



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



**Pensando en para qué y
por qué**

**imaginar,
crear,
compartir,
reflexionar**

con SCRATCH



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



¿ Para qué y por qué imaginar, crear, reflexionar y compartir con Scratch?

- Las demandas y los desafíos de la educación
- Los docentes del siglo XXI
- Los nuevos conocimientos y las competencias TIC de alumnos y docentes
- La oportunidad de las TIC.



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



Pensando en para qué y por qué

Un nuevo contexto social y educativo nos motiva a **innovar** y a **colaborar** con las políticas nacionales de inclusión digital y con los esfuerzos por la mejora de la educación.



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



Nuevas demandas y competencias

Menos memoria y mayor habilidad para **relacionar contenidos** en **diferentes contextos**

- Demandas educación: flexibilidad, **creatividad**, invención, imaginación, **innovación, resolución de problemas, adaptación** culturales y sociales

Demanda laboral:

Brecha entre oferta trabajadores con competencias TIC y demanda . En 5 años: **≤10%** de los trabajos **no requerirán competencias TIC en EU (2009)**



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



Sociedad:

- De la información /del conocimiento
- Posesión /acceso a los medios de producción

Educación:

- Transmitir conocimientos y informaciones
- Desarrollar capacidad de producirlos y de utilizarlos.

Conocimientos: (Perkins, 1995)

- orden inferior: conocimientos sobre áreas de la realidad
- orden superior: conocimientos sobre el conocimiento , sobre cómo obtener conocimientos y cómo aprender



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



Escuela /Aprendizaje

- Cambios: cuándo y dónde se aprende ,
quién enseña (Aguerrondo, 2009)

Rol docente

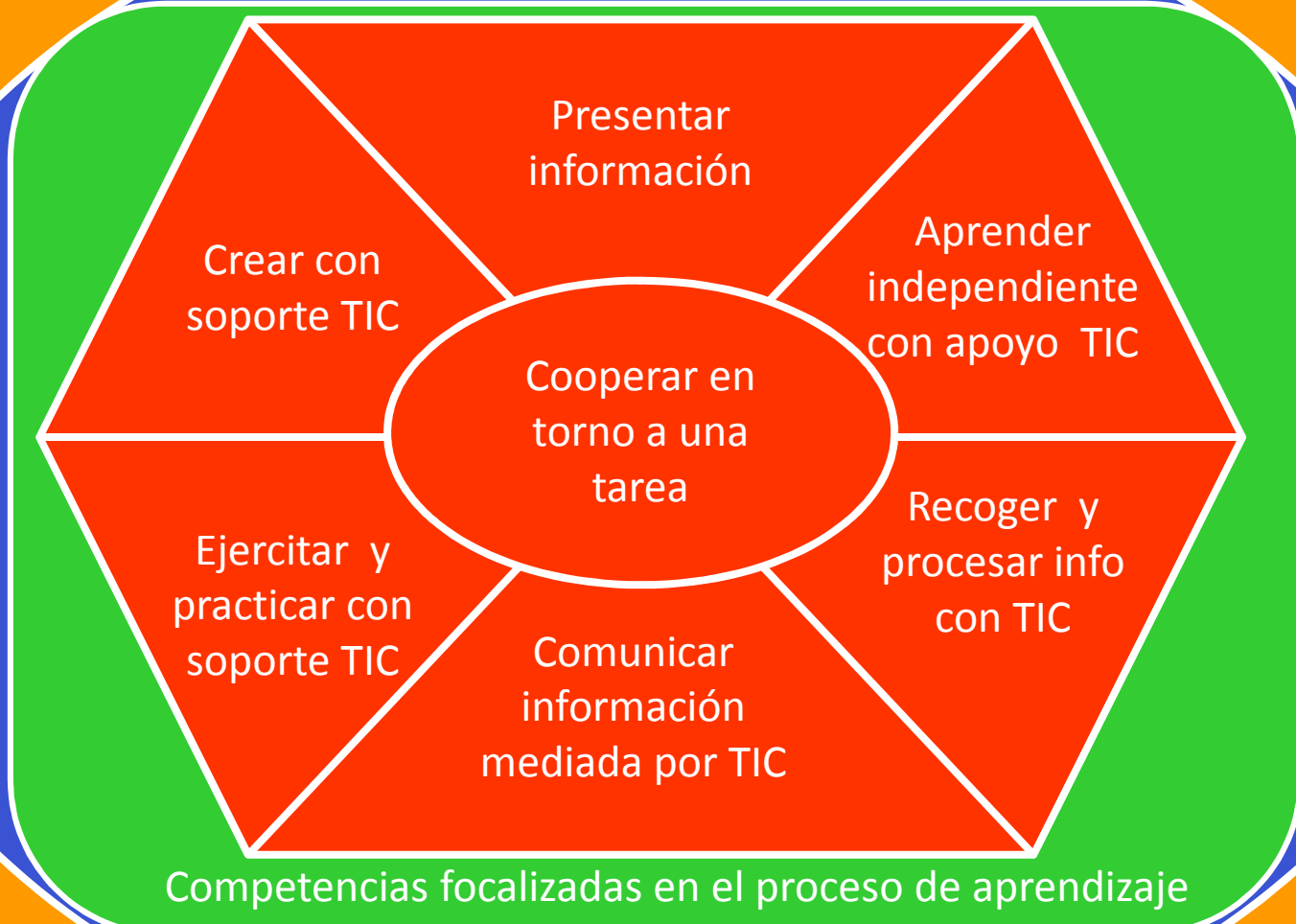
- Acompañante cognitivo: enseña oficio
de aprender, modela, muestra como
desarrolla su actividad, como experto.
(Tedesco, 2011)



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA

- ¿Escuela **analógica** /generación **digital**?
- ¿**Moderno** con la **tiza** /**tradicional** con la **XO**?
- Saber **cómo** usar TIC , saber **para qué** y **por qué** usarlas
 - Competencias de los alumnos
 - Competencias de los docentes
 - Competencias de los directivos escolares

Competencias sociales y éticas: usar adecuada y responsablemente las TIC

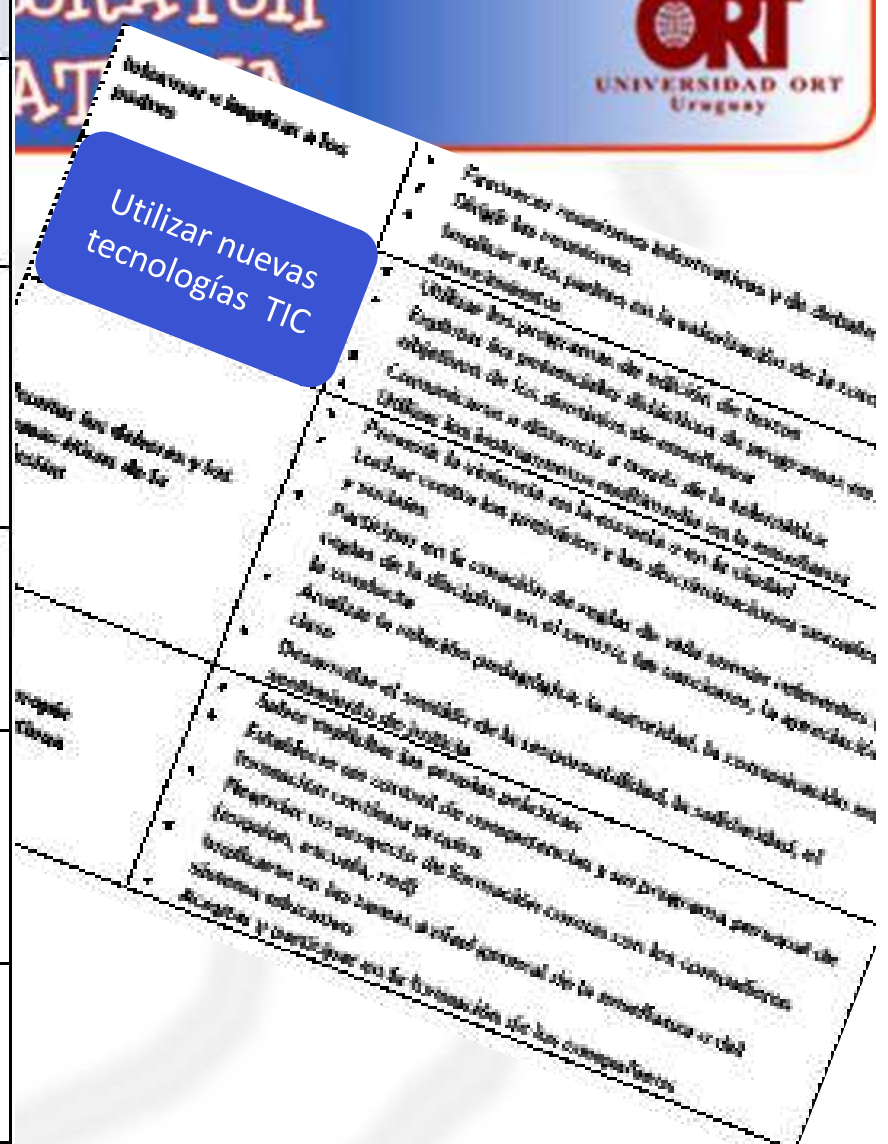


Competencias focalizadas en el proceso de aprendizaje

Competencias operativas: manejo de dispositivos y programas

Mag. G. Bernasconi

Competencias de referencia	Competencias más específicas para trabajar en formación continua (ejemplos)
Organizar y animar situaciones de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer, a través de una disciplina determinada, los contenidos que hay que enseñar y su traducción en objetivos de aprendizaje • Trabajar a partir de las representaciones de los alumnos • Trabajar a partir de los errores y los obstáculos en el aprendizaje • Construir y planificar dispositivos y secuencias didácticas • Implicar a los alumnos en actividades de investigación, en proyectos de conocimiento
Gestionar la progresión de los aprendizajes	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y hacer frente a situaciones-problema ajustadas al nivel y a las posibilidades de los alumnos • Adquirir una visión longitudinal de los objetivos de la enseñanza • Establecer vínculos con las teorías que sostienen las actividades de aprendizaje • Observar y evaluar a los alumnos en situaciones de aprendizaje, según un enfoque formativo • Establecer controles periódicos de competencias y tomar decisiones de progresión
Elaborar y hacer funcionar dispositivos de diferenciación	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer frente a la heterogeneidad en el mismo grupo-clase • Compartimentar, extender la gestión de la clase a un espacio más amplio • Practicar un apoyo integrado, trabajar con los alumnos con grandes dificultades • Desarrollar la cooperación entre alumnos y ciertas formas simples de enseñanza mutua
Implicar a los alumnos en su aprendizaje y trabajo	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el deseo de aprender, explicitar su relación con el conocimiento, el sentido del trabajo escolar, y desarrollar la capacidad de autoevaluación del alumnado • Instituir y hacer funcionar un consejo de alumnos (consejo de clase o de centro) y negociar con ellos varios tipos de reglas y de acuerdos • Ofrecer actividades de formación opcionales, "a la carta" • Favorecer la definición de un proyecto personal del alumno
Trabajar en equipo	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un proyecto de equipo, de representaciones comunes • Impulsar un grupo de trabajo, dirigir reuniones • Formar y renovar el equipo pedagógico • Afrontar y analizar conjuntamente situaciones complejas, prácticas y problemas profesionales • Hacer frente a crisis o conflictos entre personas
Participar en la gestión de la escuela	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar, negociar un proyecto institucional • Administrar los recursos del centro • Coordinar, fomentar una escuela con todos los componentes (extraescolares, del barrio, asociaciones de padres, profesores de lengua y cultura de origen) • Organizar y hacer evolucionar, en el mismo centro, la participación de los alumnos



P. Perrenoud, 2007.
Diez nuevas competencias para enseñar



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



Estándares de competencias TIC docentes UNESCO (2008)

Modelo de integración educativa de las TIC
en tres niveles:

- alfabetización tecnológica
- profundización del conocimiento
- creación del conocimiento.



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



Alfabetización digital (Peña López, 2009; Cobos, 2009)

- **Alfabetización tecnológica** : el **cómo**, destrezas herramientas electrónicas
- **Alfabetización informacional**: el **qué**, competencias acceso y gestión de información con TIC
- **Alfabetización mediática**: el **dónde**, competencias de uso y selección de medios de comunicación
- **Presencia digital**: el **quién**, identidad digital para interactuar digitalmente con otros
- **E- conciencia**: **por qué**, alerta del impacto de las TIC en profesión, otros agentes, sociedad



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



Oportunidad

- Procesos pedagógicos centrados en el **estudiante**
- Nuevos **entornos de aprendizaje**
- **Competencias** demandadas por la sociedad actual
- **Alfabetizaciones múltiples** – competencia digital
- Mejora **aprendizajes**

alfabetizaciones
equidad
aprendizaje
calidad
competencia
participación
innovación
inclusión



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA

Apoyar la innovación en la integración curricular de TIC, con **SCRATCH**, orientándolas a la mejora de los aprendizajes

Más **acceso** y más **uso** de TIC no equivale siempre a **mejor calidad** en las experiencias de **aprendizaje**

Uso de TIC se hace más para tareas apoyo a **prácticas tradicionales** y menos **para innovar prácticas curriculares**

Mag. G.Bernasconi

nivel de acceso
no equivale a
nivel uso

uso
no equivale a
innovación



PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA

Modernizar no es sinónimo de innovar

Innovación procesos de enseñanza y de aprendizaje:

- Nuevos materiales y entornos de aprendizaje
- Nuevas tecnologías educativas
- Nuevas prácticas y comportamientos
- Nuevas creencias y concepciones

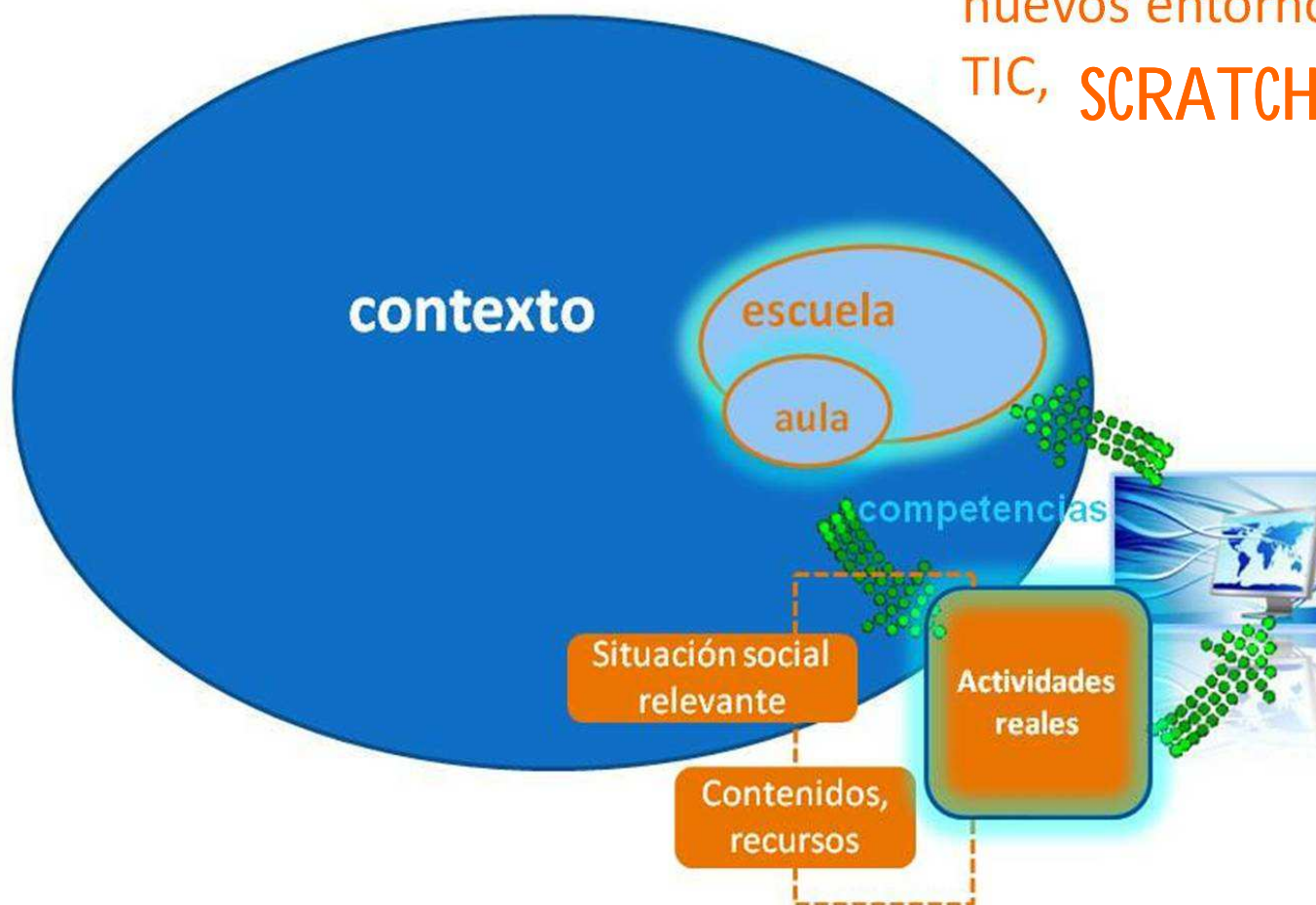




PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA

Contexto y aula

nuevos entornos,
TIC, **SCRATCH**

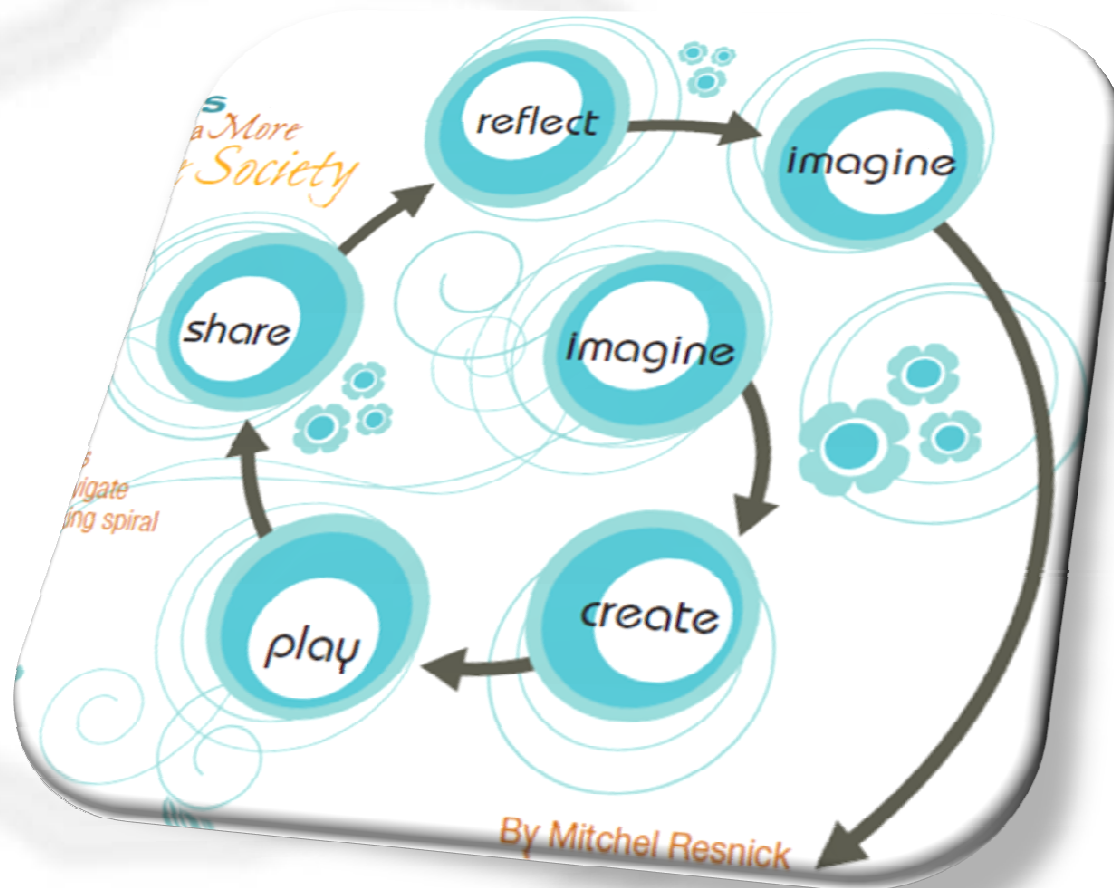




PROYECTO SCRATCH EN TU MATERIA



Imaginar
Crear
Compartir
Reflexionar



Mitchel Resnick 2008
Espiral Pensamiento Creativo
MIT