





**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

## **TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFECIONAL**

Scratch como beneficio en el aprendizaje de los estudiantes del segundo  
grado de secundaria

### **PRESENTADO POR EL BACHILLER**

Jhonatan Quispe Valencia

ORCID: 0009-0008-0707-2054

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
Educación Secundaria con la Especialidad en:  
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

### **ASESOR**

Mg. Manuel Antonio Hernández Félix

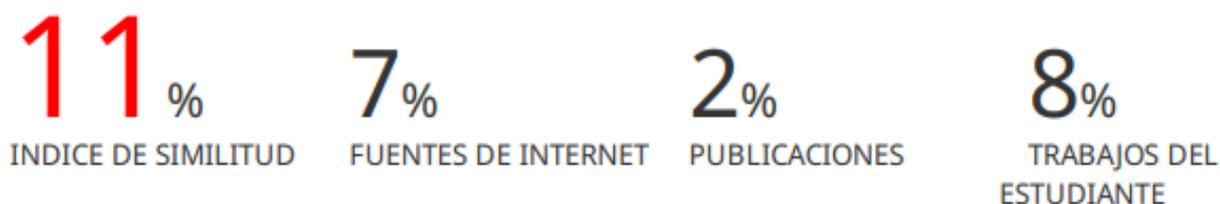
ORCID: 0000-0002-4952-6105

**LIMA – PERU**

**2023**

# Scratch como beneficio en el aprendizaje de los estudiantes del segundo grado de secundaria

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

1	<b>Submitted to Webster University</b> Trabajo del estudiante	4%
2	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	2%
3	<b>Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana</b> Trabajo del estudiante	1%
4	<b>go.galegroup.com</b> Fuente de Internet	1%
5	<b>www.coursehero.com</b> Fuente de Internet	1%
6	<b>Submitted to Universidad de San Martín de Porres</b> Trabajo del estudiante	1%
7	<b>journalprosciences.com</b> Fuente de Internet	1%
8	<b>vasconcelos.ilce.edu.mx</b> Fuente de Internet	<1%

9 pt.slideshare.net <1 %  
Fuente de Internet

---

10 repositorio.ucv.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

11 Submitted to Universidad Cesar Vallejo <1 %  
Trabajo del estudiante

---

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 20 words

Excluir bibliografía Activo

## **DEDICATORIA**

A mi padre Pastor quien con sus consejos ha sabido guiarme para culminar con mi carrera profesional. A mi madre Cerafina que me ha acompañado durante toda mi trayectoria estudiantil y de vida.

## **AGRADECIMIENTOS**

Al compromiso del asesor quiero agradecerle su interés, su entusiasmo y su paciencia. Siempre recordaré con cariño este curso logre convertirlo en mi opción de grado. A mis maestros de la UAP por la ayuda incondicional durante mi proceso formativo por su orientaciones y paciencia en la formación profesional de la carrera que quiero, a mi familia y compañeros.

## **RESUMEN**

El Scratch El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como título: Scratch como beneficio en el aprendizaje de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Nuevo Perú del Distrito de San Miguel, Puno.

Teniendo en cuenta el tema del beneficio del software Scratch se puede decir cuyo objetivo es mejorar las habilidades de razonamiento lógico en su aprendizaje, y de esta manera se podrá proponer nuevas estrategias de enseñanza a los estudiantes del segundo grado de secundaria en su aprendizaje.

El trabajo de suficiencia profesional llego a la conclusión que con el uso de este software Scratch, la enseñanza en los estudiantes mejorará ya que ellos al estar en contacto con esta herramienta educativa Scratch, el aprendizaje será más eficaz por lo cual ellos podrán mejorar sus habilidades de razonamiento lógico, de tal manera que el software Scratch mejora las habilidades, capacidades de comprensión en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, ya que es una herramienta educativa y por lo tanto se puede utilizar para mejorar de esta forma la sesión de aprendizaje en la enseñanza del estudiante.

**PALABRAS CLAVE:** Scratch, aprendizaje.

## ÍNDICE

HOJA DE RESPETO.....	i
CARATULA.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS .....	iv
RESUMEN .....	v
INTRODUCCIÓN .....	viii
CAPÍTULO I .....	1
ASPECTOS GENERALES DEL TEMA .....	1
1.1. Aspecto general del tema .....	1
1.1.1. Descripción de la realidad problemática .....	1
1.1.2. Antecedentes .....	3
1.1.3. Contextualización del tema .....	4
1.1.4. Descripción general del tema.....	4
1.2. Justificación del tema.....	5
1.2.1. Justificación teórica.....	5
1.2.2. Justificación practica .....	5
1.2.3. Justificación social .....	5
CAPÍTULO II .....	6
FUNDAMENTACIÓN .....	6
2.1. Bases teóricas del tema.....	6
2.2. Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema.....	8
2.3. Glosario.....	8
CAPÍTULO III .....	10

3.1. Aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje .	10
3.2.Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia.....	14
CONCLUSIONES.....	15
RECOMENDACIONES .....	16
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS .....	17
ANEXOS .....	18

## **INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como título: Scratch como beneficio en el aprendizaje de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Nuevo Perú del Distrito de San Miguel, Puno.

En la presente indagación de este trabajo tendré como propósito los siguientes: demostrar que sus habilidades de razonamiento lógico no es el más adecuado para mejorar su aprendizaje. Analizar de qué manera se puedan superar la dificultad de sus habilidades de razonamiento lógico para que refuerce su aprendizaje. Entendiendo que Scratch como beneficio en el aprendizaje de los estudiantes es el más adecuado para mejorar sus habilidades de razonamiento lógico.

Capítulo I: aspectos generales del tema; Descripción de la realidad problemática, antecedentes; contextualización del tema; descripción general del tema; Justificación teórica, practica y social del tema; Capitulo II: Fundamentación; Bases Teóricas del tema, Descripción de las metodologías y procedimientos para resolver el tema; Glosario; Capitulo III: Aportes y Desarrollo de experiencias; aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje; aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia; Conclusiones; Recomendaciones; Referencias y Anexos; es la estructura bajo la cual se desarrollara el presente trabajo de suficiencia profesional

# **CAPÍTULO I**

## **ASPECTOS GENERALES DEL TEMA**

### **1.1. Aspecto general del tema**

#### **1.1.1. Descripción de la realidad problemática**

En la Institución Educativa nuevo Perú se ha podido detectar que los estudiantes del segundo grado de secundaria no reciben conocimientos educativos sobre las tecnologías y el manejo de ellas, dejando muchas veces a un lado su aprendizaje en el desarrollo de habilidades y razonamiento lógico. Se sostiene de tal manera que es importante que se desarrolle este tema del beneficio de Scratch en el aprendizaje de los estudiantes, para mejorar sus habilidades de razonamiento lógico con este software.

A nivel internacional se ha podido encontrar muchas investigaciones sobre el lenguaje de programación Scratch como beneficio, tal es el caso de la Universidad Católica De Cuenca de Ecuador actualmente las tecnologías de la información ofrecen varias herramientas que permiten mejorar el aprendizaje de los niños de 8 a 15 años con las plataformas virtuales.

A nivel nacional en la Institución Educativa Inicial Elvira García del Departamento de Cerro de Pasco, se ha podido observar que se ha presentado este problema de aprendizaje en el área de comunicación, y existe una relación directa donde el lenguaje de programación del software ScratchJr es un recurso en el aprendizaje educativo del área de comunicación, donde los niños leen textos escritos y se comunican oralmente, mejorando la sesión de aprendizaje.

Por lo tanto, en la institución educativa Nuevo Perú respectiva ubicada en la ciudad San Román del Distrito de San Miguel también se refleja esta misma, al utilizar este software Scratch se va a motiva a los estudiantes a buscar nuevas habilidades y capacidades, que favorezcan en el aprendizaje de razonamiento lógico, ya sea en la solución de problemas usando diversas herramientas del software Scratch.

Por lo tanto, el tema que se está tocando en este trabajo titulado Scratch como beneficio en el aprendizaje de los estudiantes, tiene valor para tratarse y desarrollarse en este trabajo de suficiencia profesional, porque va a repercutir en el aprendizaje de la mejora de las habilidades de razonamiento lógico, conociendo nuestra realidad internacional, nacional y local podemos plantear determinadas alternativas de solución para el problema de habilidades de razonamiento lógico.

El trabajo de suficiencia profesional tiene una relevancia e importancia porque vamos a demostrar que sus habilidades de razonamiento lógico no es el más adecuado para mejorar su aprendizaje y además vamos a analizar de qué manera se puedan superar las dificultades de sus habilidades de razonamiento lógico para que mejore su aprendizaje.

Es necesario que el estudiante tenga tranquilidad y pueda a través del software Scratch realizar un razonamiento lógico adecuado. Que el estudiante no se distraiga, que tenga un lugar donde pueda utilizar su habilidad en el software Scratch para su razonamiento lógico. Por medio del software Scratch plantearemos algunos ejercicios para que mejore su aprendizaje y las habilidades de razonamiento lógico. Es necesario que el docente elabore ejercicios para que los estudiantes puedan emplear su aprendizaje en el software Scratch.

### 1.1.2. Antecedentes

Angamarca. (2022). Manifiesta en su investigación que: la enseñanza mejora en los niños a través de la programación de herramientas en Scratch con el fin de ayudar a su razonamiento lógico. Cuyo objetivo es contribuir a los estudiantes y centros de educación a la comprensión de diferentes problemas con las herramientas del lenguaje de programación Scratch y llega a la siguiente conclusión: primero se verifico diferentes bibliografías sobre programación y siendo el más resaltantes Scratch ya que se tiene mayor acceso a nivel mundial, segundo encuestas sobre Scratch concluye que mejora el razonamiento lógico en los niños.

Porras. (2019). manifiesta en su investigación que: se puede emplear Scratch para mejorar las habilidades de enseñanza en lógico matemática del estudiante. Cuyo objetivo es crear una plataforma virtual para que sus habilidades lógico matemático se mejoren por medio de esta y llega a la siguiente conclusión: primero los docentes dominan las matemática y manejan los recursos tecnológicos, tienen tácticas y métodos pero no tienen tiempo en el laboratorio de cómputo, segundo no tienen adecuada infraestructura, las computadoras son obsoletas y en los textos de la MINEDUC recomiendan el uso de las tecnologías para las mejorar las habilidades tecnológicas, tercero los estudiante tienen acceso a información dentro y fuera con fines educativos, pero ellos solo se dedican a las redes sociales, juegos online y otros entretenimientos.

Capcha y Gonzales. (2022). manifiesta en su investigación que: el lenguaje de programación ScratchJr tiene como táctica pedagógica y aprendizaje es importante en el área de comunicación en los niños. Cuyo objetivo es establecer una relación entre el lenguaje de programación ScratchJr como táctica educativa y la comunicación verbal de los niños y llegan a la siguiente conclusión: primero los niños tienen una idea positiva sobre el ScratchJr, la segunda muestra una situación de comunicación verbal en los niños, la tercera los niños observan diversos ejemplos de textos escritos.

### **1.1.3. Contextualización del tema**

La temática está situada en la localidad del distrito de San Miguel provincia de San Román, departamento de Puno, la institución lleva el nombre de “Nuevo Perú” Ubicada en la AV. Horacio Zeballos con la AV. Manco Cápac, cuenta con 21 aulas las cuales están divididas en: 10 de nivel inicial, 10 de nivel secundario, 1 laboratorio de cómputo, además cuenta con un total de 34 docentes, un auxiliar, un portero, 3 personal de servicios. la plana directiva está conformada por Un director, un subdirector, una secretaria, 3 personal administrativo, cuenta con 3 plataformas de juego.

### **1.1.4. Descripción general del tema**

Aprendizaje: es el proceso de donde se adquiere los conocimientos, los valores, los hábitos y las habilidades, por los medios de la observación, experiencia, estudio, instrucción y la reflexión.

Aprendizaje Racional: es la capacidad con que se comprende y asimila un concepto teórico donde se encuentran los principios filosóficos y leyes científicas donde se genera un proceso de transferencia de conocimientos al intelecto.

Red de aprendizaje: transforma las relaciones, posibilidades y resultados en la enseñanza-aprendizaje, el uso de las tecnologías físicas y virtuales, se pueden relacionar entre el docente y los estudiantes o sus compañeros en la búsqueda de nuevos conocimientos y desarrollar sus habilidades.

Scratch: proviene de “Scratching” que se refiere a partes de códigos que se pueden reutilizar, combinar y adaptar fácilmente, este software esta creado para que todos puedan aprender a programar en todo el mundo ya que pueden hacer historietas, juegos virtuales, animaciones además de que el software es gratuito y libre ya que es una herramienta educativa, son muy fáciles de usar.

## **1.2. Justificación del tema**

### **1.2.1. Justificación teórica**

Mi trabajo de suficiencia profesional se justifica teóricamente por que se va ampliar la temática del beneficio de Scratch en el aprendizaje de los estudiantes mejorando las habilidades de razonamiento lógico, porque mi trabajo de esa manera va a contribuir para que se apoye el docente y los estudiantes.

### **1.2.2. Justificación practica**

Mi trabajo de suficiencia profesional se justifica en la práctica por que se va favorecer al estudiante en su aprendizaje de habilidades lógicas y al docente en su enseñanza del tema beneficio de Scratch en el aprendizaje de habilidades de razonamiento lógico por medio de este software.

### **1.2.3. Justificación social**

Mi trabajo de suficiencia profesional se justifica socialmente por que se va a favorecer al aula, a la Institución Educativa Nuevo Perú, a la UGEL San Román y a la Región de Puno, en el tema del beneficio de Scratch en el aprendizaje de los estudiantes del nivel se secundaria y sus habilidades de razonamiento lógico.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN**

#### **2.1. Bases teóricas del tema**

Gagné, (1985). En su obra: La teoría del aprendizaje, llamada también teoría ecléctica desarrolla un modelo de proceso de información de manera organizada, sistematizada y racional que integra al sistema nervioso, esta propuesta que integra elementos de corrientes cognitivistas y conductistas para explicar el proceso de aprendizaje activo que ocurre en la mente de las personas, a través de las experiencias previas y la información recibida esta consiste en construir estructuras mentales. (p.54)

También desarrolla las condiciones observables en la adquisición del aprendizaje, los cuales son:

a) Procesamiento de información.

Las personas recuerdan, organizan y perciben la información de tal manera que activa el (SNC) de manera que almacena información en la memoria de largo y corto plazo, pronto genera posibles repuestas para que se activen los ejecutores para procesar las respuestas, según Robert Gagné los eventos externos son eventos observables los cuales llegan a ser estimulaciones que llegan al estudiante y los productos resultan su respuesta, por otro lado los eventos internos se originan en la mente de estudiante de tal manera que se le llama procesos de aprendizaje.

b) Fases del aprendizaje

En esta fase Gagné identificó nueve etapas para obtener los procesos de información, de tal manera que se ejecutan secuencialmente, estas se categorizan en nueve etapas y se dividen en tres fases: Primera fase, preparación para el aprendizaje (etapa de receptor sensorial, etapa de registro sensorial). Segunda fase, adquisición del aprendizaje (etapa de memorias a corto plazo y etapa de memoria a largo plazo, recuperación y generador de respuestas). Tercera fase, transferencia del aprendizaje (etapa del control de procesamiento de información, etapa de la expectativa, etapa ejecutora). De tal manera que los resultados de aprendizaje según Gagné los divide en 5 dominios del aprendizaje en el desarrollo de las capacidades, estas son: actitudes, información verbal, destrezas motoras, destrezas cognitivas, destrezas intelectuales. (p.54)

Papert, (1980). En su obra: *Mindstorms :lluvia de ideas, niños, computadoras e ideas de poder*, los estudiantes al entrar en contacto con las computadoras estas se utilizan para poner a prueba a los estudiantes mediante ejercicios a un nivel apropiado de dificultad proporcionando retroalimentación y distribución de información, pero con el LOGO cambia ya que los estudiantes incluso de preescolar pueden programar al ordenador y pensar en cómo pensar los convierte en epistemólogos, al trabajar con Piaget y en la manera que ve a los estudiantes como constructores activos de sus propias estructuras intelectuales, los estudiantes se apoyan con los materiales que encuentran en su entorno. (p.19)

Zubiria. (2006). En su obra: *los modelos pedagógicos, desarrolla nuestras prácticas pedagógicas, a través del cuaderno del niño, textos que usan, una pizarra, los contenidos que abordamos, la manera de utilizar el aula o simplemente los términos que se utiliza para precisar nuestra intención educativa eso nos dice mucho más de los modelos pedagógicos.* (p.25).

También clasifica los modelos pedagógicos en dos categorías los cuales son:

a) Modelos pedagógicos heteroestructurante.

El objetivo de este modelo pedagógico es la transmisión de saberes específicos las valoraciones y las normas de cultura y socialmente adaptables. Esta clasificación integra los modelos con el conexionismo,

conductismo clásico, condicionamiento operante, condicionamiento por continuidad y la escuela tradicional.

b) Modelos pedagógicos autoestructurante.

El objetivo de este modelo busca preparar al estudiante para que ellos se puedan enfrentar a la vida, la estrategia de este modelo pedagógico consiste en utilizar el conocimiento ya adquirido precedentemente para a través de ello avanzar de lo simple y concreto a lo complejo y abstracto: Casos de estudio en Bogotá y Cundinamarca.

## 2.2. Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

el presente trabajo de suficiencia profesional plantea la siguiente metodología en una secuencia en bases a través de la observación: por lo que la metodología fue planteada a través de sesiones de aprendizaje la cual se utilizara como guía en una serie de momentos:

### **Momento 01:**

- Se desarrollará una sesión de aprendizaje modelo sin la utilización del software Scratch desde el inicio hasta el cierre, con solo el recurso de los materiales educativos que se encuentran en el entorno de los estudiantes, que nos permitan el desarrollo del tema y poder obtener los resultados esperados en los estudiantes.

### **Momento 02:**

- Se desarrollará una sesión de aprendizaje modelo con el apoyo de Scratch desde el inicio hasta el cierre con los recursos sólidos y el apoyo del software Scratch, para desarrollar el tema y obtener las respuestas del estudiante.

## 2.3. Glosario

**Scratch:** es un lenguaje de programación observable, este lenguaje de programación lo utilizan mayormente los niños, jóvenes, y adultos ya que en el lenguaje de programación pueden crear, animaciones educativas, juegos educativos, cuentos educativos y mucho más porque les permite desarrollar nuevas capacidades, habilidades, nuevos conocimientos lógicos y algorítmicos,

este lenguaje de programación fue desarrollada por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT).

**Programación:** El estado de los objetos está definido por el valor de variables internas en el objeto de tal manera que puede cambiar dependiendo de ciertos mensajes que recibe del exterior, los comportamientos de los objetos varían en función del estado que se encuentra a recibir un mensaje.

**Aprendizaje:** se define como la relación entre las organizaciones denominadas como factores de desarrollo y las personas, por lo tanto, controlan la conducta del sujeto, al mismo tiempo que favorecen sus capacidades de desarrollo, su pensamiento, su voluntad y atención, a través del proceso de interiorización y del descubrimiento dándole la potestad de apropiarse de símbolos y herramientas culturales para que a través de ellas pueda construir sus significados.

## **CAPÍTULO III**

### **APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS**

#### **3.1. Aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje**

El aporte teórico y práctico del presente trabajo de suficiencia profesional se basa en el desarrollo de la sesión de aprendizaje, donde se presentará una sesión sin el uso del software Scratch y la otra sesión con el apoyo del software Scratch desarrollados a continuación:

##### **MOMENTO 01:**

- Desarrollo de la sesión de aprendizaje sin el uso del software Scratch desde el inicio hasta el cierre de la sesión utilizando recursos sólidos y materiales educativos que se encuentran en el entorno de los estudiantes, que nos permita el desarrollo del tema y poder obtener los resultados esperados en los estudiantes.

##### **Título de la sesión: Comprendemos Y Creamos Cuentos**

- Establecemos los propósitos que va a tener la sesión de aprendizaje basada en las competencias y capacidades de referidas a “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA”.
- Preparamos la sesión del aprendizaje:
  - Preparamos laminas y posters antes de la sesión de aprendizaje que desarrollaremos.
  - Habilitamos los materiales que necesitamos como cuadernos, lapiceros, lápiz, colores, borrador, etc.
- Definiremos los momentos de la sesión de aprendizaje:

- Inicio; se dará la bienvenida a los estudiantes, se procederá a la presentación de algunas imágenes referente al tema y la formulación de algunas preguntas.
- Desarrollo; problematización acerca de las preguntas realizadas, analizaremos la información obtenida de los estudiantes para construir los conocimientos deseados.
- Cierre; reforzaremos los conocimientos obtenidos a través de preguntas en el salón.
- Presentaremos las reflexiones sobre el desarrollo de la sesión de aprendizaje sin el uso del software Scratch
  - ¿Como se fueron desarrollando los estudiantes en la sesión de aprendizaje?

La sesión fue motivadora puesto que se debido a la utilización de materiales concretos como las láminas y posters mostrados de tal manera que estas imágenes referentes al tema, se pudo despertar el interés de los estudiantes.

- ¿Cuál fue la apreciación del docente durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?

En mi rol como docente se pudo observar que hubo dificultad para captar toda la atención del estudiante debido a que no todos los estudiantes conocían el tema, de tal manera que se tuvo dificultad para la concentración total en el desarrollo en la sesión del estudiante, dificultando un poco más el logro de aprendizaje significativo, también se pudo observar que a través de los recursos físicos se logró el desarrollo de la sesión de aprendizaje de los estudiantes.

Te tal manera que se pudo observar que la intervención en el salón fue del 50%, mientras se puedo observar la duda de algunos estudiantes por la dificultad de desconocimiento del tema o falta de interés.

Referente a la experiencia vivida del docente en el salón, podemos referirnos que se tuvo dificultad en el manejo de los recursos (laminas y posters) para un buen desarrollo de sesión de aprendizaje.

- ¿Cómo se desarrolló el proceso de enseñanza-aprendizaje durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?

Durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje se tuvo emplear diversas metodologías por parte del docente para lograr que los estudiantes participen y presten atención para lograr los resultados deseados.

## **MOMENTO 02:**

- Desarrollo de la sesión de aprendizaje modelo con el apoyo del software Scratch desde el inicio hasta el cierre de la sesión utilizando recursos sólidos y materiales educativos que se encuentran en el entorno de los estudiantes, que nos permita el desarrollo del tema y poder obtener los resultados esperados en los estudiantes.

### **Título de la sesión: Comprendemos Y Creamos Cuentos**

- Establecemos los propósitos que va a tener la sesión de aprendizaje basada en las competencias y capacidades de referidas a “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA”.
- Preparamos la sesión del aprendizaje:
  - Preparamos laminas y posters antes de la sesión de aprendizaje que desarrollaremos.
  - Habilitamos los materiales que necesitamos como; archivos digitales, USB, proyector, computadoras, cuadernos y videos.
- Definiremos los momentos de la sesión de aprendizaje:
  - Inicio; se dará la bienvenida a los estudiantes, se procederá a la presentación de algunas imágenes y diapositivas referente al tema y la formulación de algunas preguntas.
  - Desarrollo; problematización acerca de las preguntas realizadas, analizaremos la información obtenida de los estudiantes para construir los conocimientos deseados.
  - Cierre; reforzaremos los conocimientos obtenidos a través de preguntas en el salón.
- Presentaremos las reflexiones sobre el desarrollo de la sesión de aprendizaje con el apoyo del software Scratch

- ¿Como se fueron desarrollando los estudiantes en la sesión de aprendizaje?

La sesión fue muy desarrollada y mucho más didáctica de tal manera que pudiendo recurrir a las herramientas digitales como también los recursos audiovisuales interactivos, cumpliendo de manera el manejo y manipulación de los recursos digitales para los estudiantes.

- ¿Cuál fue la apreciación del docente durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?

En mi rol de docente pude observar que los estudiantes prestaron más atención fácilmente durante el desarrollo de la sesión, de tal manera que se captó la concentración permanente logrando de esta manera un mejor aprendizaje, aprovechando la utilización de recursos digitales.

Así además se pudo observar que la intervención en el salón fue del 80%, observando a los estudiantes se pudo notar mayor seguridad en las respuestas, de tal manera que se tuvo mayor cantidad de estudiantes levantando para manifestar su respuesta.

Referente a la experiencia vivida del docente en el salón, logramos desarrollar un alcance significativo, utilizando los recursos proporcionados de tal manera que se tornó más didáctico la sesión de aprendizaje.

- ¿Cómo se desarrolló el proceso de enseñanza-aprendizaje durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?

Mientras se desarrolla la sesión de aprendizaje se tornó más divertida, debido a la intervención de la mayoría de los estudiantes, de tal manera la utilización de los recursos digitales y los elementos sólidos.

### **3.2. Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia**

Con el desarrollo del presente trabajo de suficiencia profesional se pudo observar diferencias en cuanto al desarrollo de las sesiones de aprendizaje sin el uso de herramientas de Scratch y con el uso de tal, referido al desarrollo y a los logros esperados de los estudiantes guiados por los materiales sólidos reales comparable, se ha podido observar que al utilizar las herramientas de Scratch y junto con la utilización de los materiales sólidos se obtuvo una mayor concentración, participación de los estudiantes, se tuvo un mejor manejo de material educativo digital, poniendo la sesión de aprendizaje más didáctica logrando un mejor aprendizaje en todos los estudiantes, desarrollando estrategias basadas en la utilización de materiales reales y experiencias vividas apoyadas por el software Scratch, con la utilización adecuada de las herramientas digitales y la didáctica para un mejor aprendizaje, mejoramos de esta manera el desarrollo de la sesión de aprendizaje con el apoyo de las herramientas de software Scratch.

## **CONCLUSION**

Al termino de este trabajo de suficiencia profesional, concluyo que el software Scratch es muy importante para mejora la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, de tal manera que se mejore sus habilidades, capacidades de razonamiento lógico y destreza con este software Scratch, ya que se puede adaptar a diferentes asignaturas, mejorando sus capacidades en la enseñanza-aprendizaje de todos los estudiantes.

## **RECOMENDACION**

Al termino de este trabajo de suficiencia profesional, Se recomienda al docente que se debe capacitar y actualizar en manejo de la herramienta tecnológica para el uso adecuado del software Scratch ya que se puede utilizar para desarrollar las capacidades lógicas, a los estudiantes con las actividades en el software Scratch deben ser más acuerdo a las dificultades y necesidades de tal manera que se fomentara un mejor aprendizaje cooperativo, autónomo y productivo dentro y fuera del salón.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- Angamarca, O. (2022). *Enseñanza de programación a niños de edad escolar utilizando Scratch para mejora del razonamiento lógico*. [Tesis de Grado, Universidad Católica de Cuenca Cañar, Ecuador]  
<https://dspace.ucacue.edu.ec/items/f8730fa5-d64c-4eda-b92d-8c2f7cfbf55b>
- Capcha, K. y Gonzales, I. (2022). *ScratchJr como recurso educativo y el aprendizaje del área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Elvira García y García de Chaupimarca – Pasco*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional Alcides Carrión de Cerro de Pasco, Perú]  
<http://45.177.23.200/handle/undac/3136>
- Martínez, M. y Narváez, P. (2022). *Scratch como herramienta didáctica transversal para fortalecer el pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado segundo de educación básica primaria*. [tesis de maestría, Universidad de Santander Puerto Boyacá, Colombia]  
<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/8d39ec85-0ad4-4efd-95d6-c519bad1d7af>
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: children, computers, and powerful ideas (2ª Ed)*. Nueva York.: HarperColinsPiblishers.  
<https://es.scribd.com/document/475039695/Mindstorms>
- Pérez, H. et al. (2020). Uso de Scratch en el aprendizaje de programación en educación superior. *Revista Catedra*,3(1), 28-45.  
<https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/102189>
- Porras, B. (2019). *Scratch para el aprendizaje de habilidades lógico matemáticas en los estudiantes de octavo año*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Israel de Quito, Ecuador]  
<https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1979>
- Gagné, R. (1985). *Las condiciones del aprendizaje (4ª Ed)*. México.: McGraW-Hill.
- Zubiria, J. (2006). *Los modelos pedagógicos (2ª Ed)*. Bogotá.: Magisterio.  
<https://es.scribd.com/document/527299508/2006-Zubiria-Samper-Los-Modelos-Pedagogicos>

## **ANEXOS**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

(sin el apoyo del software Scratch)

<b>I. DATOS INFORMATIVOS:</b>	
1.1.	INSTITUCIÓN EDUCATIVA : IE “Nuevo Perú”
1.2.	ÁREA : Educación para el trabajo
1.3.	GRADO Y SECCIÓN : Segundo “A”
1.4.	DOCENTE : Jhonatan Quispe Valencia
1.5.	FECHA :

<b>II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:</b>
<b>Comprendemos Y escribimos Cuentos</b>

<b>III. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:</b>
--

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUAJE MATERNO</b>	-Organiza y desarrolla las ideas de forma responsable.	-Contrasta la información con el cuento que se lee. -Predice lo que va a suceder o tratar el cuento a partir de algunas imágenes o palabras clave. -Ordena sus ideas al torno que se desarrolla el tema, para ampliar su información.	- Identifica la información que se encuentra en diversas partes del cuento.	-Los estudiantes escriben cuentos sobre su ciudad	Ficha de observación.

<b>IV. ENFOQUE TRANSVERSAL:</b>
---------------------------------

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>	
---------------------------------	--

¿Qué necesitamos preparar para la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lamina, poster con el propósito de la sesión.</li> <li>- Observar el entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cuaderno, colores, lápiz, etc.</li> <li>- Plumón, mota.</li> <li>- ficha de observación</li> </ul>

V. PROCESOS PEDAGOGICO			Duración
<b>I N I C I O</b>	<b>Motivación y predisposición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente saluda amablemente.</li> <li>- Los niños y niñas escuchan el cuento “El zorro y el Huaychao”</li> <li>- Dialogan ¿De qué trata el audio? ¿Quiénes son los personajes de esta leyenda? ¿Cuál es el propósito de la lectura?</li> </ul>	<b>15min.</b>
	<b>Saberes previos.</b>	<p>Recuperando los saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dialogando ¿Cuál es el mensaje del cuento? ¿Qué tipo de texto es? ¿Cuál es el tema principal?</li> <li>- Dará a conocer cuáles son sus respuestas.</li> </ul>	
	<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>El docente plantea las siguientes interrogantes a partir de la situación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es un cuento?</li> <li>- ¿Conoces otros cuentos?</li> <li>- ¿Los cuentos poseen autor?</li> </ul> <p>Comunicar el propósito de la sesión a desarrollar</p>	
	<b>Propósito y organización</b>	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px; text-align: center;"> <p><u>PROPÓSITO</u></p> <p>Los estudiantes analizan, identifican partes de un cuento y luego escriben cuentos de la ciudad.</p> </div> <p>También se da a conocer los criterios de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar la información que se encuentra en diversas partes del cuento.</li> </ul>	



<b>D E S A R R O L L O</b>	<b>Problematización</b>	<p>Inicialmente el docente acuerda las normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantar la mano para opinar.</li> <li>- Prestar atención al trabajo.</li> <li>- Respetar las opiniones de los demás</li> </ul> <p>Problematización Se les plantea el siguiente problema: Observan la lámina, posters El estudiante observa la lámina y el poster Comentan ¿alguna vez has observado este texto? ¿Dónde? ¿Conoces las características y pasos para su creación?</p> <p>Análisis de la información. El docente realiza la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué necesito para crear un cuento?</li> <li>- ¿Qué pasos debo realizar para crear uno?</li> <li>- ¿Como buscar la información necesaria?</li> <li>- Con el apoyo del DC revisar la ortografía.</li> </ul>	<b>60min.</b>
	<b>Transferencia de los aprendizajes Meta cognición</b>	<p>Luego, el docente solicita a los estudiantes que expliquen sobre: ¿Qué es lo más importante que aprendieron en esta sesión?</p> <p>Se realiza las contrastaciones entre sus respuestas saberes previos y lo que han aprendido a partir de las socializaciones de las diversas actividades. También el contraste se ha logrado con el propósito de aprendizaje. Además, se les pregunta ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí hoy? ¿Cómo me comporté?, ¿Cómo me sentí?</p>	<b>15min.</b>
<b>VI. ACTIVADA DE EXTENSION</b>			
<p>El docente solicita a los estudiantes que: Investiguen información sobre que otros cuentos hay. La información pueden traerla en forma física.</p>			

## **Reflexiones sobre el desarrollo de la sesión de aprendizaje sin el uso del software Scratch:**

- ¿Como se fueron desenvolviendo los estudiantes en la sesión de aprendizaje?

La sesión fue motivadora puesto que se debido a la utilización de materiales concretos como las láminas y posters mostrados de tal manera que estas imágenes referentes al tema, se pudo despertar el interés de los estudiantes.

- ¿Cuál fue la apreciación del docente durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?

En mi rol como docente se pudo observar que hubo dificultad para captar toda la atención del estudiante debido a que no todos los estudiantes conocían el tema, de tal manera que se tuvo dificultad para la concentración total en el desarrollo en la sesión del estudiante, dificultando un poco más el logro de aprendizaje significativo, también se pudo observar que a través de los recursos físicos se logró el desarrollo de la sesión de aprendizaje de los estudiantes.

Te tal manera que se pudo observar que la intervención en el salón fue del 50%, mientras se puedo observar la duda de algunos estudiantes por la dificultad de desconocimiento del tema o falta de interés.

Referente a la experiencia vivida del docente en el salón, podemos referirnos que se tuvo dificultad en el manejo de los recursos (laminas y posters) para un buen desarrollo de sesión de aprendizaje.

- ¿Cómo se desarrolló el proceso de enseñanza-aprendizaje durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?

Durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje se tuvo emplear diversas metodologías por parte del docente para lograr que los estudiantes participen y presten atención para lograr los resultados deseados.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

(con el apoyo del software Scratch)

<b>I. DATOS INFORMATIVOS:</b>	
1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: IE “Nuevo Perú”
2. ÁREA	: Educación para el trabajo
3. GRADO Y SECCIÓN	: Segundo “A”
4. DOCENTE	: Jhonatan Quispe Valencia
5. FECHA	:

<b>II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:</b>	
<b>Comprendemos Y escribimos Cuentos</b>	

### III. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUAJE MATERNO</b>	-Organiza y desarrolla las ideas de forma responsable.	-Contrasta la información con el cuento que se lee. -Predice lo que va a suceder o tratar el cuento a partir de algunas imágenes o palabras clave. -Ordena sus ideas al torno que se desarrolla el tema, para ampliar su información.	- Identifica la información que se encuentra en diversas partes del cuento.	-Los estudiantes escriben cuentos sobre su ciudad	Ficha de observación.

### IV. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

### PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos preparar para la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lamina, poster con el propósito de la sesión.</li> <li>- Observar el entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra integrada</li> <li>- cuaderno, colores, lápiz, etc.</li> <li>- USB</li> <li>- ficha de observación</li> <li>- Computadora</li> </ul>

V. PROCESOS PEDAGOGICO			Duración
<b>I N I C I O</b>	<b>Motivación y predisposición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente saluda amablemente.</li> <li>- Los niños y niñas escuchan el cuento “El zorro y el Huaychao”</li> <li>- Dialogan ¿De qué trata el audio? ¿Quiénes son los personajes de esta leyenda? ¿Cuál es el propósito de la lectura?</li> </ul>	<b>15min.</b>
	<b>Saberes previos.</b>	<p>Recuperando los saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dialogando ¿Cuál es el mensaje del cuento? ¿Qué tipo de texto es? ¿Cuál es el tema principal?</li> <li>- Dará a conocer cuáles son sus respuestas.</li> </ul>	
	<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>El docente plantea las siguientes interrogantes a partir de la situación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es un cuento?</li> <li>- ¿Conoces otros cuentos?</li> <li>- ¿Los cuentos poseen autor?</li> </ul> <p>Comunicar el propósito de la sesión a desarrollar</p>	
	<b>Propósito y organización</b>	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px; text-align: center;"> <p><u>PROPÓSITO</u></p> <p>Los estudiantes analizan, identifican partes de un cuento y luego escriben cuentos de la ciudad.</p> </div> <p>También se da a conocer los criterios de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar la información que se encuentra en diversas partes del cuento.</li> </ul>	



<b>D E S A R R O L L O</b>	<b>Problematización</b>	<p>Inicialmente el docente acuerda las normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantar la mano para opinar.</li> <li>- Prestar atención al trabajo.</li> <li>- Respetar las opiniones de los demás</li> </ul> <p>Problematización Se les plantea el siguiente problema: Observando un video. El estudiante observara Comentan ¿alguna vez has observado este texto? ¿Dónde? ¿Conocen las características y pasos para su creación?</p>	<b>60min.</b>
	<b>Análisis de información</b>	<p>Análisis de la información. El docente realiza la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué necesito para crear un cuento?</li> <li>- ¿Qué pasos debo realizar para crear uno?</li> <li>- ¿Como buscar la información necesaria?</li> <li>- Con el apoyo del DC revisar la ortografía.</li> </ul>	
<b>C I E R R E</b>	<b>Transferencia de los aprendizajes Meta cognición</b>	<p>Luego, el docente solicita a los estudiantes que expliquen sobre: ¿Qué es lo más importante que aprendieron en esta sesión? Se realiza las contrastaciones entre sus respuestas saberes previos y lo que han aprendido a partir de las socializaciones de las diversas actividades. También el contraste se ha logrado con el propósito de aprendizaje. Además, se les pregunta ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí hoy? ¿Cómo me comporté?, ¿Cómo me sentí?</p>	<b>15min.</b>
	<b>VI. ACTIVADA DE EXTENSION</b>		
<p>El docente solicita a los estudiantes que: Investiguen información sobre que otros cuentos hay. La información pueden traerla en forma virtual.</p>			

## **Reflexiones sobre el desarrollo de la sesión de aprendizaje con el apoyo del software Scratch:**

- ¿Como se fueron desarrollando los estudiantes en la sesión de aprendizaje?

La sesión fue muy desarrollada y mucho más didáctica de tal manera que pudiendo recurrir a las herramientas digitales como también los recursos audiovisuales interactivos, cumpliendo de manera el manejo y manipulación de los recursos digitales para los estudiantes.

- ¿Cuál fue la apreciación del docente durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?

En mi rol de docente pude observar que los estudiantes prestaron más atención fácilmente durante el desarrollo de la sesión, de tal manera que se captó la concentración permanente logrando de esta manera un mejor aprendizaje, aprovechando la utilización de recursos digitales.

Así además se pudo observar que la intervención en el salón fue del 80%, observando a los estudiantes se pudo notar mayor seguridad en las respuestas, de tal manera que se tuvo mayor cantidad de estudiantes levantando para manifestar su respuesta.

Referente a la experiencia vivida del docente en el salón, logramos desarrollar un alcance significativo, utilizando los recursos proporcionados de tal manera que se tornó más didáctico la sesión de aprendizaje.

- ¿Cómo se desarrolló el proceso de enseñanza-aprendizaje durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?

Mientras se desarrolla la sesión de aprendizaje se tornó más divertida, debido a la intervención de la mayoría de los estudiantes, de tal manera la utilización de los recursos digitales y los elementos sólidos los cuales ayudaron mucho a su aprendizaje-enseñanza.

## PANEL FOTOGRAFICO DE LA SESION DE APRENDIZAJE



Anexo N°1 Ingreso a la I.E. “Nuevo Perú”.



Anexo N°2 Estudiantes en la formación de la I.E.



**Anexo N°3 Se informa a los estudiantes la sesión de hoy.**



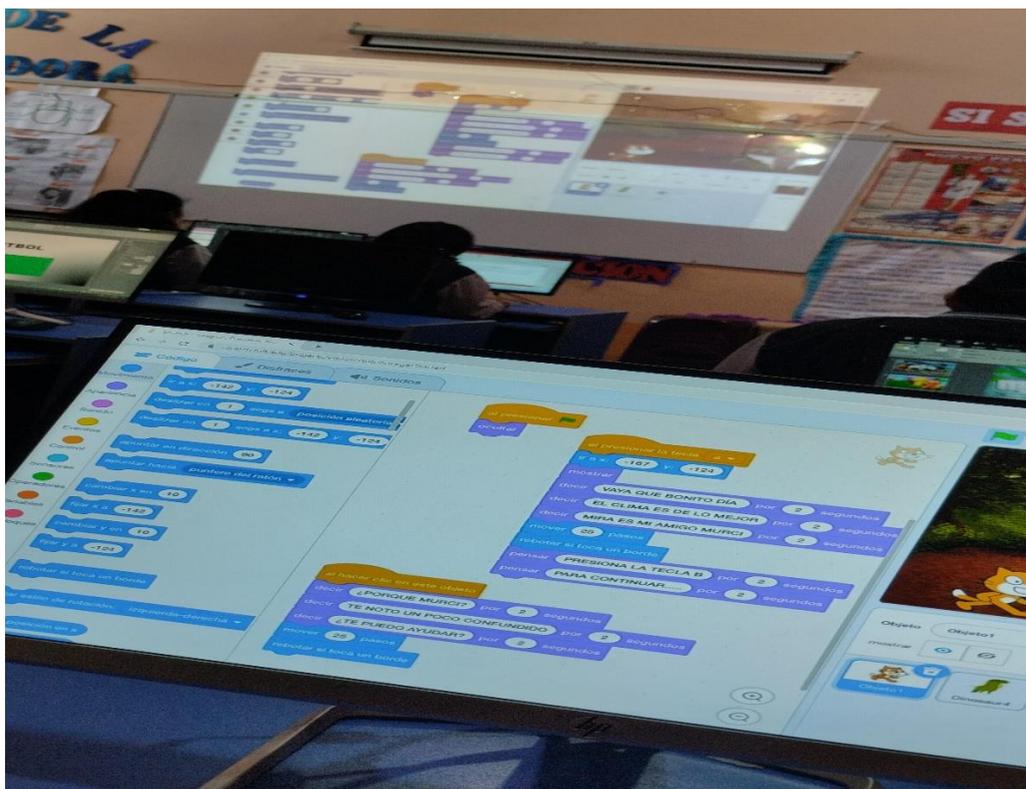
**Anexo N°4 Estudiantes en el desarrollo de la sesión.**



**Anexo N°5 Se procede a revisar el estado de cada computadora para la sesión con el uso de Scratch.**



**Anexo N°6 se informa los estudiantes que la sesión será en la sala de cómputo con Scratch.**



Anexo N°7 los estudiantes desarrollando la sesión en la sala de cómputo.



Anexo N°8 se le pregunta cómo se sintieron a desarrollar la sesión en la sala de cómputo con Scratch.