



Programa un mensaje sostenible

Compartiendo ideas para un mundo mejor

Premios
Nacionales
**EXPERIENCIAS
INSPIRADORAS**
MEFP
2023

PROGRAMA UN MENSAJE SOSTENIBLE



ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales
Junio 2024

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI(formatopdf)10.4438/2695-4184_EEIpdf148_2020_847-19-133-8

“Programa un mensaje sostenible. Compartiendo ideas para un mundo mejor.”

Por Néstor Velasco Padiel para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 1º Premio en la categoría Primaria modalidad A de los
“II Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje.
Convocatoria 2023”.

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

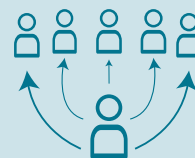
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice

1. Tiempo
2. Recordando
3. Explorando
4. Entramos e
5. Programam
6. Mensaje re
- Créditos

Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	11
5. Conclusiones	12
6. ¿Te animas?	13
7. Material complementario	14



1. Introducción



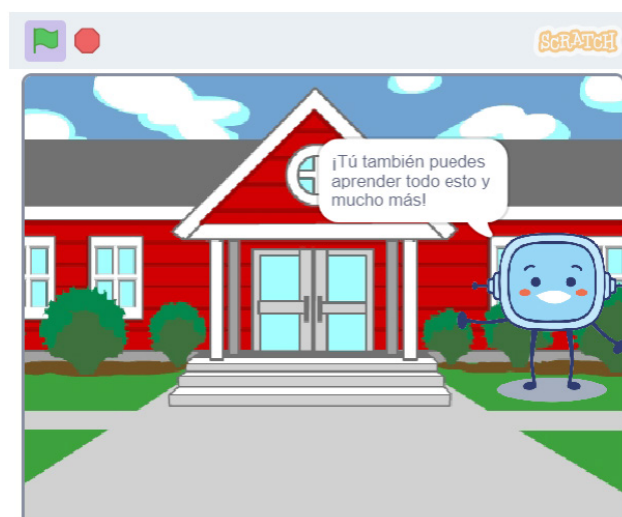
RESPONSABLE	Néstor Velasco Padial
CENTRO ESCOLAR	CEIP Juan Ramón Jiménez
DIRECCIÓN	Camino de Alfacar 11, 18011, Granada
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Granada (Granada)
WEB DEL CENTRO	https://www.colegiojramonjimenez.com
EMAIL DE CONTACTO	ceip.juanramonjimenez11@gmail.com

Esta experiencia es una propuesta creada con el objetivo de reducir la brecha digital presente en el alumnado. Forma parte de una iniciativa más amplia, un proyecto de transformación y mejora del centro educativo en su conjunto.

En *Programa un mensaje sostenible* se abordan elementos curriculares del tercer ciclo de diferentes áreas, como Matemáticas o Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, así como competencias tan relevantes como la digital o la ciudadana. En este aspecto destaca la presencia de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS), así como el uso de diferentes herramientas digitales, como Scratch o Google Drive.

Los pilares fundamentales de este proyecto son las metodologías activas y la inclusión. Con este fin se organiza una secuencia didáctica llena de recursos y opciones variadas, una estructura para motivar al alumnado, hacerle evocar y explorar sus aprendizajes previos, así como aprender y aplicar nuevos saberes sobre los que deben reflexionar.

Esta experiencia ha sido galardonada con el 1er Premio en la categoría Educación Secundaria Obligatoria modalidad A de los Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2023.



● Ejemplo de presentación animada protagonizada por Rétor



2. Punto de partida

El CEIP Juan Ramón Jiménez, ubicado en la zona norte de la ciudad de Granada, es un centro de una única línea, considerado de difícil desempeño por la administración. Es un colegio pequeño en cuanto número de alumnado matriculado pero sus instalaciones son bastante amplias, ya que llegó a ser de línea tres.

Este alumnado es en su mayoría de origen inmigrante, tanto de primera como de segunda generación. Debido a ello, un gran número de alumnos y alumnas tienen una lengua materna diferente al español, normalmente el árabe, usando el castellano únicamente en el recinto escolar. Este hecho, unido a otras necesidades y problemáticas explica que el alumnado presente de forma general un nivel de competencia inferior a la media principalmente en las áreas instrumentales, así como la existencia de problemas concretos, como por ejemplo una brecha digital significativa.

Ante esta situación el centro escolar ha promovido y desarrollado un gran proceso de transformación y mejora, con el que dar respuesta a las necesidades del alumnado y de la propia comunidad educativa. Dentro de este proceso de cambio se origina la experiencia aquí descrita, como parte de una iniciativa realista para reducir y/o eliminar ciertos problemas de nuestro alumnado, entre los que destaca la brecha digital. Este programa de competencia digital ha abarcado el año escolar completo, trabajando con todo el alumnado de Primaria desde el aula de informática del centro. Ha contado con todo el apoyo del claustro, así como con la coordinación y el trabajo conjunto de las diferentes tutorías.

Programa un mensaje sostenible ha sido la última propuesta diseñada para el quinto curso, que utiliza un REA como medio para atender correctamente a la diversidad del alumnado, garantizar aprendizajes significativos y utilizar todo lo aprendido durante el curso.



- Esta propuesta se realiza en el CEIP Juan Ramón Jiménez, dentro del proyecto de transformación del plan PROA +



- Alumnado trabajando en el aula de informática del centro

3. Paso a paso

El REA *Programa un mensaje sostenible* forma parte de una propuesta para el desarrollo de la competencia digital y disminución de la brecha tecnológica del alumnado. Trabaja principalmente en el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, aunque también aborda competencias de las áreas de Matemáticas y de Lengua Castellana y Literatura.



Logotipo del Proyecto REA/DUA Andalucía

Los principios metodológicos fundamentales de este REA son los siguientes:

- El alumnado como motor de su propio aprendizaje, dando a este un rol protagonista y participativo, mediante dinámicas activas y secuencias motivadoras.
- Uso de diferentes tipos de agrupamientos, favoreciendo el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales.
- Diseño de actividades y tareas relevantes, que integren diferentes aprendizajes, desarrollen las competencias clave y permitan una generalización eficaz a diferentes contextos.
- Las tareas y contenidos propuestos son relevantes y de interés para el alumnado, cercanas a sus necesidades, a su vida cotidiana y a las prácticas sociales y culturales de la comunidad.
- Uso del aprendizaje experiencial, en el que el alumnado indaga, discute y se comunica para resolver problemas, así como aprende haciendo, a través de su propia experiencia, de sus errores y aciertos.

Este REA se divide en seis fases, siguiendo la estructura establecida en el Proyecto REA/DUA Andalucía. Cada una de estas seis fases o pasos tiene una finalidad concreta, que marca su organización y desarrollo. En cuanto a su temporalización, esta propuesta requiere de aproximadamente 18 sesiones para su realización.

En este REA se usan una amplia gama de herramientas digitales, entre las que destacan Scratch, diferentes procesadores de texto, aplicaciones para crear presentaciones, navegadores web, así como Drive y el correo electrónico.

A continuación, se describen los pasos o fases en las que se divide el REA.

Paso 1. Motivar

En esta primera fase o paso se presenta al alumnado, por medio del personaje Rétor, el reto que van a completar en este REA. Este reto consiste en la creación de una presentación animada, realizada mediante el programa Scratch, que contenga un mensaje sobre los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS).

Como ejemplo y motivación se incluye una presentación animada realizada con Scratch. El alumnado, con gran interés para empezar a trabajar, también recibe información sobre todo lo que va a aprender durante las próximas sesiones.

Para acabar, se incluye una pequeña explicación sobre personalización del navegador y otras opciones de accesibilidad. Esta información y otras similares se presentan mediante enlaces a una guía de competencia digital, con la finalidad de ayudar al alumnado que lo necesite.

Paso 2. Activar

En esta segunda fase se busca evocar ciertos conocimientos previos, necesarios para resolver con éxito el reto planteado. Concretamente, se intenta activar el recuerdo del teatro, su estructura y elementos, puesto que una presentación animada tiene muchos puntos en común con este tipo de género literario.

Con esta finalidad, el alumnado realiza tres actividades sobre el teatro, dos de ellas grupales y una última individual y multinivelada. En esta tercera actividad hay que leer con atención las cuatro opciones presentadas, comprendiendo bien lo que se pide en cada una. Tras ello, se debe escoger y realizar una única alternativa.



The screenshot shows a web interface for a project titled "Programa un mensaje sostenible". On the left is a table of contents with 6 numbered items. The second item, "2. Recordando el teatro", is highlighted. To the right, the content of this section is displayed, featuring a cartoon character with a megaphone and a director's chair, along with introductory text about the challenge of creating an animated presentation.

Programa un mensaje sostenible	
1. Tienes un nuevo mensaje	
2. Recordando el teatro	2. Recordando el teatro
3. Explorando el mundo digital	
4. Entramos en Scratch	
5. Programamos nuestro mensaje	
6. Mensaje recibido	
Créditos	
Guía docente	

2. Recordando el teatro

Diccionario

¡Hola de nuevo!

Ya sabes que tu reto en esta aventura es crear una presentación animada con un mensaje muy importante. Pero ¿Sabes qué es una presentación animada? ¿Qué ocurre en ella? ¿Qué elementos tiene?

Una presentación animada se parece mucho a una obra de teatro, porque comparte muchos de sus elementos y estructura. La diferencia más grande es que la presentación animada está hecha mediante programas o herramientas de ordenador.

Imagen del REA en la fase de activar

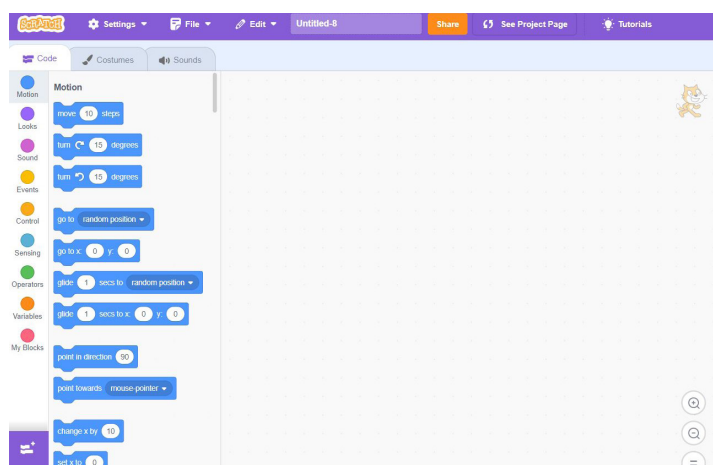
Paso 3. Explorar

En esta tercera fase el alumnado explora el entorno Scratch y sus diferentes opciones y recursos, así como los bloques que se usan en la zona del código.

Para realizar con éxito esta exploración, desarrollada en dos páginas diferentes, el alumnado contesta múltiples actividades, algunas individuales, otras grupales e, incluso, algunas multiniveladas. La primera de las páginas se centra en los diferentes elementos que hay en Scratch, como el escenario o los personajes, mientras que en la segunda se abordan los diferentes bloques de código.

Además, en esta fase se ofrece al alumnado las primeras páginas del diario de aprendizaje, una herramienta que le ayudará a resolver las tareas, identificar sus aprendizajes y generalizar sus conocimientos a otras actividades o contextos. El alumnado, altamente motivado al trabajar con Scratch, también recibe de forma positiva las retroalimentaciones de los diferentes personajes, que les ayudan o guían durante esta y las siguientes fases.

Por último, para acabar este tercer paso el alumnado trata de crear en grupo una pequeña presentación animada con Scratch.



Programa Scratch

Paso 4. Estructurar

Llegados a este paso el alumnado ya tiene claro el reto que han de conseguir con este REA, así como los diferentes objetivos y aprendizajes a completar. Además, han activado los conocimientos previos necesarios, así como explorado por sí mismos el entorno de Scratch.

A lo largo de este cuarto paso, el alumnado trabaja, adquiere y estructura los siguientes conocimientos, necesarios para poder superar con éxito el reto final.

- Los Objetivos del Desarrollo Sostenible.
- El escenario en Scratch.
- Sistema de coordenadas y traslaciones.
- Personajes y objetos en Scratch.
- Programación por bloques.
- Mover objetos en Scratch.
- Crear diálogos y mensajes en Scratch.
- Compartir los proyectos de Scratch.



Alumnado investigando los ODS

El alumnado ha mostrado gran interés durante todo este paso, el más largo del REA, enfrentándose con dedicación a las diferentes actividades y aprendizajes.

Paso 5. Aplicar y comprobar

El alumnado ya ha aprendido y practicado todo lo necesario. Ahora llega el momento de enfrentarse al reto final, crear una presentación animada que contenga un mensaje sobre los ODS.

Este paso comienza con el recordatorio, por parte de Rétor, de todo lo trabajado en las anteriores sesiones. A continuación, cada alumno o alumna realiza cuatro actividades individuales, mediante las que completará el reto.

En primer lugar, el alumnado piensa y realiza un borrador de su presentación animada, reflexionando sobre su estructura y elementos. En la siguiente actividad, desarrollan su propio borrador, escribiendo el correspondiente guion. Tras ello, usan Scratch para crear la presentación animada que han escrito, demostrando todo lo que han aprendido. Para acabar, comparten cada uno de los proyectos.



Alumnado realizando el reto final en la fase 5

Paso 6. Concluir

El REA acaba con esta fase, en la que el alumnado realiza un proceso de reflexión sobre todo lo que han aprendido y trabajado, sobre sus esfuerzos, aciertos y errores. Para ello, comienzan discutiendo y analizando la utilidad que tienen los diferentes contenidos abordados y las herramientas utilizadas, generalizando estos aprendizajes a otros contextos. También hablan sobre la importancia de los ODS para nuestro futuro. Por último, realizan una valoración de su propia presentación animada, usando para ello una rúbrica con siete apartados distintos.

4. Evaluamos

Para la evaluación del alumnado, del propio REA y de la práctica docente, se utilizaron diferentes estrategias e instrumentos:

- Observación directa y sistemática diaria. Mediante esta se evalúa el desempeño y trabajo del alumnado durante cada sesión, recogiendo estos datos en una plantilla de observación. Además, con esta observación se detectan aspectos a mejorar de la propuesta.
- Resolución de actividades, tanto en grupo como individuales, de cada alumno o alumna. Este trabajo quedó reflejado en los cuadernos del propio alumnado y en documentos de Google Drive, compartidos con el docente para su revisión.
- Trabajos de reflexión o exposiciones orales en gran grupo, tanto en actividades concretas como en el desarrollo del propio REA.

En esta propuesta también es fundamental la autoevaluación que hace el alumnado de su propio trabajo. Para ella se utilizan los siguientes elementos o estrategias:

- La retroalimentación. Se le ofrecen al alumnado diferentes recursos con los que obtienen información sobre su progreso y trabajo. Ejemplos de ello son el establecimiento de metas, el diario de aprendizaje o la autocorrección de ejercicios.
- La autoevaluación. El alumnado tiene la oportunidad de valorar su propio trabajo mediante diferentes recursos, entre los que destaca la rúbrica final con la que se valora la presentación animada.
- Guías y apoyos, que les ayudan en su desempeño cuando encuentran alguna barrera. Ejemplos de ello son los diferentes personajes, que sirven como mecanismos de autorregulación, reflexión o activación de conocimientos previos.

2. ¿Cómo lo has hecho?

Rúbrica para evaluar un el producto final, la presentación animada *Aplicar*

	Sobresaliente (9-10)	Notable (7-8)	Bien (6-7)	Suficiente (5-6)	Insuficiente (1-4)
Guión	El guión está bien estructurado y en él aparecen todos y cada uno de los elementos, descritos de forma adecuada. (5)	El guión está bien estructurado y en él aparecen todos y cada uno de los elementos, pero no se han descrito cada uno de ellos con detalle (4)	El guión respeta la estructura y en él aparecen algunos de los elementos, descritos de forma suficiente. (3)	El guión respeta la estructura y en él aparecen algunos de los elementos, aunque su descripción es corta o incompleta (2)	El guión está incompleto, su estructura es inadecuada, faltan elementos y están mal descritos. (1)
Escenario	Hay varios escenarios que encajan a la perfección con el mensaje y la historia. (5)	Hay un escenario que encaja con la historia y con el mensaje (4)	El escenario no encaja con el mensaje o con historia, pero sí con uno de estos (3)	El escenario no encaja con el mensaje ni con la historia (2)	No se ha usado escenario en la presentación (1)

Rúbrica final



5. Conclusiones

La propuesta realizada tenía varios objetivos, que podemos resumir en tres grandes bloques:

- Desarrollar la competencia digital, disminuyendo así la brecha digital.
- Abordar y trabajar elementos curriculares del área de Conocimiento Natural, Social y Cultural, así como de Matemáticas y Lengua Castellana y Literatura.
- Fomentar el trabajo colaborativo y cooperativo, la autonomía, la autoevaluación y otros aspectos transversales.

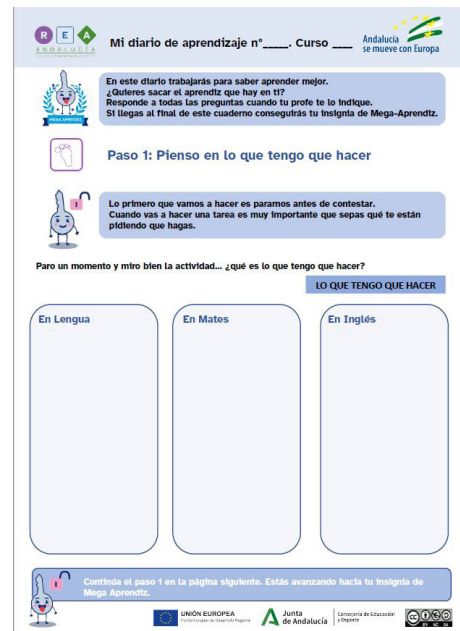
Tras finalizar este REA se ha constatado una mejora general en el aprendizaje del alumnado.

Concretamente, ha mejorado de forma significativa su competencia digital, conociendo y profundizando en herramientas muy diversas.

Además, el alumnado muestra una mejora importante en todos los elementos curriculares abordados, aunque los Objetivos de Desarrollo Sostenible pueden y deben continuar trabajándose.

Por último, en cuanto a aspectos transversales, el alumnado ha mostrado predisposición y motivación hacia el trabajo cooperativo, las autoevaluaciones, la multinivelación y otros elementos, como el diario de aprendizaje. Sin embargo, no han sido capaces de aprovechar la gran autonomía que este REA proporciona, solicitando la guía y estructuración del docente en cada una de las fases.

Sobre este REA se pueden desarrollar propuestas variadas, profundizando más en los ODS o utilizando lo aprendido sobre la competencia digital para trabajar otros elementos curriculares.



Una página del diario de aprendizaje

Programa un mensaje sostenible

Programa un mensaje sostenible	<h3>6. Mensaje recibido</h3>  <p>¡Enhorabuena!</p> <p>Has conseguido realizar con éxito tu primera presentación animada, usando Scratch para ello. No ha sido una tarea nada fácil, debes estar muy contento o contenta con tu trabajo y aprendizajes.</p> <p>Ahora ya sabes elegir y crear un escenario en Scratch, introducir personajes, hacer que se muevan o, incluso, que hablen entre sí.</p> <p>Y no solo eso, también has recordado los aspectos más importantes del teatro y aprendido conceptos matemáticos tan importantes como las coordenadas o las traslaciones.</p> <p>Para acabar, has conocido una de las iniciativas más importantes para nuestro futuro, los Objetivos del Desarrollo Sostenible, y has conseguido que otras personas puedan aprender sobre ellos mediante el mensaje que has enviado.</p>
1. Tienes un nuevo mensaje	
2. Recordando el teatro	
3. Explorando el mundo digital	
4. Entramos en Scratch	
5. Programamos nuestro mensaje	
6. Mensaje recibido	
Créditos	
Guía docente	

Imagen del REA en la fase de concluir



6. ¿Te animas?

Para sacar el máximo provecho a esta propuesta es imprescindible empezar leyendo la guía docente. En ella se aclaran diversos aspectos relevantes, como los elementos curriculares trabajados, la estructura del REA y su temporalización, la metodología empleada, el desarrollo de la competencia digital o las posibilidades de modificación, a través de eXeLearning, de *Programa un mensaje sostenible*.

Esta experiencia educativa presenta una gran cantidad de elementos diferentes, cada uno de ellos con su propio uso y finalidad. Este amplio abanico de recursos hace que el REA pueda adaptarse a contextos variados y a diversas necesidades del alumnado, puesto que la atención a la diversidad es una de las máximas de este recurso.

Pero si, pese a la gran versatilidad de esta propuesta, surgen dificultades o nuevas necesidades siempre existe la posibilidad de hacer cambios, dada la naturaleza abierta de este recurso. Para ello es conveniente tener un nivel básico de conocimientos sobre eXeLearning.

Este tipo de experiencias, basadas en recursos abiertos, permiten a los docentes realizar propuestas innovadoras, ajustadas a su contexto, cumpliendo la normativa y promueven el desarrollo de la competencia digital. Además, existe una gran fuente de REAs, preparados para aplicar en las aulas, entre los que destaco los del Proyecto REA/ DUA Andalucía, los del Procomún de INTEF y los del Proyecto CREA.

Programa un mensaje sostenible

Programa un mensaje sostenible	
1. Tienes un nuevo mensaje	1. Tienes un nuevo mensaje
2. Recordando el teatro	
3. Explorando el mundo digital	
4. Entramos en Scratch	
5. Programamos nuestro mensaje	
6. Mensaje recibido	
Créditos	
Guía docente	

[Diccionario](#)

Lectura facilitada



¡Hola! Mi nombre es Rétor.
Yo te guío en esta **aventura**.
Una aventura con aprendizajes.
También con grandes experiencias.
Los seres humanos somos sociables.
Los seres humanos vivimos en **sociedad**.
La sociedad es el conjunto de personas.

• Índice del REA, que recoge cada uno de sus puntos junto a los créditos y la guía docente



7. Material complementario

- [Proyecto REA DUA Andalucía](#). Contiene más de 250 recursos educativos abiertos (REA) de distintas áreas, tanto para Primaria, Secundaria como Bachillerato.
- [Guía didáctica de la competencia aprender a aprender](#)". Una guía dirigida al alumnado, para que sean capaces de desarrollar estrategias vinculadas a la competencia aprender a aprender.
- [Guía de competencia digital](#). Una guía dirigida al alumnado, para que sean capaces de desarrollar estrategias vinculadas a la competencia digital.
- [Guía de trabajo colaborativo](#). Una guía dirigida al alumnado, para que conozcan y comprendan diferentes estrategias de trabajo colaborativo.
- [¡Hola! Soy yo](#). REA, del Proyecto REA/DUA Andalucía, que sirvió de inspiración y base para el REA "Programa un mensaje sostenible".
- [La vida es puro teatro](#). REA, del Proyecto REA/DUA Andalucía, que se ha usado para el desarrollo de una página del REA "Programa un mensaje sostenible".
- [El mapa de los enigmas](#). REA, del Proyecto REA/DUA Andalucía, que se ha usado para el desarrollo de una página del REA "Programa un mensaje sostenible".
- <https://procomun.intef.es/>. Espacio para compartir y encontrar REAs muy variados, desarrollado por INTEF.
- <https://programacrea.educarex.es/recursos> Conjunto de recursos educativos abiertos (REAs) desarrollados o impulsados por la Junta de Extremadura.
- <https://exelearning.net/caracteristicas/>. Programa libre y abierto para crear contenidos educativos como los REAs.
- https://descargas.intef.es/cedec/exe_learning/Manuales/manual_exe27/ Manual de uso de eXeLearning.



PROGRAMA UN MENSAJE SOSTENIBLE



RETO SUPER



experiencias
educativas
inspiradoras

Compartiendo ideas para un mundo mejor.
Programa un mensaje sostenible.



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES



INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO