientos básicos del manejo de herramientas tecnológicas. Por lo tanto, es beneficioso inculcarles a los estudiantes al uso y manejo de las Tics para interactuar con otras personas a la hora de resolver problemas.

2.3. Objetivos:

- **Objetivo general**

Determinar, que el uso del programa Scratch como estrategia didáctica desarrolla el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado secciones “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021

- **Objetivos específicos:**

- Determinar, que el uso del programa Scratch desarrolla la dimensión de **fluidez** del pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado secciones “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021
- Determinar, que el uso del programa Scratch desarrolla la dimensión de **flexibilidad** del pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado secciones “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021
- Determinar, que el uso del programa Scratch desarrolla la dimensión de **originalidad** del pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado secciones “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021

III.- MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes del estudio

3.1.1. A Nivel Internacional

WILMAR, A. (2010). Plan de estrategias de estimulación del pensamiento creativo en los estudiantes del área de educación para el trabajo (Tesis para optar el grado de magister en Psicología). Universidad de Carabobo, Venezuela, considera que el

presente estudio tiene como objetivo general proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo en los estudiantes del área de educación para el trabajo:

La necesidad de llevar al aula de clase estrategias innovadoras que estimulen el pensamiento creativo de los estudiantes, creando la expectativa del trabajo en el aula día a día sobre todo en la asignatura en educación para el trabajo. Se recomienda en esta situación elaborar una propuesta de estrategias de estimulación del pensamiento creativo a través de juegos, humor, visualización creativa, mapas mentales analogías. etc. Con el propósito de satisfacer esta necesidad tanto académicas como institucionales.

En este estudio también llega a la conclusión que el docente debe poseer un pensamiento creativo en el cual ayude a los estudiantes en su formación académica.

Es importante este estudio porque ayuda a visualizar la forma como estamos desarrollándonos en nuestras prácticas educativas qué tan creativos somos para lograr un buen aprendizaje en nuestros niños y niñas.

RUÍZ, G. (2010). En su tesis *Práctica educativa y creatividad e11 educación infantil* (Tesis para Optar el grado de Doctor en Educación). Universidad de Málaga, España, Afirma lo siguiente: "Con esta investigación ponemos de manifiesto la importancia de las prácticas educativas, la creatividad de los docentes y la hulla creativa en el desarrollo y potencializarían de la creatividad en el alumno de 5 y 6 años de educación infantil", es importante este estudio porque ayuda a visualizar la forma como estamos desarrollándonos en nuestras prácticas educativas qué tan creativos somos para lograr un buen aprendizaje en nuestros niños y niñas.

LUJAN, R. (2003) en su tesis "El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación secundaria" en la ciudad de México hace referencia que:

La palabra creatividad deriva del latín "creare", que significa crear, hacer algo nuevo, algo que antes no existía. Es decir, es la idea de algo que acaba de nacer. Y en este punto sería importante aclarar que crear no es lo mismo que innovar ya que generalmente se aplican como sinónimo: sin embargo, el vocablo innovar define algo que ha sido transformado o modificado de su idea original. También existen otros términos, tales como "descubrimiento" o "invención", a los cuales el uso común delimita, pero que no va sin complejidades, ya que a veces suelen usarse como sinónimos de creación, y no si lógica.

La fundación Gabriel Piedrahita Uribe - Edutecka (2013) en su proyecto "scratch en la educación escolar" afirma lo siguiente:

Scratch es un entorno de programación de computadores desarrollado por un grupo de investigadores del Lifelong Kindergarten del Laboratorio de Medios del MIT. Bajo la dirección y liderazgo del Dr. Michael Resnick Aunque este es un proyecto de código abierto. Su desarrollo es cerrado pero el código fuente se ofrece de manera libre y gratuita. Este entorno aprovecha los avances en diseño de interfaces para hacer que la programación sea más atractiva y accesible para todo aquel que se enfrente por primera vez a aprender a programar. Según sus creadores, fue diseñado como medio de expresión para ayudar a niños y jóvenes a expresar sus ideas de forma creativa, al tiempo que desarrollan habilidades de pensamiento lógico y de aprendizaje del Siglo XXI. Todo lo anterior a medida que sus maestros superan modelos de educación tradicional en los que utilizan las TIC, simplemente, para reproducir prácticas educativas obsoletas.

LÓPEZ, G. (2011), en su tesis "Aprendamos con Scratch habilidades de aprendizaje para el siglo XXI. Colombia, afirmar que: 19 Scratch es un nuevo lenguaje de programación que facilita crear historias interactivas, juegos, animaciones y compartir sus creaciones con otros niños y jóvenes que expresan sus ideas de forma creativa, al tiempo que desarrollan habilidades como el pensamiento lógico, pensamiento creativo y de aprendizaje del siglo XXI. a medida que sus maestros superen medidas tradicionales en los que utilizan las TIC simplemente para reproducir prácticas educativas obsoletas. Esta herramienta de programación, si se usara adecuadamente en la educación podría dar buenos resultados en el desarrollo del pensamiento creativo.

3.1.2. A Nivel Nacional:

Según PERALTA, P. Y RODRÍGUEZ SAN MIGUEL (2011). Proceso cognitivo e11 el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del curso de biología de la facultad de ciencias (Tesis para optar el grado de magister en Educación). Universidad Enrique Guzmán y Valle - la Cantuta, Lima, Perú, concluye que:

"El uso y manejo pertinente de las estrategias cognitivas permite el desarrollo de algunas dimensiones del pensamiento creativo como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración".

Si se aplica correctamente las estrategias cognitivas teniendo como base principal el desarrollo del pensamiento creatividad en los estudiantes, obtendremos como

resultado personas capaces de solucionar problemas e incorporarse adecuadamente a la sociedad.

Castañeda, S. (2009) en su tesis: Diseño de un modelo de estrategias cognitivas que permitan el desarrollo del pensamiento creativo para la producción de cuentos de las alumnas del tercer año de educación secundaria de la I.E "Federico Villarreal" de la ciudad de Chiclayo, menciona lo siguiente:

"El desarrollo de la creatividad es muy importante para el día a día y trabaja junto con el pensamiento creativo. Las naciones más desarrolladas de nuestro tiempo son aquellas que han invertido muchos recursos en el desarrollo de la creatividad de sus educandos. Y los frutos los vemos hoy en día en los grandes logros y bienestar que han alcanzado."

La dirección pedagógica DIGETE del Ministerio de Educación de Perú en su investigación "El ABC de la actividad Scratch", manifiesta lo siguiente: La Actividad Scratch es un recurso pedagógico que permite a los estudiantes desarrollar habilidades del siglo XXI, capacidades intelectuales de orden superior y pensamiento algorítmico (lógico); pueden expresar sus ideas en forma creativa mediante la creación de historietas interactivas que incorporen contenidos de las diferentes áreas de Nivel Primaria: otra posibilidad de aplicación consiste en elaborar proyectos de Ciencia y Ambiente (fenómenos físicos o químicos).

Se encuentra en el marco del enfoque de enseñanza por proyectos, la cual incluye la enseñanza centrada en el estudiante. Se trabaja la creatividad y curiosidad intelectual. El pensamiento crítico, la alfabetización informacional y en medios. El desarrollo de capacidades colaborativas. La identificación, formulación y resolución de problemas y el desarrollo de la autonomía.

El software educativo SCRATCH se caracteriza por ser altamente interactivo, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos. Sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Desde el punto de vista de la definición, Scratch es un entorno de programación constituido por símbolos iconográficos denominado "bloques". Este entorno aprovecha los avances en diseño de interfaces para hacer que la programación sea más atractiva y accesible para todo aquel que se enfrente por primera vez al reto de aprender a programar. Pienso que esta herramienta promueve que los niños y niñas imaginen lo

que quieren hacer. Crean un proyecto basado en sus ideas, jueguen con sus ideas y sobre todo, favorece su creatividad.

En nuestra vida cotidiana el uso de la tecnología se manifiesta en todo momento y debemos tener los conocimientos básicos del manejo de herramientas tecnológicas. Por lo tanto, es beneficioso inculcarles a los estudiantes al uso y manejo de las Tics. Al combinar nuestro conocimiento del mapa mental con el de los otros, favorecemos las asociaciones que nosotros mismos hemos de hacer y las de los demás.

El educando esta siempre predispuesto a aplicar nuevas estrategias, nuevas técnicas, donde sea el protagonista creativo "aprende como jugando". El software de programación SCRA TCH permite también trabajar en equipo y socializar con sus compañeros, de esta manera con esta investigación se logrará superar muchos vacíos en el conocimiento de nuestros alumnos y a su vez reformar las dimensiones del pensamiento creativo como son:

La fluidez: "Consiste en gran medida en la capacidad de recuperación la información del caudal de la propia memoria y se encuadra dentro del concepto del concepto histórico de recordación de información aprendida" (Guilford, Lagemann. Eisner. Singcr, Wallach, Kogan, Siebcr y Torrance. 2007, p.19).

La flexibilidad: "Consiste en la posibilidad de transformar la información. ¿De qué manera se producen las transformaciones? ¿Cómo se reinterpreta o redefine la información, de modo de adaptar ingeniosamente a usos nuevos?" (Guilford, Lagcmann, Eisner, Singer, Wallach, Kogan, Sieber y Torrance, 2007, p.19).

La originalidad: "Es la aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas. Las observaciones empíricas identifican esta cualidad como esencial a todos los productos que han tenido origen en procesos creativos" (Guilford, Lagemann, Eisner, Singer. Wallach. Kogan. Sieber y Torrance, 2007, p.20). La presente investigación servirá de base para desarrollar futuras investigaciones sobre la utilidad del software educativo. Además, trabajaremos con nuevos instrumentos para la recolección y el análisis de los datos obtenidos y por lo consiguiente lograr las mejoras en la educación peruana.

3.1.3. A Nivel Regional:

Farías (2012) en su tesis titulada “Aplicación de un software educativo para mejorar la velocidad de lectura en los niños y niñas del 3er. grado de educación primaria de la I.E. N° 005 Tarcila De Jesús Granda mora” de Tumbes”, para optar el título de profesor de computación e informática en el Instituto Superior Pedagógico José Antonio Encinas de Tumbes, se planteó el objetivo, quien llegó a la conclusión que luego de la aplicación del estímulo (Aplicación de un software educativo) a los alumnos, el nivel de desarrollo de la velocidad lectora se incrementó; logrando la mayoría ubicarse en un nivel de aprendizaje medio 11 alumnos que equivalen a un 68.25% y un 18,75% (3 alumnos) un nivel de aprendizaje Alto, lo que demuestra la eficiencia de la aplicación del software educativo.

3.2.- Bases teóricas científicas

3.2.1. Programa scratch

Es una aplicación que podemos descargar a nuestro ordenador (está disponible para varios sistemas operativos: Windows, Ubuntu, Sugar, Mac) como una aplicación web que podemos ejecutar desde nuestro navegador.

Scratch es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones, y compartir sus creaciones con otros niños y jóvenes que expresan sus ideas de forma creativa, al tiempo que desarrollan habilidades como el pensamiento lógico, pensamiento creativo y de aprendizaje del siglo XXI, a medida que sus maestros superen medidas tradicionales en los que utilizan las TIC simplemente para reproducir prácticas educativas obsoletas.

3.2.2. Utilidad de la aplicación scratch

Es un recurso pedagógico que permite a los estudiantes desarrollar habilidades del siglo XXI, capacidades intelectuales de orden superior y pensamiento algorítmico (lógico). Los alumnos podrán expresar sus ideas en forma creativa mediante la creación de historietas interactivas que incorporen contenidos de las diferentes áreas de educación secundaria. Scratch es un entorno de programación constituido por símbolos iconográficos denominado “bloques”.

Este entorno aprovecha los avances en diseño de interfaces para hacer que la programación sea más atractiva y accesible para todo aquel que se enfrente por primera vez al reto de aprender a programar. Scratch se puede utilizar para crear historias interactivas, animaciones, juegos y música. Permite a los estudiantes explorar y experimentar con los conceptos de programación de ordenadores en una interfaz gráfica sencilla. Como medio de comunicación visual interactivo se puede usar para:

- Crear historietas animadas y campañas de prevención.
- Recrear escenas históricas y hábitat naturales.
- Fomentar la creatividad de los alumnos, ya que pueden crear por sí mismos sus propios juegos.
- Elaborar animaciones, ya sea con objetos que incluye el sistema o con nuevos, elaborados por los alumnos.
- Compartir sus creaciones con otros a través de Internet.
- Resolver situaciones problemáticas con animaciones.
- Elaborar infografías móviles.

Según el MINISTERIO DE EDUCACIÓN, en su página web de PERUEDUCA, nos menciona lo siguiente:

Scratch es un programa que la mayoría de nosotros ha visto, usado o escuchado en su labor, ya sea de estudiante o docente, a través de las computadoras XO, y son muchos los que lo usan a diario para realizar diversas creaciones. Ya sea para la robótica con Lego, o con Arduino, hasta para la creación de videojuegos simples, avocados a la enseñanza y que se basa en el pensamiento computacional, Scratch es fácilmente adaptable a diversos contextos educativos y los límites solo los pone la creatividad del usuario.

No nos debe sorprender, que uno de los padres de este sencillo, pero fascinante lenguaje de programación, sea el científico Seymour Papert, junto a otros grandes pensadores y educadores como el psicólogo constructivista Jean Piaget, el informático y pionero de la programación Alan Kay y el profesor Mitchel Resnik.

Esta herramienta de programación, si, se usara adecuadamente en la educación podría dar buenos resultados en el desarrollo del pensamiento creativo.

Pienso que esta herramienta promueve que los niños y jóvenes imaginen lo que quieren hacer, desarrollo del pensamiento creativo creen su proyecto basado en sus ideas.

Ventajas para el desarrollo del niño

Si hay un entorno en el que Scratch está especialmente indicado, es en el de la enseñanza de la programación a los niños, por ese componente lúdico del que hemos hablado antes. Podríamos agrupar una serie de ventajas que su uso proporciona a los niños:

Desarrollar el pensamiento lógico.

Desarrollar métodos para solucionar problemas de manera metódica y ordenada

Desarrollar el hábito de hacer auto diagnóstico con respecto a su trabajo

Desarrollar la capacidad de poner en duda las ideas de uno mismo

Tener la posibilidad de obtener resultados complejos a partir de ideas simples

Trabajar cada cual a su ritmo en función de sus propias competencias

Aprender y asumir conceptos matemáticos: coordenadas, variables, algoritmos, aleatoriedad

Aprender los fundamentos de la programación

Usar distintos medios: sonido, imagen, texto, gráfico...

Posibilitar el aprendizaje colaborativo a través del intercambio de conocimiento

3.2.3. Pensamiento creativo:

Según Sánchez (2003), el pensamiento creativo, que se manifiesta en el comportamiento creativo, es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o nuevas producciones.

Se conoce como pensamiento creativo a un método o estrategia que permite la resolución de problemas o el desarrollo de nuevas ideas y conceptos, y que se caracteriza por realizar un abordaje original, flexible y fuera de lo convencional.

En este sentido, el pensamiento creativo supone ver las cosas de otro modo, pensar más allá de lo convencional y cuestionar la forma en que tradicionalmente nos

enfrentamos a un problema o cuestión, para, a partir de allí, lograr una solución satisfactoria y novedosa.

El pensamiento creativo **se puede incentivar, aprender y desarrollar mediante un conjunto de técnicas y ejercicios**, y puede ser aplicado en campos tan dispares de la actividad humana como la gerencia empresarial, la innovación tecnológica, la gestión política, la creación artística o la propia vida doméstica.

La creatividad es la facultad de crear. Supone establecer o introducir por primera vez algo; hacerlo nacer o producir algo de la nada. El pensamiento por su parte, se define como todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto. El pensamiento creativo, por lo tanto, consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser original.

El pensamiento creativo puede definirse como la capacidad de tomar caminos alternativos a nivel cognitivo. Poner en marcha el pensamiento creativo implica potenciar lo que los expertos denominan pensamiento lateral o divergente (el famoso "think outside the box"), es decir, abandonar las ideas preconcebidas. El pensamiento creativo destaca por su carácter rompedor y original. Esta faceta nos permite innovar, huyendo de la lógica, para afrontar retos de manera distinta y salir de la rutina.

La creatividad el proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo. La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto.

En el transcurso de estas actuaciones, este concepto como tal ha sufrido transformaciones, el término cuenta actualmente con un número muy elevado de seguidores dentro de los cuales podemos distinguir: psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, comunicólogos, políticos, empresarios, publicistas, docentes, etc., que

investigan y se apasionan con su estudio, tanto en foros nacionales como internacionales. En este sentido, surgen diversas aportaciones y definiciones del tema, de las cuales que se ha hecho el intento de reunir algunas de las principales de manera cronológica, que a continuación se detalla:

Guilford (1952) “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.

Flanagan (1958) “La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo”.

Rogers (1959) “La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida”.

Freud (1963) “La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”

Piaget (1964) “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.

Pesut (1990) “El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para 22 modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo”.

La creatividad no es una sola habilidad que una persona pueda emplear en cualquier actividad. Según Gardner, la creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección, sino que una persona puede ser muy original e inventiva en un área, sin ser particularmente creativa en otras. Esto lleva a Gardner a considerar al individuo creativo como alguien que regularmente es capaz de resolver un problema, o una idea que se pueda convertir en un producto valorado en un ámbito dado. La definición de creatividad dada por Gardner es diferente de las que se encuentran en la mayoría de libros de texto de psicología. En dichos libros se describe la creatividad como una suerte de talento global, y esta visión suele ir acompañada por la noción popular de las pruebas prácticas destinadas a establecer, en pocos minutos, la medida de la creatividad de una persona.

Se puede entender entonces, por pensamiento creativo en la adquisición del conocimiento en un modo particular de abordaje cognitivo que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez, y funciona como estrategia o herramienta cognitiva en la formulación, construcción y resolución de situaciones problemáticas en el contexto de aprendizaje, dando lugar a la apropiación del saber.

Los elementos que conforman la creatividad serían:

1. Producir una forma de pensar nueva
2. El propósito de esta idea es darle solución a una problemática
3. La idea original deberá desarrollarse al 100% de sus capacidades

Sin embargo, el pensamiento creativo puede estar presente en todas las tareas que llevamos a cabo. El pensamiento creativo resulta muy útil y beneficioso en todo tipo de situaciones y tareas; desde las más importantes a las más triviales. El pensamiento lateral puede ayudarte en el trabajo, pero también en casa o en el supermercado. Notarás una vez que potencies tu pensamiento creativo que será más fácil redactar un informe para tu jefe, disfrutarás más cocinando u obtendrás mejores resultados en la educación de tus hijos.

Por referentes o elementos valorativos de la creatividad, se hace alusión a los indicadores que pueden darnos pauta en la identificación primeramente de la manifestación creativa y posteriormente señalar los referentes para ser evaluada. En este rubro se consideran una serie de características que debe mostrar una persona para dar indicios de ser creador, muchas veces se definen como capacidades, otros como habilidades y otros como rasgos. La evolución teórica de este concepto presenta diferentes aportaciones, no obstante entre las más relevantes se pueden mencionar las siguientes: La aportación de Lerner (1981), cuando parte de la combinación de una serie de capacidades generales y específicas para llegar a concretar determinados rasgos más precisos, como por ejemplo: Ingeniosidad, Inventiva, Honradez, Franqueza, Dominio de los hechos, Dominio de los principios, Flexibilidad, Independencia, Intuición, Originalidad, Pensamiento divergente, Rápida capacidad de aprendizaje, Amor al trabajo, Concentración en lo esencial, Construir estructuras complejas a partir de las simples, Ver un nuevo problema, Ver la estructura de un objeto, Calcular alternativas

de solución a un problema, Ver diferentes funciones a las usuales en los objetivos y fenómenos, Rechazar lo conocido y Crear un enfoque nuevo.

3.2.4. Estrategia didáctica:

Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. Implica:

- Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje
- Una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

¿A qué responde una estrategia didáctica?

Ahora bien, toda estrategia didáctica debe ser coherente, en primer lugar, a la concepción pedagógica que comporta la institución educativa y, en segundo lugar, con los componentes de la planificación curricular, específicamente, a los objetivos de aprendizaje y a los contenidos.

La educación a distancia y de manera particular, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso educativo, han develado la exigencia al y la estudiante de desarrollar las actitudes de autonomía, autodirección y autorregulación en su proceso de aprender. Porque como lo destaca Valenzuela (s.f.) al referirse al papel del estudiante destaca “No importa que tan buen diseño instruccional tenga un curso o que tan sofisticadas sean las tecnologías que se empleen, el aprendizaje de un cierto contenido tiene al participante (y a sus estrategias para aprender) como el responsable final del logro de las metas educativas”.

3.3. Hipótesis

Hipótesis General:

El uso del programa “scratch”, como estrategia didáctica, desarrollará el pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de

secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021

Hipótesis Específicas:

El uso del programa “scratch”, influye en la dimensión **la fluidez** para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes, 2021.

El uso del programa “scratch”, influye en la dimensión **la flexibilidad** para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes, 2021.

El uso del programa “scratch”, influye en la dimensión **la originalidad** para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas” Tumbes 2021.

IV. METODOLOGIA

Dentro de nuestra investigación consideramos un nivel de investigación aplicada

4.1. Tipo y diseño de investigación

- El tipo de investigación es aplicada, porque vamos a utilizar el programa Scratch como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento Creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021. Es decir, “es una investigación donde se aplica conocimientos teóricos a cerca del programa scratch en determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven”.

- Diseño de investigación es Pre-experimental, con diseño de pre prueba, post prueba con un solo grupo. Según Hernández Sampieri (2006), en este diseño se aplica una prueba a un grupo previa a la aplicación de un estímulo o tratamiento experimental, después se administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba de salida.

Esquema:

G: O1- X -O2

Donde:

O1 : Pre-test

X : Tratamiento

O2 : Post-test

4.2. Variables y operacionalización

•Variable dependiente:

Pensamiento Creativo: Es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o nuevas producciones. (Sánchez 2003).

•Variable independiente:

Programa Scratch: Scratch es un lenguaje de programación que facilita crear historias interactivas, juegos y animaciones y compartir sus creaciones con otras personas en la Web. Esta aplicación, que forma parte del software de las XO y también se utiliza con otros sistemas operativos, ofrece posibilidades educativas a través de un entorno que hace que la programación sea más atractiva y accesible para todo aquel que se enfrente por primera vez a aprender a programar.

4.3. Población, muestra, unidad de análisis

Población

La población, objeto de estudio está conformado por estudiantes de ambos sexos del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE Aplicación “José Antonio Encinas”- Tumbes. tal como se detalla en el siguiente cuadro:

TABLA N° 01

Cuadro de población conformado por estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE Aplicación “José Antonio Encinas”- Tumbes.

SECCIONES	POBLACIÓN
1 “A”	20
1 “B”	21
1 “C”	25
1 “D”	20
TOTAL	86

Muestra

“La muestra se trabajó con 15 estudiantes, en el caso de los estudiantes será No Probabilística Intencionada, dicha representatividad dependió del proceso de toma de decisiones de los investigadores de quienes seleccionaron la muestra”.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4. 1. Técnica:

Las técnicas utilizadas para el recojo de la información en el presente trabajo de investigación fue la encuesta y un examen Pre y Post para determinar el nivel de conocimiento y para tomar como punto de referencia haciendo énfasis en el logro de los aprendizajes de los estudiantes. Luego de haber desarrollado

las sesiones de aprendizaje se aplica otra vez el examen para definir su nivel de éxito, sobre los resultados de la aplicación del programa.

La encuesta:

Esta técnica nos permitió obtener información sobre el nivel de conocimientos sobre el uso del programa SCRATCH al iniciar y al finalizar las sesiones de aprendizaje.

El examen: Nos permitió medir la variable del pensamiento creativo en un pre y post.

Según autores podemos considerar “Asignar un valor a algo, juzgar. En educación normalmente quiere decir juzgar a un estudiante, profesor o programa educativo” (Tenbrink, 1981: 17). “Emitir un juicio de valor después de comparar los resultados con los objetivos planteados, o bien después de comparar los resultados con lo que esperamos encontrar en esa realidad”. García, P. (1994: 9).

Pre – test: Aplicación de una prueba con el propósito de determinar la aplicación del del programa SCRATCH para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado sección “**A**”, “**B**”, “**C**” y “**D**” de secundaria de la IE Aplicación “José Antonio Encinas”- Tumbes.

Post - test: La aplicación del mismo instrumento del Pre test para conocer la influencia de la aplicación del programa SCRATCH para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado sección “**A**”, “**B**”, “**C**” y “**D**” de secundaria de la IE Aplicación “José Antonio Encinas”- Tumbes.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Se aplicarán los siguientes instrumentos:

- Cuestionario
- Prueba escrita
- Lista de cotejo

4.5. Procesamiento y Análisis de datos

El análisis de datos fue, expresando mediante: Tablas de frecuencia en las cuales se clasificó y codificó los datos. Gráficos para representar los gráficos.

Estadísticos para el análisis de los datos de empleo los estadísticos como:
Distribución de frecuencias: Técnica que permitió ordenar las frecuencias de cada variable en sus respectivas categorías.

4.6. Aspectos éticos

Declaramos que somos autores del presente informe final de investigación titulado: “El programa Scratch como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021”. Por tanto, en su desarrollo, hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, no hemos plagiado, ni auto plagiado total ni parcialmente, nos sometemos a las normas legales vigentes, por cualquier plagio o auto plagio.

V. RESULTADOS

Los resultados obtenidos fueron analizados en función a los objetivos e hipótesis planteados en la investigación, con la finalidad de determinar el efecto del uso del programa SCRATCH para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE Aplicación “José Antonio Encinas”- Tumbes.

Para recabar y analizar la información se aplicó el cuestionario y examen en la cual se recogieron los resultados relacionados con las variables y dimensiones de estudio. La presentación y análisis de los resultados se muestra en tablas y gráficos estadísticos obtenidos con el programa Excel.

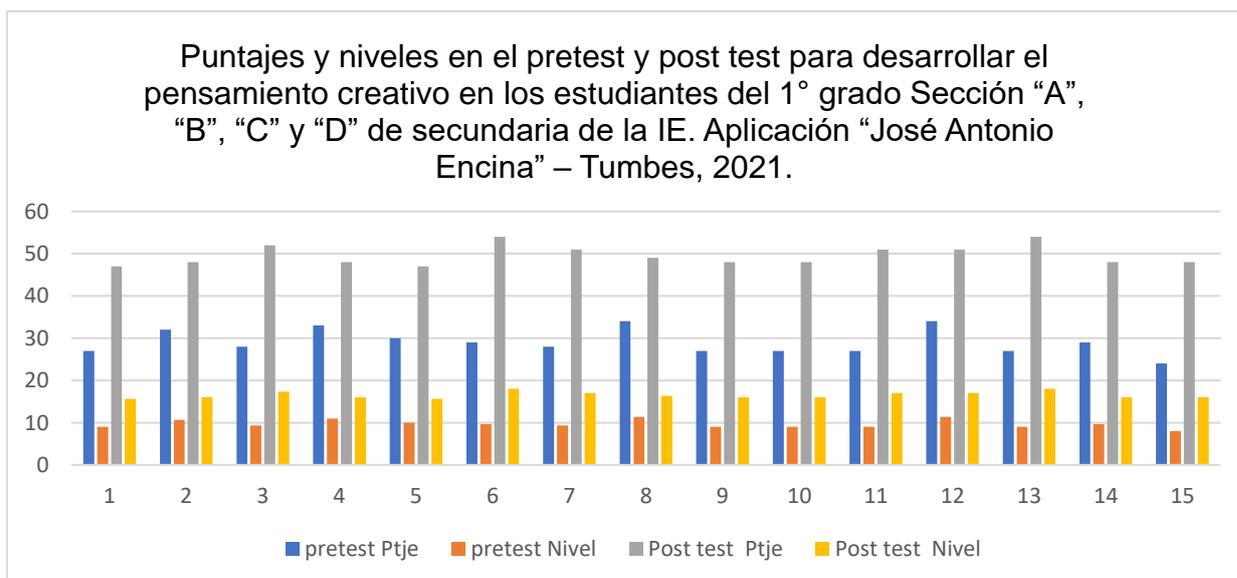
TABLA N° 02

Puntajes y niveles en el pre test y post test para desarrollar el PENSAMIENTO CREATIVO en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021.																	
MUESTRA	DIMENSIONES																
	FLUIDEZ				FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				PENSAMIENTO CREATIVO				
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST		Pre test		Post test		
	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje
1	8	C	15	A	11	B	17	A	8	C	15	A	27	9(C)	47	16(A)	
2	11	B	16	A	10	C	16	A	11	B	16	A	32	11(B)	48	16(A)	
3	9	C	17	A	10	C	18	AD	9	C	17	A	28	9(C)	52	17(A)	
4	11	B	15	A	11	B	17	A	11	B	16	A	33	11(B)	48	16(A)	
5	10	C	16	A	10	C	15	A	10	C	16	A	30	10(C)	47	16(A)	
6	9	C	18	AD	11	B	18	AD	9	C	18	AD	29	10(C)	54	18(AD)	
7	10	C	17	A	10	C	17	A	8	C	17	A	28	9(C)	51	17(A)	
8	11	B	16	A	12	B	16	A	11	B	17	A	34	11(B)	49	16(A)	
9	8	C	16	A	11	B	16	A	8	C	16	A	27	9(C)	48	16(A)	
10	8	C	15	A	12	B	18	AD	7	C	15	A	27	9(C)	48	16(A)	
11	8	C	16	A	11	B	18	AD	8	C	17	A	27	9(C)	51	17(A)	
12	12	B	17	A	10	C	17	A	12	B	17	A	34	11(B)	51	17(A)	
13	9	C	18	AD	11	B	18	AD	7	C	18	AD	27	9(C)	54	18(AD)	
14	10	C	15	A	11	B	18	AD	8	C	15	A	29	10(C)	48	16(A)	
15	7	C	16	A	10	C	16	A	7	C	16	A	24	8(C)	48	16(A)	
Prom	9.4		16.2		10.7		17		8.93		16.4		29.0	10(C)	49.6	17(A)	
Mediana	9.2		16		11		17		8		16		28.2	9(C)	49	16(A)	

Fuente: Resultado del (Pre test - Post test) aplicado a los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021.

Leyenda: AD:18-20 (Logro destacado), A:14-17 (Logro previsto), B :11-13(En proceso), C :0-10(En inicio)

GRAFICO N° 02



Interpretación de la Tabla N° 02

En la Tabla N° 02 se observa la compilación de los datos obtenidos en el pre test y post test que se aplicó a los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021, mediante una prueba escrita de evaluación y así poder medir el nivel de aprendizaje de los alumnos con el uso del programa scratch.

Los valores observados en la Tabla N° 02 muestran claramente los datos que se han obtenido en las tres dimensiones de la variable dependiente: Pensamiento Creativo.

Al comparar las valoraciones de la dimensión N° 01: FLUIDEZ se observa que la media obtenida en el Pre test fue de 9.2 puntos frente a 16 puntos obtenidos en el Post test. Se observa que estos valores son numéricamente diferentes, siendo la media del Post test mayor que la del Pre test en 6.8 puntos después de aplicado el Taller para la dimensión N° 01.

En las valoraciones de la dimensión N° 02: La FLEXIBILIDAD se observa que la media obtenida en el Pre test fue de 11 puntos frente a 17 puntos obtenidos en el Post test. Se observa que estos valores son numéricamente diferentes, siendo

la media del Post test mayor que la del Pre test en 6 puntos después de aplicado el taller para la dimensión N° 02.

Al comparar las valoraciones de la dimensión N° 03: La ORIGINALIDAD, se observa que la media obtenida en el Pre test fue de 8 puntos frente a 16 puntos obtenidos en el Post test. Se observa que estos valores son numéricamente diferentes, siendo la media del Post test mayor que la del Pre test en 8 puntos después de aplicado el taller para la dimensión N° 03.

TABLA N° 03

Frecuencia para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021.

Código	Nivel de aprendizaje	Valor	Pre test		Post test	
			f	%	f	%
AD	Logro destacado	(18-20)	0	0	2	13.3
A	Logro previsto	(14-17)	0	0	13	86.7
B	En proceso	(11-13)	4	26.7	0	0
C	En inicio	(00-10)	11	73.3	0	0
Total			15	100	15	100

Fuente: resultados del (Pretest – post test) aplicado a los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la IE. Aplicación “José Antonio Encina” – Tumbes, 2021.

Interpretación Tabla N° 03

En la Tabla N° 03, se observa la comparación de las frecuencias y los porcentajes finales obtenidos en el Pre test y Post test. En relación a los estudiantes que tenían niveles de pensamiento creativo En inicio (C), en el Pre test se obtuvo un 73.3 % y un 0,0% en el Post test. Los estudiantes que poseían niveles de pensamiento creativo En proceso (B), se obtuvo un 26,7 % en el Pre

test y un 0,0% en el Post test. Los estudiantes que estaban en el nivel de capacidad creativa Logro previsto (A), se obtuvo en el Pre test fueron un 0,0% y un 86.7 % en el Post test y finalmente los estudiantes que estaban en un nivel Logro destacado (AD) fueron un 0,0% en el Pre test y un 13.3 % en el Post test.

En conclusión, después de observar los resultados se puede afirmar que la mayoría de estudiantes 86.7 % (13) se ubican en el nivel de pensamiento (A) Logro previsto después de la aplicación del taller.

VI. DISCUSION

- Consideramos que el docente es el ente guía y modelador del estudiante, por lo tanto, el uso del programa scratch, se torna indispensable en un constante proceso innovador que conlleve a proporcionar al docente las herramientas básicas y avanzadas para generar escenarios formativos con soporte digital para poderlos aplicar en su quehacer educativo.
- Nos encontramos inmersos en un cambio revolucionario en términos de las Tecnologías, de Información y comunicación siendo las perspectivas futuras mucho más novedosas. El uso y la aplicación de las tecnologías de información y comunicación en las aulas durante el proceso de enseñanza aprendizaje, es hoy en día una realidad que no puede estar al margen de la actividad educativa, el rol del maestro en este tema es protagónico, puesto que de su real compromiso y dedicación dependerá en gran medida el éxito del proceso educativo.
- Desde nuestro punto de vista, el uso de scratch es muy útil ya que a través de él podemos hacer numerosas actividades educativas. Sostengo, que su uso en las aulas, es gratificante para los estudiantes, ya que cada vez están menos motivados por la enseñanza tradicional y esta aplicación se convierte en una motivación para que ellos aprendan fácilmente y sin tener que aburrirse ya que, como vemos, la informática está avanzando mucho y los estudiantes harían más uso de la misma a la hora de hacer los trabajos escolares.
- En la Tabla N° 03, se observa la comparación de las frecuencias y los porcentajes finales obtenidos en el Pre test y Post test. En relación a los estudiantes que tenían niveles de pensamiento creativo En inicio (C), en el Pre test se obtuvo un 73.3 % y un 0,0% en el Post test. Los estudiantes que poseían

niveles de pensamiento creativo En proceso (B), se obtuvo un 26,7 % en el Pre test y un 0,0% en el Post test. Los estudiantes que estaban en el nivel de capacidad creativa Logro previsto (A), se obtuvo en el Pre test fueron un 0,0% y un 86.7 % en el Post test y finalmente los estudiantes que estaban en un nivel Logro destacado (AD) fueron un 0,0% en el Pre test y un 13.3 % en el Post test.

VII. CONCLUSIONES

- Se Determinó que la aplicación del software de programación SCRATCH desarrolla positivamente el pensamiento creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas”- Tumbes.
- El post test según la tabla N° 03 de frecuencia para desarrollar el pensamiento creativo aplicado a los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas”- Tumbes, demuestra que el nivel de su pensamiento creativo se dio con un nivel de logro destacado con un total de 86.7 % es decir 13 alumnos.
- Con la aplicación del programa Scratch se logró mejorar significativamente el desarrollo del Pensamiento Creativo en los estudiantes del 1° grado Sección “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas”- Tumbes.

VIII. RECOMENDACIONES

- Como grupo investigador recomendamos a que los docentes utilicen durante sus sesiones de aprendizaje software educativos para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, diseñando, creando y utilizando recursos tecnológicos que capten la atención y la motivación en los estudiantes.
- Los directores de las instituciones educativas deben gestionar la mejora de sus ambientes virtuales de aprendizaje, pues son un importante recurso en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los desarrolladores de dichos ambientes requieren la utilización de las herramientas producidas por el continuo avance tecnológico, sobre todo en la informática y en las comunicaciones, cuya producción de programas de cómputo (software) y computadoras, accesorios y periféricos (hardware) también debe ser amplia y variada.

IX.- REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS

Martin, S., Remesal, L., Rivera, L. (2007). Videojuego Educativo para el Aprendizaje de SQL (Tesis pregrado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid España. Recuperado de:

<http://eprints.ucm.es/8974/>.

López, L. (2013) ¿Por qué trabajar la programación de computadoras en la escuela? Preguntas, sugerencias y herramientas. Recuperado de:

https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_06/0004_para_el_aula_06.pdf.

Ruiz, M. (2014). Un modelo conceptual para el diseño de videojuegos educativos(Tesis doctoral). Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado de: URI: <http://hdl.handle.net/10016/20595>

Bean, Reynold (1993). Desarrollar la creatividad en los niños. Debate – Escuela de Padres. Madrid Cáceres, P. Estrategias cognitivas: Desarrollo de la creatividad (en línea). Disponible en: <https://www.geocities.com/athens/olympus/5133/crea.html>.

DABDOUB, L. (2009). La creatividad y el aprendizaje. México: Limusa.

Davis, G.A. & Scott, J.A. (1975). Estrategias para la creatividad. Maxico DF. : Paidós.

ESCALANTE, W. (2010). Deserción universitaria en el área de ingenierías (Tesis doctoral). Universidad Católica Santa María, Arequipa.

HERNÁNDEZ, P. (2010). Metodología del estudio (2ª ed.). Bogotá: McGraw-Hill.

Heller, M. (1994). El Arte de Mediar con todo el Cerebro. En Creatividad. Reto y Compromiso con la Escuela de Hoy. Primer Encuentro Nacional de Docentes e Investigadores en Creatividad. Maracay, Venezuela.

Heller, M. (1994). El Arte de Mediar con todo el Cerebro. En Creatividad. Reto y Compromiso con la Escuela de Hoy. Primer Encuentro Nacional de Docentes e Investigadores en Creatividad. Maracay, Venezuela.

GARCIA, J (1999) La Informática como Recurso de Aprendizaje. Ediciones Cores. Venezuela.

GUTIÉRREZ, G. (2009). Uso de las computadoras portátiles XO en el desarrollo de las competencias del área de comunicación integral en los alumnos del sexto grado de la I.E. N° 3011 del centro poblado Chucupata (Tesis para optar el título de Licenciado en Educación). Pontificia Universidad Católica del Perú.

HAUGLAUND, C (2000) El Software Educativo. Formas Impresas Panamericana. Colombia.

HINOJOSA MORA. (2011). Pensamiento Creativo. España: Trillas.

JOINT COMMITTEE ON STANDARDS FOR EDUCATIONAL EVALUATION (1988) Normas de Evaluación para Programas, Proyectos y Material Educativo". México: Trillas. Madrid: Morata.

MINEDU (2016) Currículo nacional de la educación básica regular.

Ministerio de Educación. (2014). Marco de Buen Desempeño Docente: para mejorar tu práctica como maestro y guiar el aprendizaje de tus estudiantes. Lima: Autor.

Ramos, M. (1993). Creatividad y otros conceptos. Definiciones, teorías, ejercicios y orientaciones. Presentación, recopilación y aportes mimeografiados. Valencia, Venezuela.

PACHECO, F. (2011). Software educativo como estrategia para la enseñanza y difusión de la lengua zapoteca (Tesis para Optar el Título de Licenciado en Informática). Universidad de la Sierra Juárez, México.

PERALTA, P. Y RODRÍGUEZ SAN MIGUEL (2011). Proceso cognitivo en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del curso de biología de la facultad de ciencias (Tesis para optar el grado de magister en Educación). Universidad Enrique Guzmán y Valle – la Cantuta, Lima, Perú.

PEREZ, M (1999) El Docente y el Computador. Editorial Cores. Venezuela

ANEXOS



REGIÓN - TUMBES
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO "JOSÉ ANTONIO ENCINAS"
TUMBES

Tumbes, 05 de mayo del 2021

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 041 - GRT-DRET - IESPP- "JAE"-JUI-DG.

Visto el informe N 012 -2021-GRT-DRET-IESPP" JAE"-JUI, presentado por el Jefe de la Unidad de Investigación, dando opinión favorable para la aprobación del Plan de Investigación aplicada.

CONSIDERANDO:

Que, la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior en su artículo 21° sobre procedimientos de titulación, señala que los Institutos y Escuelas establecen en su reglamento los procedimientos y las normas para la obtención de los títulos correspondientes, disposición que es y corroborada en la Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, numeral 5.2 requisitos para la obtención del título profesional de Profesor, que en otros exige la sustentación y aprobación de una Tesis.

Que, en el Reglamento Institucional, concordante con la ley N° 30512 Capítulo VIII, referente a la investigación e innovación; art.32-1, art.33, art.35-1, la investigación y Titulación en los Institutos Pedagógicos, se establece como objetivo fundamental de esta Casa de Estudios, el formar docentes, con una adecuada y competitiva preparación académica, pedagógica, ética e investigativa, que garantice un eficaz, eficiente y trascendente desempeño profesional.

Que, Capítulo VIII, de la mencionada Ley hace referencia de la investigación e innovación; art.32-1, art.33, art. 35-1, lineamientos sobre investigación aplicada dando pase a la elaboración, aprobación y ejecución de los planes de investigación.

Que el Jefe de la Unidad de Investigación considera que el Plan de Trabajo de Investigación, presentado para su aprobación, reúne los requisitos mínimos exigibles en una investigación Aplicada y que es necesaria su aprobación mediante acto resolutivo.

De conformidad con las atribuciones conferidas por la Ley 30512 y el DS 102017 MINEDU, y el Reglamento Interno Institucional.

SE RESUELVE:

1°. **APROBAR:** La ejecución del Plan de Investigación Aplicada Titulado: **"EL PROGRAMA SCRATCH COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL 1RO "A", "B" y "C" y "D" DE SECUNDARIA DE LA IE. APLICACIÓN "JOSÉ ANTONIO ENCINAS" – TUMBES, 2021"** Presentado por los alumnos de la Especialidad de: Computación e Informática.

- **INFANTE MARCHAN, Franklin Ruperto**
- **INFANTE PANDURO, Malexi Rubi**
- **VALLADOLID SILVA, Yulisa Elizabeth**
- **ZARATE CRUZ, Deyny Cristina**
- **CHARCAPE MARCHAN, Xenia**

2°. **AUTORIZAR,** a los estudiantes en el artículo precedente para que ejecuten su Plan de Investigación, así como todas las acciones conducentes a su titulación.

3°. **RECONOCER:** como Asesor a la docente: Mg. RIOJA FUENTES, Tania Enith.

Regístrese, comuníquese y cúmplase.

AAGU. DG. (e) IESPP"JAE" Norma L. /secretaria.





INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
"JOSÉ ANTONIO ENCINAS"
TUMBES



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

Tumbes, 29 de abril de 2021.

OFICIO MULTIPLE N° 001 -2021-GRT-DRET-IESPP"JAE"-DG

SEÑOR : Mg. LUIS DAMASCO ROQUE
DIRECTOR (E) DE LA IE APLICACIÓN "JOSÉ ANTONIO ENCINAS"

ASUNTO : SOLICITA APOYO PARA PRÁCTICA PRE PROFESIONAL V

Tengo el agrado de dirigirme a usted para expresarle el saludo Institucional y así mismo hacer de su conocimiento y consideración lo siguiente:

Que, de acuerdo al Plan de estudios de los Alumnos de la Especialidad de Computación e Informática IX semestre, deben de realizar su Práctica Pre Profesional V, la cual será llevada de manera virtual.

Los alumnos (as), por quienes se solicita la práctica en su institución SON:

- INFANTE MARCHAN FRANKLIN RUPERTO
- INFANTE PANDURO MALEXI RUBI
- CHARCAPE MARCHAN XENIA ROCIO
- VALLADOLID SILVA YULISA ELIZABETH
- ZARATE CRUZ DEYNY CRISTINA

Por tal motivo solicito a usted señor director brinde su apoyo a nuestros estudiantes, para que puedan realizar su práctica sin ninguna dificultad. Siendo la responsable de Práctica la **Mg. Roxana Maribel Serna Zarate**.

Agradezco por anticipado y aprovecho la oportunidad para expresar a usted las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

AAGU/DIESP"JAE"
Norma de S.



A
Vé



CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, CARLOS WALTER LA CHIRA, DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "JOSE ANTONIO ENCINAS" DE LA CIUDAD DE TUMBES.

HACE CONSTAR:

Que los alumnos, FRANKLIN INFANTE MARCHAN CON DNI N° 00247853,
MALEXI R. INFANTE PANDURO, CON DNI N°46512893,
YULISA E. VALLADOLID SILVA, CON DNI N° 47174575,
DEYNY C. ZARATE CRUZ, CON DNI N°42906836.
XENIA CHARCAPE MARCHAN, CON DNI N° 43084399.

Del INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "JOSÉ ANTONIO ENCINAS" han ejecutado el proyecto de investigación titulado

"EL PROGRAMA SCRATCH COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DEL 1^{ro} GRADO, SECCION A, B, C, D DE SECUNDARIA DE LA IE. "JOSE ANTONIO ENCINAS" APLICACIÓN. - TUMBES 2021.

Desde el 01 de junio hasta el 13 de noviembre del 2021, cumpliendo el cronograma presentado.

Se expide el presente documento a solicitud escrita para su uso y fines que viere conveniente.

TUMBES 18 DE FEBRERO 2021


Mep. Carlos W. La Chira González
DIRECTOR
R. N° 0309 - 2020 - UCV

Considerando que el tipo de investigación es aplicada, se operacionaliza la variable dependiente: PENSAMIENTO CREATIVO

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicador	Escala de medición
PENSAMIENTO CREATIVO	Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. El pensamiento creativo es la capacidad que pueden desarrollar las personas para salirse de los patrones convencionales que dicta la sociedad y el entorno. El pensamiento creativo se desarrolla en torno a una idea fundamental: pensar más allá del ámbito de lo convencional. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas.	Fluidez	Capacidad de producir un gran número de ideas o respuestas para resolver un problema.	ORDINAL Examen C=0 -10 B=11-14 A=15-17 AD=18-20
		Flexibilidad	Colecciona objetos de diferentes maneras considerando criterios múltiples.	
		Originalidad	Termina sus proyectos según sus criterios a partir de trazos planteados	



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | | |
|------|----------------------|---|
| 1.1. | Institución | : I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes. |
| 1.2. | Carrera/Especialidad | : Computación e Informática |
| 1.3. | Semestre/Sección | : IX “C” |
| 1.4. | Área Curricular | : Práctica Pre Profesional V |
| 1.5. | Duración | : 2 horas pedagógicas |
| 1.6. | Docente de práctica | : Mg. Roxana Maribel Serna Zarate |
| 1.7. | Alumno practicante | : Charcape Marchan Xenia
: Infante Marchan Franklin
: Infante Panduro Malexi
: Valladolid Silva Yulisa
: Zarate Cruz Deyny. |
| 1.8 | Fecha | :01 /06/2021 |
| 1.9 | Grado Sesión | : 1ro “A, B, C y D” |

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

 **CONOCIENDO EL PROGRAMA SCRATCH.**

Evidencia:

 Ficha instructiva, video e imágenes

Evaluación:

- ✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp
- Video tutorial acerca del programa Scratch.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	✚ CONOCER EL PROGRAMA SCRATCH.
------------------------	---------------------------------------

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. <p>❖ https://getsnap.link/cbGUFsRi33V</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas</u> ¿Conocen este programa, saben para que se utiliza, y porque es importante? • Luego se les da a conocer el tema a tratar: Conociendo el programa Scratch. 	<p>Saludo</p> <p>Control de asistencia</p> <p>- Observación individual.</p> <p>Dialogo</p> <p>Cuestionario</p>	<p>Registro de asistencia</p> <p>Link</p> <p>Internet</p> <p>WhatsApp</p>

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica la clase a los alumnos mediante fichas instructivas y diapositivas: el concepto del programa Scratch y su importancia. • El docente mostrara un video acerca del programa Scratch. <p>❖ https://getsnap.link/VuxP5SrvS7h</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente reforzara el tema del video explicando todo lo concerniente al programa. • El docente realizara las siguientes preguntas: 	<p>Diapositivas</p> <p>Video</p> <p>Link</p> <p>Explicación o demostración</p>	<p>Internet</p> <p>Pc</p> <p>Teléfono</p> <p>WhatsApp</p>
CIERRE	<p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Fue de importancia el tema de la clase?</p> <p>¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste?</p>		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

- ❖ <https://getsnap.link/cbGUFsRi33V>
- ❖ <https://getsnap.link/VuxP5SrvS7h>

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 02

II. DATOS INFORMATIVOS

- 1.8. Institución : I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes.
1.9. Carrera/Especialidad : Computación e Informática
1.10. Semestre/Sección : IX “C”
1.11. Área Curricular : Práctica Pre Profesional V
1.12. Duración : 2 horas pedagógicas
1.13. Docente de práctica : Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.14. Alumno practicante : Charcape Marchan Xenia
: Infante Marchan Franklin
: Infante Panduro Malexi
: Valladolid Silva Yulisa
: Zarate Cruz Deyny.
- 1.8 Fecha : 12/06/2021
1.9 Grado Sesión : 1ro “A, B, C y D”

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

✚ *INSTALAMOS Y CONOCEMOS EL ENTORNO DE SCRATCH.*

Evidencia:

- ✚ Ficha instructiva, video e imágenes

Evaluación:

- ✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp
- Video tutorial acerca de la instalación del programa Scratch.
- Observamos un video sobre el uso del programa Scratch.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	 INSTALAR, CONOCER EL ENTORNO DEL PROGRAMA SCRATCH.
------------------------	---

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. <ul style="list-style-type: none"> ❖ https://www.youtube.com/watch?v=vdYtjK_BOM4. • <u>Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas</u> ¿Saben ustedes descargar programas? • Luego se les da a conocer el tema a tratar: INSTALAMOS Y CONOCEMOS EL ENTORNO DE SCRATCH. 	Saludo Control de asistencia - Observación individual. Dialogo Cuestionario	Registro de asistencia Link Internet WhatsApp

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica la clase a los alumnos mediante fichas instructivas y un video sobre la instalación del programa Scratch. ❖ https://www.youtube.com/watch?v=SPo_safiz2Y • Donde se escribe lo siguiente: <ol style="list-style-type: none"> 1. Busca el programa en el internet. 2. Descarga el programa. 3. Ejecuta el instalador. 4. Sigue las indicaciones del instalador. ❖ Ejecuta el programa, además, el docente señala que lo pueden trabajar en vía online, para ello tienen que ingresar al siguiente enlace: https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=home 	<p>Diapositivas</p> <p>Video</p> <p>Link</p> <p>Explicación o demostración</p>	<p>Internet</p> <p>Pc</p> <p>Teléfono</p> <p>WhatsApp</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara las siguientes preguntas: <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Fue de importancia el tema de la clase?</p> <p>¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste?</p> 		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

- ❖ https://www.youtube.com/watch?v=SPo_safiz2Y
- ❖ <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=home>

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 03

III. DATOS INFORMATIVOS

1.15.	Institución	: I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes.
1.16.	Carrera/Especialidad	: Computación e Informática
1.17.	Semestre/Sección	: IX “C”
1.18.	Área Curricular	: Práctica Pre Profesional V
1.19.	Duración	: 2 horas pedagógicas
1.20.	Docente de práctica	: Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.21.	Alumno practicante	: Charcape Marchan Xenia : Infante Marchan Franklin : Infante Panduro Malexi : Valladolid Silva Yulisa : Zarate Cruz Deyny.
1.8	Fecha	: 19/06/2021
1.9	Grado Sección	: 1ro “A” “B” “C” “D”

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

🚩 DISEÑAMOS ANIMACIONES DE LETRAS.

Evidencia:

🚩 Ficha instructiva, video e imágenes

Evaluación:

🚩 Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp
- Ingresan al link del Google Meet

- Video tutorial acerca de animaciones de letras en el programa Scratch.
- Realizan los pasos para desarrollar animaciones de letras en el programa Scratch.
- Proyectan o comparten su pantalla para ver las evidencias de su avance en clase.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	 CREAR ANIMACIONES DE LETRAS EN EL PROGRAMA SCRATCH.
------------------------	--

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. <ul style="list-style-type: none"> ❖ https://www.youtube.com/watch?v=q9wd09wkkCs. ❖ Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas ¿Conocen esta imagen? ¿Qué medios podría utilizar para realizar este diseño? <ul style="list-style-type: none"> • Luego se les da a conocer el tema a tratar: <ul style="list-style-type: none">  Diseñamos animaciones de letras. 	Saludo Control de asistencia - Observación individual. Dialogo Cuestionario	Registro de asistencia Link Internet WhatsApp

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica la clase a los alumnos mediante fichas instructivas y un video sobre como diseñamos animaciones de letras del programa Scratch. ❖ https://www.youtube.com/watch?v=wGRBceqU8Lk. 		Internet Pc Teléfono WhatsApp
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Luego el docente pregunta: ¿Cuáles son los bloques que permiten animar las letras? • El Docente plantea la siguiente actividad: _crear una animación de la letra de su primer nombre. _El docente recibirá sus evidencias atreves de foto captura o videos. ❖ El docente realizara las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Fue de importancia el tema de la clase? ¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste? 		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=q9wd09wkkCs>.
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=wGRBceqU8Lk>.

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 04

IV. DATOS INFORMATIVOS

1.22.	Institución	: I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes.
1.23.	Carrera/Especialidad	: Computación e Informática
1.24.	Semestre/Sección	: IX “C”
1.25.	Área Curricular	: Práctica Pre Profesional V
1.26.	Duración	: 2 horas pedagógicas
1.27.	Docente de práctica	: Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.28.	Alumno practicante	: Charcape Marchan, Xenia. : Infante Marchan, franklin. : Infante Panduro, Malexi. : Valladolid Silva, Yulisa. : Zarate Cruz, Deyny.
1.8	Fecha	: 26/06/2021
1.9	Grado Sesión	:1ro “A” “B” “C” “D”

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

✚ UTILIZAMOS OBJETO Y ESCENARIO PARA CREAR NUESTRO NOMBRE EN EL PROGRAMA SCRATCH.

Evidencia:

✚ Ficha instructiva, video e imágenes

Evaluación:

✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp

- Video tutorial acerca de animaciones de letras en el programa Scratch.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	 Aprender crear nuestro nombre con objetos y escenario.
------------------------	---

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=hRIKctHXq94 • Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas ¿Conocen esta imagen? ¿Qué medios podría utilizar para realizar este diseño? • Luego se les da a conocer el tema a tratar: <ul style="list-style-type: none"> •  Utilizamos objeto y escenario para crear nuestro nombre en el programa Scratch 	Saludo Control de asistencia - Observación individual. Dialogo Cuestionario	Registro de asistencia Link Internet WhatsApp

DESARROLLO	<p>✚ Continuamos con el desarrollo del tema.</p> <p>✚ La clase se realizará a través de un corto video, que tiene relación con el tema a tratar.</p> <p>¿Qué han observado del video? ¿puedes brevemente lo observado? Producto del video: ¿algo te llamo la atención?</p> <p>✚ Explicamos la relación video alumno</p> <p>utilizamos objeto y escenario para crear nuestro nombre en el programa Scratch.</p> <p>✚ Todo lo señalado anteriormente lo relacionamos con preguntas:</p> <p>¿Cuál es el objeto que figura en el video? ¿puedes realizar un ejemplo sencillo, con el objeto letra y escenario, realizando tu nombre?</p> <p>✚ Sistematización.</p> <ul style="list-style-type: none"> -El tema explica cómo utilizar objetos letra para crear nombres. -Utilización de un corto video. -Aplicación del conocimiento científico a los alumnos, por medios de los nuevos saberes. -Participación y aportes de los alumnos. 		Internet Pc Teléfono WhatsApp
CIERRE	<p>El docente realizara las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Fue de importancia el tema de la clase? ¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste?</p>		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

- <https://www.youtube.com/watch?v=hRIKctHXq94>

INFANTE MARACHAN FRANKLIN

CHARCAPE MARCHAN XENIA

INFANTE PANDURO MALEXI

VALLADOLID SILVA YULISA

ZARATE CRUZ DEYNY

DIRECTOR DE I.E



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 05

V. DATOS INFORMATIVOS

1.29.	Institución	: I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes.
1.30.	Carrera/Especialidad	: Computación e Informática
1.31.	Semestre/Sección	: IX “C”
1.32.	Área Curricular	: Práctica Pre Profesional V
1.33.	Duración	: 2 horas pedagógicas
1.34.	Docente de práctica	: Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.35.	Alumno practicante	: Charcape Marchan Xenia : Infante Marchan Franklin : Infante Panduro Malexi : Valladolid Silva Yulisa : Zarate Cruz Deyny.
1.8	Fecha	: 03/07/2021
1.9	Grado Sesión	: 1ro “A, B, C y D”

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

CREAMOS ACTIVIDADES DE MOVIMIENTO USANDO UN OBJETO EN EL PROGRAMAS SCRATCH.

Evidencia:

✚ Ficha instructiva, video e imágenes

Evaluación:

✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp
- Ingresan al link del Google Meet

- Video tutorial acerca de movimiento usando un objeto en el programa Scratch.
- Realizan los pasos para desarrollar movimiento de objeto en el programa Scratch.
- Proyectan o comparten su pantalla para ver las evidencias de su avance en clase.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	 CREAR ACTIVIDADES DE MOVIMIENTO.
------------------------	---

0 m	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional.  https://www.youtube.com/watch?v=zXqmTiPeaKI. • <u>Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas</u> ¿Conocen esta imagen? ¿Qué medios podría utilizar para realizar este diseño? • Luego se les da a conocer el tema a tratar: CREAMOS ACTIVIDADES DE MOVIMIENTO USANDO UN OBJETO EN EL PROGRAMAS SCRATCH. 	Saludo Control de asistencia - Observación individual. Dialogo Cuestionario	Registro de asistencia Link Internet WhatsApp

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica la clase a los alumnos mediante fichas instructivas y un video sobre crear actividades de movimiento en el programa Scratch. • https://www.youtube.com/watch?v=VmOzzXcgRsQ&t=47s • Luego el docente pregunta: ¿Cuáles son los bloques que permiten dar movimiento en los objetos? • El Docente plantea la siguiente actividad: <ul style="list-style-type: none"> - crea una animación usando objeto, movimientos. - El docente recibirá sus evidencias atreves de foto captura, archivos y videos. ❖ El docente realizara las siguientes preguntas: 		Internet Pc Teléfono WhatsApp
CIERRE	<p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué les pareció el tema a tratar? ¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste?</p>		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

- <https://www.youtube.com/watch?v=zXqmTiPeaKl>.
- <https://www.youtube.com/watch?v=VmOzzXcgRsQ&t=47s>

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 06

VI. DATOS INFORMATIVOS

1.36.	Institución	: I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes.
1.37.	Carrera/Especialidad	: Computación e Informática
1.38.	Semestre/Sección	: IX “C”
1.39.	Área Curricular	: Práctica Pre Profesional V
1.40.	Duración	: 2 horas pedagógicas
1.41.	Docente de práctica	: Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.42.	Alumno practicante	: Charcape Marchan Xenia : Infante Marchan Franklin : Infante Panduro Malexi : Valladolid Silva Yulisa : Zarate Cruz Deyny.
1.8	Fecha	: 10/07/2021
1.9	Grado Sesión	: 1ro “A, B, C y D”

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

APLICAMOS CAMBIOS DE DISFRACES A LOS PERSONAJES EN SCRATCH 3.0.

Evidencia:

- ✚ Ficha instructiva, video e imágenes

Evaluación:

- ✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp

- Ingresan al link del Google Meet
- Video tutorial acerca de aplicamos cambios de disfraces a los personajes Scratch 3.0.
- Proyectan o comparten su pantalla para ver las evidencias de su avance en clase.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	 APLICAMOS CAMBIOS DE DISFRACES A LOS PERSONAJES.
------------------------	---

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. <ul style="list-style-type: none"> ❖ https://www.youtube.com/watch?v=-4o6tQkJdwo <p><u>Mostramos imagen acerca del tema.</u> <u>Se realiza las siguientes preguntas</u> ¿Cómo aplicamos cambios de disfraces a los personajes?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se les da a conocer el tema a tratar: <p>APLICAMOS CAMBIOS DE DISFRACES A LOS PERSONAJES EN SCRATCH.</p>	Saludo Control de asistencia - Observación individual. Dialogo Cuestionario	Registro de asistencia Link Internet WhatsApp

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica la clase a los alumnos mediante fichas instructivas y un video sobre crear cambios de Disfraces a los personajes en SCRATCH 3.0. https://www.youtube.com/watch?v=nw72xHRPpQs • Luego el docente pregunta: ¿Cuáles son los bloques que permiten crear cambios de disfraces? • El Docente plantea la siguiente actividad: _crea un cambio de disfraces de acuerdo a lo aprendido. _El docente recibirá sus evidencias atreves de foto captura, archivos y videos. ❖ El docente realizara las siguientes preguntas: 		Internet Pc Teléfono WhatsApp
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El docente realizara las siguientes preguntas: <p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué les pareció el tema a tratar? ¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste?</p>		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=-4o6tQkJdwo>
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=nw72xHRPpQs>

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 10

VII. DATOS INFORMATIVOS

- 1.43. Institución : I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes.
1.44. Carrera/Especialidad : Computación e Informática
1.45. Semestre/Sección : IX “C”
1.46. Área Curricular : Práctica Pre Profesional V
1.47. Duración : 2 horas pedagógicas
1.48. Docente de práctica : Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.49. Alumno practicante : Charcape Marchan Xenia
: Infante Marchan Franklin
: Infante Panduro Malexi
: Valladolid Silva Yulisa
: Zarate Cruz Deyny.
1.8 Fecha :02/10/2021
1.9 Grado Sesión : 1ro “A, B, C y D”

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

✚ APLICAMOS UNA ACTIVIDAD MOSTRANDO, ESCONDIENDO OBJETOS EN EL PROGRAMA SCRATCH.

Evidencia:

✚ Video e imágenes

Evaluación:

✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp

- Video tutorial acerca del programa Scratch.
- Ingresan al link del Google Meet.
- Realizan los pasos para desarrollar la actividad mostrar y esconder el programa Scratch.
- Proyectan o comparten su pantalla para ver las evidencias de su avance en clase.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	 MOSTRAR Y ESCONDER OBJETOS .
------------------------	---

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. • https://www.youtube.com/watch?v=Oc321pln9BY • Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas <p>¿saben Mostrar objetos? ¿Saben esconder objetos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se les da a conocer el tema a tratar: <p> APLICAMOS UNA ACTIVIDAD MOSTRANDO, ESCONDIENDO OBJETOS EN EL PROGRAMA SCRATCH.</p>	<p>Saludo</p> <p>Control de asistencia</p> <p>- Observación individual.</p> <p>Dialogo</p> <p>Cuestionario</p>	<p>Registro de asistencia</p> <p>Link</p> <p>Internet</p> <p>WhatsApp</p>

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica la clase a los alumnos mediante diapositivas. • El docente mostrara un video acerca de cómo, realizar la actividad, mostrar y esconder objetos en el programa Scratch. • https://www.youtube.com/watch?v=8VNJHVoP8iM • El docente reforzara el tema del video explicando todo lo concerniente al programa. • El docente realizara las siguientes preguntas: 	Diapositivas Video Link Explicación o demostración	Internet Pc Teléfono WhatsApp
CIERRE	<p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Fue de importancia el tema de la clase? ¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste?</p>		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=8VNJHVoP8iM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Oc321pIn9BY>

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 11

VIII. DATOS INFORMATIVOS

1.50.	Institución	: I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes.
1.51.	Carrera/Especialidad	: Computación e Informática
1.52.	Semestre/Sección	: IX “C”
1.53.	Área Curricular	: Práctica Pre Profesional V
1.54.	Duración	: 2 horas pedagógicas
1.55.	Docente de práctica	: Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.56.	Alumno practicante	: Charcape Marchan Xenia : Infante Marchan Franklin : Infante Panduro Malexi : Valladolid Silva Yulisa : Zarate Cruz Deyny.
1.8	Fecha	:09 /10/2021
1.9	Grado Sesión	: 1ro “A, B, C y D”

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

✚ CREAMOS DIALOGO CON DIFERENTES PERSONAJES EN EL PROGRAMA SCRATCH.

Evidencia:

✚ Video e imágenes

Evaluación:

✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp

- Video tutorial acerca del programa Scratch.
- Ingresan al link del Google Meet.
- Realizan los pasos para crear diálogos con diferentes personajes en el programa Scratch.
- Proyectan o comparten su pantalla para ver las evidencias de su avance en clase.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	 CREAR DIALOGOS CON PERSONAJES.
------------------------	---

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. • https://www.youtube.com/watch?v=tju95fjc9GA • Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas ¿saben crear dialogo con diferentes personajes, saben para que se utiliza, y porque es importante? • Luego se les da a conocer el tema a tratar: CREAMOS DIALOGO CON DIFERENTES PERSONAJES EN EL PROGRAMA SCRATCH. 	<p>Saludo</p> <p>Control de asistencia</p> <p>- Observación individual.</p> <p>Dialogo</p> <p>Cuestionario</p>	<p>Registro de asistencia</p> <p>Link</p> <p>Internet</p> <p>WhatsApp</p>

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica la clase a los alumnos mediante diapositivas. • El docente mostrara un video acerca de cómo, crear dialogo con diferentes personajes en el programa Scratch. <p>www.youtube.com/watch?v=uo9lrktl97M&t</p>	Diapositivas Video Link Explicación o demostración	Internet Pc Teléfono WhatsApp
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • El docente reforzara el tema del video explicando todo lo concerniente al programa. • El docente realizara las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Fue de importancia el tema de la clase? ¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste? 		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

<https://www.youtube.com/watch?v=tju95fjc9GA>

<https://www.youtube.com/watch?v=uo9lrktl97M&t=370s>

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSÉ ANTONIO ENCINAS"



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 13

IX. DATOS INFORMATIVOS

1.57.	Institución	: I.E "José Antonio Encinas" – Tumbes.
1.58.	Carrera/Especialidad	: Computación e Informática
1.59.	Semestre/Sección	: IX "C"
1.60.	Área Curricular	: Práctica Pre Profesional V
1.61.	Duración	: 2 horas pedagógicas
1.62.	Docente de práctica	: Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.63.	Alumno practicante	: Charcape Marchan Xenia : Infante Marchan Franklin : Infante Panduro Malexi : Valladolid Silva Yulisa : Zarate Cruz Deyny.
1.8	Fecha	:23/10/2021
1.9	Grado Sesión	: 1ro "A, B, C y D"

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

CREAMOS MUSICA UTILIZANDO EL PROGRAMA SCRATCH.

Evidencia:

+ Video e imágenes

Evaluación:

- ✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp
- Video tutorial acerca del programa Scratch.
- Ingresan al link del Google Meet.
- Realizan los pasos para crear programación de música personajes en el programa Scratch.
- Proyectan o comparten su pantalla para ver las evidencias de su avance en clase.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	✚ Realizar la programación de música.
------------------------	--

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. https://www.youtube.com/watch?v=g6JyUt2Tjo4 • <u>Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas</u> ¿saben programar música en Scratch, saben para que se utiliza, y porque es importante? • Luego se les da a conocer el tema a tratar: CREAMOS MUSICA UTILIZANDO EL PROGRAMA SCRATCH. 	Saludo Control de asistencia - Observación individual. Dialogo Cuestionario	Registro de asistencia Link Internet WhatsApp

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica la clase a los alumnos mediante diapositivas. • El docente mostrara un video acerca de cómo programar música en el programa Scratch. <p>https://www.youtube.com/watch?v=I9RLV0kS-4s70s</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente reforzara el tema del video explicando todo lo concerniente al programa. • El docente realizara las siguientes preguntas: 	Diapositivas Video Link Explicación o demostración	Internet Pc Teléfono WhatsApp
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendieron hoy? ¿Fue de importancia el tema de la clase? ¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste? 		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

<https://www.youtube.com/watch?v=g6JyUt2Tjo4>
<https://www.youtube.com/watch?v=I9RLV0kS-4s>

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 14

X. DATOS INFORMATIVOS

- 1.64. Institución : I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes.
1.65. Carrera/Especialidad : Computación e Informática
1.66. Semestre/Sección : IX “C”
1.67. Área Curricular : Práctica Pre Profesional V
1.68. Duración : 2 horas pedagógicas
1.69. Docente de práctica : Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.70. Alumno practicante : Charcape Marchan Xenia
: Infante Marchan Franklin
: Infante Panduro Malexi
: Valladolid Silva Yulisa
: Zarate Cruz Deyny.
1.8 Fecha :30/10/2021
1.9 Grado Sesión : 1ro “A, B, C y D”

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

✚ REALIZAMOS UN VIDEO JUEGO ANIMADO UTILIZANDO EL PROGRAMA SCRATCH.

Evidencia:

✚ Video e imágenes

Evaluación:

- ✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

- Ingresamos vía WhatsApp
- Video tutorial acerca del programa Scratch.
- Ingresan al link del Google Meet.
- Realizan los pasos para crear programación de video juego en el programa Scratch.
- Proyectan o comparten su pantalla para ver las evidencias de su avance en clase.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	✚ Realizar la programación de video juego animado.
------------------------	---

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. https://www.youtube.com/watch?v=z1eMPv5QZLk • <u>Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas</u> ¿saben programar video juego en Scratch, saben para que se utiliza, y porque es importante? • Luego se les da a conocer el tema a tratar: REALIZAMOS UN VIDEO JUEGO ANIMADO EN EL PROGRAMA SCRATCH. 	Saludo Control de asistencia - Observación individual. Dialogo Cuestionario	Registro de asistencia Link Internet WhatsApp

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica la clase a los alumnos mediante diapositivas. • El docente mostrara un video acerca de cómo realizar un video juego en el programa Scratch. • https://www.youtube.com/watch?v=MsU0JS3BCwY <p>• El docente reforzara el tema del video explicando todo lo concerniente al programa.</p> <p>• El docente realizara las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Fue de importancia el tema de la clase? ¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste?</p>	Diapositivas Video Link Explicación o demostración	Internet Pc Teléfono WhatsApp
CIERRE			

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

<https://www.youtube.com/watch?v=z1eMPv5QZLk>

<https://www.youtube.com/watch?v=MsU0JS3BCwY>

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”



NO AL COVID19 ~ #PRIMEROMISALUD

SESIÓN DE APRENDIZAJE REMOTA N° 16

XI. DATOS INFORMATIVOS

1.71.	Institución	: I.E “José Antonio Encinas” – Tumbes.
1.72.	Carrera/Especialidad	: Computación e Informática
1.73.	Semestre/Sección	: IX “C”
1.74.	Área Curricular	: Práctica Pre Profesional V
1.75.	Duración	: 2 horas pedagógicas
1.76.	Docente de práctica	: Mg. Roxana Maribel Serna Zarate
1.77.	Alumno practicante	: Charcape Marchan Xenia : Infante Marchan Franklin : Infante Panduro Malexi : Valladolid Silva Yulisa : Zarate Cruz Deyny.
1.8	Fecha	:13/11/2021
1.9	Grado Sesión	: 1ro “A, B, C y D”

II. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Denominación de la sesión:

✚ REALIZAMOS EVALUACIÓN DEL PROGRAMA SCRATCH.

Evidencia:

✚ Video e imágenes

Evaluación:

✚ Se evaluará la participación de los estudiantes mediante asistencia, formulaciones de preguntas y audios.

CRITERIOS:

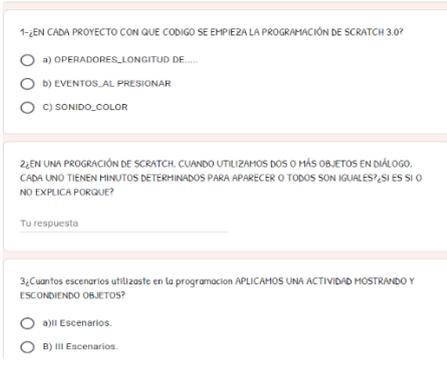
- Ingresamos vía WhatsApp
- Video tutorial acerca del programa Scratch.

- Ingresan al link del Google Meet.
- Realizan los pasos para resolver el examen digital del programa Scratch.
- Proyectan o comparten su pantalla para ver las evidencias de su avance en clase.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Propósito de La Sesión	 Desarrollar el examen del programa Scratch.
------------------------	--

FASES	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	Actividades	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y control de asistencia de los estudiantes. • Mostramos nuestras normas de convivencia. • Se muestra un video motivacional. ❖ https://www.youtube.com/watch?v=V-rXgE_ZDLg • Mostramos imagen acerca del tema. Se realiza las siguientes preguntas ¿saben crear una historieta en el programa Scratch. ¿saben cómo realizarlo? • Luego se les da a conocer el tema a tratar: • DESARROLLAMOS EXAMEN DEL PROGRAMA SCRATCH. 	<p>Saludo</p> <p>Control de asistencia</p> <p>- Observación individual.</p> <p>Dialogo</p> <p>Cuestionario</p>	<p>Registro de asistencia</p> <p>Link</p> <p>Internet</p> <p>WhatsApp</p>

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica cómo desarrollar el examen a los alumnos mediante diapositivas y puntuación.  <p>1-¿EN CADA PROYECTO CON QUE CODIGO SE EMPIEZA LA PROGRAMACIÓN DE SCRATCH 3.0?</p> <p><input type="radio"/> a) OPERADORES_LONGITUD DE.....</p> <p><input type="radio"/> b) EVENTOS_AL PRESIONAR</p> <p><input type="radio"/> c) SONIDO_COLOR</p> <hr/> <p>2¿EN UNA PROGRAMACIÓN DE SCRATCH, CUANDO UTILIZAMOS DOS O MÁS OBJETOS EN DIÁLOGO, CADA UNO TIENEN MINUTOS DETERMINADOS PARA APARECER O TODOS SON IGUALES?,SI ES SI O NO EXPLICA PORQUE?</p> <p>Tu respuesta</p> <hr/> <p>3¿Cuantos escenarios utilizaste en la programación APLICAMOS UNA ACTIVIDAD MOSTRANDO Y ESCONDIENDO OBJETOS?</p> <p><input type="radio"/> a)II Escenarios.</p> <p><input type="radio"/> b) III Escenarios.</p>	<p>Diapositivas</p> <p>Video</p> <p>Link</p> <p>Explicación o demostración</p>	<p>Internet</p> <p>Pc</p> <p>Teléfono</p> <p>WhatsApp</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara las siguientes preguntas: <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Fue de importancia el tema de la clase?</p> <p>¿Cuál fue tu dificultad y como la resolviste?</p>		

V. BIBLIOGRAFÍA/LINKOGRAFÍA:

❖ https://www.youtube.com/watch?v=V-rXgE_ZDLg

Director

Franklin Infante Marchan

Yulisa Valladolid Silva

Malexi Infante Panduro

Deyny Zarate Cruz

Xenia Charcape Marchan.

CRONOGRAMAS DE PRÁCTICAS.



INSTITUCION EDUCATIVA: "JOSE ANTONIO ENCINAS "APLICACIÓN

SESIONES DE APRENDIZAJE	FECHAS	HORA	PROFESOR PRACT	RECURSOS
Conociendo el programa Scratch.	01 SEMANA	3:00-4:35am	Cada profesor hizo su clase.	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO.
Descargamos el programa Scratch	02 SEMANA	9:00-10:35am	Infante Marchan, f Valladolid Silva, Y Charcape Marchan	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO .
Diseñamos animaciones de letras.	03 SEMANA	9:00-10:35am	Zarate Cruz, D Infante Panduro, M Infante Marchan ,F	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
utilizamos objeto y escenario para crear nuestro nombre en el programa Scratch.	04 SEMANA	9:00-10:35am	Valladolid Silva, Y Charcape Marchan Zarate Cruz, D	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
Creamos actividades de movimiento usando un objeto en el programas Scratch.	05 SEMANA	9:00-10:35am	Infante Panduro, M Infante Marchan, F Valladolid Silva, Y	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
Aplicamos cambios de disfraces a los personajes en Scratch 3.0.	06 SEMANA	9:00-10:35am	Charcape Marchan Zarate Cruz, D Infante Panduro, M	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
Creamos una actividad con las herramientas sonido y objeto.	07 SEMANA	9:00-10:35am	Infante Marchan, F Valladolid Silva, Y Charcape Marchan	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
Demostrando tus conocimientos de acuerdo a lo aprendido.	08 SEMANA	9:00-10:35am	Zarate Cruz, D Infante Panduro, M Infante Marchan, F	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO

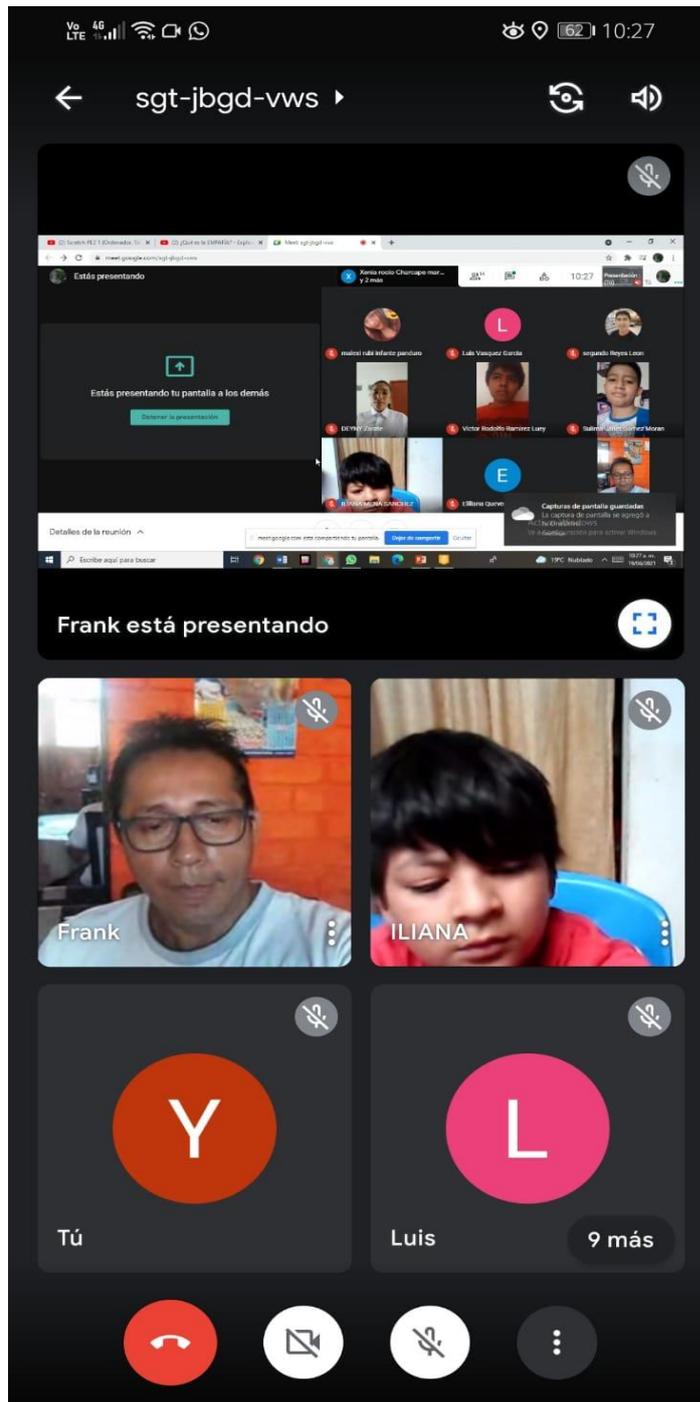
CRONOGRAMAS DE PRÁCTICAS X

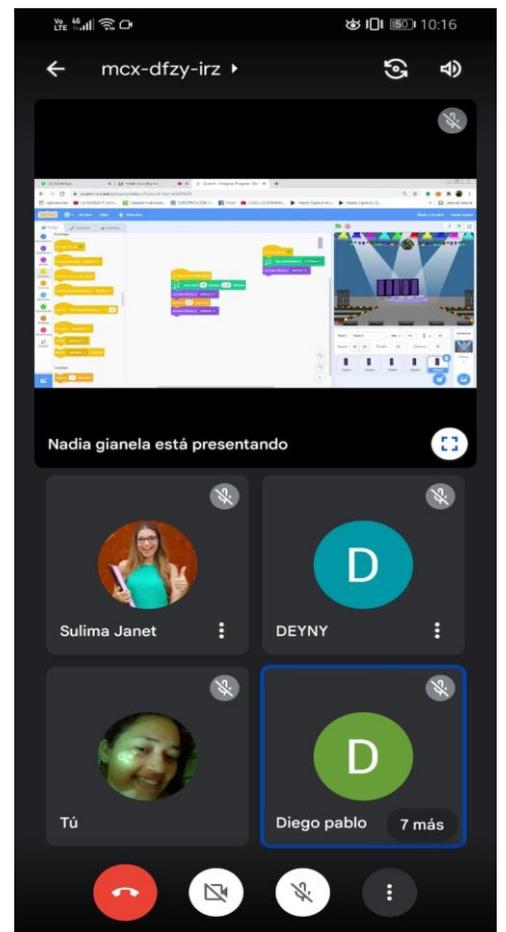
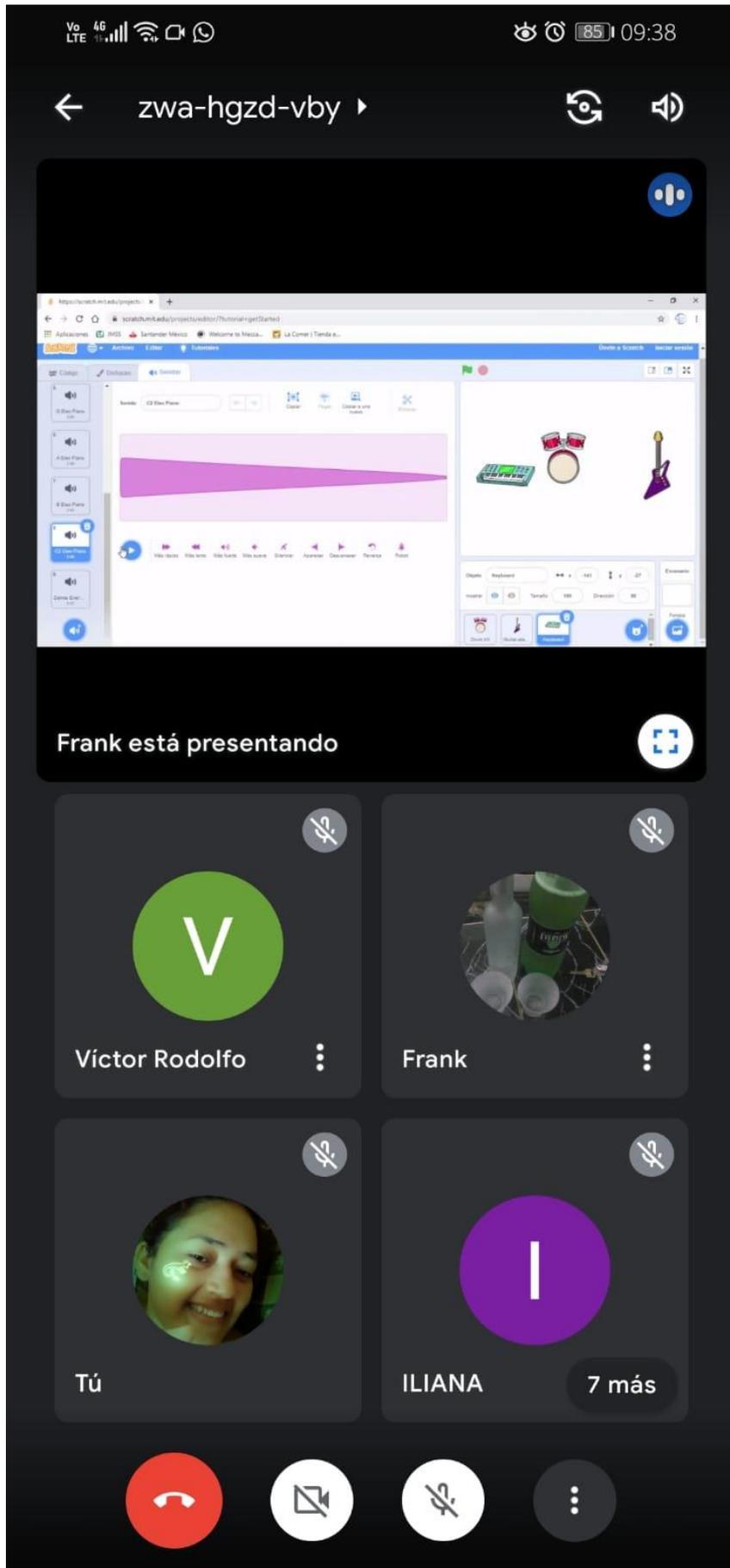


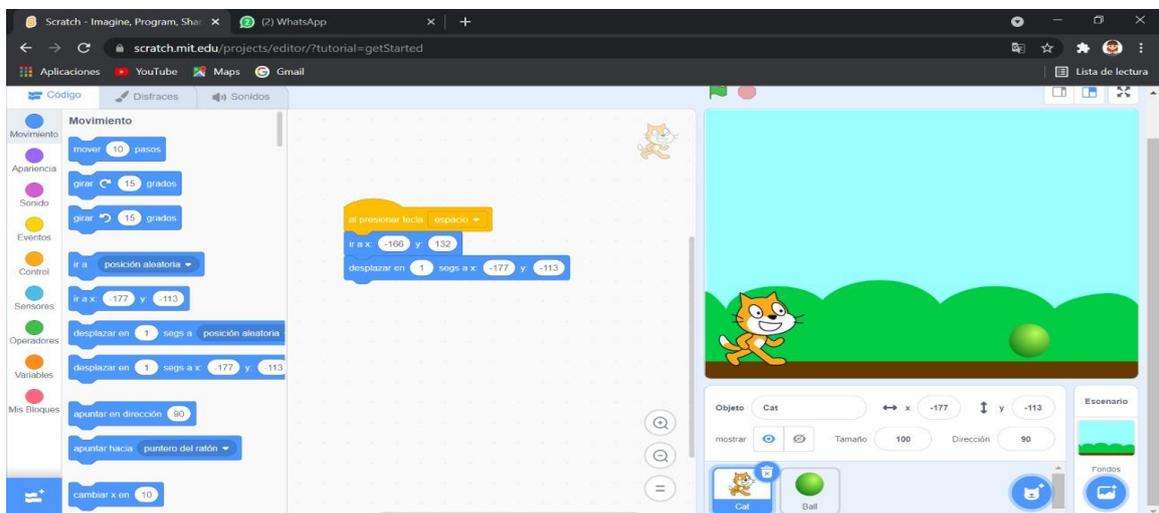
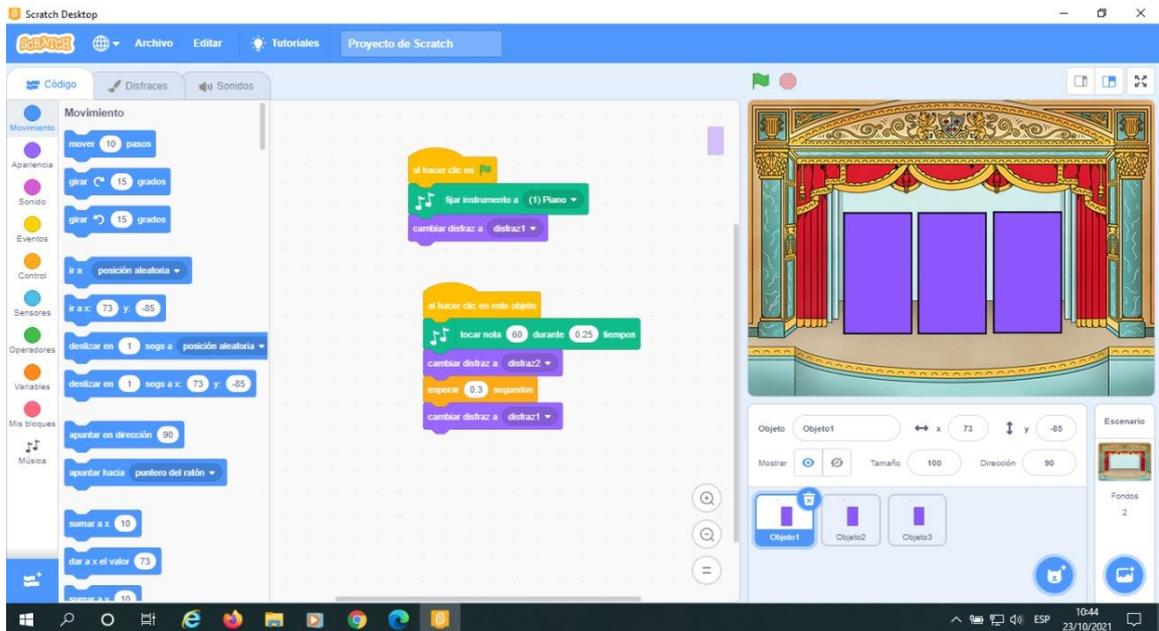
INSTITUCION EDUCATIVA: "JOSE ANTONIO ENCINAS "APLICACIÓN

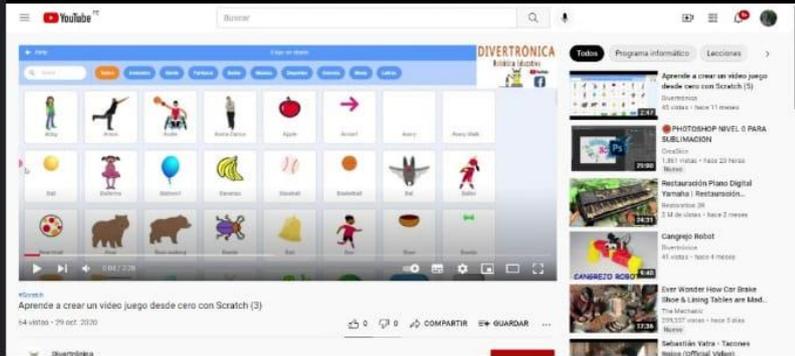
SESIONES DE APRENDIZAJE	FECHAS	HORA	PROFESOR PRACT	RECURSOS
Utilizamos diferentes escenarios con un personaje en el programa Scratch.	01 SEMANA	9:00-10:35am	Zarate Cruz, D Infante Panduro, M Infante Marchan, F	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO.
Aplicamos una actividad mostrando, escondiendo objeto en el programa Scratch.	02 SEMANA	9:00-10:35am	Infante Marchan, f Valladolid Silva, Y Charcape Marchan	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO .
Creamos diálogos con diferentes personajes en el programa Scratch.	03 SEMANA	9:00-10:35am	Zarate Cruz, D Infante Panduro, M Infante Marchan ,F	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
Realizamos actividad con el mapa del Perú en el programa Scratch.	04 SEMANA	9:00-10:35am	Valladolid Silva, Y Charcape Marchan Zarate Cruz, D	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
Creamos música utilizando el programa Scratch.	05 SEMANA	9:00-10:35am	Infante Panduro, M Infante Marchan, F Valladolid Silva, Y	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
Realizamos un video juego animado utilizando el programa Scratch.	06 SEMANA	9:00-10:35am	Charcape Marchan Zarate Cruz, D Infante Panduro, M	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
Creamos una historieta con el programa Scratch.	07 SEMANA	9:00-10:35am	Infante Marchan, F Valladolid Silva, Y Charcape Marchan	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO
Aplicamos examen y proyecto final utilizando el programa Scratch.	08 SEMANA	9:00-10:35am	Zarate Cruz, D Infante Panduro, M Infante Marchan, F	PC VIDEOS, DIAPOSITIVAS,GUIA LISTA DE COTEJO

FOTOS SOBRE LAS CLASES VIRTUALES PARA LA EJECUCION DE NUESTRA TESIS









Frank está presentando



Frank



Cristofer



Tú



Diego pablo

6 más

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN

Nombre del Alumno:

Grado: sexo: edad: fecha:

N°	ITEMS	PREGUNTAS		1	2	3	4
	HABILIDADES DE PENSAMIENTO CREATIVO						
D1	Dimensión fluidez						
01	¿Utiliza varios escenarios en su programación de las actividades donde muestra y esconde un objeto?						
02	¿Propone varios escenarios, tramas y Personajes acordes con el objetivo definido para el juego?						
D2	Dimensión Flexibilidad						
03	¿Incluye mejoras al diseño del video juego?						
04	¿Realiza modificaciones al videojuego teniendo en cuenta las diferentes problemáticas presentadas en su diseño?						
05	¿Realiza una programación de acuerdo a las actividades desarrolladas en clase?						
D3	Dimensión Originalidad						
06	¿Produce video juegos con características diferentes a los ya conocidos y los producidos por sus compañeros?						
07	¿Conoce las extensiones adicionales del programa Scratch?						