

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO



**Herramienta ScratchJr para el desarrollo de competencias digitales en
estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

AUTOR

Dely Soledad García Ordoñez

ASESOR

Carmen Lia Galvez Arenas

<https://orcid.org/0000-0001-6463-9047>

Chiclayo, 2025

**Herramienta ScratchJr para el desarrollo de competencias digitales en
estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe**

PRESENTADA POR

Dely Soledad García Ordoñez

A la Escuela de Posgrado de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Katherine Carabajal Cornejo

PRESIDENTE

María Del Carmen Pisfil Becerra

SECRETARIO

Carmen Lia Galvez Arenas

VOCAL

Dedicatoria

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en este mundo terrenal. A mi esposo Edin Virgilio Cruz Sánchez, por creer en mí y por estar a mi lado incluso en los días más exigentes, tu apoyo y amor incondicional fueron el aliento que muchas veces necesité para llegar a la meta. A mis hijos, luz de mis días y motivo de mis esfuerzos, ustedes son mi mayor orgullo y la razón más hermosa para dar siempre lo mejor de mí, igualmente a mis padres que me inculcaron el valor del esfuerzo y la humildad, por sus oraciones, consejos y por ese gran amor abrazador que siempre me han brindado.

Agradecimiento

A mi asesora, Carmen Lía Galvez Arenas por su orientación, paciencia y compromiso durante todo este proceso. Su guía clara y su disposición constante fueron fundamentales para dar forma y rumbo a este trabajo.

Reporte Turnitin informe Dely

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	14%	7%	2%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.dykinson.com Fuente de Internet	1%
5	editorialinnova.com Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	revistes.ub.edu Fuente de Internet	1%
8	docs.google.com Fuente de Internet	1%
9	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
10	www.grupocomunicar.com Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Revisión de literatura	12
Materiales y métodos	19
Resultados y discusión	30
Conclusiones	37
Recomendaciones.....	38
Referencias	39
Anexos:.....	45

Resumen

Las escuelas rurales del Perú siguen siendo vulnerables en cuanto al alcance de herramientas tecnológicas ya que las oportunidades de tener educación digital siguen dándose de forma desigual. Es por lo que esta investigación abordó la importancia de trabajar la herramienta ScratchJr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe. Se utilizó un enfoque cuantitativo de tipo aplicada con un diseño preexperimental aplicando a un solo grupo la preprueba y posprueba, con una población de 13 estudiantes del IV y V ciclo del nivel primaria. Para la recopilación de datos se aplicó una escala de apreciación validado por expertos. Obteniendo los siguientes datos en el pretest donde el 100% del grupo se concentró entre los niveles de "Inicio" y "Proceso", demostrando que el grupo tenía una necesidad clara de fortalecer sus habilidades digitales; por lo que se aplicó la herramienta ScratchJr como propuesta pedagógica donde se obtuvo que el 100% de los estudiantes alcanzó un desarrollo óptimo en sus competencias digitales. El hecho de que todos hayan alcanzado el nivel "Logrado" y ninguno permanezca en los niveles inferiores permite inferir que la intervención fue completamente eficaz, y que el grupo mostró una mejora homogénea y sólida en el dominio de las competencias digitales esperadas.

Palabras claves:

ScratchJr.

competencia digital

educación rural

Abstract

Rural schools in Peru remain vulnerable in terms of access to technological tools, as opportunities for digital education continue to be uneven. This research addresses the importance of implementing the ScratchJr. application to develop digital competencies in primary school students from a rural school in Motupe. A quantitative approach was employed, with an applied scope and a pre-experimental design, using a single group with both a pre-test and post-test, the population consisted of 13 students from the 4th and 5th learning cycles of primary education. For data collection, a validated rating scale was used, approved by expert judgment. The pre-test results showed that 100% of the group fell within the "Beginning" and "In Progress" levels, demonstrating a clear need to strengthen digital skills; consequently, ScratchJr. was implemented as a pedagogical strategy, and post-test results revealed that 100% of students reached an optimal level of development in their digital competencies. The fact that all students achieved the "Achieved" level and none remained in lower levels suggests that the intervention was highly effective, and the group exhibited a consistent and significant improvement in mastering the expected digital competencies.

Keywords:

ScratchJr.

digital competence

rural education

Introducción

En la era digital que nos encontramos, la tecnología se ha instaurado en todos los ámbitos, especialmente en el ámbito educativo, donde se requiere el desarrollo de nuevas competencias y habilidades digitales. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un rol notorio en la formación de los estudiantes, por lo que es necesario integrar los recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este enfoque favorece la adquisición de habilidades digitales, esenciales para que los alumnos utilicen las TIC de manera autónoma y continua, facilitando su incorporación al mundo académico, profesional, laboral y personal (Orosco *et al.* 2024).

A nivel mundial, la problemática de cómo desarrollar competencias digitales en niños de zonas rurales ha sido estudiada y los resultados se han difundidos en el Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo (GEM). Este informe aborda el uso de la tecnología a nivel global y examina el acceso, la equidad y la inclusión de las tecnologías en la educación para reducir brechas digitales. (UNESCO, 2023) Asimismo, en el informe de Inclusión y Educación se advierte que las oportunidades en educación siguen dándose de forma desigual ya que las brechas sociales y digitales se arraigaron más en la época de pandemia (UNESCO,2020).

La UNESCO (2023), a través del Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (IIPE) señala en su informe sobre el Planeamiento educativo y tecnologías digitales en América Latina que el enfoque actual es deficiente en varias dimensiones. Entre ellas tenemos la gobernanza donde sugiere que se debe implementar, diseñar y evaluar un entorno de tecnologías relacionadas a la educación. Además, el ecosistema digital que está relacionado a portales virtuales tiene la finalidad de enseñanza y aprendizaje; así como los sistemas generales de información, donde administran y gestionan la parte educativa. Estas dimensiones se interrelacionan para formar metodológicas que guían a un proceso de enseñanza híbrida permitiendo la integración de habilidades y competencias educativas. Todo esto proporciona orientaciones a los gobiernos para que puedan guiarse y así abarcar soluciones duraderas. Además, de realizar significativas inversiones en tecnologías digitales en el ámbito educativo con el fin de reducir la brecha digital y facilitar el acceso a herramientas tecnológicas. En este estudio muestra las debilidades que persisten en los colectivos más vulnerados quienes continúan invisibilizados como las zonas rurales, donde el acceso a internet y a dispositivos tecnológicos es limitado. En estas áreas muchos niños en edad escolar primaria carecen de las

herramientas necesarias para desarrollar competencias digitales, lo que perpetúa la desigualdad educativa. La falta de conectividad y recursos tecnológicos en estas regiones no solo limita el acceso a la educación digital, sino que también impide que los estudiantes adquieran habilidades esenciales para su futuro.

Por otro lado, Salas *et al.* (2022) realizaron una revisión sistemática sobre el uso de las TIC en la ruralidad de la educación peruana, donde examinan la implementación de la tecnología de la información y la comunicación en el contexto educativo de las áreas rurales en Perú desde el 2011 hasta el 2021. Uno de los problemas identificados en este estudio es el avance de competencias digitales en zonas rurales. Aunque se han realizado esfuerzos significativos para introducir las TIC en estas áreas, persisten barreras importantes, como la falta de infraestructura tecnológica, escasa capacitación a los docentes y la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos. Llegando a la conclusión de que todas las dificultades mencionadas obstaculizan el proceso de enseñanza-aprendizaje y limitan la capacidad de los niños para adquirir habilidades digitales esenciales en un entorno educativo cada vez más dependiente de la tecnología. Por ello, sugieren que los docentes y estudiantes tiene que estar en constante preparación en el uso de las TIC para obtener mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2022) existe una creciente necesidad de dotar al país con tecnología, por ello estableció el Plan de Cierre de Brecha Digital como parte del Proyecto Educativo Nacional al 2036. Este plan tiene como objetivo "Colaborar en la reducción de la Brecha Digital mediante el acceso, uso, aprovechamiento y gestión de herramientas tecnológicas que fortalezcan el servicio educativo, con el propósito de ofrecer nuevas oportunidades de aprendizaje mediante tecnología, favoreciendo así el desarrollo de una cultura digital entre los actores educativos en las escuelas públicas de educación básica, atendiendo a las necesidades pedagógicas y formativas dentro del marco de la diversidad" (MINEDU, 2022, p. 13). Lo que busca esta iniciativa es garantizar el acceso y el uso competente de las tecnologías disponibles, formulando directrices para la integración de las tecnologías en la educación básica dentro del marco de la transformación digital nacional, lo que permitirá estimar una entrega de equipos tecnológicos en la fase 6 a 24,258 instituciones educativas de educación básica regular logrando atender a 448,948 estudiantes y a alrededor de 66,965 maestros de la zona rural para el desarrollo de competencias digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje (MINEDU, 2022).

De igual manera, en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB, 2016) también se destaca la importancia del uso masivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, reconociendo que, en la actualidad, las personas están más conectadas que nunca a través de una red global que impulsa un cambio constante. En este contexto, sostiene que “el perfil de egreso de los estudiantes debe aprovechar de manera responsable las TIC para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje” (CNEB – 2016 p. 10)

A nivel local, el reporte del Centro Nacional de Planeamiento Estratégico (CEPLAN, 2024) en su análisis sobre el cierre de la brecha digital menciona que en los últimos años el departamento de Lambayeque refleja un incremento sostenido del uso del internet, el cual se aceleró durante la pandemia alcanzando un 63,2% en el 2020 y un 69,9% en el 2021. Finalmente, en el año 2022 el uso del internet en esta región alcanzó un 73,5%; lo que nos lleva a inferir que el aumento del uso internet decanta en un incremento de las competencias digitales en la región. Sin embargo, en la zona rural de nuestra región Lambayeque persisten las limitaciones para el uso del internet. Lo descrito se evidencia en la población estudiada ya que carecen de internet, lo que limita el desarrollo de diferentes herramientas digitales que potencien sus competencias digitales.

En ese sentido, la Gerencia Regional de Lambayeque (GRED, 2024) indica en el informe diagnóstico de brechas de servicios públicos del gobierno regional que en el año 2023 el 19,39 % de viviendas de zonas rurales de Lambayeque no tenían servicio eléctrico por tanto tampoco cuentan con servicio del internet, evidenciando no contar con condiciones básicas para interactuar con herramientas digitales. Esto evidencia que las instituciones educativas en áreas rurales de Lambayeque siguen presentando deficiencias en cuanto a infraestructura tecnológica, equipamiento e interacción con herramientas digitales además de no contar con cobertura de internet; limitando a los docentes en el fortalecimiento de las competencias digitales de sus estudiantes, así como en su propia capacitación. En consecuencia, la institución educativa objeto de estudio, ubicada en la zona rural de Motupe presenta carencias en el uso de tecnologías, ya que no cuenta con el servicio de internet ni los equipos suficientes para la totalidad de la población estudiantil. Como consecuencia a esta realidad, estas deficiencias limitan el logro de la competencia 28 del CNEB.

Ante lo descrito surge la siguiente pregunta: ¿Cómo desarrollar competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe? Para buscar la solución al problema se pretende aplicar la herramienta Scratch Jr. en aulas del nivel primario de una zona

rural, teniendo como objetivo general: Demostrar la eficacia de la herramienta ScratchJr. para el desarrollo de competencias digitales en niños de educación primaria de un colegio rural de Motupe. En cuanto a los objetivos específicos: Medir el nivel de competencias digitales de los niños de educación primaria antes de intervenir; Aplicar sesiones educativas con el uso de la herramienta ScratchJr. Medir el nivel de competencias digitales alcanzado por los niños de educación primaria después de intervenir y por último comparar los resultados del pretest y postest. Por lo tanto, el diseño de la aplicación y los materiales curriculares que lo acompañan permiten que los niños participen en programación informática y actividades de resolución de problemas apropiadas para su edad basadas en experiencias tradicionales de la infancia, como la narración de cuentos, el razonamiento digital y espacial, el pensamiento creativo y el aprendizaje autodirigido.

La investigación sobre el desarrollo de competencias digitales en niños de educación primaria en una Institución Educativa de la zona rural de Motupe es de gran importancia por diversas razones. A nivel global, la brecha digital continúa siendo un obstáculo considerable para el acceso equitativo a la educación, especialmente en áreas rurales donde la infraestructura tecnológica, equipamiento y la conectividad son deficientes. La UNESCO y otros estudios han señalado cómo estas limitaciones perpetúan desigualdades educativas y restringen las oportunidades para los estudiantes en tales regiones.

Bernal (2010) afirma que la investigación se justifica desde la perspectiva teórica, práctica y metodológica. Siendo la justificación práctica la que más se ajusta al presente trabajo de investigación ya que busca resolver el problema de estudio referente al escaso desarrollo de competencias digitales de los niños del nivel primario de un colegio rural en Motupe. En este contexto, la introducción de un programa de juegos interactivos usando el ScratchJr. ofrecerá una solución innovadora y motivadora para desarrollar competencias digitales en los estudiantes mediante experiencias prácticas adaptadas a las condiciones locales. Se espera desarrollar la competencia 28 del CNEB donde los estudiantes deben ser capaces de personalizar y gestionar información, interactuar en entornos virtuales e incluso crear objetos virtuales. (CNEB – 2016 p. 84). En definitiva, esta investigación es fundamental para aminorar la brecha digital y fomentar un entorno educativo más inclusivo y equitativo preparándose para enfrentar los retos del futuro.

Revisión de literatura

Antecedentes

El presente apartado permite conocer los estudios más relevantes que han abordado la problemática sobre el desarrollo de competencias digitales en el entorno educativo, contando con cuatro antecedentes internacionales, uno nacional y uno local.

Chicaiza (2023) que aborda el desarrollo de las competencias digitales en la educación, con un enfoque computacional desde la educación infantil. El propósito de su estudio es explorar las estrategias y los retos asociados a la integración de la tecnología en el entorno educativo, tanto para los docentes como para los estudiantes. La autora destacó la importancia de un aprendizaje basado en proyectos, la necesidad de formar a los educadores en competencias digitales y la implementación de modelos pedagógicos que refuercen estas habilidades desde las etapas tempranas de la educación. La población estudiada incluyó tanto a educadores como a alumnos de diversas instituciones de Quito y los resultados sugieren que, aunque existe una creciente conciencia sobre la relevancia de las competencias digitales, todavía persisten desafíos significativos, como la falta de formación específica y las dificultades derivadas de la pandemia. En conclusión, la investigación resaltó la necesidad de continuar invirtiendo en programas de formación y recursos tecnológicos para preparar a los educadores y a los estudiantes para un futuro cada vez más digitalizado.

López et al, (2021) señala en su investigación que la sociedad actual es reconocida como una sociedad del conocimiento, dado que los avances tecnológicos han facilitado un flujo constante de información. Esto ha contribuido a que las TIC desempeñen un papel crucial en el contexto educativo.

En su investigación, López examina cómo una herramienta digital impacta en el aprendizaje de los niños de sexto grado en el área de ciencias, con el objetivo de simplificar su uso, así como mejorar la comprensión de conceptos complejos, al mismo tiempo que disminuye la apatía hacia el conocimiento científico.

Esta investigación sigue un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental y alcance descriptivo-correlacional, orientándose a la integración de las TIC en la educación y al fortalecimiento del rendimiento escolar bajo un modelo de competencias, haciendo uso de herramientas pedagógicas y estrategias didácticas.

Para ello, se contó con una población de 155 estudiantes, donde se estableció una muestra de 77 estudiantes que conforman dos grupos con los cuales se realizó el diseño cuasi experimental, obteniendo que las pruebas de pretest y postest revelan mejora en el nivel de conocimientos en

el grupo experimental y que se mantiene un nivel bajo en el grupo control con una enseñanza tradicional. Ante esto, la investigación, concluye que los estudiantes del grupo experimental no solamente aumentaron el nivel de conocimiento, sino que también permitió homogenizar el grupo.

Pedroza (2020) menciona en su investigación que los estudiantes requieren desarrollar competencias para la sociedad de la información y la comunicación, por lo que es necesario aplicar estrategias que contribuyan al mejoramiento del proceso de lecto-escritor como parte fundamental para adquirir conocimientos, los cuales serán aplicados en diferentes escuelas de educación primaria, a través del pensamiento computacional y recursos tecnológicos. Es así que esta investigación pretende contribuir y fortalecer de manera consiente que el adquirir el proceso de lecto-escritura se realice oportunamente para que se logren alcanzar las propuestas escolares. Para que esta investigación pueda lograrse se tomó en cuenta a una población de 93 estudiantes divididos en dos grupos siendo el primero de 31 estudiantes y el segundo de 32 estudiantes. A esta población se le diseñó unas estrategias didácticas como camino a solucionar la problemática. Después se analizó las dificultades de los estudiantes y por último se utilizó un recurso TIC que complementó la estrategia didáctica. La investigación muestra los resultados sobre el mejoramiento de las habilidades de lecto-escritura de los estudiantes por medio de la implementación de la herramienta Scratch Jr., donde se llegó a la conclusión de que, a pesar de la corta edad de los estudiantes, estos se mostraron motivados al realizar las actividades propuestas, logrando mejorar las competencias de lecto-escritura.

Pagllacho et al, (2024). propuso una investigación de la incorporación de ScratchJr. como una innovación metodológica que apoya a los educadores en la promoción del pensamiento computacional en sus alumnos. No obstante, la falta de conocimiento sobre estas herramientas por la gran mayoría de maestros representa un obstáculo considerable para su implementación en comparación con aquellos que están familiarizados con ella. ScratchJr. hace más fácil aprender y permite una introducción lúdica y creativa al mundo de la programación, promoviendo habilidades esenciales como el manejo de dificultades, el juicio analítico y la innovación. Este estudio de enfoque descriptivo y mixto se basó en encuestas y cuestionarios de la evaluación “ser estudiante” 2022 al 2023 dirigida a los docentes; en donde los datos fueron analizados mediante SPSS para determinar su relevancia. La investigación concluye que es fundamental que los educadores incorporen ScratchJr. y a su vez, se familiaricen con su uso, ya que esto no solo fortalecerá las habilidades digitales, sino que también impulsará el desarrollo

de un razonamiento lógico, preparando a las generaciones próximas para enfrentar los retos tecnológicos del futuro.

Sánchez et al (2023) realizaron una investigación centrada en programas de pensamiento computacional en la educación primaria, presentando una revisión sistemática del tema. El propósito de esta investigación es describir los programas educativos que enseñan pensamiento computacional (PC) en niños de educación primaria, en un rango de 6 a 14 años, estos estudios han sido publicados en revistas científicas indexadas y siguiendo rigurosamente las directrices PRISMA. La búsqueda se realizó en Dialnet, Psycinfo, Scopus, PsycNET y ERIC, resultando un total de 40 artículos que cumplieran con los parámetros de inclusión; evidenciando que Scratch incluido ScratchJr. alcanzó un 55%, Actividades Unplugged un 15 % y Code.org un 10%. Los softwares estudiados abordan y desarrollan diversas competencias de P.C que son fundamentales en los entornos de enseñanza aprendizaje del siglo XXI. A partir de los resultados se concluyó que esta revisión sistemática representa la primera recopilación y síntesis de programas educativos que han demostrado ser útiles para desarrollar PC y proporcionado herramientas para que sean aplicadas en el en entornos educativos. Este antecedente, cobra relevante importancia para el presente estudio porque servirá como base para realizar la propuesta a aplicar para el desarrollo de competencias digitales.

Como antecedente nacional abordamos a Correa (2023) cuyo propósito central fue evaluar el impacto de un programa de recursos digitales enfocado a fomentar el pensamiento computacional en niños del quinto grado de nivel primario en una zona rural de Lonya Grande. La investigación, de enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, contó con una muestra de 56 niños a quienes se les aplicó el programa. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en las puntuaciones del post test en comparación con el pre test. El análisis de datos mejoró de un 17.9% a un 94.6%, en algoritmos de un 17.9% a 96.4%, en abstracción de 5,4% a 87.5% en descomposición de 53,6% a 73.2% y por último en simulación y automatización de 14.3% a 91,1%. El programa incluyó el uso de herramientas digitales que están disponibles en la tableta de Minedu, como, Scratch 3.0, lightbot Hour, ScratchJr y el codificador de Nieve. Finalmente se concluye que estas cifras constatan el desarrollo del pensamiento computacional en todas sus dimensiones tras la implementación del programa de herramientas digitales.

En antecedente local tenemos a Guerrero (2023). Su investigación se centró en potenciar el pensamiento innovador en estudiantes de 1° grado; a través del empleo de la plataforma educativa digital Profuturo, para lo cual se ejecutó un estudio cuantitativo con un diseño cuasi experimental. Dicho diseño se basó en el estudio de pruebas pre y post a dos grupos compuestos por 35 estudiantes. Inicialmente los resultados evidenciaron que el 51.4% de educandos se encontraban en el nivel de proceso y 48.6 % en el nivel de inicio. Tras el post test, se observó una significativa variación en comparación con los resultados del pre test donde se alcanzó un nivel de logro esperado con un 66% y un 34% de nivel de logro destacado, sin estudiantes en el nivel de inicio o proceso. Para finalizar, esta investigación determina que el programa educativo digital Profuturo fomenta el crecimiento integral de las competencias relacionadas con el pensamiento creativo en los estudiantes.

Bases teóricas

Esta investigación se respalda con la teoría sociocultural de Vigotsky, el desarrollo cognitivo de Piaget y la teoría del conectivismo estudiada por George Siemens.

Según Regader (2015) la teoría sociocultural de Lev Vygotsky resalta que el desarrollo cognitivo de los niños está profundamente influenciado por su interacción con el entorno social y cultural. Para Vygotsky el aprendizaje se presenta como un proceso colaborativo en el que los niños construyen conocimiento a través de la interacción con otros en su contexto; de la misma forma Guerra (2020) en su artículo 77 sustenta que la teoría de Vygotsky sostiene que el conocimiento se adquiere en función de la adaptación del individuo en su entorno social, lo que facilita su aprendizaje ,desarrollo y evolución , es por ello que a medida que la sociedad evoluciona, el individuo también se va transformando, lo que explica por qué muchos países han incorporado este paradigma sociocultural y constructivista en sus currículos educativos.

Catillo et al. (2022) indican que la labor del docente debe ser dinámica, activa y participativa, destacándose su rol como facilitador y mediador en el proceso de aprendizaje. Asimismo, señala que el rol del maestro debe destacarse por una enseñanza dinámica, interactiva y participativa, donde se evidencie su función como guía y mediador en el proceso de aprendizaje. igualmente, es fundamental satisfacer las necesidades sociales para construir diálogo, la confianza y una comunicación efectiva, lo cual es esencial para un buen desarrollo integral y social de los estudiantes y de las personas en general.

Morikawa (2022) Este estudio enfatiza los aportes de Piaget y Vygotsky en las metodologías educativas contemporáneas, fundamentalmente en la educación infantil. También examina la importancia del juego y la interacción social en el proceso de aprendizaje y el desarrollo de los niños. Sugiere que al integrar los principios de Vygotsky en las prácticas educativas pueden generar aprendizajes más efectivos ya que es importante la interacción social como herramienta cultural para generar aprendizaje colaborativo y el uso del juego para estimular la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes. Los estudios de Piaget plantean que la construcción del conocimiento es un proceso individual que ocurre en la mente de cada persona, donde se organizan las representaciones del mundo. En este sentido, el aprendizaje se concibe como un proceso interno que vincula la información nueva con el conocimiento previo, llevando a una revisión, ajuste, reorganización y diferenciación de dichas representaciones; así, el aprendizaje se puede definir como una actividad donde los individuos construyen su comprensión del mundo mediante la integración de nuevas experiencias con las existentes.

La comparación entre las teorías de Vygotsky y Piaget proporciona una visión complementaria del aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Mientras Piaget subraya el proceso individual de construcción del conocimiento y la importancia de las etapas de desarrollo en la mente infantil, Vygotsky enfatiza la importancia del entorno social y cultural en el proceso de aprendizaje.

En definitiva, la integración de estas dos teorías brinda información valiosa a los educadores ya que pueden crear un enfoque más holístico, que valore tanto el contexto social como los procesos cognitivos individuales. Al combinar estas perspectivas, es posible diseñar una educación más integral y efectiva que reconozca la diversidad de experiencias y contextos que influyen en el aprendizaje de cada estudiante (Morikawa, 2022)

Rahma et al., (2023). Aborda la teoría del conectivismo estudiada por George Siemens en 2004 donde estudia el aprendizaje en la era digital, describiendo cómo la tecnología ha transformado nuestras formas de vivir, comunicarnos y aprender; el conectivismo sostiene que el aprendizaje se produce a través de redes, y numerosos estudios como el de Sánchez et al., (2019) apoyan esta teoría al mostrar cómo la generación de aprendizaje y construcción de conocimientos se relaciona con la tecnología, favoreciendo ambientes y acciones que promueven el aprendizaje. Esta teoría propone un modelo de aprendizaje que integra nuevas tecnologías para enriquecer el conocimiento y facilitar procesos educativos por consiguiente promueve el uso efectivo de la tecnología de la información, estimulando a los estudiantes a usar diferentes herramientas digitales de manera crítica y selectiva. En cuanto a los docentes

deben de ajustar los métodos de enseñanza, integrando las nuevas tecnologías para que los estudiantes estén más motivado y participativos en las actividades educativas (Rahma et al, 2023).

Para apoyar a este modelo de aprendizaje se utilizará la herramienta ScratchJr., donde los aprendices podrán construir sus propias narrativas y juegos de un modo interactivo. De este modo, no solo aprenderán a programar, sino que también estarán programando para aprender de manera creativa, en línea con los principios del conectivismo logrando niveles satisfactorios de adaptación al contexto y un adecuado bienestar. Donde todos los niños tienen la oportunidad de ser auténticos y puedan explorar lúdicamente nuevos conceptos e ideas, así como desarrollar nuevas habilidades.

Competencias: La competencia se entiende entonces como la capacidad general del ser humano que involucra no solo el conocimiento y las destrezas, sino el saber desenvolverse de manera efectiva en contextos reales (Nescterenko,2024).

Competencias digitales:

Según MINEDU (2016) las competencias digitales vienen a ser un “Conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias necesarias para utilizar las tecnologías digitales de manera eficaz, crítica y responsable, tanto en el ámbito personal como profesional. La competencia digital se fundamenta en la capacidad de usar herramientas tecnológicas para buscar, evaluar, almacenar, crear, presentar, e intercambiar información, así como para comunicarse y participar en redes de colaboración en Internet” (European Parliament and the Council, 2006). Esto admite que un ser humano adquiere habilidades que le permiten acceder, gestionar y utilizar dispositivos y programas de manera eficiente, fomentando la comunicación, la transferencia de datos y la mejora de los procedimientos tanto en el trabajo como en la vida cotidiana (UNESCO, 2018). En los procesos de enseñanza-aprendizaje, se espera que tanto los estudiantes como los maestros desarrollen estas competencias, siendo los maestros quienes lideren el cambio en el entorno del aula (UNIR, 2020). Empoderar a los estudiantes a través del uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje que son relevantes en el siglo XXI, reconoce la necesidad de trabajo en equipo y pensamiento crítico con el propósito de mejorar la adquisición de conocimientos en el trabajo grupal (Juárez *et al.* 2019). Asimismo, se puede incorporar el pensamiento computacional en las prácticas educativas ya establecidas para la primera infancia, como la alfabetización, permitiendo que los niños desarrollen las nuevas formas de

alfabetización del siglo XXI y aprendan a comunicarse tanto en lenguajes naturales como en lenguajes artificiales

Según la Unión Europea (2016). Define a la Competencia digital como la capacidad para aprovechar la tecnología de forma crítica, segura y responsable ya sea en la formación académica, laboral y socialmente.

Competencia 28 “Se desarrolla en espacios virtuales creados por las TIC”

MINEDU (2016). instauro el enfoque por competencia, para que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos y adquieran capacidades necesarias para enfrentar los retos de la vida cotidiana. En ese sentido la competencia 28, del CNEB (p.84). Permite guiar al estudiante en la explicación, transformación y optimización de los medios virtuales, durante su proceso de aprendizaje, animando al aprendiz a que personalice, gestione, se desenvuelva y a crear recursos digitales según sea sus necesidades. Es de suma importancia garantizar el desarrollo y uso efectivo de la competencia 28 tanto en los estudiantes como en el profesorado ya que mejora la enseñanza y facilita el acceso a nuevos recursos y métodos educativos. (Brandán Carreño 2023)

Crea objetos virtuales. -Consiste en diseñar y elaborar diversos materiales digitales. CNEB (p.84).

Gestiona información del entorno virtual. - Se refiere a la capacidad de seleccionar, organizar y utilizar información pertinente. CNEB (p.84).

ScratchJr.

ScratchJr. es una herramienta gratuita que fue creada por un Grupo de Investigadores de tecnología del Desarrollo (Dev Tech) a cargo de Marina Umaschi Bers; diseñada para niños de 5 a 7 años. Este lenguaje de programación utiliza bloques de manera, divertida y lúdica, lo que facilita su comprensión. ScratchJr. es una versión adaptada del lenguaje de programación Scratch, con una interfaz optimizada que simplifica el proceso de programación, adecuándose a las características y necesidades de los más pequeños. Su funcionamiento es muy accesible para los niños, permitiendo que interactúen con el entorno de forma gráfica, como si estuvieran armando un rompecabezas. Esto les permite programar y crear sus propias historias o juegos interactivos, adaptándose a su desarrollo intelectual, social, personal y sensitivo (Navarro 2020).

Según CheckYee et al (2023). nos dice que ScratchJr. es una herramienta educativa de programación, que puede facilitar el aprendizaje de los más pequeños en conceptos de programación, también destaca que este programa ayuda a los niños a desarrollar habilidades claves para el futuro y permite a los educadores optimizar sus métodos de enseñanza en programación dentro de las actividades de aprendizajes.

Scratch Jr. en el ámbito educativo

El lenguaje de programación ScratchJr. se está utilizando cada vez más en las aulas, ya que permite trabajar áreas como el lenguaje matemático, corporal y plástico, lo que facilita la organización de ideas y la resolución de problemas. Los estudiantes no necesitan registrarse para usarlo, ya que pueden descargarlo directamente en su dispositivo móvil o Chromebook (Navarro, 2020). Además, con esta herramienta, los estudiantes tienen la oportunidad de crear sus propias historias animadas, seleccionar y personalizar personajes, moverlos, agregar sonidos o incluso cambiar de escena según sus preferencias (MINEDU 2022).

Materiales y métodos

Este estudio siguió un enfoque cuantitativo, el cual consiste en la recopilación de datos medibles que permitan dar respuesta a una hipótesis a través de análisis estadísticos con el propósito de obtener conclusiones probatorias y objetivas. En este trabajo se respondió a la pregunta cómo desarrollar competencias digitales en estudiantes de educación primaria, para buscar la solución al problema se aplicó la herramienta ScratchJr. teniendo como objetivo demostrar la eficacia de la herramienta ScratchJr. para el desarrollo de competencias digitales en niños del nivel primaria (Hernández y Mendoza, 2018).

La investigación fue de tipo aplicada porque se enfocó en resolver problemas reales de forma práctica, mejorando una situación específica en este caso en la variable competencias digitales y ayudó a un grupo de estudiantes de educación primaria de zona rural a fortalecerla (Sarbunan, 2022).

En cuanto al diseño de investigación, Ramos (2021) señala que los diseños preexperimentales presentan la variable dependiente para ser evaluada en dos espacios de tiempo diferentes: antes y después de la intervención. Estos diseños pueden ser útiles en situaciones donde es imposible tener un grupo de control que no reciba la intervención. Ante

ello el presente estudio consideró un solo grupo con pre prueba y posprueba, observada en el siguiente esquema:

Pre experimental

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE: Niños de educación primaria – zona rural

O₁: Observación en el pre-test sobre el GE

X: Aplicación del experimento

O₂: Observación en el post test sobre el GE

La muestra se seleccionó de manera no probabilística intencionada y estuvo compuesta por 13 estudiantes, de ambos sexos entre edad de 8 a 12 años. el método no probabilístico se utilizó intencionadamente para elegir las características básicas de la población a estudiar; además, se realizó una elección a conveniencia del investigador, ya que solo se tuvo acceso a una única sección de multigrado (Vicente, 2024).

Tabla 1

Población de investigación y muestra

Grado	Estudiantes Varones	Estudiantes Mujeres	Total
3	1	1	2
4	1	2	3
5	2	2	4
6	1	3	4
Total	5	8	13

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a las técnicas de recolección de datos, se utilizó una escala de apreciación como instrumento de observación, diseñado por la investigadora, con un total de 20 criterios para saber el nivel de competencias digitales en los niños priorizando cuatro niveles de desarrollo de dominio de competencia como son; deficiente, regular, bueno y excelente. Antes de su aplicación, se procedió a evaluar su validez y confiabilidad. Para la validez, se consultó a

expertos para que den su opinión sobre la aplicabilidad del instrumento considerando los criterios de la claridad, coherencia y relevancia y los valores obtenidos se analizaron a través del coeficiente V de Aiken, obteniendo la validez de todos los ítems, lo cual demuestra que la escala es confiable. Posteriormente, se evaluó la confiabilidad a través de la prueba estadística Alfa de Cronbach, alcanzando un resultado de 0.958, logrando un nivel alto de confiabilidad. (Robles, 2018).

Método de análisis de datos

Se empleó el Software Excel 2019 y Jamovi 2.6 para obtener los resultados, luego se procedió al análisis y la interpretación de los datos obtenidos en un primer momento en el pretest a través de la escala, elaborando los baremos correspondientes; así como las tablas y gráficos estadísticos para su mejor comprensión.

Posteriormente, se diseñó el plan de intervención cuyo objetivo general fue Desarrollar competencias digitales en los niños del IV-V ciclo del nivel primario y consta de 12 sesiones con una estructura de inicio, desarrollo y cierre, aplicando los procesos pedagógicos que norma el Minedu, permitiendo a los niños familiarizarse con ScratchJr de forma sencilla y atractiva. Se inició con actividades introductorias que abordaron los conceptos básicos de la programación de manera visual, utilizando el entorno gráfico de ScratchJr. para crear proyectos simples, como animaciones o historias interactivas. A medida que los estudiantes adquieran habilidades digitales, se les ofreció retos y proyectos más complejos que fomentaron la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Las clases se adaptaron a los intereses de los estudiantes para que puedan vincular la tecnología con su entorno, aplicándose por un espacio de tres semanas consecutivas y diariamente.

Luego, se procedió a aplicar la posprueba, cuyos resultados fueron analizados en forma similar al proceso aplicado a los datos recolectados con el pretest. A continuación, se compararon los resultados para establecer el nivel de eficacia del plan de intervención.

Con tal propósito, se utilizó un software estadístico de código abierto como Jamovi que permitió procesar la información a través de las pruebas t de Student de muestras pareadas que al comparar el antes y después evidencia la eficacia de la herramienta ScratchJr.

Asimismo, se tuvieron en cuenta los criterios éticos considerados en el informe Belmont como el respeto, ya que se comunicó a los padres de familia de la investigación y de forma voluntaria procedieron a firmar un asentimiento informado, luego se procedió con el principio de beneficencia comunicándoles a los tutores legales que la investigación tiene como propósito

desarrollar competencias digitales en sus menores hijos y no causa ningún daño. A si mismo se procedió de forma justa asegurándose que todos tengan los materiales, herramientas y equipos tecnológicos necesarios.

MATRIZ DE OPERACIONALIDAD

VARIABLE DEPENDIENE	DEFICION CONCPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENCIONES	INDICADORES	REACTIVOS
Competencias digitales	Conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para utilizar las tecnologías digitales de manera eficaz, crítica y responsable, tanto en el ámbito personal como profesional. (MINEDU)	Se medirá mediante una escala de apreciación elaborado por la investigadora, basándose en la apreciación descriptiva y objetiva del nivel de logro de las competencias de los estudiantes (MINEDU) Esta herramienta consta con dos dimensiones, dos indicadores y veinte preguntas a través de cuatro niveles de desarrollo de dominio	Gestiona información del entorno virtual	Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizado	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe encender la tableta. • Usa la pantalla de la tableta para interactuar con ScratchJr. • Soluciona problemas cuando el proyecto en ScratchJr. no está funcionando bien • Identifica y utiliza correctamente elementos del entorno de ScratchJr • realiza acciones para organizar sus proyectos en ScratchJr • Identifica el lugar correcto para guardar proyectos en la tableta utilizando ScratchJr • Identifica y utiliza correctamente los comandos de acción (mover, girar, saltar)

de competencia
(deficiente, regular,
bueno, y excelente).

- Reconoce para qué sirven los botones rojos en ScratchJr
- Identifica y utiliza adecuadamente las categorías de comandos (movimiento, apariencia, sonido)
- Reconoce los pasos iniciales necesarios para crear un proyecto en ScratchJr.

Crea objetos
virtuales

Crea diferentes
proyectos en
Scratch Jr.

- Utiliza correctamente el botón que permite iniciar a crear un nuevo proyecto en ScratchJr
 - Hace que dos o más personajes se muevan al mismo tiempo en ScratchJr.
 - Cambia la apariencia de los personajes en ScratchJr
 - Crea proyectos con más de un escenario en ScratchJr
 - Usa su imaginación para crear escenarios como un bosque encantado en ScratchJr.
-

-
- Crea escenarios deportivos como fútbol o baloncesto en ScratchJr
 - Crea nuevos personajes y escenarios en ScratchJr.
 - Incorpora sonidos grabados y globos de diálogos en sus creaciones.
 - Qué bloque de ScratchJr. usarías para hacer que un personaje se desplace
 - Diseña y crea sus propias historias en ScratchJr.
-

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	OBJETIVOS	CONTENIDOS	TIEMPO
ScratchJr como recurso educativo	ScratchJr. es una versión adaptada del lenguaje de programación Scratch, con una interfaz optimizada que simplifica el proceso de programación, adecuándose a las características y necesidades de los más pequeños (Navarro 2020).	Para el desarrollo de la herramienta ScratchJr. se desarrolló un programa de intervención que incluye doce sesiones donde cada una de ellas favorecen al desarrollo del nivel de competencias digitales.	General.	Conociendo la interfaz de la tableta y la de ScratchJr.	90 minutos
			- Demostrar la eficacia de la herramienta ScratchJr para el desarrollo de competencias digitales en niños de educación primaria de un colegio rural de Motupe.	Explorando la categoría de bloques	90 minutos
				Manejando mi carro	90 minutos
				Es hora de bailar	90 minutos
				Grabando sonidos mientras juego balón cesto	90 minutos
				Mirando el atardecer	90 minutos
			Específicos:		
- Medir el nivel de competencias digitales de los	Interacción con múltiples personajes	90 minutos			

niños de educación primaria antes de intervenir.	Creando Nuevas Páginas.	90 minutos
- Aplicar sesiones educativas con el uso de la herramienta ScratchJr	Somos artistas usando el editor de pinturas	90 minutos
- Medir el nivel de competencias digitales alcanzado por los niños de educación primaria después de intervenir.	Creando una animación	90 minutos
- Comparar los resultados del pretest y postest.	Creando mi cuento	90 minutos
	Contando una anécdota en ScratchJr	90 minutos

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOSTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
¿Cómo desarrollar competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe?	<p>General</p> <p>Demostrar la eficacia de la herramienta ScratchJr para el desarrollo de competencias digitales en niños de educación primaria de un colegio rural de Motupe.</p> <p>Específicos</p> <p>- Medir el nivel de competencias digitales de los niños de educación primaria antes de intervenir.</p>	Si se utiliza la herramienta Scratch Jr. como recurso educativo, entonces se desarrollará el nivel de competencias digitales en los niños del nivel primaria de un colegio rural de Motupe.	<p>V.D</p> <p>Competencias digitales</p> <p>V. I</p> <p>ScratchJr. como recurso educativo</p>	El presente trabajo de investigación se centra en un enfoque cuantitativo ya que se dirige a recolectar datos observables; Es de tipo aplicada buscando solucionar a una problemática específica. Además, cuenta con un diseño preexperimental, donde la variable dependiente es evaluada antes y después y trabajada únicamente a un solo grupo de estudio. A si mismo contó con 13 estudiantes del IV y V ciclo de primaria de una zona rural de Motupe. A

-
- Aplicar sesiones educativas con el uso de la herramienta ScratchJr.
 - Medir el nivel de competencias digitales alcanzado por los niños de educación primaria después de intervenir.
 - Comparar los resultados del pretest y postest.
-

los cuales se les aplicó una escala de apreciación como instrumento de la técnica de observación, el cual contiene veinte preguntas que buscan evaluar de forma más objetiva cada dimensión.

Resultados y discusión

En el presente segmento se publican los logros obtenidos, dando respuesta al objetivo general que es demostrar la eficacia de la herramienta ScratchJr para el desarrollo de competencias digitales en niños de educación primaria de un colegio rural de Motupe y a los objetivos específicos como lo de medir el nivel de competencias digitales de los niños de educación primaria antes de intervenir, Aplicar sesiones educativas con el uso de la herramienta ScratchJr medir el nivel de competencias digitales alcanzado por los niños de educación primaria después de intervenir y Comparar los resultados del pretest y postest.

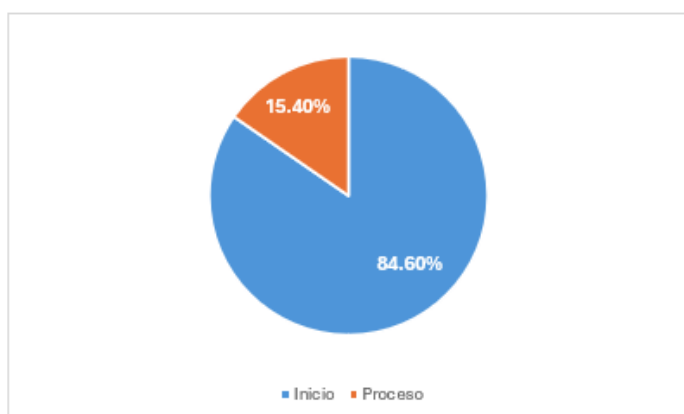
Tabla 2

Nivel de competencias digitales antes de intervenir.

Momentos	Cantidad	% del Total
Inicio	11	84.60%
Proceso	2	15.40%
Logrado	0	0%

Gráfico 1

Nivel de competencias digitales antes de intervenir.



De acuerdo con la Tabla 2 y Gráfico 1 se puede observar lo siguiente:

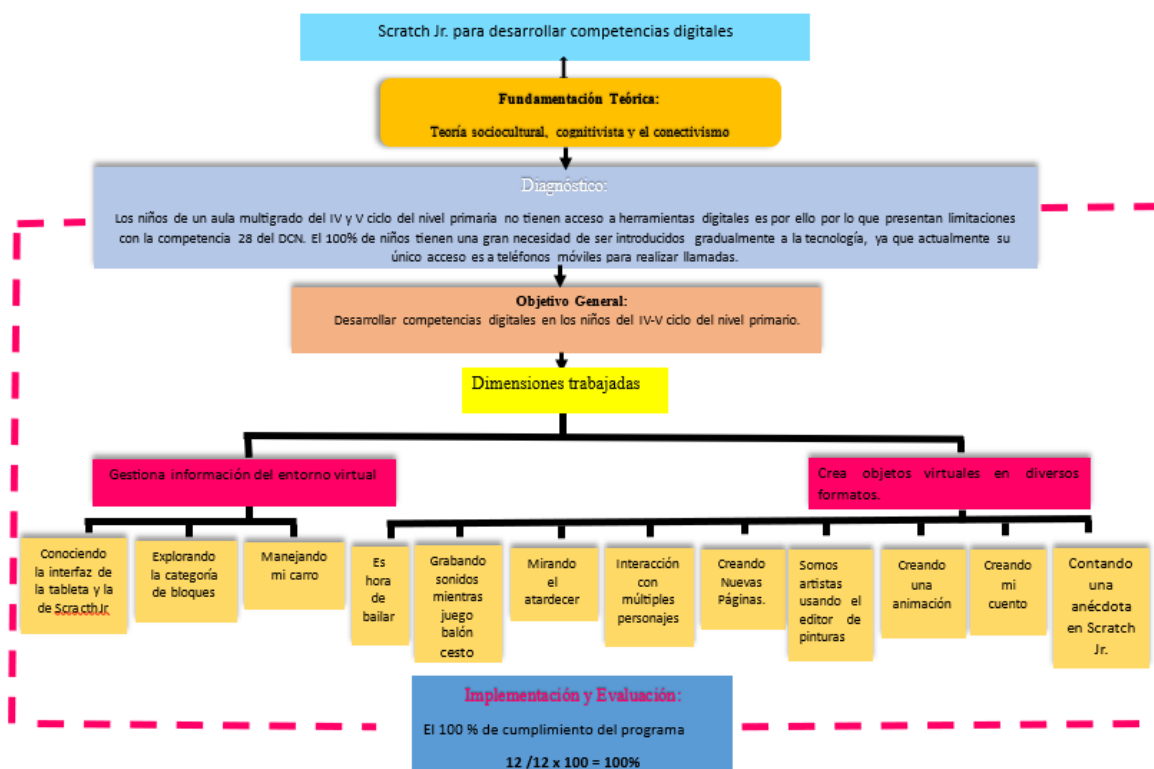
Los datos evidencian que, antes de la intervención con ScratchJr, los estudiantes presentaban un nivel incipiente en competencias digitales. Esta distribución, donde el 15.40% se concentra en el nivel inicio y el 84.60% en proceso demostró que el grupo tenía una necesidad clara de

fortalecer sus habilidades digitales. Este diagnóstico inicial justifica plenamente la intervención educativa, pues ningún estudiante había alcanzado un dominio satisfactorio de las competencias digitales en el momento de la evaluación previa.

Contrastando con Gurrero (2023), quien encontró resultados similares en su investigación centrada en potenciar el pensamiento innovador en estudiantes de 1° grado a través del empleo de la plataforma educativa digital Profuturo, inicialmente el 51.4% de educandos se ubicaron en proceso y 48.6 % en una fase inicio. Sin embargo, tras el post test se observó una significativa diferencia en comparación con los hallazgos del pretest donde se alcanzó un nivel de logro esperado con un 66% y un 34% de un nivel de logro destacado. Al igual que esta investigación una vez aplicada el post test ningún niño se ubicó en los niveles de inicio y proceso.

Gráfico 2

Aplicar sesiones educativas con el uso de la herramienta ScratchJr



Este gráfico muestra de manera muy visual y directa la estructura del plan de intervención fundamentada en tres teorías de aprendizaje como las de Vigotsky y Piaget, que respaldan la idea de que los niños pueden adquirir conocimientos de manera exploratoria e interactiva, permitiéndoles trabajar colaborativamente. Además, se apoya en la teoría del

conectivismo donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son esenciales en la educación actual, ya que el alumno es competente en la clasificación, navegación y utilización de estas.

Se inició con un diagnóstico (pretest) utilizando una escala de apreciación, para establecer el nivel de competencias digitales de los estudiantes. Se estableció como objetivo principal desarrollar competencias digitales en los niños del IV-V ciclo del nivel primario. A si mismo se trabajó bajo una metodología activa que prioriza la resolución de problemas, abordando específicamente dos capacidades de la competencia 28 del CNEB definidas en el estudio como dimensiones, por consiguiente se consideró una estructura de inicio, desarrollo y cierre aplicando los procesos pedagógicos y didácticos que norma el Minedu, posteriormente, se ejecutó 12 sesiones de aprendizaje diseñadas específicamente para familiarizar a los niños con ScratchJr y guiarlos en la creación de sus propios proyectos (historias, animaciones, juegos), desarrollando así habilidades de pensamiento computacional y creatividad. Una vez finalizadas las sesiones, se evaluó la propuesta considerando que se logró el 100 % de cumplimiento del programa, además se aplica un postest, utilizando el mismo instrumento de evaluación, para medir las competencias digitales alcanzadas y finalmente se realiza una comparación y análisis estadístico de los resultados del pretest y postest para determinar el impacto real y la eficacia de ScratchJr.

En ese sentido, Pedroza (2020) menciona en su investigación que los estudiantes requieren desarrollar competencias para la sociedad de la información y la comunicación. En su investigación muestra los resultados sobre el mejoramiento de las habilidades de lecto-escritura de los estudiantes por medio de la implementación de la herramienta ScratchJr., donde se llegó a la conclusión de que, a pesar de la corta edad de los estudiantes, estos se mostraron motivados al realizar las actividades propuestas, logrando mejorar las competencias de lecto-escritura.

A si mismo Correa (2023) desarrolló una propuesta pedagógica comprendida por 12 sesiones sobre herramientas digitales que vienen en la Tableta del Minedu entre ScratchJr, Hour, Lightbot y el Codificador de Nieve, las cuales deben ser aprovechadas en su totalidad en el aula ya que logran pensamiento computacional en los estudiantes. Así mismo confirmo el efecto del programa cuya valoración inicial en las dimensiones algoritmos fue de 17,9 % y en abstracción, automatización y simulación lograron un 16.1% ubicándose en el nivel inicio y

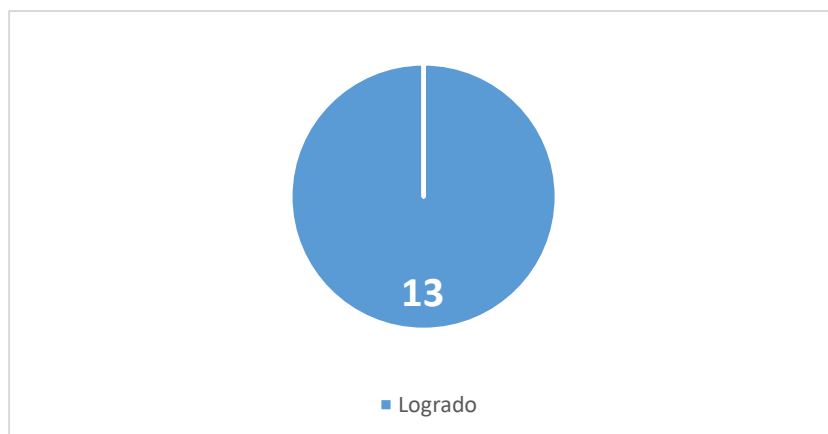
posterior a la aplicación de la propuesta lograron niveles comprendidos entre el 5.4% y 96.4% dentro del rango de logro esperado.

Se determinó que la propuesta es innovadora y muy pertinente por qué no solo busca identificar una necesidad educativa en el ámbito rural, sino que propone una solución concreta y fundamentada, con un plan de acción detallado que busca cerrar una importante brecha educativa y tecnológica, utilizando una herramienta visual como ScratchJr que es accesible y se puede trabajar sin conectividad para empoderar digitalmente a los niños de zonas rurales.

Tabla 3
Nivel de competencias digitales después de intervenir.

Momentos	Cantidad	% del Total
Inicio	0	0%
Proceso	0	0%
Logrado	13	100%

Gráfico 3
Niveles de competencia digital después de intervenir.



De acuerdo con la Tabla 3 y Gráfico 3 se puede observar lo siguiente:

Los resultados del postest evidencian que, después de la intervención con la herramienta ScratchJr., el 100% de los estudiantes alcanzó un desarrollo óptimo en sus competencias digitales. El hecho de que todos hayan alcanzado el nivel logrado y ninguno permanezca en los niveles inferiores permite inferir que la intervención fue completamente eficaz, y que el grupo mostró una mejora homogénea y sólida en el dominio de las competencias digitales esperadas.

Este resultado indica que el nivel de desarrollo alcanzado por los estudiantes fue pleno y generalizado, cumpliendo con los propósitos formativos del estudio.

Estos resultados concuerdan con López et al, (2021) donde examinó cómo una herramienta digital impacta en el aprendizaje de los niños, concluyendo que los estudiantes del grupo experimental no solamente aumentaron el nivel de conocimiento, sino que también permitió homogenizar a todo el grupo.

También podemos coincidir con Rahama et al. (2023) que estudió el aprendizaje en la era digital basándose en la teoría del conectivismo de George Siemens, donde resalta que la tecnología ha transformado nuestras formas de aprender. A la misma vez Sánchez et al, (2019) que apoya esta teoría, resaltando que la tecnología favorece y ayuda a la construcción de los aprendizajes. Es por lo que después de aplicar el postest se evidencia resultados positivos en todo el grupo ya que el uso de la herramienta digital potenció las competencias digitales en los estudiantes.

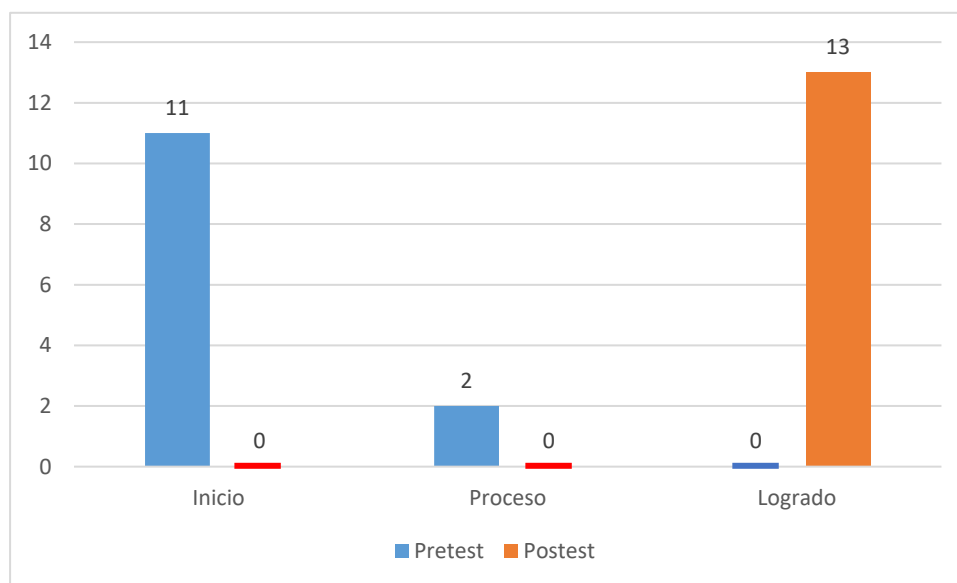
Tabla 4

Comparación niveles de logro entre el pretest y postest.

Momentos	Cantidad	
	Pretest	Postest
Inicio	11	0
Proceso	2	0
Logrado	0	13

Gráfico 4

Comparación niveles de logro entre el pretest y posttest.



De acuerdo con la Tabla 4 y Gráfico 4 se puede observar lo siguiente:

La comparación entre el pretest y el post test muestra un cambio completo en la distribución de los niveles de logro. Mientras que inicialmente ningún estudiante lograba demostrar competencias digitales desarrolladas, después de la intervención con ScratchJr., el 100% alcanzó el nivel más alto. Este cambio en las cantidades evidencia una mejora significativa y generalizada en todo el grupo. Por tanto, se puede inferir que la intervención tuvo un impacto altamente positivo, elevando a todos los estudiantes desde niveles bajos hacia el logro total de las competencias digitales evaluadas.

Los resultados coinciden con Correa (2023), en su investigación demostró que el uso de herramientas digitales que están disponibles en la tableta del Minedu como Scratch 3.0, Lightbot Hour, ScratchJr y el codificador de Nieve logran un incremento significativo de las puntuaciones del post test en comparación con el pretest. Además, constata que estas herramientas digitales potencian el desarrollo del pensamiento computacional en todas sus dimensiones.

A la misma vez las evidencias concuerdan con López (2021) que aplicó una herramienta digital en niños de educación primaria la cual tuvo un impacto positivo en el grupo experimental, demostrando que los niños son capaces de adquirir conocimiento por más complejos que sean cuando se usa herramientas digitales.

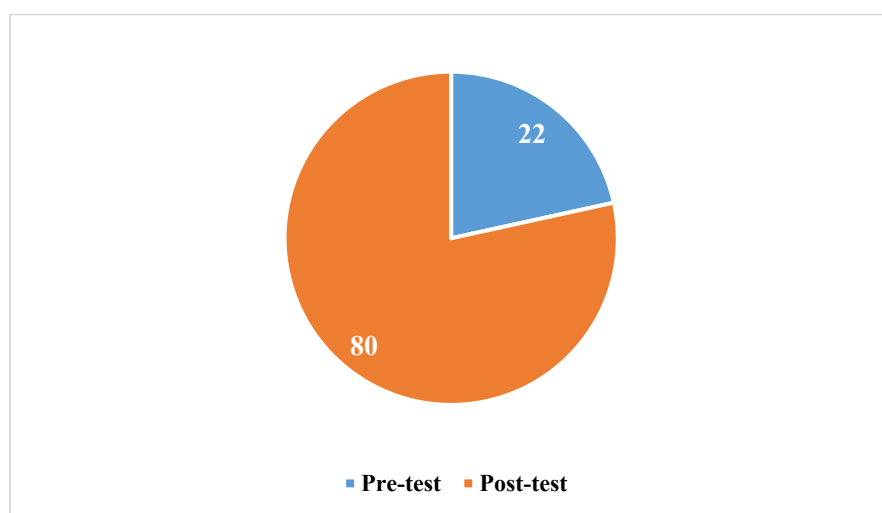
Tabla 5

Eficacia de la herramienta ScratchJr para el desarrollo de competencias digitales en niños de educación primaria de un colegio rural de Motupe

Momentos	W	Mediana	<i>p</i>
Pre-test		22	
Post-test	0	80	0.001

Gráfico 5

Eficacia de la herramienta Scratch Jr para el desarrollo de competencias digitales en niños de educación primaria de un colegio rural de Motupe.



De acuerdo con la Tabla 5 y Gráfico 5 se puede observar lo siguiente:

El aumento notable de la mediana de 22 a 80 demuestra de forma clara y objetiva que hubo un progreso significativo en el desarrollo de competencias digitales tras el uso de Scratch Jr. Este cambio sugiere que la herramienta fue eficaz para mejorar el rendimiento del grupo, ya que el nivel central de desempeño se desplazó desde un nivel bajo hacia uno alto, cumpliendo así con el objetivo principal de demostrar su eficacia en un contexto rural.

Estos resultados afirman lo que en su momento Pagllacho et al, (2024) concluye respecto a la necesidad fundamental de que los educadores incorporen herramientas digitales en sus sesiones de aprendizaje porque el uso de estas herramientas no solo fortalecerá las habilidades digitales de los niños, sino que también impulsarán el desarrollo de un razonamiento lógico, preparando a las generaciones próximas para enfrentar los retos tecnológicos del futuro.

Conclusiones

Los estudiantes presentaron un bajo nivel de competencias digitales antes de la intervención, ubicándose el 100% entre los niveles inicio y proceso, demostrando la necesidad de fortalecer sus habilidades digitales y justificando la intervención educativa para el logro de esta competencia establecida en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB)

Después de la intervención con el uso de la herramienta ScratchJr los resultados evidenciaron que el 100% de los estudiantes alcanzaron el nivel logrado. Este resultado evidencia que todos los niños desarrollaron sus competencias digitales, según los propósitos formativos del MINEDU, llevándonos a inferir que la herramienta fue pertinente para alcanzar aprendizajes significativos.

Los resultados evidencian la mejora significativa en las competencias digitales de los niños con el uso de la herramienta ScratchJr debido a que al comparar los resultados del pretest y post test se observa un impacto altamente positivo, donde el 100% de estudiantes migraron de los niveles de logro bajos hacia el logro total de las competencias digitales evaluadas.

Recomendaciones

Considerando los resultados positivos del trabajo de investigación se recomienda:

Trabajar la herramienta ScratchJr de forma didáctica es muy propicio porque se adecua a las características y necesidades de la población estudiantil ya que les permite incorporarse lúdicamente al mundo de la programación permitiéndoles crear sus propias historias, juegos, cuentos, anécdotas entre otras creaciones, promoviendo el desarrollo de competencias digitales.

Usar la herramienta ScratchJr en colegios que no cuentan con internet, es pertinente ya que les permitirá desarrollar diferentes actividades digitales en varias áreas curriculares, motivando y favoreciendo la inclusión de los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Es de suma importancia que las autoridades educativas promuevan proyectos interinstitucionales para equipar a los colegios con una infraestructura tecnológica adecuada, asegurando los servicios básicos como energía eléctrica, conectividad estable con alta velocidad y el acceso a un soporte técnico continuo. También se debe equipar con materiales audiovisuales y proyectores que permitan el desarrollo de contenidos digitales en las escuelas rurales.

Desarrollar capacitaciones periódicas a los profesores en el uso de herramientas digitales que les permitan innovar e integrarlas pedagógicamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Referencias

- Bernal, C. A. (2010). Metodología de la Investigación - Tercera Edición. Edu.ec.
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0061.pdf>
- Bers, M. U. (2023). El desarrollo de Scratch-Jr: el aprendizaje de programación en primera infancia como nueva alfabetización. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 14(26), 43–62.
<https://doi.org/10.60020/1853-6530.v14.n26.43746>
- Carlos, R. G. (2021). Diseños de investigación experimental. Researchgate.net.
https://www.researchgate.net/publication/349368708_DISENOS_DE_INVESTIGACION_EXPERIMENTAL
- CEPLAN. (2024). Observatorio Nacional de Prospectiva. Gob.pe.
https://observatorio.ceplan.gob.pe/ficha/o9_lamb
- Chicaiza Chamarro, A. L. (2023). Desarrollo de competencias digitales en la educación infantil: Experiencias y desafíos en el contexto actual. Orcid.org.
<https://orcid.org/0009-0008-6282-0238>
- Vargas Cordero Zoila Rosa. La Investigación Aplicada: Una Forma De Conocer Las Realidades Con Evidencia Científica. *Revista Educación*. 2009;33 (1):155-165.[fecha de Consulta 23 de Junio de 2025]. ISSN: 0379-7082. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44015082010>
- Di Carlo, P. y. (2019, junio 8). Competencia digital, una definición. *Competencias TIC para diseñadores de la comunicación gráfica*.
<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4561115.pdf>
- GEM Report UNESCO. (2023). Informe GEM 2023: Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién? [Flyer]. GEM Report UNESCO.
<https://doi.org/10.54676/idqe8212>

GRL. (2024). Diagnóstico de Brechas de Infraestructura o de acceso a servicios públicos 2026 – 2028. Gob.pe.

<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6762339/5861840-diagnostico-brechas-gorel-2026-2028-1.pdf>

Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. Dilemas contemporáneos educación política y valores.com.

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com>

José, L. C. R. (2023). Programa de herramientas digitales para el pensamiento computacional en estudiantes de primaria, Amazonas [Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/122042>

José Manuel Serrano González–Tejero*, R. M. P. P. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. Org.mx.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001

Kelly, F. S. V. (2023). Planeamiento educativo y tecnologías digitales en América Latina. IPE UNESCO, Oficina para América Latina y el Caribe.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386964_spa

MINEDU. (2016). Currículo Nacional. Gob.pe.

<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

MINEDU. (2022). Plan de Cierre de Brecha Digital.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8622>

Morduchowicz, R. (2021). Competencias y habilidades digitales (UNESCO Office Montevideo and Regional Bureau for Science in Latin America and the Caribbean, Ed.; pp. 1–1).

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380113.locale=en>

Yoshitada, Morikawa. (2022). Opphavet til Vygotskys perspektiver: Piagets og Vygotskys teorier om barns utvikling av tenkning og tale. 19-41.

<https://doi.org/10.23865/noasp.191.ch2>

Orosco Fabian, J. R., Gómez Galindo, W., Pomasunco Huaytalla, R., Salgado Samaniego, E., & Alvarez Casabona, R. C. (2020). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú. *Revista Educación*, 52–69.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.41296>

Páez, R. O., & Di Carlo, S. (2016). Aproximación Docimológica a la Evaluación de Competencias Digitales y Didácticas de Profesores Universitarios. *Revista iberoamericana de evaluación educativa*, 5(1e).

<https://doi.org/10.15366/riee2012.5.1.020>

Pagllacho Churochumbi, J. T., Egüez Chiriboga, B. F., & Reyes Romero, L. E. (2024). La herramienta Scratch Jr. como metodología para el desarrollo del pensamiento computacional. *REVISTA ODIGOS*, 5(3), 63–79.

<https://doi.org/10.35290/ro.v5n3.2024.1425>

Pedroza Leal, D. P. (2020). Estrategia para mejorar problemas de lecto-escritura en el grado primero, apoyadas en el fortalecimiento de la creatividad desde el pensamiento computacional. Edu.co.

<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/ae0036e4-2b9a-4974-b590-f07fab837555/content>

Pérez, S. M. L. (2021). Herramienta Digital como Estrategia Didáctica en el área de las Ciencias para estudiantes de sexto grado. Edu.co.

<https://catalogobiblioteca.ufps.edu.co/descargas/tesis/2390203.pdf>

Regader, B. (2015, mayo 31). La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. pymOrganization.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

- Salas Bazalar, M. R., Andrade Díaz, E. M., Pacheco Saavedra, A., & Oblitas Paucar, R. (2022). TIC en la ruralidad de la educación peruana: Una revisión sistemática. *Alpha Centauri*, 3(3), 18–26.
<https://doi.org/10.47422/ac.v3i3.85>
- Sánchez Camacho, R., & Grané, M. (2023). Programas de pensamiento computacional en educación primaria: una revisión sistemática. *Digital education review*, 44.
<https://doi.org/10.1344/der.2023.44.133-145>
- Siemens, G. (2024). “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”. Studocu.com. <https://www.studocu.com/es/document/uned/comunicacion-y-educacion/siemens-2004-conectivismo/10646669>
- UNESCO. (2020). Título original en inglés: Global Education Monitoring Report Summary 2020. Unesco.org.
<https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/actividades/2020-11/GEM%20Report%20Summary%20ES.pdf>
- Vallejo, P. M. (2012, primavera 12). Tamaño necesario de la muestra: ¿Cuántos sujetos necesitamos? studylib.es.
<https://studylib.es/doc/4522235/tama%C3%B1o-necesario-de-la-muestra--%C2%BFcu%C3%A1ntos-sujetos-necesita>
- R., Rahma., Cyndy, Buulolo., Nahwa, Zainab, Marpaung. (2023). Analisis Teori Connectivisme, Alternatif Pada Pembelajaran Daring dan Dampaknya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Communication Studies*,
<https://doi.org/10.32734/cjcs.v1i02.13097>
- S.A., Nesterenko. (2024). Genesis of the concepts of «competence» and «competency» in pedagogical thought. *Naukovij visnik Siveršini. Seriâ: Osvita*,
<https://doi.org/10.32755/sjeducation.2024.01.220>

Thobias, Sarbunan. (2022). Whether you know it or not; applied Research is the Boss. Social Science Research Network,

<https://doi.org/10.31235/osf.io/9xb45>

Vicente Pinedo, A. (2024). Programa de capacitación para consolidar las competencias digitales en docentes de las carreras de negocios de una institución de educación superior privada de Lima. Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://hdl.handle.net/20.500.14005/15157>

Brandán Carreño, S. K. (2023). Actitud docente hacia las TIC y la competencia 28 en los estudiantes de la Institución Educativa Andahuasi, Sayán – 2022

<http://hdl.handle.net/20.500.14067/7807>

Check-Yee, Law., Michael, Goh, Kah, Ong., Shih, Yin, Ooi. (2022). A Pilot Study of Learning Programming with ScratchJr. 785-793.

https://doi.org/10.1007/978-3-031-28076-4_57

Guerrero Melendrez, A. S. (2023). Programa educativo digital Profuturo para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria, Lambayeque [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio de Tesis USAT.

<http://hdl.handle.net/20.500.12423/6565>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-hill.

Correa (2023). Programa de herramientas digitales para el pensamiento computacional en estudiantes de primaria, Amazonas [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

Repositorio Institucional UCV.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/122042>

López de la Madrid, M., López de la Madrid, C., & Flores Guerrero, K. (2019). Información, conocimiento y aprendizaje en la era digital / Information, knowledge and learning in the

digital era. *Revista de Educación*, 0(15), 121-140. Recuperado de https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/2978/3240

Sánchez-Cabrero, R., Costa-Román, O., Mañoso-Pacheco, L., Novillo-López, M., & Pericacho-Gómez, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121–142. <https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3265>

Anexos:

En el presente apartado conforma la documentación requerida que se abordó en esta investigación, para ello se adjunta los siguientes anexos:

- Carta de autorización y asentimiento
- Juicio de expertos al instrumento
- Juicio de expertos al plan de intervención

Chiclayo, 21 de abril de 2025.

Directora: Matilde Yolanda Arroyo Granados
I.E.N° 11126 Cruz Verde- Motupe

Asunto: Solicitud de autorización para realizar investigación académica

Estimada directora:

Reciba un cordial saludo. Mi nombre es Dely Soledad García Ordoñez, estudiante de la Maestría en Informática Educativa y TIC en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Me dirijo a usted con el fin de solicitar formalmente la autorización para llevar a cabo un trabajo de investigación en su prestigiosa institución.

La investigación titulada "Herramienta Scratch Jr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe"

tiene como objetivo "Demostrar la eficacia de la herramienta Scratch Jr para el desarrollo de competencias digitales en niños de educación primaria de un colegio rural de Motupe" Esta está desarrollada en el marco del curso Seminario de Tesis II y forma parte de los requisitos académicos del trabajo de investigación para optar el grado de maestro y ha sido debidamente aprobada por mi institución académica.

Para el desarrollo del estudio, se requiere la participación de los estudiantes del IV al V ciclo del nivel primaria, así como la aplicación de un cuestionario y, posteriormente, la implementación de un plan pedagógico de intervención que permita desarrollar competencias digitales de los participantes. Cabe mencionar que, se garantiza en todo momento la confidencialidad, el anonimato y el respeto hacia los participantes. Además, esta investigación no interferirá con las actividades cotidianas del centro educativo.

Adjunto a la presente encontrará una copia del proyecto de investigación, así como los **consentimientos/ asentimientos** informados y demás documentos que respaldan el carácter ético y académico del proyecto.

Agradezco de antemano su atención y quedo atenta a cualquier información adicional que requiera para considerar esta solicitud.

Sin más por el momento, me despido cordialmente.

Atentamente,

Dely soledad García Ordoñez

DNI: 42906572



Matilde Arroyo
Lic. Matilde Yolanda Arroyo Granados
DIRECTORA

Chiclayo, 22 de abril de 2025.

Director: Bernilla Reyes Edinson
I.E.N° 10877 de Cañares

Asunto: Solicitud de autorización para aplicar una prueba piloto a los estudiantes del IV-V ciclo del nivel primaria

Estimad director:

Reciba un cordial saludo. Mi nombre es Dely Soledad García Ordoñez, estudiante de la Maestría en Informática Educativa y TIC en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Me dirijo a usted con el fin de solicitar formalmente la autorización para aplicar una prueba piloto a los niños del IV- V ciclo, en su prestigiosa institución.

La investigación titulada "Herramienta Scratch Jr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe"

tiene como objetivo "Demostrar la eficacia de la herramienta Scratch Jr para el desarrollo de competencias digitales en niños de educación primaria de un colegio rural de Motupe" Esta investigación está desarrollada en el marco del curso Seminario de Tesis II y forma parte de los requisitos académicos del trabajo de investigación para optar el grado de maestro y ha sido debidamente aprobada por mi institución académica.

Para el desarrollo del estudio, se requiere la aplicación de una prueba piloto. Cabe mencionar que la población tiene gran similitud con el grupo de estudio por tratarse de una I.E. rural y multigrado, además se garantiza en todo momento la confidencialidad, el anonimato y el respeto hacia los participantes.

Agradezco de antemano su atención y quedo atenta a cualquier información adicional que requiera para considerar esta solicitud.

Sin más por el momento, me despido cordialmente.

Atentamente,

Dely soledad García Ordoñez

DNI: 42906572



ASENTIMIENTO INFORMADO

“Herramienta Scratch Jr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe”

Datos de la investigadora:

Nombre: Dely Soledad García Ordoñez

Estudiante de la Maestría en Informática Educativa y TIC

Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo – USAT

Correo electrónico: [delysolgar@gmail.com / 42906572@usat.pe]

Sirva el presente documento para invitarlo (a) a participar en un estudio de investigación de la implementación de un programa de intervención utilizando herramientas digitales (TIC), con el propósito de Desarrollar competencia digital en los niños del IV-V ciclo del nivel primaria.

Con tal fin, es necesario que responda un cuestionario sobre competencia digital, y que participe, posteriormente, en un programa educativo que incluye el uso de herramientas y/o recursos digitales como parte de las experiencias de aprendizaje propuestas. El plan de intervención involucra un total de 12 sesiones y tendrá una duración aproximada de 4 semanas.

Cabe mencionar que, su participación es totalmente voluntaria. Puede no incluirse, si así lo decide, o retirarse del estudio en algún momento si así lo cree conveniente, sin que esto repercuta en su desempeño académico o genere efectos negativos.

Asimismo, se le informa que la investigación propuesta no proyecta generar riesgos mayores y se garantiza la confidencialidad del caso ya que la aplicación de instrumentos se realizará de manera anónima y no se publicará información alguna que permita identificar a los participantes o a la institución educativa. Los resultados solamente serán utilizados con propósitos académicos y científicos.

Entre los beneficios de este estudio se consigna la mejora de las habilidades en el uso de tecnologías de la información y comunicación por parte de los aprendices, el fortalecimiento del trabajo en equipo y contribuir al desarrollo de mejores estrategias pedagógicas.

Es necesario mencionar que, la autora no percibirá un beneficio económico o de alguna otra índole por la ejecución de esta investigación.

Para cualquier consulta puede contactar con la investigadora a través de su correo electrónico.

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO

Yo, _____, identificado con DNI N° _____, padre/madre/apoderado del (de la) estudiante _____ del _____ grado, sección _____, nivel _____, declaro que he tomado conocimiento de la información anteriormente descrita, he comprendido los objetivos del trabajo de investigación y autorizo la participación de mi menor hijo (a)/ menor representado.

Firma

Nombre completo: _____

DNI: _____

Fecha: _____

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Chiclayo, 08 de mayo de 2025.

Dra. María Amparo de Dios Ruiz Sánchez.

Asunto: Evaluación de Instrumento

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy desarrollando el proyecto de investigación denominado: "Herramienta ScratchJr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe" como parte del curso Seminario de Investigación II del programa de Maestría en Informática Educativa y TIC y la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Con el propósito de recolectar la información requerida para el análisis correspondiente se ha diseñado el instrumento: Cuestionario de recolección de datos sobre competencia digital para niños de educación primaria de zona rural, usando la herramienta scratch Jr; por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de Juicio de Expertos. Asimismo, se ha anexado ficha de validación de contenido para un instrumento.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Dely Soledad García Ordoñez
DNI:42906572

Tiempo de aplicación:	2 horas. Aprox.
Ámbito de aplicación:	Educativo

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
Crea objetos virtuales	Es construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.
Gestiona información del entorno virtual	Analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

Respetado(a) juez:

A continuación, le presento el instrumento de medición denominado: "Escala de apreciación para evaluar el desarrollo de competencias digitales". Por lo que le solicito tenga a bien realizar la calificación de acuerdo con los siguientes indicadores:

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (No cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (Bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.

3

	3. Acuerdo (Moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (Alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

6. DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

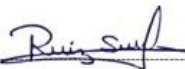
El instrumento puede visualizarse en el Anexo 1.

DIMENSIÓN	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Crea objetos virtuales	1. Sabe encender la tableta.	4	4	4	
	2. Usa la pantalla de la tableta para interactuar con Scratch Jr	4	4	4	
	3. Soluciona problemas cuando el proyecto en Scratch Jr. no está funcionando bien	4	4	4	
	4. Soluciona problemas cuando el proyecto en Scratch Jr. no está funcionando bien	4	4	4	
	5. realiza acciones para organizar sus proyectos en Scratch Jr	4	4	4	
	6. Identifica el lugar correcto para guardar proyectos en la tableta utilizando Scratch Jr	4	4	4	
	7. Identifica y utiliza correctamente los comandos de acción (mover, girar, saltar).	4	4	4	
	8. Reconoce para qué sirven los botones rojos en Scratch Jr.	4	4	4	

4

	9. Identifica y utiliza adecuadamente las categorías de comandos (movimiento, apariencia, sonido)	4	4	4	
	10. Reconoce los pasos iniciales necesarios para crear un proyecto en Scratch Jr.	4	4	4	
Gestiona información del entorno virtual	11. Utiliza correctamente el botón que permite iniciar a crear un nuevo proyecto en Scratch Jr.	4	4	4	
	12. Hace que dos o más personajes se muevan al mismo tiempo en Scratch Jr.	4	4	4	
	13. Cambia la apariencia de los personajes en Scratch Jr.	4	4	4	
	14. Crea proyectos con más de un escenario en Scratch Jr.	4	4	4	
	15. Usa su imaginación para crear escenarios como un bosque encantado en Scratch Jr.	4	4	4	
	16. Crea escenarios deportivos como fútbol o baloncesto en Scratch Jr.	4	4	4	
	17. Crea nuevos personajes y escenarios en Scratch Jr.	4	4	4	
	18. Utiliza números en los bloques de movimiento	4	4	4	
	19. Incorpora sonidos grabados y globos de diálogos en sus creaciones.	4	4	4	
	20. Diseña y crea sus propias historias en Scratch Jr.	4	4	4	

Ciudad y fecha de evaluación: Chiclayo, 08 de mayo 2025.



Firma del evaluador
Dra. María Amparo de Dios Ruiz Sánchez.

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Chiclayo, 8 de Mayo de 2025.

Dr. Lolo Avellaneda Gallirgos

Asunto: Evaluación de Instrumento

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy desarrollando el proyecto de investigación denominado: "Herramienta ScratchJr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe" como parte del curso Seminario de Investigación II del programa de Maestría en Informática Educativa y TIC y la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Con el propósito de recolectar la información requerida para el análisis correspondiente se ha diseñado el instrumento: Cuestionario de recolección de datos sobre competencia digital para niños de educación primaria de zona rural, usando la herramienta scratch Jr; por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de Juicio de Expertos. Asimismo, se ha anexado ficha de validación de contenido para un instrumento.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Dely Soledad García Ordoñez
DNI:42906572

FORMATO DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de medición denominado "Escala de apreciación para evaluar el desarrollo de competencias digitales", que forma parte de la investigación titulada: "Herramienta Scratch Jr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en educación, como a sus aplicaciones. Agradezco su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Lolo Avellaneda Gallirgos
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Educación
Áreas de experiencia profesional:	Educación Básica y Nivel Superior
Institución donde labora:	I.E.n° 10011 Francisco Bolognesi Cervantes/ Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación (deseable):	Publicación de artículos en revistas indexadas

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el instrumento: "Escala de apreciación para evaluar el desarrollo de competencias digitales"
- Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo con sus dimensiones.

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	"Escala de apreciación para evaluar el desarrollo de competencias digitales"
Autor(es):	Dely Soledad García Ordoñez
Procedencia:	Motupe
Administración:	Grupal
Tiempo de aplicación:	2 horas. Aprox.
Ámbito de aplicación:	Educativo

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
Crea objetos virtuales	Es construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.
Gestiona información del entorno virtual	Analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

Respetado(a) juez:

A continuación, le presento el instrumento de medición denominado: "Escala de apreciación para evaluar el desarrollo de competencias digitales". Por lo que le solicito tenga a bien realizar la calificación de acuerdo con los siguientes indicadores:

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (No cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (Bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (Moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (Alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

4

6. DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

El instrumento puede visualizarse en el Anexo 1.

DIMENSIÓN	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Crea objetos virtuales	1. Sabe encender la tableta.	4	4	4	
	2. Usa la pantalla de la tableta para interactuar con Scratch Jr.	4	4	4	
	3. Soluciona problemas cuando el proyecto en Scratch Jr. no está funcionando bien	4	4	4	
	4. Identifica y utiliza correctamente elementos del entorno de Scratch Jr.	3	4	4	
	5. realiza acciones para organizar sus proyectos en Scratch Jr.	4	4	4	
	6. Identifica el lugar correcto para guardar proyectos en la tableta utilizando Scratch Jr.	4	4	4	
	7. Identifica y utiliza correctamente los comandos de acción (mover, girar, saltar).	4	4	4	
	8. Reconoce para qué sirven los botones rojos en Scratch Jr.	4	4	4	
	9. Identifica y utiliza adecuadamente las categorías de comandos (movimiento, apariencia, sonido)	4	4	4	
	10. Reconoce los pasos iniciales necesarios para crear un proyecto en Scratch Jr	4	4	4	
Gestiona información del entorno virtual	11. Utiliza correctamente el botón que permite iniciar a crear un nuevo proyecto en Scratch Jr	4	4	3	
	12. Hace que dos o más personajes se muevan al mismo tiempo en Scratch Jr	4	4	4	
	13. Cambia la apariencia de los personajes en Scratch Jr.	4	4	4	

5

14. Crea proyectos con más de un escenario en Scratch Jr.	4	4	4	
15. Usa su imaginación para crear escenarios como un bosque encantado en Scratch Jr.	4	4	4	
16. Crea escenarios deportivos como fútbol o baloncesto en Scratch Jr.	4	4	4	
17. Crea nuevos personajes y escenarios en Scratch Jr.	4	4	4	
18. Utiliza números en los bloques de movimiento.	4	4	4	
19. Incorpora sonidos grabados y globos de diálogos en sus creaciones	4	4	4	
20. Diseña y crea sus propias historias en Scratch Jr.	4	4	4	

Chiclayo 08 de Mayo de 2025


 Firma del evaluador
 Dr. Lolo Avelaneda Gallirgos
 DNI
 28110387

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Chiclayo, 08 de Mayo de 2025.

Dra. Nilda Rosario Arrollo Contreras

Asunto: Evaluación de Instrumento

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy desarrollando el proyecto de investigación denominado: "Herramienta Scratch Jr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe" como parte del curso Seminario de Investigación II del programa de Maestría en Informática Educativa y TIC y la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Con el propósito de recolectar la información requerida para el análisis correspondiente se ha diseñado el instrumento: Cuestionario de recolección de datos sobre competencia digital para niños de educación primaria de zona rural, usando la herramienta scratch Jr; por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de Juicio de Expertos. Asimismo, se ha anexado ficha de validación de contenido para un instrumento.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Dely Soledad García Ordoñez
DNI:42906572

FORMATO DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de medición denominado "Escala de apreciación para evaluar el desarrollo de competencias digitales" que forma parte de la investigación titulada: "Herramienta ScratchJr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en educación, como a sus aplicaciones. Agradezco su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Nilda Rosario Arrollo Contreras
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Educación
Áreas de experiencia profesional:	Educación Básica
Institución donde labora:	I.E.n° 10011 Francisco Bolognesi Cervantes
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación (deseable):	

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el instrumento: "Escala de apreciación para evaluar el desarrollo de competencias digitales"
- Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo con sus dimensiones.

2

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	"Escala de apreciación para evaluar el desarrollo de competencias digitales"
Autor(es):	Dely Soledad García Ordoñez
Procedencia:	Motupe
Administración:	Grupal
Tiempo de aplicación:	2 horas. Aprox.
Ámbito de aplicación:	Educativo

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
1. Crea objetos virtuales	Es construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.
2. Gestiona información del entorno virtual	Analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

Respetado(a) juez:

A continuación, le presento el instrumento de medición denominado: "Escala de apreciación para evaluar el desarrollo de competencias digitales" Por lo que le solicito tenga a bien realizar la calificación de acuerdo con los siguientes indicadores:

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

3

El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (No cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (Bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (Moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (Alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

6. DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

El instrumento puede visualizarse en el Anexo 1.

DIMENSIÓN	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Crea objetos virtuales	1. Sabe encender la tableta.	4	4	4	
	2. Usa la pantalla de la tableta para interactuar con Scratch Jr.	4	4	4	
	3. Soluciona problemas cuando el proyecto en Scratch Jr. no está funcionando bien	4	4	4	
	4. Identifica y utiliza correctamente elementos del entorno de Scratch Jr.	3	4	4	
	5. realiza acciones para organizar sus proyectos en Scratch Jr.	4	4	4	
	6. Identifica el lugar correcto para guardar proyectos en la tableta utilizando Scratch Jr.	4	4	4	
	7. Identifica y utiliza correctamente los comandos de acción (mover, girar, saltar).	4	4	4	
	8. Reconoce para qué sirven los botones rojos en Scratch Jr.	4	4	4	
	9. Identifica y utiliza adecuadamente las categorías de comandos (movimiento, apariencia, sonido)	4	4	4	
	10. Reconoce los pasos iniciales necesarios para crear un proyecto en Scratch Jr.	4	4	4	

Gestiona información del entorno virtual	11. Utiliza correctamente el botón que permite iniciar a crear un nuevo proyecto en Scratch Jr.	4	4	4	
	12. Hace que dos o más personajes se muevan al mismo tiempo en Scratch Jr.	4	4	4	
	13. Cambia la apariencia de los personajes en Scratch Jr.	4	4	4	
	14. Crea proyectos con más de un escenario en Scratch Jr.	4	4	4	
	15. Usa su imaginación para crear escenarios como un bosque encantado en Scratch Jr.	4	4	4	
	16. Crea escenarios deportivos como fútbol o baloncesto en Scratch Jr.	4	4	4	
	17. Crea nuevos personajes y escenarios en Scratch Jr.	4	4	4	
	18. Utiliza números en los bloques de movimiento.	4	4	4	
	19. Incorpora sonidos grabados y globos de diálogos en sus creaciones.	4	4	4	
	20. Diseña y crea sus propias historias en Scratch Jr.	3	4	4	

Ciudad y fecha de evaluación: Chiclayo 08 de Mayo del año 2025



Firma del evaluador
Dr. Nilda Rosario Arrollo Contreras
DNI
16436417

**ESCALA DE APRECIACIÓN: SOBRE LA HERRAMIENTA SCRATCHJR PARA EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
PRIMARIA.**

NOMBRE: _____

NIVEL: _____ **CICLO** _____ **FECHA:** _____

OBJETIVO GENERAL: Recoger información sobre el nivel de competencias digitales en los niños del IV-V ciclo del nivel primario.

DIMENSIONES	NIVELES DE LOGRO	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	EXELENTE
	CRITERIOS	1	2	3	4
Gestiona información del entorno virtual	Sabe encender la tableta.				
	Usa la pantalla de la tableta para interactuar con Scratch Jr.				
	Soluciona problemas cuando el proyecto en Scratch Jr. no está funcionando bien				
	Identifica y utiliza correctamente elementos del entorno de Scratch Jr.				
	realiza acciones para organizar sus proyectos en Scratch Jr.				
	Identifica el lugar correcto para guardar proyectos en la tableta utilizando Scratch Jr.				
	Identifica y utiliza correctamente los comandos de acción (mover, girar, saltar).				
	Reconoce para qué sirven los botones rojos en Scratch Jr.				
	Identifica y utiliza adecuadamente las categorías de comandos (movimiento, apariencia, sonido)				
	Reconoce los pasos iniciales necesarios para crear un proyecto en Scratch Jr.				
	Utiliza correctamente el botón que permite iniciar a crear un nuevo proyecto en Scratch Jr.				
	Hace que dos o más personajes se muevan al mismo tiempo en Scratch Jr.				

Crea objetos virtuales	<i>Cambia la apariencia de los personajes en Scratch Jr.</i>				
	<i>Crea proyectos con más de un escenario en Scratch Jr.</i>				
	<i>Usa su imaginación para crear escenarios como un bosque encantado en Scratch Jr.</i>				
	<i>Crea escenarios deportivos como fútbol o baloncesto en Scratch Jr.</i>				
	<i>Crea nuevos personajes y escenarios en Scratch Jr.</i>				
	<i>Utiliza números en los bloques de movimiento.</i>				
	<i>Incorpora sonidos grabados y globos de diálogos en sus creaciones.</i>				
	<i>Diseña y crea sus propias historias en Scratch Jr.</i>				
Puntaje parcial					
Puntaje total					

Propuesta de Intervención

I. Datos informativos:

1. **Título** : "Scratch Jr. para desarrollar competencias digitales"
2. **Responsable** : Dely Soledad García Ordoñez
3. **Institución Educativa** : 11126 – Cruz Verde
4. **Participantes** : IV-V ciclo de Primaria
5. **Duración** : 3 semanas
6. **Inicio/ culminación** : 15 de mayo /06 de junio

- II. Diagnóstico:** Los niños de un aula multigrado del IV y V ciclo del nivel primaria no tienen acceso a herramientas digitales es por ello por lo que presentan limitaciones con la competencia 28 del DCN. el 100% de niños tienen una gran necesidad de ser introducidos gradualmente a la tecnología, ya que actualmente su único acceso es a teléfonos móviles para realizar llamadas. Para minorar esta problemática se desarrollará 12 sesiones direccionadas a potenciar el enfoque por competencias como nos lo pide el Currículo Nacional.

III. Objetivos:

Objetivo general: Desarrollar competencias digitales en los niños del IV-V ciclo del nivel primario.

Objetivos específicos:

- Organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizado
- Crear diferentes proyectos en Scratch JR.

- IV. Fundamentación teórica:** La siguiente propuesta se fundamenta en tres teorías como la sociocultural de Vygotsky, la teoría cognitivista de Piaget y la del conectivismo de George Siemens. Desde la perspectiva sociocultural nos dice que el niño aprende cuando este interactúa con otras personas es ahí que el docente se convierte en mediador y facilitador de sus aprendizajes. Por consiguiente, Piaget nos señala que el conocimiento surge cuando organiza y reestructura el nuevo conocimiento con sus aprendizajes previos, logrando la construcción de los nuevos aprendizajes. además, destaca la importancia del juego para estimular el pensamiento lógico, crítico y creativo en los niños con el propósito de conseguir aprendizajes mucho más significativos. Actualmente la tecnología ha venido transformando nuestras formas de aprender y de enseñar y es indispensable mencionar a la teoría del conectivismo donde nos indica que el conocimiento se construye a través de la interacción con diversas fuentes tecnológicas permitiendo al aprendiz a seleccionar, evaluar y aplicar críticamente las tecnologías. Al docente le proporciona variedad de herramientas digitales para mejorar las estrategias

pedagógicas y que vayan a la vanguardia de la era digital. En conjunto estas tres teorías respaldan metodológicamente a esta propuesta, donde se aplicará de forma lúdica, visual, práctica y creativa la herramienta de Scratch Jr. Permitiendo a los estudiantes crear diferentes proyectos interactivos e introduciéndolos a una edad temprana en el mundo de la programación, con el único propósito de desarrollar competencias digitales en los estudiantes del IV y V de un colegio rural de Motupe.

V. Métodos, medios y materiales

5.1. Métodos: La propuesta se desarrollará de manera práctica y participativa, que permita interactuar y solucionar problemas digitales. Cuenta con una estructura de inicio, desarrollo y cierre aplicando los procesos pedagógicos que norma el Minedu, que permita a los niños familiarizarse con Scratch Jr. de forma sencilla y atractiva. Se iniciará con actividades introductorias que expliquen los conceptos básicos de la programación de manera visual, utilizando el entorno gráfico de Scratch Jr. para crear proyectos simples, como animaciones o historias interactivas. A medida que los estudiantes avancen, se les ofrecerán retos y proyectos más complejos que fomenten la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Las clases serán interactivas, promoviendo la colaboración entre los niños, y se adaptarán a sus intereses, para que puedan vincular la tecnología con su entorno.

- **Medios:** Aplicación de Scratch Jr. permitiendo a los estudiantes crear proyectos de forma visual e interactiva. se utilizará medios audiovisuales como YouTube, Veed.io, se trabajará con Canva, gama, usaran, Gmail para enviar y almacenar sus proyectos luego se organizará las sesiones en un drive .

5.2. Materiales: Uso de la tableta, laptops materiales impresos como digitales.

VI. Programación:

Competencia 28	capacidades	Desempeños precisados	N° de sesiones	Sesiones de aprendizaje (título)	Tiempo aproximado de realización	Evidencia o producto	Instrumento de evaluación	Herramienta digital	material
Se desarrolla en espacios virtuales creados por las TIC	➤ Gestiona información del entorno virtual.	Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizado	01	Conociendo la interfaz de la tableta y la de ScratchJr	2 horas	Ficha informativa: "conociendo la interfaz de la tableta y Scratch Jr."	Lista de cotejo	- Canva - YouTube - Scratch Jr - Veed.io	- Tableta - Carpetas digitales - Fichas - Imágenes - Plumones - Pizarra - Laptop
			02	Explorando la categoría de bloques	2 horas	Ejecución de bloques	Lista de cotejo	- Gama - Gmail - Scratch Jr	
			03	Manejando mi carro	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Canva - Gmail - Scratch Jr -	
	➤ Crea objetos virtuales en	Crea diferentes proyectos en Scratch JR.	04	Es hora de bailar	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Scratch Jr	

diversos formatos.	➤ Gestiona información del entorno virtual	Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizado							
			05	Grabando sonidos mientras juego balón cesto	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Scratch Jr	
			06	Mirando el atardecer	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Scratch Jr	
			07	Interacción con múltiples personajes	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Scratch Jr	
			08	Creando Nuevas Páginas.	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Scratch Jr	
			09	Somos artistas usando el editor de pinturas	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Scratch Jr	
			10	Creando una animación	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Scratch Jr	

			11	Creando mi cuento	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Canva - Scratch Jr	
			12	Contando una anécdota en Scratch Jr.	2 horas	Proyecto terminado	Lista de cotejo	- YouTube - Canva - Scratch Jr	

Evaluación:

La evaluación de cada sesión se realizará a través de una lista de cotejo.

El 100 % de cumplimiento del programa: N° de sesiones ejecutadas / N° de sesiones programadas x 100

12 / 12 x 100 = 100%

VII. Evaluación y Revisión (del programa)**FICHA DE EVALUACIÓN DE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN POR MEDICIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS**

Estimado experto:

Le comunico que usted ha sido elegido para emitir su evaluación sobre el Programa de Intervención denominado "Scratch Jr. para desarrollar competencias digitales" el cual es parte del estudio titulado: "Herramienta Scratch Jr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe".

La evaluación del programa en cuestión es de gran relevancia para alcanzar la validez requerida con el propósito que los resultados alcanzados a partir de su aplicación sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en pre experimental, como a sus aplicaciones. De antemano, le agradezco su valiosísimo apoyo.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Apellidos y Nombres del experto:	María Amparo de Dios Ruiz Sánchez.
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Docente en matemática/computación informática.
Áreas de experiencia profesional:	Docencia Universitaria/Innovación pedagógica
Entidad donde labora:	I.E. Augusto B. Leguía /Universidad Señor de Sipán/Santo Toribio de Mogrovejo.
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación (deseable):	Jurado de sustentación de tesis/revisora de tesis/Publicación de artículos.

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el Programa de Intervención "Scratch Jr. para desarrollar competencia digital"
- Evaluar la coherencia de los contenidos de acuerdo con sus dimensiones y a los criterios establecidos.

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	Ficha de evaluación
Autor(es):	Dely soledad García Ordoñez
Procedencia:	Motupe
Administración:	Grupal
Periodo de aplicación:	15 de mayo /06 de junio
Ámbito de aplicación:	Educativo

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
1. Crea objetos virtuales	Es construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana
2. Gestiona información del entorno virtual	Analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente

5. INSTRUCCIONES PARA EL EXPERTO VALIDADOR:

Estimado experto:

En el anexo 01 se adjunta el programa de intervención titulado "Scratch Jr. para desarrollar competencias digitales", con el objetivo que usted pueda evaluarlo de acuerdo con la siguiente matriz:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)
Pertinencia pedagógica	Responde con precisión a una necesidad educativa y está alineado con el currículo nacional y las políticas institucionales.	Responde satisfactoriamente a una necesidad relevante; hay buena alineación curricular.	La necesidad educativa se evidencia parcialmente y la alineación curricular es parcial.	No responde a una necesidad educativa determinada y, además, no está alineado con el currículo.
Claridad de objetivos	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y coherentes con el propósito del estudio.	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y responden parcialmente al propósito del estudio.	Los objetivos están poco definidos, son difícilmente medibles y no guardan coherencia con el propósito del programa.	No presenta objetivos.
Uso adecuado de TIC	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son pertinente (s), innovadora(s), accesible(s) y bien integrada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) evidencia (a) un uso funcional y relevante de TIC y se integra al programa de manera adecuada.	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son útil (es), pero está/ están poco alineada (s) o mal aplicada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/ son inadecuada (s), irrelevante (s) y su uso no evidencia (a) justificación pedagógica.
Innovación metodológica	Propone metodologías activas, creativas e inclusivas que transforman el aprendizaje.	Presenta enfoques novedosos que favorecen el aprendizaje.	Uso de metodologías tradicionales con elementos digitales.	Sin elementos innovadores o metodologías inapropiadas.
Factibilidad de implementación	Es completamente viable con recursos disponibles; considera contexto real.	Es viable con pequeños ajustes logísticos.	Su implementación requiere recursos o condiciones no disponibles.	Difícilmente viable sin cambios sustanciales.

6. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)	JUSTIFICACIÓN	OBSERVACIÓN
Pertinencia pedagógica	10					
Claridad de objetivos	10					
Uso adecuado de TIC	10					
Innovación metodológica	10					
Factibilidad de implementación	10					
Evaluación del aprendizaje	10					
Inclusión y accesibilidad	10					
Resultados esperados	10					
TOTAL						80

PUNTAJE TOTAL OBTENIDO	NIVEL DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	RESULTADO
80	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.

Ciudad y fecha de evaluación: Chiclayo, 08 de mayo 2025.



Firma del evaluador

Dra. María Amparo de Dios Ruiz Sánchez.

FICHA DE EVALUACIÓN DE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN POR MEDICIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Estimado experto:

Le comunico que usted ha sido elegido para emitir su evaluación sobre el Programa de Intervención denominado "Scratch Jr. para desarrollar competencias digitales" el cual es parte del estudio titulado: "Herramienta Scratch Jr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe".

La evaluación del programa en cuestión es de gran relevancia para alcanzar la validez requerida con el propósito que los resultados alcanzados a partir de su aplicación sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en pre experimental, como a sus aplicaciones. De antemano, le agradezco su valiosísimo apoyo.

7. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Apellidos y Nombres del experto:	Lolo Avellaneda Gallirgos
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Educación
Áreas de experiencia profesional:	Educación Básica
Entidad donde labora:	I.E.N° 10011 Francisco Bolognesi Cervantes
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación (deseable):	Publicación de artículos en revistas

8. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- c. Validar lingüísticamente el Programa de Intervención "Scratch Jr. para desarrollar competencia digital"
- d. Evaluar la coherencia de los contenidos de acuerdo con sus dimensiones y a los criterios establecidos.

9. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	Ficha de evaluación
Autor(es):	Dely soledad Garcia Ordoñez
Procedencia:	Motupe
Administración:	Grupal
Periodo de aplicación:	15 de mayo /06 de junio
Ámbito de aplicación:	Educativo

10. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
3. Crea objetos virtuales	Es construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana
4. Gestiona información del entorno virtual	Analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente

11. INSTRUCCIONES PARA EL EXPERTO VALIDADOR:

Estimado experto:

En el anexo 01 se adjunta el programa de intervención titulado "Scratch Jr. para desarrollar competencias digitales", con el objetivo que usted pueda evaluarlo de acuerdo con la siguiente matriz:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)
Pertinencia pedagógica	Responde con precisión a una necesidad educativa y está alineado con el currículo nacional y las políticas institucionales.	Responde satisfactoriamente a una necesidad relevante; hay buena alineación curricular.	La necesidad educativa se evidencia parcialmente y la alineación curricular es parcial.	No responde a una necesidad educativa determinada y, además, no está alineado con el currículo.
Claridad de objetivos	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y coherentes con el propósito del estudio.	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y responden parcialmente al propósito del estudio.	Los objetivos están poco definidos, son difícilmente medibles y no guardan coherencia con el propósito del programa.	No presenta objetivos.
Uso adecuado de TIC	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son pertinente (s), innovadora(s), accesible(s) y bien integrada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) evidencia (a) un uso funcional y relevante de TIC y se integra al programa de manera adecuada.	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son útil (es), pero está/ están poco alineada (s) o mal aplicada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/ son inadecuada (s), irrelevante (s) y su uso no evidencia (a) justificación pedagógica.
Innovación metodológica	Propone metodologías activas, creativas e inclusivas que transforman el aprendizaje.	Presenta enfoques novedosos que favorecen el aprendizaje.	Uso de metodologías tradicionales con elementos digitales.	Sin elementos innovadores o metodologías inapropiadas.
Factibilidad de implementación	Es completamente viable con recursos disponibles; considera contexto real.	Es viable con pequeños ajustes logísticos.	Su implementación requiere recursos o condiciones no disponibles.	Difícilmente viable sin cambios sustanciales.

Evaluación del aprendizaje	Incluye al menos seis instrumentos de evaluación del aprendizaje variados, claros y pertinentes a los objetivos del programa; se evalúa proceso y producto.	Incluye al menos cuatro instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes, los cuales son claros y son coherentes con los objetivos del programa.	Incluye solo dos instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes y la evaluación propuesta es parcial, poco específica o limitada en alcance.	No se define evaluación o es incoherente.
Inclusión y accesibilidad	Atiende diversidad (cultural, funcional, tecnológica); asegura equidad.	Considera elementos inclusivos básicos.	Tiene intención inclusiva, pero sin acciones concretas.	No contempla aspectos de inclusión o accesibilidad.
Resultados esperados	Resultados claros, medibles, con impacto esperado en aprendizaje.	Resultados coherentes y viables.	Resultados poco claros o difíciles de medir.	Resultados vagos o irrelevantes.

ESCALA DE VALORACIÓN

Puntaje Total Obtenido	Nivel de Evaluación	Descripción	Resultado
72 - 80 puntos	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.
64 - 71 puntos	Muy Bueno	El programa es sólido, con aspectos destacados, aunque requiere realizar algunos ajustes menores.	Se recomienda la aplicación previa subsanación de ajustes menores.
56 - 63 puntos	Bueno / Aceptable	El programa requiere mejoras importantes para garantizar una implementación eficaz y el logro de los resultados del estudio.	Se recomienda solamente si se implementan las mejoras propuestas por parte del evaluador.
55 puntos o menos	Insuficiente	No cumple con los estándares mínimos. Presenta debilidades importantes en diseño, aplicación o viabilidad.	No se recomienda la aplicación y el programa debe ser reestructurado.

12. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)	JUSTIFICACIÓN	OBSERVACIÓN
Pertinencia pedagógica	10					
Claridad de objetivos	10					
Uso adecuado de TIC	10					
Innovación metodológica	10					
Factibilidad de implementación	10					
Evaluación del aprendizaje	10					
Inclusión y accesibilidad	10					
Resultados esperados	10					
TOTAL						80

PUNTAJE TOTAL OBTENIDO	NIVEL DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	RESULTADO
80	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.

Chilayo 06 de mayo del año 2025


 Firma del evaluador
 Dr. Lolo Avelleda Gallirgos
 DNI
 28110387

FICHA DE EVALUACIÓN DE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN POR MEDICIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Estimado experto:

Le comunico que usted ha sido elegido para emitir su evaluación sobre el Programa de Intervención denominado "Scratch Jr. para desarrollar competencias digitales" el cual es parte del estudio titulado: "Herramienta Scratch Jr. para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de educación primaria de un colegio rural en Motupe".

La evaluación del programa en cuestión es de gran relevancia para alcanzar la validez requerida con el propósito que los resultados alcanzados a partir de su aplicación sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en pre experimental, como a sus aplicaciones. De antemano, le agradezco su valiosísimo apoyo.

13. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Apellidos y Nombres del experto:	Nilda Rosario Arrollo Contreras
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Educación
Áreas de experiencia profesional:	Educación Básica
Entidad donde labora:	:E.N° 10011 Francisco Bolognesi Cervantes
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación (deseable):	

14. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- e. Validar lingüísticamente el Programa de Intervención "Scratch Jr. para desarrollar competencia digital"
- f. Evaluar la coherencia de los contenidos de acuerdo con sus dimensiones y a los criterios establecidos.

15. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	Ficha de evaluación
Autor(es):	Dely soledad García Ordoñez
Procedencia:	Motupe
Administración:	Grupal
Periodo de aplicación:	15 de mayo /06 de junio
Ámbito de aplicación:	Educativo

16. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
5. Crea objetos virtuales	Es construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana
6. Gestiona información del entorno virtual	Analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente

17. INSTRUCCIONES PARA EL EXPERTO VALIDADOR:

Estimado experto:

En el anexo 01 se adjunta el programa de intervención titulado "Scratch Jr. para desarrollar competencias digitales", con el objetivo que usted pueda evaluarlo de acuerdo con la siguiente matriz:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)
----------	--------------------	-----------------	---------------------	------------------------

Pertinencia pedagógica	Responde con precisión a una necesidad educativa y está alineado con el currículo nacional y las políticas institucionales.	Responde satisfactoriamente a una necesidad relevante; hay buena alineación curricular.	La necesidad educativa se evidencia parcialmente y la alineación curricular es parcial.	No responde a una necesidad educativa determinada y, además, no está alineado con el currículo.
Claridad de objetivos	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y coherentes con el propósito del estudio.	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y responden parcialmente al propósito del estudio.	Los objetivos están poco definidos, son difícilmente medibles y no guardan coherencia con el propósito del programa.	No presenta objetivos.
Uso adecuado de TIC	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son pertinente (s), innovadora(s), accesible(s) y bien integrada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) evidencia (a) un uso funcional y relevante de TIC y se integra al programa de manera adecuada.	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son útil (es), pero está/ están poco alineada (s) o mal aplicada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/ son inadecuada (s), irrelevante (s) y su uso no evidencia (a) justificación pedagógica.
Innovación metodológica	Propone metodologías activas, creativas e inclusivas que transforman el aprendizaje.	Presenta enfoques novedosos que favorecen el aprendizaje.	Uso de metodologías tradicionales con elementos digitales.	Sin elementos innovadores o metodologías inapropiadas.
Factibilidad de implementación	Es completamente viable con recursos disponibles; considera contexto real.	Es viable con pequeños ajustes logísticos.	Su implementación requiere recursos o condiciones no disponibles.	Difícilmente viable sin cambios sustanciales.

Evaluación del aprendizaje	Incluye al menos seis instrumentos de evaluación del aprendizaje variados, claros y pertinentes a los objetivos del programa; se evalúa proceso y producto.	Incluye al menos cuatro instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes, los cuales son claros y son coherentes con los objetivos del programa.	Incluye solo dos instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes y la evaluación propuesta es parcial, poco específica o limitada en alcance.	No se define evaluación o es incoherente.
Inclusión y accesibilidad	Atiende diversidad (cultural, funcional, tecnológica); asegura equidad.	Considera elementos inclusivos básicos.	Tiene intención inclusiva, pero sin acciones concretas.	No contempla aspectos de inclusión o accesibilidad.
Resultados esperados	Resultados claros, medibles, con impacto esperado en aprendizaje.	Resultados coherentes y viables.	Resultados poco claros o difíciles de medir.	Resultados vagos o irrelevantes.

ESCALA DE VALORACIÓN

Puntaje Total Obtenido	Nivel de Evaluación	Descripción	Resultado
72 - 80 puntos	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.
64 - 71 puntos	Muy Bueno	El programa es sólido, con aspectos destacados, aunque requiere realizar algunos ajustes menores.	Se recomienda la aplicación previa subsanación de ajustes menores.
56 - 63 puntos	Bueno / Aceptable	El programa requiere mejoras importantes para garantizar una implementación eficaz y el logro de los resultados del estudio.	Se recomienda solamente si se implementan las mejoras propuestas por parte del evaluador.
55 puntos o menos	Insuficiente	No cumple con los estándares mínimos. Presenta debilidades importantes en diseño, aplicación o viabilidad.	No se recomienda la aplicación y el programa debe ser reestructurado.

18. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)	JUSTIFICACIÓN	OBSERVACIÓN
Pertinencia pedagógica	10					
Claridad de objetivos	10					
Uso adecuado de TIC	10					
Innovación metodológica	10					
Factibilidad de implementación	10					
Evaluación del aprendizaje	10					
Inclusión y accesibilidad	10					
Resultados esperados	10					
TOTAL						80

PUNTAJE TOTAL OBTENIDO	NIVEL DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	RESULTADO
80	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.

Chiclayo 08 de mayo del año 2025



Firma del evaluador
Dr. Nilda Rosario Arrollo Contreras
DNI
16436417

Anexos (diseños de 12 sesiones)

Sesión de aprendizaje N° 01

I. DATOS GENERALES:






Institución Educativa : 11126 Cruz Verde
 UGEL : Lambayeque
 Área : Comunicación
 Ciclo : IV-V ;
 Turno : Mañana
 Docente : Dely Soledad Garcia Ordoñez
 Duración : 2 horas pedagógicas
 Fecha :

II. TÍTULO : "Conociendo la interfaz de la tableta y de Scratch Jr."

III. PROPÓSITO: hoy conoceremos su interfaz de la tableta y Scratch Jr y algunas funciones básicas de la tableta para usarla en actividades divertidas.

Competencia	Capacidades	Desempeños priorizados/Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizado. <ul style="list-style-type: none"> • Explora y utiliza la interfaz de la tableta y de Scratch Jr, identificando correctamente los iconos y funciones básicas necesarias para desarrollar una actividad. • Utiliza adecuadamente las funciones básicas de la tableta como: encendido, navegación, selección de aplicaciones. • Organiza sus documentos digitales utilizando carpetas, nombres adecuados y ubicaciones accesibles, demostrando un criterio lógico y personal. 	Ficha informativa: "conociendo la interfaz de la tableta y Scratch Jr."	Lista de cotejo
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
<p>Inicio</p> <p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida los estudiantes: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertirnos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación. • Iniciar con una breve conversación sobre el uso de la tecnología en la vida diaria. Preguntar a los estudiantes si han usado alguna vez una tablet o computadora y qué aplicaciones les gustan. • Explicar brevemente qué son las TIC y luego los invita a ver un video de un podcast. <p>https://www.canva.com/design/DAGnt0Hg5o8/9zusRfsi-rj8wdEKcNpFa6g/watch?utm_content=DAGnt0Hg5o8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=hf780ec2514</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar a los estudiantes una imagen de una Tablet y de Scratch Jr para despertar su curiosidad. Preguntar: • ¿Conocen a estas imágenes? • ¿Dónde han visto esta imagen de este gatito?, • ¿Qué creen que se puede hacer con este programa? • ¿Les gustaría crear sus propias historias animadas? • Propósito de hoy es: hoy conoceremos su interfaz de la tableta y Scratch Jr y algunas funciones básicas de la tableta para usarla en actividades divertidas. • Tomamos Acuerdos de Convivencia: • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tablets: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta del Minedu. - imágenes - Manual de instrucciones - Canva - Veed.io
<p>Desarrollo</p>	<p>1) Antes de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conectar conocimientos previos: Iniciar una conversación en grupo donde los estudiantes compartan experiencias sobre historias que les gustan y personajes que han conocido en libros o en medios digitales. Preguntar: ¿Qué tipos de historias les gusta contar y qué personajes son sus favoritos? ➢ Mostrar el título del texto: “Conociendo la interfaz de la tableta y de ScratchJr” • Preguntar: • ¿De qué creen que tratará el texto? • ¿Qué información esperan encontrar? 	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta del Minedu - ScratchJr - Imagen - Plataforma Cavas - Canva - Yootube

60	<p>➤ Luego mostramos una imagen sobre Scratch Jr. y preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué creen que se puede hacer con este programa? • ¿Han usado alguna vez una aplicación parecida? • Hay que explicar que el texto les enseñará cómo usar ScratchJr y las funciones de la interfaz de la tableta.  <p>2. Durante la lectura:</p> <p>➤ La docente da las instrucciones para que ingresen</p> <p>➤ "Conociendo la interfaz de la tableta (funciones básicas y ubicación de las aplicaciones en la tableta año 2025 https://www.canva.com/design/DAGmPdJ2txc/Yvws3qGZucJoAcDvpXFPRa/edit</p> <p>➤ Con ayuda de la docente ingresan a "ScratchJr" y leen el manual que viene en el programa </p> <p>➤ Todos los niños participan de la lectura activa .</p> <p>➤ Luego se divide el texto en secciones (por ejemplo: escenario, bloques, personajes) y detenerse en cada una para hacer preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué encontramos en el escenario? • ¿Cómo se usan los bloques de color azul? <p>➤ Exploración inicial en la tableta</p> <p>➤ Ingresan al Scratch Jr y visualizan un video tutorial que se titula "Introducción rápida ScratchJr" </p> <p>➤ Presentar a los estudiantes un breve video o imagen de ScratchJr para afianzar su lectura y sus conocimientos. https://youtu.be/sRGNpQTH1WM?si=7u24gRXIE_uWWmrs)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manos a la acción: cada niño abrirá el ScratchJr y relacionar lo leído con la interfaz. • Pedirles que localicen las partes mencionadas en el texto (escenario, bloques, personajes). • Escenario: Lugar donde se ven los personajes. • Bloques: Sirven para programar movimientos. • Personajes: Se agregan desde el botón de personajes. <p>3) Después de la lectura:</p> <p>➤ Recapitular el contenido: Juntos, hacer una lluvia de ideas sobre las características del programa y funciones de la Tablet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendieron sobre Scratch Jr? ¿Por qué será importante saber las funciones de la Tablet? <p>➤ También reciben un pdf. Impreso para que afinasen sus conocimientos en sus casas.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  block-descriptions_ scratchjr-interface- es.pdf </div> <div style="text-align: center;">  guide_es.pdf </div> </div>	
Cierre	<p>➤ Reflexión sobre el aprendizaje (reciben su autoevaluación)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue lo más fácil de comprender del texto? 	Autoevaluación

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado**: Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso**: Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado**: Si el estudiante no cumple con el criterio.

ANEXOS:



CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Utilice adecuadamente las funciones básicas de la tableta como: encendido, navegación, selección de aplicaciones			
Explore y utilice la interfaz de la tableta y de Scratch Jr, identificando correctamente los iconos y funciones básicas necesarias para desarrollar una actividad.			
Organice los documentos digitales utilizando carpetas, nombres adecuados y ubicaciones accesibles, demostrando un criterio lógico y personal			



I. DATOS GENERALES:

- a. Institución Educativa : 11126 Cruz Verde
 b. UGEL : Lambayeque
 c. Área : Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 d. Ciclo : IV-V
 e. Turno : Mañana
 f. Docente : Dely Soledad García Ordoñez
 g. Duración : 2 horas pedagógicas
 h. Fecha :


II. TITULO**Explorando la categoría de bloques”**

- III. PROPÓSITO:** Aprender utilizar los bloques siguiendo diferentes acciones. Además, comprenderán cómo estos elementos pueden ser aplicados para resolver desafíos creativos en entornos virtuales

Competencia 28	Capacidades	Desempeños precisados/ Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizado. • Sigue las indicaciones del docente para encender, usar y apagar la Tablet respetando criterios de seguridad y cuidado • Realiza diferentes procedimientos con los bloques de Scratch Jr. 	Proyecto terminado	Lista de cotejo
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

V. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
Inicio 20	<p>Saludo: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertirnos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación.</p> <p>➤ Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para comenzar, les haré una pregunta intrigante: ¿Alguna vez han intentado mover un objeto sin tocarlo? ¡Imaginen que pueden hacer que un robot camine solo! 	- Tableta del Minedu.

	<p>Actividad 1: "Imaginación en Movimiento" - Dividamos la clase en dos grupos. Un grupo dibuja un robot y el otro grupo escribe las órdenes que el robot debe seguir para moverse. ¿Cuál sería la primera orden que le darías a tu robot? ¿Por qué crees que es importante planificar sus movimientos antes de que empiece a caminar?</p> <p>Recojo de Saberes Previos:</p> <p>¿Alguien sabe qué significa programar?</p> <p>¿Han usado alguna vez un juego o una aplicación con bloques de movimiento? ¿Cómo fue su experiencia?</p> <p>Propósito: Aprender utilizar los bloques siguiendo diferentes acciones. Además, comprenderán cómo estos elementos pueden ser aplicados para resolver desafíos creativos en entornos virtuales.</p> <p>➤ Tomamos acuerdos de Convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tabletas, no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas. 	
Desarrollo 60	<p>➤ La docente da una explicación ayudándose de un video sobre los bloques de movimiento:</p> <p>➤ https://youtu.be/4czkrEXhOmQ?si=PBfykOnIK2kyKirN</p> <p>https://youtu.be/ez_IUiP42Y?si=9Mm-vg_iLuRy8yLU</p> <p>➤ Luego la maestra va mostrando en la pizarra las diferentes acciones con los bloques para que en conjunto realicen el paso a paso .</p> <p>➤ Se les entregara stickers (anexo) de los bloques donde ellos realizaran primero en una hoja física. luego lo harán en el programa esto les permitirá aprender las funciones.</p> <p>➤ Presentación en gama:</p> <p>➤ https://gamma.app/docs/Copy-of-Maximizing-Your-Digital-Presence-with-company-name-egfrv1v4ov5sjxa .También recibirán impresos en</p> <p> Copy-of-Maximizing-Your-Digital-Presence.pdf</p> <p>✓ Solicite a los estudiantes que terminaron la tarea que muestren sus proyectos al resto de la clase y que expliquen lo que hicieron en ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - YouTube - Tableta del Minedu - Programa ScratchJr - Gama - Imágenes - Canvas - Pdf
Cierre	<p>✓ Guardan su proyecto en su carpeta digital del programa.</p> <p>✓ Reflexión sobre el aprendizaje (reciben su autoevaluación)</p>	- Autoevaluación

20	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo y compartir ideas sobre lo que aprendiste? ✓ ¿Cómo puedo aplicar lo que aprendí sobre los bloques de movimiento para hacer que mis personajes se muevan de manera más creativa? ✓ ¿Qué historia me gustaría contar utilizando todo lo que aprendí hoy y qué elementos nuevos puedo incluir? 	
----	--	--

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC						
Capacidad: Gestiona información del entorno virtual.						
Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando.						
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
		Sigue las indicaciones del docente para encender, usar y apagar la Tablet respetando criterios de seguridad y cuidado			Realiza diferentes procedimientos con los bloques de programación de Scratch Jr.	
						Observaciones
01	Barrios Reyes Dana Paola					
02	Rodríguez Calderón Luis Anderson					
03	Barrios Lucero Snaider Anthony					
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros					
05	Tocto Chaquila Anita Yisela					
06	Barrios Chucas Sofia Alejandra					
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo					
08	Castro Ramón Geyser Obed					
09	Martínez Niño Naldy Taily					
10	Gonzales Lucero Anali Esperanza					
11	Oyala Manayay Yerald Aldair					
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly					
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi					

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

Logrado Si el estudiante cumple completamente el criterio.

En proceso: Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.

No logrado: Si el estudiante no cumple con el criterio

Nexos



Evalúa tus aprendizajes

CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Sigue las indicaciones del docente para encender, usar y apagar la Tablet respetando criterios de seguridad y cuidado			
Realice diferentes procedimientos con los bloques de programación de Scratch Jr.			

❖ Utiliza los Stickers y realiza las acciones según corresponda

NOMBRE: _____

1.

2.

3.

4.

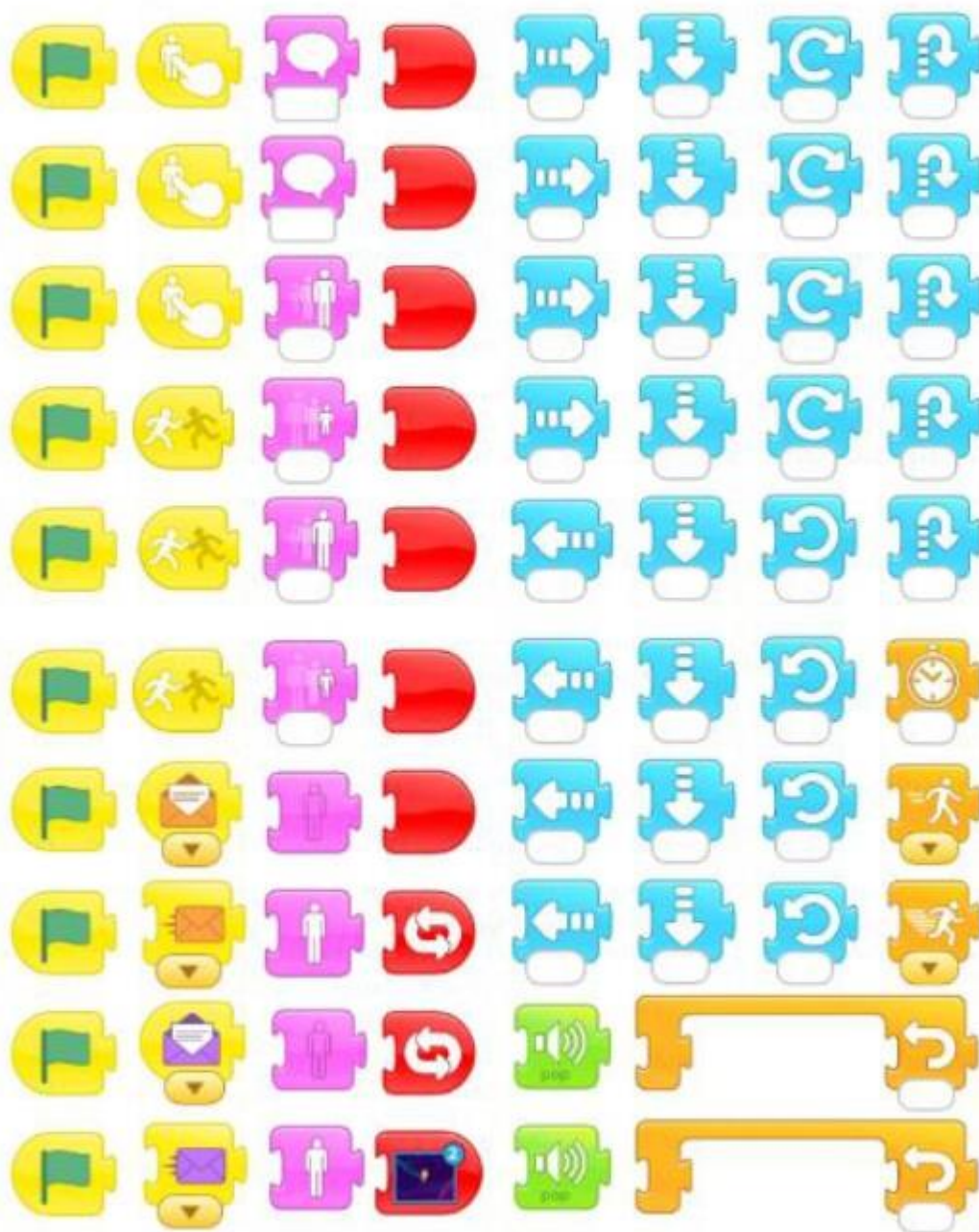
5.

6.



7.





Sesión de aprendizaje N° 03

I. DATOS GENERALES:




Institución Educativa	: 11126 Cruz Verde
UGEL	: Lambayeque
Área	: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
Ciclo	: IV-V
Turno	: Mañana
Docente	: Dely Soledad García Ordoñez
Duración	: 2 horas pedagógicas
Fecha	:
TITULO	Manejando mi carro

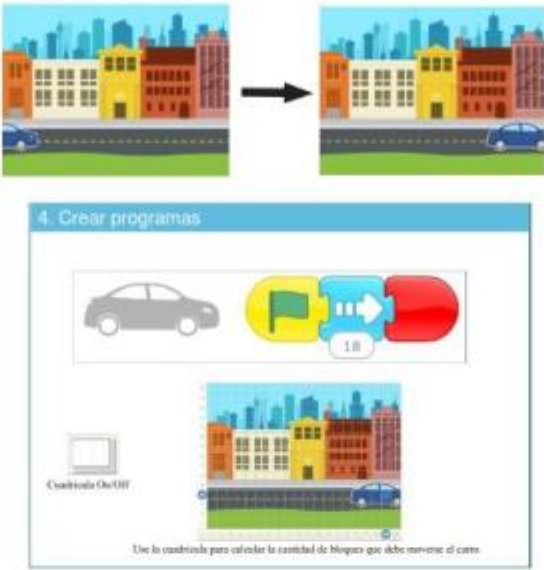
- II. PROPÓSITO : : Aprenderán a seleccionar fondos en Scratch Jr y cómo hacer que sus personajes comiencen a moverse con el bloque "Iniciar con Bandera Verde.

Competencia 28	Capacidades	Desempeño /Criterios	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando. • Selecciona un fondo adecuado para el proyecto en Scratch Jr. • Organiza los bloques para ejecutar múltiples acciones de manera concurrente • Crean un fondo y los personajes para representar su proyecto de manera creativa 	Proyecto terminado	Lista de cotejo.
	Crea objetos virtuales en diversos formatos.			
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

III. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
Inicio 20	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertirnos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación. ➤ Motivación: Comenzar la sesión preguntando a los estudiantes si han jugado algún juego que tenga diferentes fondos. Preguntarles qué les gusta de esos fondos. 	Tableta del minedu. YouTube

	<p>➤ Propósito: hoy aprenderán a seleccionar fondos en Scratch Jr y cómo hacer que sus personajes comiencen a moverse con el bloque "Iniciar con Bandera Verde".</p> <p>➤ Acuerdos de Convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tablets: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas. 	
<p>Desarrollo 60</p>	<p>Explicación:</p> <p>➤ Seleccionar un fondo para su proyecto y utilizamos la bandera Verde, para establecer las condiciones de inicio para sus programas. Los estudiantes aprenderán que el botón Bandera Verde restablecerá también el sitio en el que estaba ubicado al inicio el personaje; aprenderán a escoger un fondo, escoger personaje, ajustar tamaño que los programas pueden ejecutarse de manera concurrente o simultánea.</p> <p>➤ El maestro proyectará una imagen en la laptop y también la tendrán impresa como lamina para facilitar su comprensión</p> <div data-bbox="507 1016 959 1120"> <p>1. Escoger fondo</p>  </div> <div data-bbox="507 1137 959 1352"> <p>2. Escoger personajes</p>  </div> <div data-bbox="499 1391 1027 1659"> <p>3. Ajuste el tamaño del personaje y muévalo al sitio de inicio</p>  </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta del Minedu. - Scratch Jr - Plataforma Canvas - YouTube - Imágenes.

	 <p>4. Crear programas</p> <p>Controla Que Off</p> <p>Bandera Verde</p> <p>Moverse el carro</p> <p>Use la consola para cambiar la cantidad de bloques que debe moverse el carro.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra da la retroalimentación respectiva a quien lo necesite de forma personal ➤ Muestran su proyecto terminado (evidencia 1) ➤ Los niños aprenderán a crear su propio fondo (evidencia 2) ➤ Observan un video en YouTube para aprender a crear fondos . https://youtu.be/sRGNpQTH1WM?si=PXkWDyFM3mX_ciQI 	
<p>Cierre</p> <p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reunir a los estudiantes y pedirles que compartan sus proyectos con la clase. Y verifican su proyecto en su carpeta virtual de Scratch Jr en la tableta ➤ Se autoevalúan, luego responden las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> • ¿qué les gustó de la actividad y qué aprendieron sobre el uso de fondos y el bloque "Iniciar con Bandera Verde?" • Se felicita a los alumnos por sus logros. 	<p>Gmail. autoevaluación</p>

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC										
Capacidad: Gestiona información del entorno virtual.										
Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando.										
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								
		Selecciona un fondo, y personajes, para el proyecto en Scratch Jr.	Organiza los bloques para ejecutar múltiples acciones de manera concurrente	Crean un fondo y los personajes para representar su proyecto de manera creativa.	Observaciones					
01	Barrios Reyes Dana Paola									
02	Rodríguez Calderón Luis Anderson									
03	Barrios Lucero Snaider Anthony									
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros									
05	Tocto Chaquila Anita Yisela									
06	Barrios Chucas Sofia Alejandra									
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo									
08	Castro Ramón Geysler Obed									
09	Martínez Niño Naldy Tailly									
10	Gonzales Lucero Analí Esperanza									
11	Oyala Manayay Yerald Aldair									
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly									
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi									

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado**: Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso**: Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado**: Si el estudiante no cumple con el criterio.



CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Seleccione un fondo y personaje adecuado para el proyecto en Scratch Jr.			
Organice los bloques para ejecutar múltiples acciones de manera concurrente			
Cree un fondo y los personajes para representar mi proyecto de manera creativa			

Anexos



¿Puedo hacer que mi carro atraviese la ciudad?

1. Escoger fondo




OK

2. Escoger personajes

+



OK



Cerrar el menú (rota) y siempre presionando

3. Ajuste el tamaño del personaje y muévelo al sitio de inicio




Mueva el carro del centro de la pantalla a la esquina inferior izquierda.


→


4. Crear programas







Use la herramienta para cambiar la cantidad de bloques que debe moverse el carro.



- ¿Cómo hace usted para que el carro llegue solamente hasta la mitad de la distancia?

Sesión de aprendizaje N° 04

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : 11126 Cruz Verde
 UGEL : Lambayeque
 Área : Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 Ciclo : IV-V
 Turno : Mañana
 Docente : Dely Soledad Garcia Ordoñez
 Duración : 2 horas pedagógicas
 Fecha : Marzo
TÍTULO : Es hora de bailar


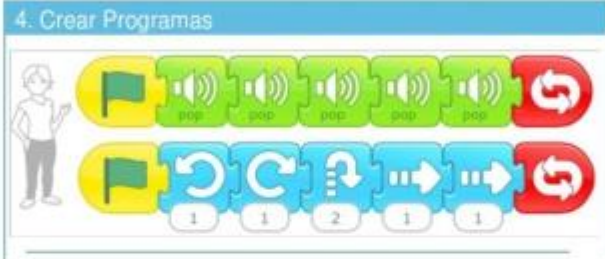
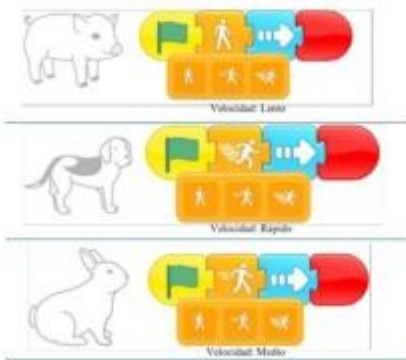
II. PROPÓSITO : Aprenderán a hacer que un personaje baile y lo personalizarán creativamente.

Competencia 28	Capacidades	Desempeño/Criterios	Evidencia	Intrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	<p>Gestiona información del entorno virtual</p> <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos.</p>	<p>➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecciona un fondo adecuado para el proyecto en ScratchJr. • Organiza los bloques para ejecutar múltiples acciones de manera concurrente. <p>➤ Crea diferentes proyectos en Scratch JR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea, personaliza y hace que interactúen bailando los personajes- 	Proyecto terminado	Lista de cotejo.
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

III. ORGANIZACIÓN










Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
Inicio 20	<p>➤ Saludo: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertimos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación.</p> <p>➤ Motivación: la docente les pone una canción e invita a bailar a los niños : https://youtu.be/LlhkeaGuUJQ?si=CaM5o7y3N-cehENG .</p>	<p>Tableta.</p> <p>YouTube</p>

	<p>➤ luego la maestra les hace algunas preguntas como: ¿les gusta bailar? ¿Qué partes del cuerpo movieron? ¿les gustaría dibujarse a ustedes mismo o a un amigo y hacer bailar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • El proposito de hoy es: aprenderán a hacer que un personaje baile y lo personalizarán creativamente. <p>➤ Acuerdos de Convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tablets: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas. 	
<p>Desarrollo 60</p>	<p>➤ La maestra da las explicaciones necesarias. Ayudándose de imágenes que indicaran los procedimientos para la actividad.</p> <div data-bbox="475 947 1023 1070"> <p>1. Escoger el fondo</p> </div> <div data-bbox="475 1088 1023 1375"> <p>2. Escoger los personajes</p> </div> <div data-bbox="493 1415 1011 1718"> <p>3. Mueva y ubique los personajes al sitio de inicio</p> <p>Ubique los personajes moviéndolos del centro de la pantalla.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ▪Tableta del Minedu ▪ScratchJr ▪Imágenes ▪Plataforma canvas

	<div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendemos la tableta y abrimos el programa Scratch Jr considerando los pasos a realiza y además pueden personalizarlo. (evidencia 1) ➤ La maestra da la retroalimentación respectiva y verifica que todos hayan guardado su proyecto. ➤ Los niños seguirán explorando, permitiéndoles seguir otro proyecto que les permite afianzar los bloques de control y lo personalizaran creativamente. (evidencia 2) <div style="text-align: center;">  </div>	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reunir a los estudiantes y pedirles que compartan sus proyectos con la clase. Y luego lo envían por Gmail. ➤ Los estudiantes se autoevalúan luego contestan las siguientes preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gmail - Autoevaluación - Cartel de

20	<p>¿Qué les gustó de la actividad y qué aprendieron sobre la creación de nuevos personajes y el bloque "Iniciar al Tocar"?</p> <p>¿Cómo lograste que los tiburones y el pecesito se movieran?</p> <p>¿Qué tan fácil o difícil fue usar la Bandera Verde para mover varios tiburones al mismo tiempo?</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Resumir los puntos clave de la lección y recordarles que en la próxima sesión aprenderán sobre grabar sonido y el uso de bloques de espera y velocidad.➤ Felicitar a todos los estudiantes por sus logros.	
----	--	--

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Capacidad: Gestiona información del entorno virtual. Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando. Capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos. Desempeño: Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.										
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								
		Selecciona un fondo adecuado para el proyecto en ScratchJr	Organiza los bloques para ejecutar múltiples acciones de manera concurrente	Crea, personaliza y hace que interactúen bailando los personajes-	Observaciones					
										
01	Barrios Reyes Dana Paola									
02	Rodriguez Calderón Luis Anderson									
03	Barrios Lucero Snaider Anthony									
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros									
05	Tocto Chaquila Anita Yisela									
06	Barrios Chucas Sofia Alejandra									
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo									
08	Castro Ramón Geyser Obed									
09	Martínez Niño Naldy Taily									
10	Gonzales Lucero Anali Esperanza									
11	Oyala Manayay Yerald Aldair									
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly									
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi									

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado:** Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso:** Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado:** Si el estudiante no cumple con el criterio



CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Seleccione un fondo adecuado para el proyecto en Scratch Jr			
Organice los bloques para ejecutar múltiples acciones de manera concurrente			
Cree, personalice y hace que interactúen bailando los personajes.			



¿Puedo hacer que mi personaje baile?

1. Escoger el fondo



2. Escoger los personajes



3. Mueva y ubique los personajes al sitio de inicio





4. Crear Programas






- Puede lograr que pasen otras cosas cuando un personaje toque a otro? Intente con el bloque Esconder!
- Cómo puede usar el bloque de velocidad para cambiar la forma en que se mueven los personajes?

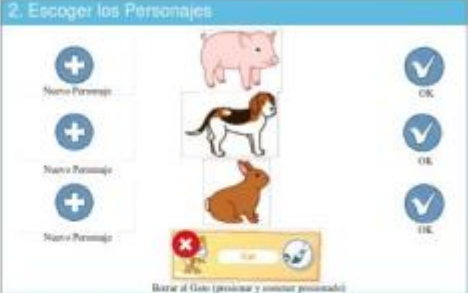
ESTE TRABAJO ESTÁ LICENCIADO BAJO CREATIVE COMMONS LICENCIA INTERNACIONAL ATRIBUCION-COMPARTIR IGUAL. TRADUCCIÓN DE EDUTEKA / www.eduteka.org/scratchjr-actividades.php

Scratch ¿Puedo hacer que mi personaje participe en una carrera?

1. Escoger el Fondo




2. Escoger los Personajes




3. Mover los Personajes al sitio de inicio



4. Crear Programas



¿Qué otros programas puede hacer con el bloque de Velocidad?
 ¡Si no puede encontrar los personajes o fondos que busca, píntelos usted!


 ESTE TRABAJO ESTÁ LICENCIADO BAJO CREATIVE COMMONS LICENCIA INTERNACIONAL, ATRIBUCION-COMPARTIR IGUAL. TRADUCCIÓN DE EDUTEKA (www.eduteka.org/scratchj-actividades.php)

Sesión de aprendizaje N° 05

I. DATOS GENERALES:









UGEL	: Lambayeque
Área	: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
Ciclo	: IV-V
Turno	: Mañana
Docente	: Dely Soledad García Ordoñez
Duración	: 2 horas pedagógicas
Fecha	:
TÍTULO	“Grabando sonidos mientras juego balón cesto”

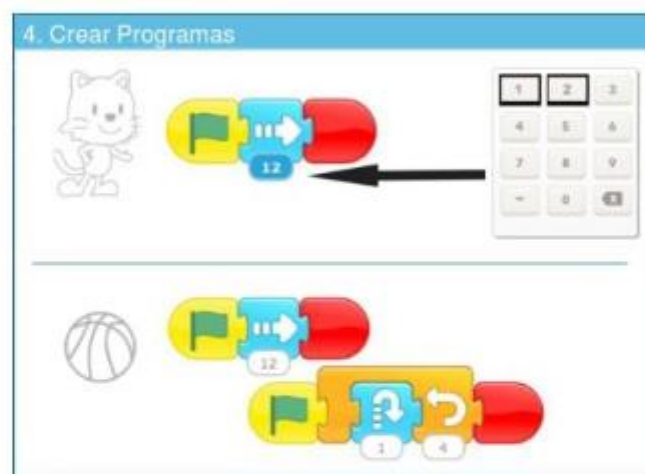
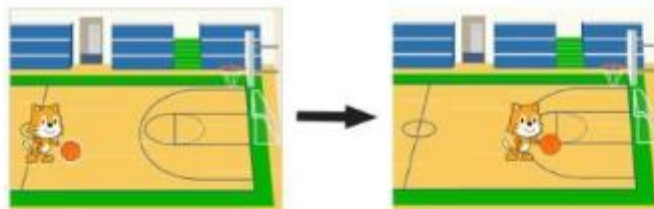
II. PROPÓSITO: Aprender a grabar sonidos y usarlos en una animación creada en ScratchJr.

Competencia transversal	Capacidades	Desempeños precisados/ Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando. <ul style="list-style-type: none"> • Organiza y utiliza los sonidos grabados de forma coherente dentro del entorno virtual, manteniendo el orden de las grabaciones ➤ Crea diferentes proyectos en Scratch Jr. <ul style="list-style-type: none"> • Diseña una animación con al menos dos escenas utilizando sonidos grabados, respetando la estructura lógica del proyecto 	Proyecto terminado	Lista de cotejo
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

III. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
Inicio 20	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertirnos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación. ➤ Motivación: <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio inicial para rescatar saberes previos: Preguntar a los estudiantes si han grabado su voz antes y en qué situaciones (audios en WhatsApp, grabadoras, etc.). • Realizamos estas preguntas para activar sus saberes: • ¿Para qué crees que sirve grabar sonidos en un programa como ScratchJr? • ¿Qué tipo de sonidos podrían hacer que tu animación sea más interesante? 	Tableta del minedu. YouTube

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ propósito de la sesión: aprender a grabar sonidos y usarlos en una animación creada en ScratchJr. ➤ Acuerdos de Convivencia: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalcar la importancia de manejar con cuidado las tablets: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas. 	
<p>Desarrollo 60</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da la explicación necesaria para empezar a utilizar los bloques de sonido y visualizan un video para su mejor comprensión. https://youtu.be/iBQjguSltgE?si=h7ZftSh7Z9Cj6L  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego la maestra presenta una secuencia de imágenes donde están los procedimientos a seguir: <div style="border: 1px solid #00a0e3; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="background-color: #00a0e3; color: white; padding: 2px;">1. Escoger el Fondo</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p style="text-align: center; font-size: small;">Nuevo Fondo OK</p> </div> <div style="border: 1px solid #00a0e3; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="background-color: #00a0e3; color: white; padding: 2px;">2. Escoger un Personaje adicional</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p style="text-align: center; font-size: small;">Nuevo Personaje OK</p> </div> <div style="border: 1px solid #00a0e3; padding: 5px;"> <p style="background-color: #00a0e3; color: white; padding: 2px;">3. Mover los personajes al sitio de inicio</p>  <p style="font-size: x-small; text-align: center;">Ubique los personajes seleccionados desde el centro de la pantalla.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta del Minedu - YouTube - Plataforma Canvas - Imágenes - Power point



- Prendemos la Tablet y abrimos el programa, luego realizan las acciones y se les orienta que ellos pueden personalizarlo con toda su imaginación y creatividad.
- Luego acceden a la función de grabación de sonido en Scratch Jr realizando las siguientes acciones:



Introduzca el sonido y si es necesario se usará el tutorial para retroalimentar los aprendizajes.

- Presione el botón verde para que se despliegue la paleta de sonidos
- Muestre cómo un personaje puede producir el sonido "pop"
- Muestre cómo se graba un nuevo sonido.
- Graban sonidos que representen diálogos, para su animación.
- Integran los sonidos grabados en los personajes de su animación, asegurándose de que estos correspondan a las acciones o el contexto.
- Los alumnos deben de asegurar que su proyecto este guardado con todos los cambios que hayan realizado.

<p>Cierre</p> <p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos nuestras animaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes comparten sus animaciones con el grupo, explicando cómo grabaron e integraron los sonidos en sus proyectos luego lo comparten por Gmail. ➤ Los niños se autoevalúan luego. ➤ Reflexión Metacognitiva: <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas orientadoras: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendí hoy sobre la grabación de sonidos en ScratchJr? • ¿Cómo puedo mejorar mis animaciones usando grabaciones? • ¿Qué haría diferente la próxima vez que use ScratchJr? 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartel de preguntas. - Autoevaluación
-------------------------	---	--

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC		CRITERIOS DE EVALUACIÓN					
Capacidad: Gestiona información del entorno virtual.		Organiza y utiliza los sonidos grabados de forma coherente dentro del entorno virtual, manteniendo el orden de las grabaciones			Diseña una animación con al menos dos escenas utilizando sonidos grabados, respetando la estructura lógica del proyecto		
Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando.							
Capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos.							
Desempeño: Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.							
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS						Observaciones
01	Barrios Reyes Dana Paola						
02	Rodríguez Calderón Luis Anderson						
03	Barrios Lucero Snaider Anthony						
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros						
05	Tocto Chaquila Anita Yisela						
06	Barrios Chucas Sofia Alejandra						
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo						
08	Castro Ramón Geysler Obed						
09	Martínez Niño Naldy Taily						
10	Gonzales Lucero Analí Esperanza						
11	Oyala Manayay Yerald Aldair						
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly						
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi						

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado**: Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso**: Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado**: Si el estudiante no cumple con el criterio.



CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Organice y utilice los sonidos grabados de forma coherente dentro del entorno virtual, manteniendo el orden de las grabaciones			
Diseña una animación con al menos dos escenas utilizando sonidos grabados, respetando la estructura lógica del proyecto			

Anexo

Scratch Jr ¿Puedo hacer que mi personaje "drible" un balón de basquetbol?

1. Escoger el Fondo



2. Escoger un Personaje adicional



3. Mover los personajes al sitio de inicio



¡Después, los personajes aparecerán desde el centro de la pantalla.

4. Crear Programas



- ¿Puede hacer que el Gato inserte el balón en la canasta?
 - ¿Qué más puede usted hacer con dos personajes que se mueven al mismo tiempo?

 ESTE TRABAJO ESTÁ LICENCIADO BAJO CREATIVE COMMONS LICENCIA INTERNACIONAL ATRIBUCIÓN-COMPARTIR IGUAL. TRADUCCIÓN DE RHUTERA (www.edutika.org/scratchj-actividades.php)

Sesión de aprendizaje N° 06

I. DATOS GENERALES:




Institución Educativa	: 11126 Cruz Verde
UGEL	: Lambayeque
Área	: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
Ciclo	: IV-V
Turno	: Mañana
Docente	: Dely Soledad Garcia Ordoñez
Duración	: 2 horas pedagógicas
Fecha	:
TÍTULO	"Mirando el atardecer"

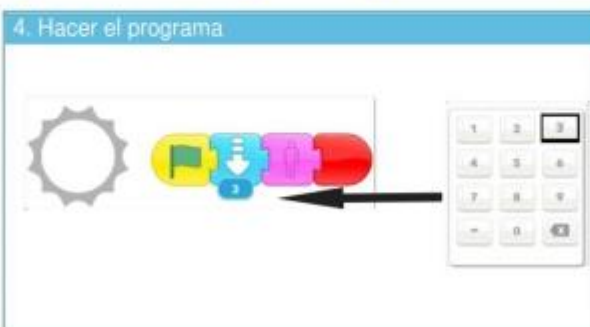
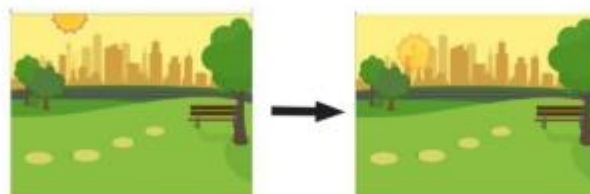
II. PROPÓSITO: Aprenderemos a hacer que el sol, la luna se oculten mientras los personajes interactúan.

Competencia transversal	Capacidades	Desempeños precisados/ Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando <ul style="list-style-type: none"> • Enciende y apaga la Tablet respetando criterios de seguridad y cuidado. ➤ Crea diferentes proyectos en Scratch Jr. <ul style="list-style-type: none"> • Usa Scratch Jr para crear uno a más proyectos sencillos en el que dos a más personajes interactúan. 	Proyecto terminado	Lista de cotejo
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

III. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
Inicio 20	Saludo: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertirnos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación. Motivación:	Tableta del Minedu. ScratchJr

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente inicia con una breve conversación para rescatar saberes previos, va anotando en la pizarra sus participaciones: • ¿Han visto alguna vez cómo se mueven los personajes en los videojuegos o animaciones? ➤ Explica de manera sencilla el propósito de la actividad: " Aprenderemos a hacer que el sol y la luna se oculte mientras los personajes interactúan. " ➤ Tomamos acuerdos de Convivencia: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tablets: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas 	<p>- Carteles con normas de convivencia(canva)</p>
<p>Desarrollo 60</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da la explicación necesaria para la. Utiliza imágenes secuenciales para su mejor comprensión de los pasos a seguir. ➤ El docente explica y muestra las funciones básicas: elegir personajes, agregar fondos, y usar bloques de programación <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="background-color: #0070c0; color: white; padding: 2px;">1. Escoger el Fondo</p>  </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="background-color: #0070c0; color: white; padding: 2px;">2. Escoger el Personaje</p>  </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="background-color: #0070c0; color: white; padding: 2px;">3. Mover el personaje al sitio de inicio</p>  </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta del Minedu - Presentaciones - Imágenes - Plataforma canvas - Laptop



- Los estudiantes siguen explorando y practicando en la tablet y se guían de las siguientes imágenes, pero se le incentiva a que lo personalicen y usen acciones que ya han aprendido en las clases anteriores. (evidencia 2)

¿Puede haber que veja la Luna después de que el Sol se oculte?


1. Escoger el Fondo

2. Definir una página nueva y editar el personaje Luna

3. Escoger el sonido y editarlo para obtener la Luna del fondo

4. Definir programa en página 1. Hacer el programa en página 2

¿Pero que veja la Luna después de que el Sol se oculte?
¿Qué pasa cuando edita un personaje de una página a otra?

	<ul style="list-style-type: none"> La maestra realiza la retroalimentación necesaria apoyándose de un tercer proyecto que los niños realizaran. (evidencia 3)  <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben de verificar que su proyecto este guardado con todas las acciones mejoradas. para compartir con sus compañeros, luego lo enviaran por Gmail. 	
<p>Cierre 20</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos y compartimos nuestras animaciones luego lo compartirán por Gmail. ➤ Se autoevalúan luego Reflexionan con las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue lo más fácil de esta actividad? • ¿Hubo algo que les costó trabajo? ¿Cómo lo resolvieron? • Si lo hicieran otra vez, ¿qué cambiarían o mejorarían en su proyecto? Esto fomenta la capacidad de autorregulación y análisis crítico de sus procesos de aprendizaje. • ¿Cómo podemos aplicar lo que aprendimos hoy? • ¿Qué otra acción les gustaría programar para sus personajes la próxima vez? 	<ul style="list-style-type: none"> - Gmail - Autoevaluación

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC						
Capacidad: Gestiona información del entorno virtual.						
Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando.						
Capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos.						
Desempeño: Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.						
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
		Enciende y apaga la Tablet respetando criterios de seguridad y cuidado.	Usa Scratch Jr para crear uno a más proyectos sencillos en el que dos a más personajes interactúan.			
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
01	Barrios Reyes Dana Paola					
02	Rodríguez Calderón Luis Anderson					
03	Barrios Lucero Snaider Anthony					
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros					
05	Tocto Chaquila Anita Yisela					
06	Barrios Chucas Sofía Alejandra					
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo					
08	Castro Ramón Geysler Obed					
09	Martínez Niño Naldy Taily					
10	Gonzales Lucero Anali Esperanza					
11	Oyala Manayay Yerald Aidair					
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly					
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi					

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado:** Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso:** Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado:** Si el estudiante no cumple con el criterio.



CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Enciende y apaga la Tablet respetando criterios de seguridad y cuidado.			
Usa Scratch Jr para crear uno a más proyectos sencillos en el que dos a más personajes interactúan.			

Anexos:

Scratch ¿Puedo hacer que el Sol se oculte?

1. Escoger el Fondo



2. Escoger el Personaje



3. Mover el personaje al sitio de inicio



4. Hacer el programa



ESTE TRABAJO ESTA LICENCIADO BAJO CREATIVE COMMONS LICENCIA INTERNACIONAL ATRIBUCION-COMPARTIR IGUAL. TRADUCCION DE EDUCATEKA (www.educateka.org/scratch/actividades.php)

¿Puede adicionar algunos animales para que vivan en el parque?
 ¿Puede hacer desaparecer (ocultar) los animales cuando el Sol se ponga?

Scratch ¿Puedo hacer que siga la Luna después de que el Sol se oculte?

1. Escoger el Proyecto

Ver el proyecto: ¿Puedo hacer que el Sol se oculte?



2. Adicionar una página nueva y ubicar allí el personaje Luna



3. Escoger el fondo y editarlo para eliminar la Luna del fondo



4. Cambiar programa en página 1, hacer el programa en página 2



¿Ahora que usted sabe cómo crear nuevas páginas ¿puede hacer un proyecto que tenga 3 o 4 páginas?
 ¿Qué pasa cuando usted arrastra un personaje de una página a otra?



¿Puedo hacer que mi personaje hable?

1. Escoger el Fondo

2. Escoger personajes

3. Mover los personajes al sitio de inicio

ESTE TRABAJO ESTÁ LICENCIADO BAJO CREATIVE COMMONS LICENCIA INTERNACIONAL ATRIBUCION-COMPARTIR IGUAL.



4. Crear programas

- ¿Puede adicionarle movimiento a la escena?
- Ahora que puede enviar mensajes de un personaje a otro ¿puede hacer una carrera de relevos?

Sesión de aprendizaje N° 07

I. DATOS GENERALES:



Institución Educativa	: 11126 Cruz Verde
UGEL	: Lambayeque
Área	: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
Ciclo	: IV-V
Turno	: Mañana
Docente	: Dely Soledad Garcia Ordoñez
Duración	: 2 horas pedagógicas
Fecha	:
Título	: "Interacción con múltiples personajes."

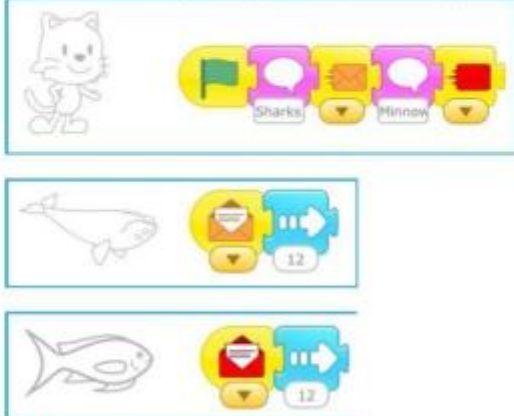
- II. **PROPÓSITO:** los estudiantes aprendan a utilizar el bloque "Iniciar al Chocar" en Scratch Jr para programar la interacción entre múltiples personajes




Competencia transversal	Capacidades	Desempeños precisados/ Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra autonomía al gestionar su entorno digital, eligiendo recursos apropiados para sus tareas. ➤ Crea diferentes proyectos en Scratch Jr. <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza correctamente el bloque "Iniciar al Chocar" para programar la interacción entre dos o más personajes dentro del proyecto 	Proyecto terminado	Lista de cotejo
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

III. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
Inicio 20	Saludo: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertirnos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación. Motivación:	Tableta del minedu. YouTube

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Iniciar con una breve conversación sobre los proyectos anteriores con las siguientes preguntas: ¿Qué les parece los proyectos que viene realizando?, ¿Qué acciones a un les cuesta aprenderlas? ➤ Retroalimentar brevemente qué son las TIC y cómo las usamos en la vida diaria. ➤ Propósito de la actividad es que aprendan a interactuar múltiples personajes con los bloques respectivo de programación. ➤ Tomamos acuerdos de Convivencia: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tabletas, no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas. 	
<p>Desarrollo</p> <p>60</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da la explicación necesaria para empezar a utilizar los bloques de interacción o movimiento para programar la interacción entre múltiples personajes. Se apoya de un video https://youtu.be/LihkeaGuUJQ?si=CaM5o7y3N-cehENG luego enseña las imágenes y acompaña el proceso paso a paso. <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">   </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta del Minedu - YouTube - Presentaciones(gama) - Imágenes - Laptop - Plataforma canvas

	<p>➤ Los niños aprenderán las siguientes acciones de la forma más simple como hacer que un personaje desencadene o inicie la acción del otro personaje.</p> <p>Seguimos practicando en un trabajo autodirigido :</p> <p>Opción N° 1: Vuelva a crear el juego de los Tiburones y los Pecesitos así:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adicione más Pecesitos y, provéalos de un activador de Iniciar con Mensaje, de un color determinado. • Suministre a todos los pecesitos, el mismo activador de Iniciar con Mensaje y, del mismo color. • 2. Cambie el bloque activador de los tiburones, pasando de Iniciar con Bandera Verde a Iniciar con Mensaje • y escoja un color diferente del de los pecesitos, para el bloque de mensaje. Proporcione a todos los • tiburones el mismo color para el bloque de mensaje iniciador. • Adicione un personaje, diferente al tiburón o al pecesito, para que llame a los tiburones y pecesitos • enviándoles un mensaje del color que están escuchando los pecesitos y luego los tiburones; o viceversa. <p>A continuación los programas que servirán para este proyecto:</p>  <p>Opción N° 2</p> <p>➤ Cree un juego de "El Mono en el medio". Se necesita una bola y otros tres personajes. Dos de los personajes estarán lanzándose la bola el uno al otro y, cuando el tercer personaje tome la bola, el juego se detiene. Para este proyecto los estudiantes deberán saber cómo funciona el bloque Detener.</p> <p>A continuación, algunos ejemplos de programas para el juego:</p>	
--	---	--

	<p>1. Personajes lanzadores y receptores.</p>  <p>2. Personaje del medio</p>  <p>3. Bola</p>  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Retroalimentamos las acciones con las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Cómo lograron que los personajes interactuaran en su proyecto. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué pasos seguiste para programar el bloque 'Iniciar al Chocar? ¿Qué sucedió cuando probaste la interacción entre los personajes? ¿Hubo algo que pudiste mejorar? 	
<p>Cierre</p> <p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos nuestras animaciones y socializamos nuestros aprendizajes logrados y envían sus proyectos por Gmail. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicieron para que sus personajes interactuaran? ¿Qué bloque utilizaron y qué acción programaron? ➤ Se autoevalúan y reflexionan con las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue lo más fácil de la actividad? • ¿Qué bloque utilizaste para hacer que los personajes interactuaran? • ¿Cómo te sentiste al usar la tecnología? • ¿Qué parte te gustaría mejorar la próxima vez? ¿Qué otra acción les gustaría programar para sus personajes la próxima vez? 	<p>-Tableta Gmail</p> <p>-Autoevaluación - Cartel de preguntas</p>

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC						
Capacidad: Gestiona información del entorno virtual.						
Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando.						
Capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos.						
Desempeño: Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.						
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
		Demuestra autonomía al gestionar su entorno digital, eligiendo recursos apropiados para sus tareas.			Utiliza correctamente el bloque "Iniciar al Chocar" para programar la interacción entre dos o más personajes dentro del proyecto	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
						Observaciones
01	Barrios Reyes Dana Paola					
02	Rodríguez Calderón Luis Anderson					
03	Barrios Lucero Snaider Anthony					
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros					
05	Tocto Chaquila Anita Yisela					
06	Barrios Chucas Sofia Alejandra					
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo					
08	Castro Ramón Geyser Obed					
09	Martínez Niño Naldy Taily					
10	Gonzales Lucero Anali Esperanza					
11	Oyala Manayay Yerald Aldair					
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly					
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi					

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado:** Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso:** Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado:** Si el estudiante no cumple con el criterio



CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Demuestre autonomía al gestionar el entorno digital, eligiendo recursos apropiados para mis tareas.			
Utilice correctamente el bloque "Iniciar al Chocar" para programar la interacción entre dos o más personajes dentro del proyecto			

Anexos:

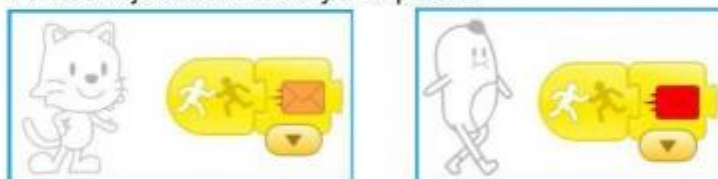


A continuación los programas que servirán para este proyecto:

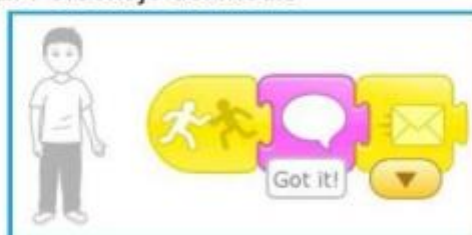




1. Personajes lanzadores y receptores.



2. Personaje del medio



3. Bola



Sesión de aprendizaje N° 08

I. DATOS GENERALES:



Institución Educativa : 11126 Cruz Verde
 UGEL : Lambayeque
 Área : Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 Ciclo : IV-V :
 Turno : Mañana
 Docente : Dely Soledad Garcia Ordoñez
 Duración : 2 horas pedagógicas
 Fecha :

TÍTULO "Creando Nuevas Páginas."

- II. **PROPÓSITO:** Crear nuevas páginas en nuestros proyectos y conectar diferentes escenas de forma creativa las cuales puedan utilizarse en un cuento interactivo.

Competencia transversal	Capacidades	Desempeños precisados/ Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando. <ul style="list-style-type: none"> • Organiza adecuadamente las páginas o escenas de su proyecto digital, asegurando una secuencia lógica que facilite la narración del cuento interactivo. ➤ Crea diferentes proyectos en Scratch Jr. <ul style="list-style-type: none"> • Diseña un proyecto con al menos tres páginas que incluyan personajes y acciones personalizadas 	Proyecto terminado	Lista de cotejo
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

III. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
Inicio 20	<p>Saludo: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertirnos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación.</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Iniciar con una breve conversación sobre el uso de la tecnología en la vida diaria. <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan preguntas motivadoras: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué cuentos conocen que tengan varias escenas o páginas?; ¿Cómo creen que podríamos crear algo así en ScratchJr?" ➤ Explica de manera sencilla el propósito de la actividad: hoy aprenderán a Crear nuevas páginas en nuestros proyectos y conectar diferentes escenas de forma creativa las cuales puedan utilizarse en un cuento interactivo" ➤ Tomamos acuerdos de Convivencia: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tabletas: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas 	Tableta del minedu. YouTube Laptop ScratchJr
Desarrollo 60	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da la explicación necesaria y guía a los estudiantes para abrir Scratch Jr y explorar cómo agregar nuevas páginas en un proyecto. También visualizaran un video para reforzar sus saberes https://youtu.be/sRGNpQTH1WM?si=PXkWDyFM3mX_ciQI ➤ Se les explica cómo utilizar herramientas básicas como copiar personajes, cambiar fondos y programar interacciones en cada página. ➤ La docente muestra las páginas y les pide a los estudiantes que se imaginen que es un libro con diferentes páginas, pero cada página tiene sus propios personajes, fondos y programas: es mas ellos tienen que personalizarlo según su creatividad. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta del Minedu - ScratchJr - YouTube - Imágenes - Laptop - Prsentaciones (genially) - Plataforma canvas



Práctica guiada:

- Los estudiantes siguen instrucciones para:
 - Crear un proyecto con al menos tres páginas.
 - Diseñar una acción específica en cada página, conectándolas temáticamente

1. Generar una Página Nueva o Copiar Personajes en esta:

- Presione el signo más ubicado en el lado derecho de la pantalla.
- Devuélvase a la página anterior y arrastre a la nueva página los personajes existentes para copiarlos.
- Presione en la nueva página para seleccionarla y adicione otros personajes
- Cambie a una nueva página en un programa con el bloque de color rojo Finalizar
- Reorganice las páginas arrastrándolas a otra posición, en la secuencia de páginas.

2. Edite un personaje para dibujar un palo de golf

- Presione el pincel en el personaje gato para obtener el editor de pintura. Seleccione la herramienta para dibujar líneas y dibuje el palo de golf en la mano del gato.

➤ Ahora toca realizar la práctica autoguiada :

- Construya un juego de Mini Golf, en el que cada página tenga un nuevo reto en el campo de juego. O, continúe el juego de "El mono en el medio" o de Tiburones y Pecesitos, mostrando en una segunda página, cómo cambian de sitio los personajes cuando uno de los jugadores de la primera página atrapa la pelota. En el juego El Mono en el medio, puede adicionar nuevas rutas, visitando dos páginas diferentes, dependiendo de cuál de los personajes secundarios había lanzado la bola que fue atrapada.

A continuación algunos programas que servirán para este proyecto de Mini Golf:
El programa para el gato se copia igual en cada una de las páginas:



El programa para la bola es diferente para cada página y depende de hacia dónde quiere usted que la bola se desplace. En la pantalla que tiene como fondo la luna, se desea que la bola se meta en un cráter:



En la pantalla que tiene como fondo la playa, se desea que la bola rebote en la tabla de surfear (surfing) y se detenga en la base de esta;



En la pantalla que tiene como fondo la huerta, se desea que la bola rebote en varios de los árboles y en el granero:



Y, finalmente, en la pantalla que tiene como fondo la selva, queremos que la bola viaje por la liana que está en lo alto y golpee luego el hongo para caer luego en la liana que está más abajo:



- Retroalimentamos las acciones que sean necesarias ya sea grupal o individual.

<p>Cierre</p> <p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños comparten sus proyectos y socializamos nuestros aprendizajes logrados: <ul style="list-style-type: none"> • Cada estudiante presenta su proyecto y explica cómo organizó las páginas y las acciones en cada una. • Se destacan ejemplos creativos o innovadores. ➤ Reflexionamos: <ul style="list-style-type: none"> • <i>¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al crear tus páginas?</i> • <i>¿Qué mejorarías en tu proyecto?" ¿Cómo te sentiste al usar la tecnología?</i> • <i>¿Qué parte te gustaría mejorar la próxima vez? ¿Qué otras acciones les gustaría programar para sus personajes la próxima vez?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Gmail - Autoevaluación - Cartel de preguntas.
-------------------------	--	---

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Capacidad: Gestiona información del entorno virtual. Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando. Capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos. Desempeño: Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						
		Organiza adecuadamente las páginas o escenas de su proyecto digital, asegurando una secuencia lógica que facilite la narración del cuento interactivo.			Diseña un proyecto con al menos tres páginas que incluyan personajes y acciones personalizadas			
								Observaciones
01	Barrios Reyes Dana Paola							
02	Rodríguez Calderón Luis Anderson							
03	Barrios Lucero Snaider Anthony							
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros							
05	Tocto Chaquila Anita Yisela							
06	Barrios Chucas Sofía Alejandra							
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo							
08	Castro Ramón Geyser Obed							
09	Martínez Niño Naldy Taily							
10	Gonzales Lucero Anali Esperanza							
11	Oyala Manayay Yerald Aldair							
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly							
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi							

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado:** Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso:** Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado:** Si el estudiante no cumple con el criterio



CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Organice adecuadamente las páginas o escenas de su proyecto digital, asegurando una secuencia lógica que facilite la narración del cuento interactivo			
Diseñe un proyecto con al menos tres páginas que incluyan personajes y acciones personalizadas.			

Sesión de aprendizaje N° 09

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa	: 11126 Cruz Verde
UGEL	: Lambayeque
Área	: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
Ciclo	: IV-V
Turno	: Mañana
Docente	: Dely Soledad Garcia Ordoñez
Duración	: 2 horas pedagógicas
Fecha	:
TÍTULO	: “Somos artistas usando el editor de pinturas”

II. PROPÓSITO: Aprenderemos a usar el editor de pinturas de Scratch Jr para personalizar personajes y fondos, como verdaderos artistas digitales.

Competencia transversal	Capacidades	Desempeños precisados/ Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	<p>Gestiona información del entorno virtual</p> <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p>➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guarda y organiza correctamente los personajes y fondos personalizados dentro de su proyecto, manteniendo un orden que facilite su uso posterior. <p>➤ Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea un fondo original, aplicando creatividad y utilizando las herramientas del editor de pinturas. 	Proyecto terminado	Lista de cotejo
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

III. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
Inicio 20	<p>Saludo: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertimos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación.</p> <p>Motivación:</p>	<p>Tableta del minedu.</p> <p>YouTube</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Iniciar con una breve conversación sobre el uso de la tecnología en la vida diaria y también se conversa sobre las herramientas de dibujo que han usado antes (lápices, colores, apps de dibujo) <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra un ejemplo en ScratchJr de un personaje o fondo personalizado usando el editor de pinturas. • Se realizan preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gustaría crear su propio personaje o fondo? ¿Qué herramientas creen que necesitamos para lograrlo?" ➤ Explica de manera sencilla el propósito de la actividad: Aprenderemos a usar el editor de pinturas de Scratch Jr para personalizar personajes y fondos, como verdaderos artistas digitales. ➤ Tomamos acuerdos de Convivencia: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tablets: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas 	<p>Carteles con normas de convivencia(carva)</p>
<p>Desarrollo 60</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente da la explicación necesaria y guía a los estudiantes para abrir Scratch Jr y hacer uso del editor de pinturas en sus proyectos. • La docente guía paso a paso cómo usar el editor de pinturas en ScratchJr: • Cambiar colores y formas de los personajes. • Agregar detalles únicos a los fondos. • Guardar los cambios realizados. • La docente entrega una ficha instructiva para usar correctamente el editor de pinturas en sus proyectos: además utilizan el video en YouTube para reforzar sus aprendizajes. <p>Práctica guiada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes personalizan un personaje predeterminado y lo integran en un fondo creado por ellos mismos. • Durante esta etapa, el docente supervisa y brinda apoyo individual según sea necesario. <p>Trabajo autónomo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes diseñan un personaje y un fondo completamente original • Aplican toda su creatividad y experimentan con herramientas como pinceles, formas y colores. <p>➤ Retroalimentamos las acciones que sean necesarias ya sea grupal o individual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Tableta del Minedu - Plataforma Canvas - YouTube - Laptop - Imágenes
		<p>- Tableta</p>

<p>Cierre</p> <p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños comparten sus proyectos y socializamos nuestros aprendizajes logrados: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes presentan sus personajes y fondos personalizados al grupo. • Explican cómo los crearon y por qué eligieron esos diseños ➤ Reflexionamos: <ul style="list-style-type: none"> • <i>¿Qué fue lo más divertido al usar el editor de pinturas?</i> • <i>¿Qué técnica te gustaría mejorar para la próxima vez?</i> • <i>¿Qué parte te gustaría mejorar la próxima vez? ¿Qué otras acciones les gustaría programar para sus personajes la próxima vez?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartel con preguntas - Autoevaluación
-------------------------	---	--

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC		CRITERIOS DE EVALUACIÓN					
Capacidad: Gestiona información del entorno virtual.		Guarda y organiza correctamente los personajes y fondos personalizados dentro de su proyecto, manteniendo un orden que facilite su uso posterior					
Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando.		Crea un fondo original, aplicando creatividad y utilizando las herramientas del editor de pinturas.					
Capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos.		Observaciones					
Desempeño: Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.		Logrado	En proceso	No logrado	Logrado	En proceso	No logrado
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS						
01	Barrios Reyes Dana Paola						
02	Rodríguez Calderón Luis Anderson						
03	Barrios Lucero Snaider Anthony						
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros						
05	Tocto Chaquila Anita Yisela						
06	Barrios Chucas Sofia Alejandra						
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo						
08	Castro Ramón Geyser Obed						
09	Martínez Niño Naldy Taily						
10	Gonzales Lucero Anali Esperanza						
11	Oyala Manayay Yerald Aldair						
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly						
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi						

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado**: Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso**: Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado**: Si el estudiante no cumple con el criterio.



CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Guarde y organice correctamente los personajes y fondos personalizados dentro del proyecto, manteniendo un orden que facilite su uso posterior			
Logre Crear un fondo original, aplicando creatividad y utilizando las herramientas del editor de pinturas.			

Sesión de aprendizaje N° 10

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : 11126 Cruz Verde
 UGEL : Lambayeque
 Área : Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 Ciclo : IV-V :
 Turno : Mañana
 Docente : Dely Soledad Garcia Ordoñez
 Duración : 2 horas pedagógicas
 Fecha :
 Título "Creando una animación"

II. Propósito de la sesión: Aplicarán lo que han aprendido para crear su propia animación desde cero, mostrando su creatividad y habilidades."

Competencia transversal	Capacidades	Desempeños precisados/ Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	<p>Gestiona información del entorno virtual</p> <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p>➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando</p> <ul style="list-style-type: none"> Organiza los elementos de su animación (personajes, fondos y escenas) de manera ordenada y lógica dentro del proyecto digital, facilitando su comprensión Organiza sus documentos digitales utilizando carpetas, nombres adecuados y ubicaciones accesible, demostrando un criterio lógico y personal <p>➤ Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.</p> <ul style="list-style-type: none"> Crea una animación original desde cero, integrando personajes, fondos y bloques de programación que reflejen lo aprendido durante las sesiones. Desarrolla su proyecto en Scratch Jr demostrando creatividad y el uso adecuado de bloques para dar vida a la animación. 	Proyecto terminado	Lista de cotejo
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

III. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
<p>Inicio</p> <p>20</p>	<p>Saludo: ¡Hola, pequeños exploradores! Hoy es un día maravilloso para aprender y divertirnos juntos. Espero que se encuentren muy bien y listos para una nueva aventura en el mundo de la programación.</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ docente presenta un desafío creativo: <ul style="list-style-type: none"> • “Hoy ustedes serán directores de su propia animación. Usando todo lo que han aprendido en las clases anteriores, deberán crear una historia donde sus personajes se muevan, hablen o realicen acciones sorprendentes. ¿Están listos para mostrar su creatividad?” • Se destacan los logros de las clases anteriores: “ Ya saben cómo agregar personajes, usar bloques de movimiento y cambiar fondos. Ahora combinaremos todo esto para que hagan algo único.” ➤ Explica de manera sencilla el propósito de la actividad: “Hoy aplicarán lo que han aprendido para crear su propia animación desde cero, mostrando su creatividad y habilidades.” ➤ Tomamos acuerdos de Convivencia: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tabletas: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas 	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta del Minedu - YouTube - Carteles con normas de convivencia(canva)
<p>Desarrollo</p> <p>60</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente explica que tendrán tiempo para planificar, crear y luego compartir sus proyectos con sus compañeros. ➤ Visualizaran un video para reforzar sus aprendizajes . https://youtu.be/3mxgAx1MZIo?si=l-AKnvdTDqpYQzAr ➤ Se brinda un repaso rápido de: ➤ Cómo agregar personajes, fondos y usar bloques básicos. ➤ Cómo guardar el proyecto correctamente ➤ Se responde a dudas específicas que los estudiantes puedan tener <p>Práctica guiada</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes personalizan un personaje predeterminado y lo integran en un fondo creado por ellos mismos. ➤ Durante esta etapa, el docente supervisa y brinda apoyo individual según sea necesario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta - ScratchJr - Laptop - Plataforma canvas

	<p>Trabajo autónomo</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes planifican y crean una animación que incluya: <ul style="list-style-type: none"> • Mínimo dos personajes. • Al menos tres acciones diferentes, como movimiento, sonidos o cambio de fondo. ➤ La docente circula por el aula ofreciendo apoyo individual y guiando a los estudiantes que lo requieran. (retroalimentación) 	
<p>Cierre</p> <p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños comparten sus proyectos y socializamos nuestros aprendizajes logrados: <ul style="list-style-type: none"> • Qué historia o idea quisieron representar. • Qué herramientas y bloques usaron para lograrlo. ➤ Se autoevalúan y luego reflexionan guiados por las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo aplicaste lo que aprendiste en las clases anteriores para crear tu animación? • Qué decisiones tomaste para que tu animación fuera interesante o creativa • ¿Qué hiciste cuando enfrentaste un desafío o problema mientras trabajabas en tu animación? • ¿Cómo crees que podrías mejorar tu animación si tuvieras más tiempo o recursos? 	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta - Autoevaluación - Cartel de preguntas

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC														
Capacidad: Gestiona información del entorno virtual.														
Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando.														
Capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos.														
Desempeño: Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.														
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
		Organiza los elementos de su animación (personajes, fondos y escenas) de manera ordenada y lógica dentro del proyecto digital, facilitando su comprensión	Organiza sus documentos digitales utilizando carpetas, nombres adecuados y ubicaciones accesibles, demostrando un criterio lógico y personal	Crea una animación original desde cero, integrando personajes, fondos y bloques de programación que reflejen lo aprendido durante las sesiones	Desarrolla su proyecto en Scratch Jr demostrando creatividad y el uso adecuado de bloques para dar vida a la animación	Observaciones								
01	Barrios Reyes Dana Paola													
02	Rodríguez Calderón Luis Anderson													
03	Barrios Lucero Snaider Anthony													
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros													
05	Tocto Chaquila Anita Yisela													
06	Barrios Chucas Sofia Alejandra													
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo													
08	Castro Ramón Geyser Obed													
09	Martinez Niño Naldy Tailly													
10	Gonzales Lucero Anali Esperanza													
11	Oyala Manayay Yerald Aldair													
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly													
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi													

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado**: Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso**: Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado**: Si el estudiante no cumple con el criterio.



Evalúa tus aprendizajes

CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Organice los elementos de la animación (personajes, fondos y escenas) de manera ordenada y lógica dentro del proyecto digital, facilitando su comprensión			
Organice los documentos digitales utilizando carpetas, nombres adecuados y ubicaciones accesible, demostrando un criterio lógico y personal			
Logre Crear una animación original desde cero, integrando personajes, fondos y bloques de programación que reflejen lo aprendido durante las sesiones			
Desarrolle el proyecto en Scratch Jr demostrando creatividad y el uso adecuado de bloques para dar vida a la animación			

Sesión de aprendizaje N° 11

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : 11126 Cruz Verde
 UGEL : Lambayeque
 Área : Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 Ciclo : IV-V :
 Turno : Mañana
 Docente : Dely Soledad Garcia Ordoñez
 Duración : 2 horas pedagógicas
 Fecha :
TITULO "Creando mi cuento"

II. **PROPÓSITO:** Aplicar conocimientos adquiridos para crear su propio cuento.

Competencia transversal	Capacidades	Desempeños precisados/ Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	<p>Gestiona información del entorno virtual</p> <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p>➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guarda correctamente el proyecto respetando criterios de seguridad y cuidado. <p>➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica bloques de programación para crear el cuento. • Escribe diálogos o mensajes claros y coherentes en cada escena de la historia siguiendo una secuencia lógica de inicio, desarrollo y cierre. 	Proyecto terminado	Lista de cotejo
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

I. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
Inicio 20	<p>¡Hola, chicos y chicas! ¿Cómo están hoy? Espero que estén listos para explorar un mundo lleno de imaginación. Hoy vamos a descubrir cómo aplican todos sus saberes adquiridos en Scratch Jr para crear un cuento.</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recogemos saberes previos con las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Han creado alguna vez un cuento? ¿De qué trataba? • ¿Qué es lo que más les gusta de cuento que han leído? • ¿Recuerdan algún personaje de un cuento que los haya inspirado? ➤ Se conecta con saberes previos: "Recuerden que en clases anteriores aprendimos a mover personajes, cambiar fondos y usar bloques de texto. Hoy usaremos todo eso para contar una historia con inicio, desarrollo y final. ➤ Se comunica el propósito: Aplicar conocimientos adquiridos para crear su propio cuento. <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos acuerdos de Convivencia: • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Escuchar atentamente y participar con entusiasmo en las actividades. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tabletas: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas 	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta del Minedu. - Carteles con normas de convivencia(canva)
Desarrollo 60	<p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observan un video para reforzar sus aprendizajes https://youtu.be/4o3SeFtdQOE?si=V18_z6BABu1Bs9o ➤ La docente explica que tendrán tiempo para planificar, crear y luego compartir sus proyectos con sus compañeros. ➤ Se responde a dudas específicas que los estudiantes puedan tener ➤ Generamos lluvias de ideas: Los estudiantes pueden hacer una lluvia de ideas en grupo sobre posibles personajes (por ejemplo, un astronauta y un alienígena), escenarios (una nave espacial, un planeta desconocido) y eventos (un rescate, la exploración de un nuevo mundo). Se les podría proporcionar libros, imágenes o videos sobre el espacio para inspirar sus ideas. ➤ Una vez que han generado sus ideas, se les pide que crean un esquema simple de su cuento organizando los eventos en 	<ul style="list-style-type: none"> - Documentos/ presentaciones (Tableta) - Notas keep - Imágenes - Laptop - Plataforma canvas

	<p>orden lógico. (lo pueden registrar en Smart Office de la tbleta para luego aplicarlo en el programa ScratchJr.)</p> <p>Se detalla el trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Crear un cuento con al menos tres escenas (inicio, desarrollo y final). ➤ Cada escena debe incluir: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogos o mensajes escritos claros. ➤ Conectores para enlazar ideas. ➤ Ellos mismos elegirán sus fondos, y múltiples personajes. ➤ Grabar su voz según requiera. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ En esta etapa, los estudiantes escribirán el primer borrador de su historia basándose en el plan establecido durante la planificación. ➤ Los estudiantes trabajan en sus historias: <ul style="list-style-type: none"> • Diseñan personajes y fondos personalizados para cada escena. • Escriben los diálogos o mensajes en cada página. • Usan bloques de programación para crear animaciones que complementen la narrativa. • Usan bloques de grabar su voz y sonidos pregrabados. ➤ La docente circula por el aula ofreciendo apoyo técnico y revisando la claridad de las historias. <p>Revisión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aquí, los estudiantes compararán su texto el propósito establecido inicialmente, revisando tanto la coherencia de las ideas como la correcta utilización de los recursos ortográficos ➤ Utilizarán una lista de verificación digital o en formato físico con preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> • ¿La historia tiene un inicio, un desarrollo y un final claros? • ¿Se usaron conectores para enlazar las ideas? • ¿Los bloques de programación animan adecuadamente a los personajes para reforzar la historia? ➤ La retroalimentación se hará permanente ➤ Los estudiantes implementarán las sugerencias o correcciones finales en Scratch Jr, ajustando los textos y animaciones para mejorar la coherencia, cohesión y calidad general de su historia ➤ Verifican que este guardado su proyecto terminado en su carpeta digital de Scratch Jr. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños comparten sus proyectos por Gmail y socializamos nuestros aprendizajes logrados. ➤ Los niños se autoevalúan luego contestan las preguntas de la metacognición: 	<p>-Autoevaluación -Gmail.</p>

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué parte del proceso de creación del cuento en Scratch Jr (planificación, escritura de diálogos, diseño de personajes o animación) te resultó más fácil y cuál fue más difícil? • ¿Qué utilizaste para organizar tus ideas antes de empezar a diseñar y escribir la historieta en Scratch Jr? 	
20		

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Guarda correctamente el proyecto respetando criterios de seguridad y cuidado.	Aplica bloques de programación para crear el cuento.	Escribe diálogos o mensajes claros y coherentes en cada escena de la historieta siguiendo una secuencia lógica de inicio, desarrollo y cierre.	Observaciones
		Logrado	En proceso	No logrado	
01	Barrios Reyes Dana Paola				
02	Rodríguez Calderón Luis Anderson				
03	Barrios Lucero Snaider Anthony				
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros				
05	Tocto Chaquilla Anita Yisela				
06	Barrios Chucas Sofia Alejandra				
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo				
08	Castro Ramón Geyser Obed				
09	Martinez Niño Naldy Taily				
10	Gonzales Lucero Anali Esperanza				
11	Oyala Manayay Yerald Aldair				
12	Reyes Rodríguez Lesly Medaly				
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi				

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado**: Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso**: Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado**: Si el estudiante no cumple con el criterio



Evalúa tus aprendizajes

CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Guardé correctamente el proyecto respetando criterios de seguridad y cuidado.			
Aplique bloques de programación para crear el cuento.			
Escribí diálogos o mensajes claros y coherentes en cada escena de la historieta siguiendo una secuencia lógica de inicio, desarrollo y cierre.			

Sesión de aprendizaje N° 12

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : 11126 Cruz Verde
 UGEL : Lambayeque
 Área : Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 Ciclo : IV-V :
 Turno : Mañana
 Docente : Dely Soledad García Ordoñez
 Duración : 2 horas pedagógicas
 Fecha :
TÍTULO "Contando una anécdota en scratchJr"

II. **PROPÓSITO:** Hoy aplican toda su creatividad y habilidades digitales para escribir y relatar una anécdota en Scratch Jr.

III.

Competencia 28	Capacidades	Desempeños precisados/ Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando. • Utiliza de manera autónoma y creativa las herramientas de Scratch Jr. (fondos, personajes, sonidos), personalizando los elementos de acuerdo con la narrativa que quiere contar. 	Proyecto terminado	Lista de cotejo
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos • Integra elementos creativos (diálogos, sonidos, movimientos) narración demostrando originalidad y aprovechamiento de las funciones disponibles en Scratch Jr. • Diseña una secuencia animada en Scratch Jr que represente una anécdota personal, usando personajes, escenarios y bloques de programación. 		
Enfoque Transversal				
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.			

IV. ORGANIZACIÓN

Momentos	Estrategias/ actividades	Recursos
<p>Inicio</p> <p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: ¡Buenos días, queridos estudiantes! Espero que hayan tenido un excelente amanecer. Hoy, vamos a embarcarnos en una aventura emocionante donde sus ideas cobrarán vida a través de sus creaciones. ➤ Motivación: Quiero que se imaginen un lugar donde todas sus historias ya sea graciosas se pueden contar y hacer realidad. les gustaria escribirlas luego escucharlas, pero con su propia voz? ➤ La maestra registra en la pizarra algunas historias de los niños. ➤ Se comunica el propósito: Hoy aplican toda su creatividad y sus competencias digitales adquiridas para escribir o relatar una anécdota en Scratch Jr. ➤ Tomamos acuerdos de Convivencia: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar la opinión de los demás al compartir ideas. • Levantar la mano para hablar y no interrumpir. • Normas de seguridad: Recalca la importancia de manejar con cuidado las tabletas: no comer cerca de ellas, no golpearlas, y siempre pedir ayuda si tienen dudas 	<p>Tableta del minedu.</p> <p>YouTube</p> <p>Laptop</p> <p>Carteles con normas de convivencia(canva)</p>
<p>Desarrollo</p> <p>60</p>	<p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente explica que tendrán tiempo para planificar, crear y luego compartir sus proyectos con sus compañeros. ➤ Se responde a dudas específicas que los estudiantes puedan tener. ➤ La docente incentiva a los estudiantes: Todos tenemos una historia divertida, curiosa o especial que nos ha pasado alguna vez. ¿Te animas a contar la tuya? Piensa en un momento que te hizo reír, que te sorprendió o que siempre recuerdas con cariño. ¡Hoy tú eres el protagonista, y queremos escuchar tu anécdota! ➤ Los estudiantes escriben y diseñarán su anécdota guiándose de un formato (un día, entonces, después y finalmente) ➤ Exploración guiada: El docente explica para afianzar conocimientos ya adquiridos <ul style="list-style-type: none"> • Cómo agregar nuevas páginas en Scratch Jr. para representar las escenas de su anécdota. • Cómo escribir diálogos, coherentes utilizando el editor de texto. • La importancia de organizar las ideas en una secuencia lógica con conectores como "primero", "después", "finalmente" • Recuerdan los bloques de sonidos. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ En esta etapa, los estudiantes escribirán el primer borrador de su anécdota basándose en el plan establecido durante la planificación. ➤ Los estudiantes trabajan en sus narraciones: 	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Documentos (tablet) - Notas keep - Plataforma canvas

	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñan personajes y fondos personalizados para cada escena. • Escriben los diálogos o mensajes en cada página. • Usan bloques de programación para crear animaciones que complementen la narrativa. <p>➤ La docente circula por el aula ofreciendo apoyo técnico y revisando la claridad de las historias.</p> <p>Revisión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Una vez que los estudiantes hayan creado su borrador en Scratch Jr. se reunirán en pequeños grupos para compartir sus creaciones y recibir retroalimentación. ➤ Cada estudiante leerá su cuento en voz alta y reflexionará sobre si cumple con los propósitos planteados en la planificación. ➤ la docente proporciona sugerencias para mejorar la comprensión de la narrativa, así como revisar si su vocabulario es apropiado. Tras las sugerencias, realizarán ajustes, corregirán su historia asegurando que la versión final sea clara, coherente. ➤ Los estudiantes implementarán las sugerencias o correcciones finales en su proyecto. ➤ Verifican que este guardado su proyecto en su carpeta virtual de Scratch Jr 	
<p>Cierre</p> <p>20</p>	<p>➤ Los niños comparten sus proyectos por Gmail</p> <p>Preguntas para la metacognición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué parte del proceso de creación de la anécdota en Scratch Jr (planificación, escritura de diálogos, diseño de personajes o animación) te resultó más fácil y cuál fue más difícil? • ¿Cómo podrían mejorar tu creación la próxima vez? <p>➤ Reflexión final:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoy hemos trabajado juntos en la creación de anécdotas, lo que nos ha permitido explorar nuestra imaginación y creatividad. Además, al usar Scratch Jr, vimos cómo la tecnología puede hacer que nuestras ideas cobren vida de una manera divertida. <p>➤ La docente da las felicitaciones finales: ¡Felicitaciones, pequeños creadores! Paso a paso, han aprendido a usar la tecnología con creatividad, imaginación y mucho entusiasmo. Con Scratch Jr han dado vida a sus ideas, creando narraciones, personajes y aventuras increíbles. Sigán explorando, aprendiendo y divirtiéndose, porque el mundo digital está lleno de maravillas que ustedes pueden construir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tablet - Gamil - Autoevaluación

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Capacidad: Gestiona información del entorno virtual. Desempeño: Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizando. Capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos. Desempeño: Crea diferentes proyectos en Scratch Jr.		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Utiliza de manera autónoma y creativa las herramientas de Scratch Jr. (fondos, personajes, sonidos), personalizando o los elementos de acuerdo con la narrativa que quiere contar.	Integra elementos creativos (diálogos, sonidos, movimientos) narración demostrando originalidad y aprovechamiento de las funciones disponibles en Scratch Jr.	Diseña una secuencia animada en Scratch Jr que represente una anécdota personal, usando personajes, escenarios y bloques de programación.	Observaciones
		Logrado	En proceso	No logrado	
01	Barrios Reyes Dana Paola				
02	Rodriguez Calderón Luis Anderson				
03	Barrios Lucero Snaider Anthony				
04	Gonzales Lucero Lesly Milagros				
05	Tocto Chaquila Anita Yisela				
06	Barrios Chucas Sofia Alejandra				
07	Barrios Reyes Carlos Eduardo				
08	Castro Ramón Geyser Obed				
09	Martínez Niño Naldy Taily				
10	Gonzales Lucero Anali Esperanza				
11	Oyala Manayay Yerald Aldair				
12	Reyes Rodriguez Lesly Medaly				
13	Sembrera Huamán Rut Nohemi				

Instrucciones para usar la lista de cotejo:

- **Logrado** Si el estudiante cumple completamente el criterio.
- **En proceso:** Si el estudiante muestra avances, pero no alcanza completamente el criterio.
- **No logrado:** Si el estudiante no cumple con el criterio



CRITERIOS PARA EVALUAR MIS APRENDIZAJES	LO LOGRÉ	LO ESTOY INTENTANDO	NECESITO APOYO
Utilicé de manera autónoma y creativa las herramientas de Scratch Jr. (fondos, personajes, sonidos), personalizando los elementos de acuerdo con la narrativa que quise contar			
Integre elementos creativos (diálogos, sonidos, movimientos) narración demostrando originalidad y aprovechamiento de las funciones disponibles en Scratch Jr.			
Diseñé una secuencia animada en Scratch Jr que representé una anécdota personal, usando personajes, escenarios y bloques de programación.			