

PROYECTO SCRATCH MOTOROLA II

FUNDACIÓN GABRIEL PIEDRAHITA URIBE

INFORME FINAL – ABRIL 2011



$$\left(\begin{array}{c} 2 \end{array} \right)$$

MIT's SCRATCH teacher training program Phase II: Escalation in different regions of Colombia to improve Educational Processes in STEM



CONTENIDO

LISTA DE ANEXOS	Pág. 5
1. RESUMEN EJECUTIVO	7
2. ACTIVIDADES DEL PROYECTO	8
3. MECANISMOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN	15
4. EVALUACIÓN DE RESULTADOS DEL PROYECTO	16
5. NUEVAS PUBLICACIONES DURANTE EL AÑO	19
6. OTROS RESULTADOS	21

LISTA DE ANEXOS

- ANEXO 1 Taller “Uso educativo de Scratch”, Universidad de Ibagué
- ANEXO 2 Taller “Uso educativo de Scratch”, COMFANDI
- ANEXO 3 Taller “Uso educativo de Scratch”,
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN
- ANEXO 4 Taller “Uso Educativo de Scratch”, CERREJÓN
- ANEXO 5 Taller “Uso Educativo de Scratch”, FUNDACIÓN
MAMONAL
- ANEXO 6 Taller “Uso Educativo de Scratch”, MANUELITA S.A.
- ANEXO 7 Taller “Uso Educativo de Scratch”,
UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI - USC
- ANEXO 8 Ejemplo de Certificado
- ANEXO 9 Formación 1013 Docentes Tolima
- ANEXO 10 Taller “Seguimiento y actualización en Scratch”,
UNIBAGUÉ
- ANEXO 11 “Scratch Day”, F. UNIVERSITARIA DE POPAYÁN
- ANEXO 12 Formato de Seguimiento a Docentes en sus Clases
de Scratch en los Colegios
- ANEXO 13 Evidencias Trabajo en Scratch en el Aula con
Estudiantes

- ANEXO 14 Rúbricas Para Evaluar Desempeño en Partes 1 y 2 de Capacitaciones
- ANEXO 15 Evaluación de Resultados de los Participantes en los Talleres Aplicando las Rúbricas
- ANEXO 16 Encuestas Evaluación de las Capacitaciones Realizadas
- ANEXO 17 Número de Estudiantes de Instituciones Educativas Capacitados por la FGPU Trabajando con SCRATCH
- ANEXO 18 Proyectos desarrollados por docentes y estudiantes, publicados en el sitio Web de Scratch y en el Gestor de Proyectos de Eduteka
- ANEXO 19 Visitas al Modulo de Programación de Computadores en Educación Escolar
- ANEXO 20 Sitios Web y Blogs que hacen referencia a documentos de Scratch publicados en Eduteka y que trabajan para educación
- ANEXO 21 Visita del Secretarios de Educación de Tolima al Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA)
- ANEXO 22 Taller "USO EDUCATIVO DE SCRATCH", MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA - COSTA RICA
- ANEXO 23 OTROS RESULTADOS (I)
- ANEXO 24 OTROS RESULTADOS (II)
- ANEXO 25 OTROS RESULTADOS (III)

1. RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo principal del Proyecto **"MIT's SCRATCH teacher training program Phase II: Escalation in different regions of Colombia to improve Educational Processes in STEM"**, patrocinado por la Motorola Foundation y Motorola Colombia, es aprovechar la capacidad, materiales y experiencias desarrolladas por la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU) en el aprendizaje y uso educativo del entorno de programación de computadores SCRATCH adquiridas en el primer proyecto, para capacitar un número mayor de docentes (180), en seis (6) diferentes regiones de Colombia. Cabe recordar que los docentes a capacitar son de las áreas de Informática, Matemáticas y Ciencias Naturales, de Básica Primaria y de los primeros grados de secundaria.

En este Informe de la segunda Fase se presenta una descripción breve de las actividades que se llevaron a cabo para su realización; los mecanismos e indicadores que se plantearon desde el principio del Proyecto para evaluar su ejecución; los resultados obtenidos, comparados con los objetivos establecidos en la propuesta presentada a las entidades patrocinadoras; nuevas publicaciones realizadas durante el año en Eduteka.org con acceso libre y gratuito por parte de los docentes de Hispano América; y, finalmente, otros resultados valiosos, relacionados con los objetivos, que se dieron durante la ejecución del Proyecto.

Es muy satisfactorio para la FGPU informar que todos los objetivos, con excepción del correspondiente al número de regiones a cubrir (ver explicación en numeral 4), se cumplieron muy ampliamente. Cabe destacar aquí lo que está sucediendo en el departamento del Tolima donde un grupo de formadores de docentes de la Universidad de Ibagué capacitados por la FGPU como parte de esta segunda Fase han capacitado más de mil docentes, en 37 municipios tolimenses. Así mismo, la satisfacción que produce haber podido apreciar directamente la forma como las capacitaciones impartidas se están reflejando en decenas de aulas en diferentes regiones del país; y ver a los niños y a los jóvenes, no sólo fascinados con el poder que les da SCRATCH sobre la máquina, sino aprendiendo mejor y fortaleciendo competencias intelectuales como creatividad, pensamiento lógico y solución de problemas.

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe quiere dejar constancia aquí de su agradecimiento a Motorola Foundation y a Motorola Colombia por la confianza depositada en ella para el desarrollo de esta segunda Fase del Proyecto; así mismo, agradece a Give to Colombia el permanente y efectivo acompañamiento a lo largo de la ejecución de esta. Y espera que las tres entidades vean cumplidas todas sus expectativas al leer el presente documento.

2. ACTIVIDADES DEL PROYECTO

2.1 Contactos hechos en diferentes regiones de Colombia buscando aliados para llevar a cabo las capacitaciones.

Aunque los aliados naturales para adelantar este tipo de proyecto serían las Secretarías de Educación de Departamentos y Municipios, debido por una parte, a que Motorola tiene como política empresarial evitar intervenir en asuntos políticos y no permite contactar directamente ni al MEN, ni a las Secretarías de Educación, ni a ningún ente gubernamental que trabaje en este campo y por la otra, que no solo ha sido este un año electoral, sino que en Departamentos como el Valle del Cauca, con Calendario escolar B (Agosto – Junio), el Ministerio de Educación Nacional (MEN) obligó a cambiar la programación del año lectivo a Calendario A (Febrero a Noviembre), la FGPU tuvo que modificar sus “entidades objetivo” y dedicarse a contactar y establecer alianzas con empresas y entidades a quienes no cobijara la Ley de Garantías y tuvieran entre los objetivos de su Misión mejorar la calidad de la educación.

De esos contactos, iniciados desde el 2009 y continuados a lo largo de esta segunda etapa del proyecto, se concretaron las capacitaciones realizadas. Cabe destacar que muchos de estos contactos han requerido reuniones presenciales de las directivas de la FGPU en distintas ciudades del país.

A continuación las entidades contactadas:

- Empresarios por la Educación (Contacto nacional y regional)
- Universidad de Ibagué
- Fundación Manuel Mejía (Federación de Cafeteros)
- Universidad Tecnológica de Pereira
- Uniminuto – Fundación Universitaria de Popayán
- Corporación Universitaria del Caribe
- Universidad Católica de Risaralda
- Unisangil – Motorola Colombia
- RibieCol 2010
- El Cerrejón
- Alianza Educativa – Colegio Los Nogales
- COMFANDI
- Exxon Mobil de Colombia
- Fundación Luker
- Fundación Mamonal – Andi
- Fundación Promigás

- Fundación Paz y Desarrollo - Magdalena Medio
- Fundación Las Golondrinas – Medellín
- Manuelita S.A.
- Damas Cuerpo Consular – Cali
- Universidad Santiago de Cali
- Fundación María Perlaza - Cali
- ICDL – Colombia – Paula Álvarez

2.2 Visita realizada al MIT Media Lab en Mayo de 2010 y encuentro con los Drs. Resnick y Brennan en ISTE 2010 en Julio, en Denver, Colorado.

Es de la mayor importancia e interés para la FGPU continuar la relación fluida que ha tenido con el “Life Long Kindergarten” del Media Lab de MIT. Por ese motivo en el mes de Mayo de 2010 nos reunimos en Boston, en la nueva sede del Media Lab, con la Dra. Karen Brennan, encargada del área educativa de SCRATCH.

En la reunión intercambiamos información respecto a tendencias y planes futuros de ellos con SCRATCH, les contamos en mayor detalle lo que estamos haciendo y solicitamos su opinión y ayuda sobre algunos aspectos del manejo y uso educativo del entorno mismo e información sobre algunos periféricos (PicoBoard) que funcionan programándolos con este.

De especial interés para las partes, fue el análisis de los datos arrojados por la primera encuesta sobre SCRATCH realizada por ellos; dimos al respecto nuestras opiniones y acordamos llevar a cabo algunas acciones como incluir en los proyectos los “comandos menos usados” del entorno.

Nuevamente nos encontramos en el mes de Junio, esta vez con la Dra. Brennan y el Dr. Resnick, en ISTE 2010 en Denver Colorado y el diálogo continuó.



2.3 Las 7 capacitaciones realizadas durante esta segunda etapa, acompañadas del listado de participantes, fotografías y los mecanismos e indicadores planteados desde el inicio para evaluar los resultados obtenidos con estas.

Durante el año se realizaron siete capacitaciones, seis de ellas completas (Partes I y II) y una que solo cubrió la Parte I. Estas fueron:

- Tolima (Ibagué) - 32 Formadores de docentes – Abril de 2010
- Valle del Cauca (Cali, Yumbo, Palmira, Buga, Jamundí) - 32 Docentes – Mayo de 2010
- Cauca (Popayán) - 35 (15 Formadores de Docentes y 20 docentes) – Junio/Julio de 2010
- Guajira (Albania) - 40 docentes - Septiembre de 2010
- Bolívar (Cartagena) - 41 docentes - Octubre 2010 y Febrero 2011
- Valle del Cauca (Palmira) - 19 docentes - Octubre de 2010
- Valle del Cauca (Cali) - 21 Estudiantes Licenciatura en Educación - Noviembre de 2010



A continuación detalles de estas:

La primera de ellas, completa (Partes I y II), se hizo en Ibagué, Tolima, en alianza con la Universidad de Ibagué, en el mes de abril. En ella se capacitaron 32 formadores de docentes, de los cuales se certificaron 27. La Universidad de Ibagué, a su vez, tiene un convenio con la Secretaría de Educación Departamental del Tolima para que esos formadores capaciten a docentes de todos los municipios tolimenses. Ver más abajo, “Capacitación de Formadores de docentes en el Departamento del Tolima”. (Ver Anexo 1).

La segunda, completa, se realizó en Cali, Valle del Cauca, en alianza con la Caja de Compensación Familiar (COMFANDI), en el mes de Mayo de 2010. Se formó un grupo de 32 docentes de 14 Instituciones Educativas, ubicadas en 5 diferentes municipios vallecaucanos; se certificaron 31 participantes. Cabe destacar que uno de estos docentes cubre todo el departamento por trabajar en Educación de Adultos. En esta oportunidad se aprovechó el conocimiento y recorrido que tienen muchos de estos docentes en Pequeños Científicos, para que hicieran sus proyectos de Scratch con temas de esa modalidad de enseñanza de las Ciencias. (Ver Anexo 2).

La tercera, completa, fue en Popayán, Cauca, en alianza con la Fundación Universitaria de Popayán (FUP), en los meses de junio y julio de 2010; asistieron a ella 35 personas, 15 formadores de docentes y 20 docentes en ejercicio. De este grupo se certificaron 24. Aunque para ambientar la capacitación, informar y despertar el interés de docentes y directivos por las posibilidades educativas de Scratch se había hecho allá el “Scratch Day” (Ver Anexo 11). Esta capacitación fue muy demandante para la FGPU por el pobre nivel de los docentes. Situación esta que se reflejó en que muchos de los que se inscribieron desertaron en los primeros días. Esto nos obligó a repetir la Parte 1 y a tener en Popayán durante 3 semanas a dos capacitadores; finalmente se capacitó y certificó un grupo lo suficientemente grande para lograr hacer un impacto en el medio educativo (Ver Anexo 3).

La primera parte de la cuarta capacitación se llevó a cabo en el colegio San Rafael, de Albania, Guajira, en septiembre de 2010, en alianza con la empresa Cerrejón. El grupo de docentes que inició con 40 participantes, finalizó con 32. También fue necesario en esta oportunidad que los dos formadores de la FGPU permanecieran en la Guajira 2 semanas consecutivas tratando de resolver los múltiples inconvenientes que se presentaron durante la capacitación entre estos el bajísimo nivel de preparación de los docentes, la inusual temporada de lluvias, las dificultades con el transporte. Esta situación condujo a no haber podido realizar todavía la segunda parte del Taller pues debemos contar con las mejores garantías de asistencia y compromiso de directivos y docentes para no malgastar los recursos. Esta situación es preocupante porque la Institución tienen la mejor dotación de computadores portátiles Apple que hayamos visto en las Instituciones Educativas de Colombia (Ver Anexo 4).

La quinta, completa, tuvo como sede a Cartagena, Bolívar, en los meses de Octubre 2010 y Febrero 2011 y se hizo en alianza con la Fundación Mamonal. El grupo inicial lo conformaron 41 docentes de 14 Instituciones Educativas y de estos se certificaron 29. (Ver Anexo 5).

La sexta capacitación, también completa se realizó en Palmira, Valle, en octubre de 2010, en alianza con Manuelita SA, a 19 docentes de 8 colegios de Palmira y Amaime, pertenecientes a las Instituciones Educativas (IE), Antonio Lizarazo y Semilla de Esperanza. Tres de los colegios de esta última son rurales. Se certificaron 16 docentes. (Ver Anexo 6).

La séptima, completa, se llevó a cabo en la Universidad Santiago de Cali, en noviembre de 2011, con la modalidad de Diplomado. Estuvo dirigida a 21 estudiantes de los últimos semestres de la licenciatura en educación; el 80% de ellos trabajan ya en Instituciones Educativas. Se certificaron 18. (Ver Anexo 7).

Antes de terminar con este apartado, vale la pena explicar los requisitos exigidos para la certificación que se otorga. Estos son:

a) asistir cumplidamente al 80% del taller y realizar completamente las actividades propuestas durante este;

b) desarrollar, como comprobación del aprendizaje al finalizar de la Parte 1, un Juego que involucre el mayor número de comandos de Scratch enseñados durante la capacitación y, al finalizar la Parte 2, realizar un Proyecto de Clase, programado en Scratch, con objetivos educativos claramente establecidos y que cumpla con estándares del MEN;

c) socializar el proyecto con los demás participantes y responder las inquietudes que estos planteen al respecto.

Para los participantes a los distintos talleres cuya asistencia fue igual o superior al 60% de la duración de estos, pero inferior al 80% requerido, se realizaron en muchos casos sesiones extra de recuperación; por lo general, el sábado de la última semana de la capacitación. Lo anterior se hizo debido al compromiso que tiene la FGPU con la calidad del desarrollo de competencias en Scratch por los participantes. (Ver Ejemplo de Certificado en el Anexo 8).

2.4 Capacitación realizada por Formadores a docentes del Departamento del Tolima.

Como quedó dicho atrás, en Ibagué se certificaron 27 Formadores de docentes en un convenio con la Universidad de Ibagué. Estos, a su vez, capacitaron durante el año 2010, en SCRATCH, a 1.013 docentes de 37 municipios del Tolima. Está previsto que,

durante los dos años siguientes, estos mismos capacitadores formen a 3.000 docentes más.

Una de las satisfacciones más grandes que tuvieron los funcionarios de la FGPU durante esta Fase II del Proyecto fue participar, en el pasado mes de Diciembre, en el evento de cierre de año de este programa. Se hizo un encuentro con más de 200 docentes, representantes de los 1013 capacitados, en el que, como parte de la agenda, grupos de ellos presentaron varias decenas de Proyectos de Clase escogidos como finalistas en un concurso organizado por la Universidad de Ibagué. La Directora y dos funcionarios de la FGPU constituyeron el Jurado calificador y otorgaron premios (un computador portátil en cada caso) a los cuatro que se consideraron mejores. Dos de docentes de los Proyectos ganadores provenían de escuelas rurales muy apartadas. (Ver en el Anexo 9: a) listado de municipios afectados; b) enlace al listado de docentes capacitados en cada municipio; c) enlace a los proyectos ganadores; d) fotografías del evento de cierre)

2.5 Actualización de Formadores en Ibagué

Por iniciativa de la Universidad de Ibagué, los Formadores de docentes tolimenses certificados a principios del desarrollo de la Fase II, participaron en un programa de actualización y fortalecimiento de prácticas didácticas, de cuarenta horas, ofrecido por la FGPU el pasado mes de Febrero de 2011, en Ibagué. (Ver Anexo 10)

2.6 Scratch Day realizado en Popayán el 22 de Mayo de 2010

Por segundo año consecutivo y activamente promovido por el "Life Long Kindergarten", se llevó a cabo en esa fecha y en 40 diferentes países del mundo, el "Scratch Day" (Día Scratch)

También por segundo año consecutivo la FGPU participó en ese evento que en esta ocasión tuvo como sede a Popayán. Tenía el doble propósito de celebrar ese día y servir como abrebocas para la capacitación que realizaría en el Cauca, en alianza con la Fundación Universitaria de Popayán (FUP). Asistieron 42 docentes de diferentes Instituciones Educativas.

Para mayor información de lo qué pasó ese día, favor ver el siguiente video en <http://animoto.com/play/V0TdD1WBrMtHSxSN1SrXw?autostart=true>

Además, en el Anexo 11 se presenta la lista de asistentes y algunas fotografías del evento

2.7 Seguimiento al trabajo de los docentes con SCRATCH en el aula

Se comprobó, primero telefónicamente o por correo electrónico, que docentes entrenados en la Fase I del Proyecto estuvieran trabajando ya con SCRATCH en el aula. Se realizaron algunas visitas a Instituciones Educativas en Cali y, con base en la información obtenida en ellas, se realizaron las siguientes acciones:

1. Propuesta de currículo para adelantar el aprendizaje de SCRATCH en los diferentes grados escolares: el componente curricular de Scratch que hace parte del Currículo de Informática de la Institución Educativa. Para consultar ese componente haga clic en:

<http://www.eduteka.org/curriculo2/Herramientas.php?codMat=16>

Además, basada en nuestra experiencia, se propone una secuencia curricular para enseñarlo. Ejemplo de lo anterior es el Currículo INSA 2011, consultarlo en: www.eduteka.org/pdfdir/Curriculo_SCRATCH_INSA_3-4-5.doc

2. Revisión del Cuaderno de Trabajo del Estudiante, agregándole más ejercicios de aprestamiento y de refuerzo en las actividades y adicionando, como componente muy especial, una *Plantilla para análisis de problemas* (Ver <http://www.eduteka.org/pdfdir/AlgoritmosProgramacionCuaderno1.pdf>)
3. Revisión y retroalimentación periódica, presencial o por Internet, a docentes, con base en el Formato de Seguimiento para autoevaluación que ellos diligencian. (Ver en Anexo 12 tanto ejemplo de la Plantilla como una de ellas diligenciada por un docente).
4. Creación de un Grupo en Yahoo para mantener contacto permanente con la comunidad de práctica capacitada, con el objeto de suministrarles nueva información y de hacerles seguimiento. Además, se creó un Foro con los docentes que están trabajando ya con Scratch en el aula. Para ingresar al grupo de Yahoo, haga clic aquí:
http://espanol.groups.yahoo.com/group/scratch_eduteka/
Para ingresar al Foro haga clic aquí:

<http://eduteka.org/moodle/login/index.php>

Favor recordar los siguientes datos para ingresar a la plataforma Moodle en la que se encuentra el Foro: Usuario: **motorolaf** Password: **foundation**

Cabe agregar que, antes de terminar la Fase II, ya se está haciendo seguimiento y ofreciendo apoyo a docentes capacitados en esta Fase.

Ver fotografías y, muy especialmente, los videos del seguimiento al trabajo de los docentes con sus estudiantes en el aula, en el Anexo 13.

2.8 Explicaciones sobre los principales inconvenientes presentados y las modificaciones realizadas para asegurar el cumplimiento de las metas establecidas para el proyecto.

Pese a que la propuesta presentada a Motorola para esta Segunda Etapa contemplaba tanto capacitaciones presenciales como virtuales, la realidad es que ninguna de las entidades contactadas mostró interés en la opción virtual; todas prefirieron que los capacitadores de la FGPU estuvieran en sus entidades de cuerpo presente y además, en muchos casos, porque no solo tienen problemas de acceso a Internet sino con el ancho de banda de este acceso.

La situación anterior incrementó los costos del proyecto para la FGPU pero esta decidió asumirlo y cumplir los compromisos adquiridos para la ejecución de este. Lo que sí es importante resaltar es que todos los materiales desarrollados para trabajar virtualmente el curso de SCRATCH (Parte 2), han servido de magnífica ayuda y de apoyo en las capacitaciones presenciales, pues han permitido y facilitado el trabajo individual independiente de algunos de los asistentes que tuvieron dificultades mayores durante el proceso.

3. MECANISMOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN

Se describen a continuación los mecanismos de evaluación establecidos para esta segunda etapa del proyecto, que debían utilizarse para medir el impacto de este en docentes y estudiantes:

- Rúbrica (Matriz de Valoración) que permite evaluar la construcción individual de un juego, el cual, a su vez, indica el nivel de habilidad alcanzado por los docentes o los formadores de docentes en el uso del entorno de programación SCRATCH. Esta se aplica al finalizar la primera parte de la capacitación. El juego debe hacerse en el tiempo destinado para esto durante esa primera parte de la capacitación. (Ver Rúbrica evaluación Parte 1, en Anexo 14)
- Se propuso originalmente usar una Rúbrica que permitiera valorar el Proyecto de clase creado por cada uno de los docentes o formadores de docentes, al terminar la segunda parte de la capacitación; proyecto que trabajarán en sus clases de Matemáticas, Ciencias o TIC. Con este Proyecto se pretendía evaluar la capacidad del docente de trabajar con SCRATCH en el aula. Se decidió reemplazar esta Rúbrica por dos: una que valora la Documentación del Proyecto de Clase (Información general del proyecto; descripción; objetivos de aprendizaje; duración; requerimientos; condiciones o requisitos y forma de evaluación) que el docente trabajará en el aula en su asignatura (Matemáticas, Ciencias Naturales o Informática); y otra que evalúa la calidad de la

programación en SCRATCH hecha por el docente para ese proyecto. (Ver Rúbricas evaluación Parte 2, en Anexo 14)

- Se propuso originalmente una Rúbrica para hacer seguimiento en sus clases a docentes capacitados en la primera fase del proyecto y valorar su habilidad en su trabajo de aula con SCRATCH. Se decidió reemplazar esa Rúbrica por un Formato de Seguimiento para facilitar más la tarea de supervisión. Se usó el Formato en visitas a grupos de docentes en sus aulas de clase. (Ver en el Anexo 12 el Formato y un Formato diligenciado)
- Encuesta hecha a los participantes de las capacitaciones para entender las ventajas o problemas que le encuentran a SCRATCH y su nivel de satisfacción con el programa de capacitación; con este mecanismo se obtiene retroalimentación que permite hacerle mejoras al proyecto. Esta encuesta tiene dos partes: la primera evalúa el interés, pertinencia, aplicabilidad y ventajas educativas que le encuentran o no los aprendices a SCRATCH; la segunda valora la idoneidad de los formadores de la FGPU para impartir las capacitaciones. (Ver formato de Encuesta y ejemplo de resultados consolidados de su aplicación en algunas capacitaciones, en Anexo 16).
- Además, para verificar el cumplimiento de los objetivos de la Fase II del Proyecto SCRATCH con Motorola, se estableció como indicador de desempeño el Número de proyectos hechos en SCRATCH por docentes y estudiantes.

4. EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Con base en los mecanismos e indicadores planteados en el numeral anterior, se propusieron unas metas (o definiciones de éxito) para el Proyecto en su Fase II. A continuación se presentan las metas propuestas y los resultados reales alcanzados para cada uno de esos mecanismos o indicadores:

- Nos proponíamos capacitar al menos 150 docentes en el uso del ambiente de programación de computadores SCRATCH; el resultado final fue de 220, o 147% de la meta mínima (Ver resultados detallados en Actividades del Proyecto en el numeral 2.3; y en el Anexo 1, los listados de asistentes).
- Esperábamos que por lo menos el 50% de esos docentes capacitados para programar con SCRATCH demostraran, al final de la segunda parte de la capacitación, su competencia para usarlo efectivamente en sus clases de TIC, Matemáticas o Ciencias Naturales. Eso lo mediríamos con una rúbrica que evaluara un proyecto de clase elaborado por el docente. Este sistema de medición se refinó durante el transcurso de esta Fase II del proyecto. Por una parte, la rúbrica propuesta se reemplazó por dos, como quedó explicado en “Mecanismos e indicadores de Evaluación”. Además, se estableció el otorgamiento de una Certificación a quienes cumplieran los siguientes requisitos:

- 1) asistencia del 80% del tiempo establecido para cada una de las partes de la capacitación; 2) realización de las seis actividades diseñadas para el aprendizaje de SCRATCH; 3) desarrollo, como comprobación del aprendizaje al finalizar la parte 1, de un Juego que involucre el mayor número de comandos de SCRATCH enseñados durante la capacitación; y, al finalizar la parte 2, realización de un Proyecto de Clase, posible de llevar rápidamente al aula, en el que se utilice SCRATCH; 4) presentación del Proyecto de Clase a los demás participantes y atención adecuada a las preguntas e inquietudes que estos planteen al respecto. Durante esta Fase II del proyecto se **certificaron** 145 docentes, cumpliendo así el 193% de la meta mínima propuesta originalmente (75) y el 66% (más del 50% al que se aspiraba) de los 220 docentes participantes en las capacitaciones.
- Esperábamos que al menos el 20% de los docentes entrenados pudieran convertirse en formadores de docentes en el uso de SCRATCH en el aula. En total, 42 de los docentes capacitados y certificados por la FGPU están actuando como formadores de docentes. Esa cifra excede por mucho la meta original mínima de 15 (20% de 75) y equivale al 29% de los 145 docentes certificados. Tenemos información oficial de que estos docentes formadores han capacitado ya 1013 docentes de 37 municipios del Departamento del Tolima. (Ver Actividades del Proyecto, numeral 2.4)
 - En la propuesta nos proponíamos, durante el año siguiente a la terminación de la Fase II del Proyecto, haber impactado al menos 3000 estudiantes con SCRATCH y haber obtenido evidencia de la mejoría de estos en las asignaturas que tienen que ver con STEM (Matemáticas, Ciencias y TIC). Al terminar la Fase II, sin haber empezado aún ese año siguiente, ya tenemos constancia de que se ha trabajado SCRATCH en el aula, en grados de primaria y de secundaria, con al menos 1650 estudiantes de 19 Instituciones Educativas de las diversas regiones (Anexo 17). Aunque no tenemos aún información sobre mejora de resultados en las asignaturas de STEM, hemos evidenciado mejoras en la competencia genérica de solución de problemas en los niños que están empleando ya la plantilla de análisis de problemas del Cuaderno de Trabajo para Estudiantes (Ver <http://www.eduteka.org/pdfdir/AlgoritmosProgramacionCuaderno1.pdf>)

Nos comprometimos, para el final de esta Segunda Fase del Proyecto, a subir al Gestor de Proyectos de Eduteka o al sitio Web de Scratch para que estuvieran disponibles en línea, más de 300 proyectos creados por docentes y estudiantes. Consultando los enlaces que aparecen en el Anexo 18, se pueden ver:

a) los proyectos realizados por los docentes en las distintas capacitaciones y publicados en el sitio Web de Scratch: 309

b) ejemplos de los proyectos de los docentes publicados en el Gestor de Proyectos de Eduteka: 9

c) ejemplos de proyectos hechos por los estudiantes en el sitio Web de Scratch:

- Se esperaba cubrir seis regiones del país en esta segunda Fase del Proyecto. Las capacitaciones se hicieron en cinco Departamentos, a saber: Valle, Cauca, Tolima,

Bolívar y Guajira. Y se hizo seguimiento en el Departamento del Cesar. Además, la cobertura del proyecto en el Departamento del Tolima, por la alianza con la Universidad de Ibagué, va a cubrir a prácticamente todos los municipios de ese Departamento. En el Valle, la cobertura también se extendió a cinco municipios, a saber: Cali, Yumbo, Palmira, Buga y Jamundí.

Debe recordarse que se esperaba hacer las capacitaciones por metodología “blended”, es decir, parte presencial y parte virtual. Pero por razones ya explicadas (ver numeral 2.8) todas las capacitaciones se hicieron presencialmente.

- Otro objetivo para el final de la Fase II del Proyecto era demostrar una demanda verificable de la capacitación en SCRATCH por parte de Instituciones Educativas diferentes a aquellas en las que el proyecto se ha venido desarrollando. Al cierre del proyecto tenemos las siguientes cifras sobre el tráfico de los recursos de SCRATCH publicados por Eduteka entre el 1° de Abril de 2010 y 31 de Marzo de 2011.
 - a) Descargas del Cuaderno de Trabajo para Estudiantes: 62. 968
 - b) Visitas al Módulo de Programación de computadores en educación escolar (<http://www.eduteka.org/modulos/9>): 116.251 visitas. (Ver pantallazo de estadísticas en Anexo 19)
 - c) Se adicionan a lo anterior, ejemplos tanto de Blogs como de sitios Web interesados en Scratch, reconocidos y dedicados a educación, que utilizan materiales elaborados por la FGPU y publicados en Eduteka. Referencian la fuente y dan los correspondientes créditos. Cabe destacar, entre estos, el sitio Web de SCRATH.ED, que ha referenciado todos los contenidos traducidos por Eduteka al Español y el Foro en Español del sitio web de Scratch. Ver ejemplos de estos Blogs y sitios Web, en el Anexo 20.
- Empleando las Rúbricas descritas en los dos primeros párrafos del punto 3, MECANISMOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN, presentados arriba, se evaluaron los participantes en todos los talleres para poder otorgar los Certificados cuando hubiera los méritos correspondientes. Los resultados tabulados de las aplicaciones de esas rúbricas en todos los programas de capacitación realizados se pueden apreciar en el Anexo 15.
- Se evaluó también la percepción de los docentes capacitados sobre la pertinencia de SCRATCH y su uso educativo. Se solicitó, así mismo a los docentes, evaluar la idoneidad y el desempeño de los profesionales de la FGPU en el desarrollo de las capacitaciones. Todo lo anterior, buscando retroalimentación para mejorar el proceso. El formato de la encuesta y los resultados consolidados de su aplicación se encuentran en el Anexo 16.

5. NUEVAS PUBLICACIONES REALIZADAS DURANTE EL AÑO

A continuación se presenta el listado de los contenidos desarrollados o traducidos durante el curso de este Proyecto que se publicaron en el Módulo de Programación en Educación Escolar de Eduteka (<http://www.eduteka.org/modulos/9>); allí se puede tener acceso libre y gratuito por parte de todos los docentes de Hispano América interesados en consultarlos:

- Scratch, cuaderno de trabajo para estudiantes – Tercera edición (De anexa copia impresa)
<http://www.eduteka.org/modulos/9/334>
- Lección 9: Nuevas características de la versión 1.4 de SCRATCH
<http://www.eduteka.org/ScratchLeccion09.php>
- Lección 10: Preguntar usuario y armar palabra SCRATCH
<http://www.eduteka.org/ScratchLeccion10.php>
- Insumos para realizar el Juego Mario. Archivo comprimido (.rar) con las imágenes y los sonidos necesarios para elaborar el juego "Mario", siguiendo la serie de 10 videos con lecciones de auto aprendizaje del entorno Scratch.
http://www.eduteka.org/pdfdir/Scratch_Lecciones_Insumos.rar
- Archivo ejecutable del Juego Mario. Proyecto Scratch compilado del juego "Mario" (.exe) que sirve como ejemplo del producto final que se debe lograr al seguir la serie de 10 videos con lecciones de auto- aprendizaje del entorno Scratch.
<http://www.eduteka.org/Scratch/JuegoMario.exe>
- Traducción artículo: "La Ciencia de la Computación no es solo para Universitarios".

Los elementos que caracterizan la Ciencia de la Computación están estrechamente ligados con las habilidades que deben desarrollar los estudiantes del siglo XXI. Por lo que es paradójico que los estudiantes no estén expuestos a estos, cuando esa disciplina gobierna la mayor parte de los desarrollos tecnológicos que modelan el mundo actual. En este documento, la profesora Shuchi Grover, propone a los docentes de educación básica estrategias para incorporar al currículo escolar conceptos como pensamiento algorítmico, lógica booleana y estructuras de datos.

<http://www.eduteka.org/CSNinhos.php>

- Clutter. Esta útil aplicación en línea, extensión de la comunidad Scratch, aunque no hace parte del entorno mismo de programación, si está alojado en el sitio web de Scratch pues facilita de manera sencilla unir o enlazar proyectos con una determinada secuencia. Eduteka ofrece en este documento su traducción al español.

<http://www.eduteka.org/Clutter.php>

- Experiencias con Scratch en aula Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA)

Eduteka entrevistó a Liliana Ceballos y a Víctor Alfonso Nieto, quienes desde hace varios años son docentes de Informática del Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA) en Cali - Colombia. La activa participación de estos docentes ha permitido implementar en esta Institución Educativa, de manera exitosa, la programación de computadores en los grados 3° a 6°.

<http://www.eduteka.org/EntrevistaLilianaVictor.php>

- Comparta y descargue recursos para Scratch

Una de las mayores ventajas y atractivos de Scratch es permitir a los usuarios agregar imágenes (objetos), sonidos y fondos adicionales a los que trae el entorno de programación. El programa instalador de Scratch, al ejecutarse, crea la subcarpeta "Media" y allí copia, de manera automática, en tres subcarpetas, los objetos (costumes), fondos (backgrounds) y sonidos (sounds) que los creadores de Scratch incluyen "de fábrica" (por defecto) con el software.

<http://www.eduteka.org/ScratchResources.php>

- Traducción artículo: Grandes ideas subyacentes en Scratch

Traducción del documento "Grandes Ideas" en el que se exploran tanto conceptos y prácticas computacionales, como el enfoque de aprendizaje basado en diseño. Esperamos que los docentes que utilizan Scratch con sus estudiantes lo encuentren útil y esclarecedor.

<http://www.eduteka.org/ScratchGrandesIdeas.php>

- Tarjeta de Sensores "PicoBoard"

La placa "PicoBoard" ofrece la posibilidad recibir información proveniente del mundo real y elaborar programas en Scratch que respondan a mediciones externas. Este dispositivo electrónico viene provisto con sensores de luz, sonido, pulsación y deslizamiento. Además, trae cuatro entradas para conectar diferentes sensores utilizando "caimanes".

<http://www.picocricket.com/picoboard.html>

6. OTROS RESULTADOS DEL PROYECTO

6.1 Visita hecha al INSA, Cali, a finales de Mayo de 2010, por el Secretario de Educación y Cultura del Tolima y miembros de su equipo de trabajo.

El Secretario de Educación del Tolima, en ese momento, Doctor Francisco Parra Sandoval, miembros de su equipo de trabajo y el encargado del área de Educación Continuada de la Universidad de Ibagué, Licenciado Marco Fidel Suárez, visitaron en Mayo de 2010 y durante todo el día, al Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA). Ellos querían observar de manera directa lo que sucede en las aulas de clase de esa Institución cuando se trabaja con Scratch. Asistieron a cuatro períodos de clase de los grados 4º y 5º de primaria, hicieron múltiples preguntas a los niños y a la docente y absolvieron algunas dudas que traían. (Ver fotografía de la visita en el Anexo 21).

6.2 Taller de enseñanza SCRATCH realizado en Costa Rica

En el marco del Congreso CIENTIC, Costa Rica, en agosto de 2010, se realizó un Taller intensivo de SCRATCH con duración de dos días, para 18 funcionarios de la Fundación Omar Dengo y de la Secretaría de Educación de Costa Rica; se llevó a cabo por solicitud de esta última. (Ver listado participantes y fotografías en el Anexo 22).

6.3 Capacitación en Indagación guiada tanto a formadores de la FGPU como a docentes de Instituciones Educativas que están trabajando SCRATCH en el aula.

Recorriendo el camino de esta segunda etapa, la FGPU se dio cuenta de la sinergia existente entre los proyectos que se realizan con la iniciativa, "Enseñanza de las Ciencias mediante Indagación Guiada", patrocinado por la Fundación Siemens, para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Naturales y SCRATCH. Curiosamente ese proceso no incluía entre sus prioridades el uso de las TIC y en eso, en concepto de la FGPU, se apartaba de su objetivo de enseñar las Ciencias de la manera como lo hacen los Científicos contemporáneos. La Fundación, convencida de que estos dos enfoques didácticos pueden enriquecerse el uno al otro, decidió buscar a la Docente María Isabel Rivas, del Departamento de Ciencias Naturales de la Universidad Icesi, para que le propusiera a la Fundación Siemens patrocinar la capacitación en esta metodología a 3 formadores de la FGPU y a los docentes de Ciencias de las Instituciones Educativas Fray Luís Amigó, INSA y Corporación Educativa Popular (CEP) que en ese momento ya estaban trabajando SCRATCH en el aula.

El patrocinio se consiguió y la capacitación se realizó entre febrero y junio de 2010. Durante esta la FGPU generó un Wiki que permitiera reunir, compartir y consignar información de los talleres y actividades a realizar. El Wiki posibilitó hacer trabajos colaborativos sin necesidad de reuniones presenciales y elaborar textos de manera colectiva que posteriormente revisaba y retroalimentaba la docente del curso. Pero el principal beneficio de este fue centralizar toda la información para facilitar su consulta y mejorar así el desarrollo de las clases. Dirección Wiki: <http://indagacionguiada.wiki.zoho.com/> (Ver fotografías de las capacitaciones en el Anexo 23).

6.4 Continuidad de la Relación estrecha y fluida con el Life Long Kindergarten del Media Lab de MIT.

Entre los hechos y las actividades más notorias que evidencian la relación entre la FGPU y el Life Long Kindergarten (LLK), el laboratorio de MIT que produce SCRATCH, se pueden incluir:

- Selección de funcionarios de la FGPU como Beta testers de la nueva versión de SCRATCH.
- Traducción al Español, por parte de la FGPU y a solicitud de colaboración por el LLK, de la interfaz del sitio Web de SCRATCH.
- Traducción de las Guías de Referencia de las versiones 1.3 y 1.4 de SCRATCH.
- Publicación de abundante material en español en el sitio educativo de Scratch (ScratchEd) como queda descrito en el numeral 5 de este informe.
- Participación activa en los Webinars ofrecidos por el LLK a principios de 2011
- El LLK escogió como Proyecto Destacado en su Sitio Web de SCRATCH el Proyecto "Grupo Voces", de la FGPU como ejemplo destacado de lo que puede hacerse con los bloques y comandos menos usados de SCRATCH. El uso de estos bloques y comandos, más complejos, permite trabajar mejor con grados escolares más avanzados. (Ver Anexo 25).

6.5 Invitación de International Society for Technology in Education (ISTE) a participar en la construcción de una definición operativa de Pensamiento Computacional y en la definición de las habilidades que debe demostrar un estudiante en este tipo de pensamiento.

(Investigadores principales ISTE y Computer Science Teachers Association. Financiador NSF – USA). En julio, producto de la asistencia de las directivas de la FGPU a ISTE 2010 surgió esta invitación. Estuvimos trabajando el tema con ayuda del Director Académico y de profesores de Matemáticas e Ingeniería de Sistemas de la Universidad Icesi y enviamos varios documentos. Esperamos conocer los avances realizados en ISTE 2011.

6.6 Estudiantes del Colegio Indupalma, finalistas en RIBIE 2010

Otra de las satisfacciones grandes recibidas por la FGPU durante el curso de esta segunda etapa fue la selección de un proyecto de Scratch presentado por los estudiantes del colegio de Indupalma, César, en la categoría de “Experiencias de Estudiantes” del Congreso de la Red Iberoamericana de Informática Educativa, Capítulo Colombia (Ribiecol), en Popayán, Julio de 2010. Esa institución está trabajando activamente con Scratch en el aula en todos los grados de primaria. (Ver fotografías de los estudiantes exponiendo su proyecto en el Anexo 24).

ANEXO 1

Taller “Uso educativo de Scratch”, Universidad de Ibagué Ibagué, Abril de 2010

Lista de asistentes y fotos del evento

	Nombre	Asistencia	Recibió Certificado	Observaciones
1	Alexander Mora Nieto	95,0%	SI	
2	Andrea Yaneth González	80,0%	SI	
3	Beatriz Henao Espinoza	100,0%	SI	
4	Carlos Alberto González Borrero	100,0%	SI	
5	Christian Leonardo Villarraga	85,0%	SI	
6	Diego Alexander Garzón	95,0%	SI	
7	Erly Trinidad Cruz Penagos	80,0%	SI	
8	Félix Augusto Reyes	90,0%	SI	
9	Germán Ramírez	80,0%	SI	
10	Jhon Fredy Alvarez	95,0%	SI	
11	Johan Giovanni Villarraga	90,0%	SI	
12	Johanna Marcela Vivas	95,0%	SI	
13	José Andrés Prado	70,0%	NO	No presentó Proyecto Final, No asistió a “recuperación”.
14	Juan Manuel Rangel	85,0%	SI	
15	Leidy Johanna Cifuentes	100,0%	SI	
16	Lexy Paola Gómez Martínez	90,0%	SI	
17	Liliana Magaly Rincón	100,0%	SI	
18	Maria Lizeth Pinzón B.	90,0%	SI	
19	Mario Restrepo López	95,0%	SI	
20	Marizabel Montealegre	60,0%	NO	Tuvo incapacidad médica
21	Mónica Yulieth Suárez Roldán	60,0%	SI	Asistió a sesión de “recuperación”. Presentó Proyecto Final.
22	Nayibe Ramírez Guzmán	100,0%	SI	
23	Nelly Reyes	80,0%	SI	
24	Nilson Arenas	85,0%	SI	
25	Paola Suárez Roldán	45,0%	NO	Asistencia inferior a la requerida
26	Sally Carolina Ardila Hernández	55,0%	NO	Asistencia inferior a la requerida
27	William B. Gómez	85,0%	SI	
28	William Henao Pérez	95,0%	SI	
29	Ximena Betancourth	80,0%	SI	
30	Germán Hernández Sáenz	40,0%	NO	Asistencia inferior a la requerida
31	Ebis Tatiana Barón Perdomo	90,0%	SI	
32	Carolina Tovar Godoy	90,0%	SI	



Capacitación Completa, Parte 1 y 2 - Universidad de Ibagué - Abril 2010



Trabajo individual en la actividad 5 de Scratch

ANEXO 2

Taller “Uso educativo de Scratch”, COMFANDI
Colegios Comfandi
Cali, Mayo de 2010

Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado	Observaciones
1.	Berta Romero	90,0%	SI	
2.	James Patiño	90,0%	SI	
3.	Ruby Cristina Rosero	100,0%	SI	
4.	Alvaro Contreras	100,0%	SI	
5.	María Elena Mafla	80,0%	SI	
6.	Gladys Iveth Florez	100,0%	SI	
7.	Gerardo Montoya	100,0%	SI	
8.	Nora Elena Gómez	100,0%	SI	
9.	Mónica Castaño	100,0%	SI	
10.	Mauricio Méndez	95,0%	SI	
11.	Leslie Quintero	95,0%	SI	
12.	Jorge William Cardona	90,0%	SI	
13.	Marta Aidee Muñoz	95,0%	SI	
14.	Adalberto Zúñiga	100,0%	SI	
15.	Carlos Alberto Aragón	50,0%	NO	Se retiró de Comfandi al final de la primera semana del taller.
16.	Carlos Tabares	100,0%	SI	
17.	Orlando Lombana	95,0%	SI	
18.	Fernando Paz	100,0%	SI	
19.	Gloria Inés Orozco	100,0%	SI	
20.	Lalo Wilder Reyes	90,0%	SI	
21.	Paula Andrea Naranjo	100,0%	SI	
22.	Claudia Esther López	85,0%	SI	
23.	Martha Alexi Solarte	100,0%	SI	
24.	Mireya Torres	100,0%	SI	
25.	Eliana Soto	90,0%	SI	
26.	Angela María Gómez	100,0%	SI	
27.	Katherine Penagos	95,0%	SI	
28.	Jazmín Cuesta Sinisterra	100,0%	SI	
29.	Maritza Muñoz	70,0%	SI	
30.	Martha Lucía Silva	100,0%	SI	
31.	Ilia Andrea Moncayo	90,0%	SI	
32.	Geovanna Villa	85,0%	SI	



"APRENDIZAJE Y USO EDUCATIVO DEL ENTORNO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORES SCRATCH"





Capacitación Completa, Parte 1 y 2 - Colegios Comfandi - Mayo 2010



¿Cómo mejoro mi juego en Scratch?

ANEXO 3

Taller “Uso educativo de Scratch”, FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN Popayán, Junio y Julio de 2010

Lista de asistentes y fotos del evento

POPAYÁN, JUNIO 15 A JULIO 23 DE 2º10. RESUMEN DE ASISTENCIA - FUP

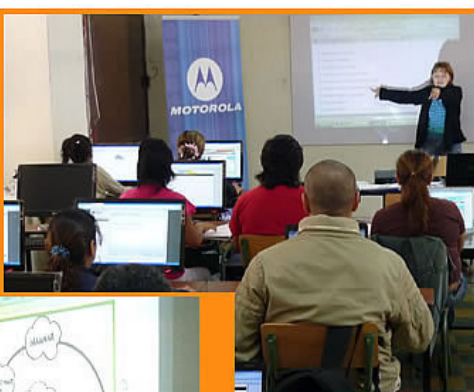
	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado	Observaciones
1.	Adriana Karina Valencia	0%	NO	
2.	Aleida Del Pilar Rojas Villarreal	100%	SI	
3.	Alma Geny Munoz	94%	SI	
4.	Alvaro Ernesto Gutierrez Florez	90%	SI	
5.	Alvaro Guzman Restrepo	94%	SI	
6.	Andres Gamboa Caldon	79%	SI	
7.	Ciria Chilito Ortega	0%	NO	
8.	Clara Lucia Burbano Gonzalez	100%	SI	
9.	Dolly Constanza Munoz Sanabria	100%	SI	
10.	Dora Ines Gallego Zuñiga	50%	NO	
11.	Edward Pinzon	50%	NO	
12.	Fredy Eduardo López Daza	50%	NO	
13.	Jenny Viviana Munoz Carvajal	90%	SI	
14.	Jose Fernando Concha Gonzalez	100%	SI	
15.	Juan Francisco Muñoz	80%	SI	
16.	Julio Cesar Vidal Medina	68%	SI	El profesor se desatrasó y entregó los proyectos de evaluación de las Fases 1 y 2.
17.	Leidy Vanessa Molina Arcos	79%	SI	
18.	Leydy Lorena Cruz Hoyos	100%	SI	
19.	Lizzet Carine Sanchez Astaiza	94%	SI	
20.	Lucenid Velásquez Paz	90%	SI	
21.	Luis Freddy Muñoz Sanabria	100%	SI	
22.	Maria Lucia Lasso Orozco	94%	SI	
23.	Mariela Casamachin	50%	NO	
24.	Martha Isabel Narvaez Meneses	84%	SI	
25.	Maryluz Guerrero Calvache	100%	SI	
26.	Miller Velosa Sandoval	44%	NO	
27.	Neyla Lucely Gomez	100%	SI	
28.	Nohora Julieta Bolaños Bolaños	10%	NO	
29.	Omaira Munoz Ruiz	50%	NO	
30.	Rodolfo Jose Maria Salas	0%	NO	
31.	Ruben Armando Garcia	60%	NO	
32.	Sandra Angelica Burbano G	100%	SI	
33.	Tito Javier Sarria	79%	SI	
34.	Wadys Montilla Otega	94%	SI	
35.	Yeny Alexandra Galvis	100%	SI	



"APRENDIZAJE Y USO EDUCATIVO DEL ENTORNO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORES SCRATCH"










Capacitación Completa

Parte 1 y 2

FUP - Popayán

Junio / Julio 2010



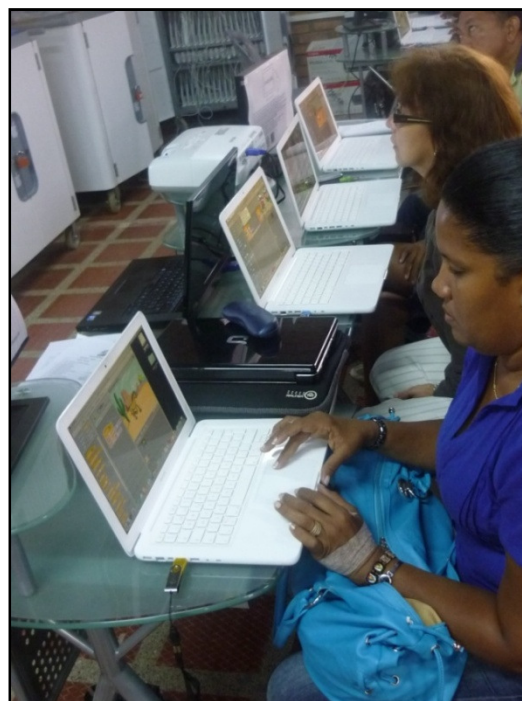
Compartiendo con el grupo cómo se analiza un problema

ANEXO 4

Taller “Uso Educativo de Scratch”, CERREJÓN
IE San Rafael – María Auxiliadora – Colegio Albania
Albania, Guajira, Septiembre de 2010

Lista de asistentes y fotos del evento

	Nombre	Asistencia
1	Luz Aurora Pizarro Rumbo	11,1%
2	Adalis Aragon	88,9%
3	Andrea Soledad Ucros	88,9%
4	Amadis Guerra	66,7%
5	Andres Pinto	100,0%
6	Arnoldo Cujia Guerra	88,9%
7	Claritza Mendoza	88,9%
8	Delia Bolaño	88,9%
9	Diana Sarmiento	66,7%
10	Diana Ramos Navarro	88,9%
11	Edelsy Perez	100,0%
12	Elkin Saumeth	100,0%
13	Elsy Pinto Pinto	88,9%
14	Estivinzon Fragozo	11,1%
15	Gines Trinidad Cuesta	22,2%
16	Iliana Magdaniel	100,0%
17	Kennys Argote	88,9%
18	Leda Romero De Garcia	88,9%
19	Ledys Castillo Teran	77,8%
20	Leidiana Manjarrez	88,9%
21	Lennys Rodriguez	100,0%
22	Luz Marina Cuello	33,3%
23	Malka Viviana Cordoba	100,0%
24	Marisela Serna Pimienta	66,7%
25	Marta Suarez Armenta	55,6%
26	Olga Castaneda	44,4%
27	Osiris Ortiz	100,0%
28	Rita Camacho	100,0%
29	Rodolfo Rois	88,9%
30	Rosiris Arregoces	100,0%
31	Rosiris Negrete	100,0%
32	Silvio Gomez	88,9%
33	Sonny Gomez	66,7%
34	Tomasa Suarez	88,9%
35	Wilfred Bermudez	100,0%
36	Yamileth Pinto	100,0%
37	Yobana Acosta	100,0%
38	Yoleida Pinto	100,0%
39	Yuleima Molina	100,0%
40	Maria Elena Trimiño	100,0%



¿Cómo mejoramos estos escenarios?

ANEXO 5

Taller “Uso Educativo de Scratch”, FUNDACIÓN MAMONAL
14 Instituciones Educativas Públicas - Cartagena
Octubre de 2010 y Febrero de 2011

Lista de asistentes y fotos del evento

	Nombre	Asistencia	Recibió Certificado
1	Alberto Gustavo Carmona	60%	Sí
2	Angelina Tatis	100%	Sí
3	Dunia Gonzales	80%	Sí
4	Elena del Rosario Marrugo	100%	Sí
5	Eliana Almeyda	80%	Sí
6	Felipe Matosa	100%	Sí
7	Gloria Inés Osorio	100%	Sí
8	Gustavo Zuñiga	100%	Sí
9	Humberto Rosales	80%	Sí
10	Mayerlin Cantillo	100%	Sí
11	Mayra Alejandra Moreno	100%	Sí
12	Myrian Tatis	100%	Sí
13	Sandra Dager	100%	Sí
14	Yira Espinosa	100%	Sí
15	Alejandra Pallares herazo	100%	Sí
16	Antonia Romero Jaramillo	100%	Sí
17	Ayda Correa Vivas	80%	Sí
18	Azucena Gonzalez Gomez	80%	Sí
19	Diana del Carmen Arrieta Verbel	70%	Sí
20	Dominga Padilla Herrera	100%	Sí
21	Jacqueline Agamez Ramirez	100%	Sí
22	Kelly del Carmen Rios Ariza	70%	Sí
23	Ladies Iraida Velasquez Mendez	100%	Sí
24	Lourdes Martinez Aranza	100%	Sí
25	Maria Auxiliadora Martinez de B.	80%	Sí
26	Pabla Dilia Medrano	90%	Sí
27	Patricia Janacet barrios	70%	Sí
28	Ruth Delis Melendez Hernandez	100%	Sí
29	Sisy Lobelo Sanchez	80%	Sí
30	Belkis del Rosario Arana	50%	No
31	Kersting Muñoz	50%	No
32	Mercedes de Ávila Racero	50%	No
33	Romualdo Julio González	50%	No
34	Senen Enrique Julio Berrio	50%	No
35	Yolanda Perez Porto	50%	No
36	Zoila Miranda Medina	50%	No
37	Carmen Cecilia Anachury	50%	No
38	Lida Martínez Domínguez	50%	No
39	Neyis María Lengua	50%	No
40	Teresa Incer Buelvas	50%	No
41	Trinidad Ríos Torres	50%	No



Angelina Tatis puliendo su proyecto del sistema solar

ANEXO 6

Taller “Uso Educativo de Scratch”, MANUELITA S.A.
IE Antonio Lizarazo – IE Semilla de Esperanza
Palmira, Octubre de 2010

Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado
1.	Adarve Vélez Wilson	71,4%	Sí
2.	Arango Rivera Cesar A.	85,7%	Sí
3.	Castillo Fory Edinson Mauricio	42,9%	Sí
4.	Castillo Guerrero Luz Aida	100,0%	Sí
5.	Escobar Carlos Fernando	42,9%	No
6.	Grueso Jacqueline	100,0%	Sí
7.	Holguín Castaño William	85,7%	Sí
8.	Lenis María del Socorro	100,0%	Sí
9.	Muñoz Arboleda Arlex	100,0%	Sí
10.	Roa Portilla María del C.	71,4%	Sí
11.	Salcedo Salcedo Mario F.	71,4%	No
12.	Sánchez Gámez Graciela	100,0%	Sí
13.	Silgado Ortega Cesar Emiro	100,0%	Sí
14.	Urbano Eider	100,0%	Sí
15.	Usman Narváez Subleiman I.	100,0%	Sí
16.	Vásquez Arana Rodrigo	57,1%	No
17.	Vera García Claudia	100,0%	Sí
18.	Villegas Camilo Jhon Edwar	100,0%	Sí
19.	Yela Luna Alberto F.	100,0%	Sí



Iniciando la ejecución de las actividades 1 y 2

ANEXO 7

Taller “Uso Educativo de Scratch”,
UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI - USC
Cali, Noviembre de 2010

Lista de asistentes y fotos del evento

	Nombre	Asistencia	Recibió certificado
1	Andrés Felipe Vega Cardona	85,7%	Sí
2	Carlos Alberto Lozano Solano	85,7%	Sí
3	Carlos Guzmán	85,7%	Sí
4	César Figueroa	78,6%	Sí
5	Dany Fabián Ladino Montilla	92,9%	Sí
6	Fabiola Asprilla	85,7%	Sí
7	Gilberto Mauricio Mosquera	92,9%	Sí
8	Harold Vasquez	85,7%	Sí
9	Jhon Jairo Campaz	64,3%	No
10	Jhon Jairo Chavez Ante	100,0%	Sí
11	Jhonny Castro	85,7%	Sí
12	Joan Felipe Loaiza López	85,7%	Sí
13	Jonatán Pérez Aguirre	100,0%	Sí
14	Karen Alexandra Duque	85,7%	Sí
15	Luis Felipe Rodríguez Rodas	100,0%	Sí
16	Marlene Muñoz de la Cruz	50,0%	No
17	Mateo Aya	85,7%	Sí
18	Mónica Teresa García	85,7%	Sí
19	Silvia P. Villa	92,9%	Sí
20	Yeni Benavides	78,6%	Sí
21	Efrain Prado	57,1%	No



Estudiantes de Licenciatura USC trabajando en su juego

ANEXO 8

Ejemplo de Certificado

La Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca

Y



CERTIFICAN QUE:

ADALBERTO ZUÑIGA GALLEGO

c.c. No.14'897.955

PARTICIPÓ EN LA CAPACITACIÓN



**“USO EDUCATIVO DE SCRATCH, APLICADO A
INFORMÁTICA, CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICAS”**

Ofrecida gracias al apoyo de Motorola Foundation, Motorola Colombia y Give to Colombia

Cali, mayo de 2010



SC-9-01

ANEXO 9

Formación 1013 Docentes Tolima

a) Municipios en los que llevaron a cabo la capacitación en SCRATCH

Municipio		Cantidad docentes formados por municipio
1	Alpujarra	22
2	Alvarado	19
3	Ambalema	25
4	Anzoategui	24
5	Armero	56
6	Ataco	18
7	Carmen de Apicalá	33
8	Casablanca	21
9	Chaparral	36
10	Coello	16
11	Coyaima	27
12	Cunday	33
13	Dolores	28
14	Espinal	22
15	Flandes	22
16	Fresno	29
17	Guamo	24
18	Herveo	19
19	Honda	33
20	Ibagué	18
21	Icononzo	19
22	Lérida	26
23	Libano	39
24	Mariquita	22
25	Melgar	15
26	Murillo	29
27	Natagaima	17
28	Ortega	45
29	Palocabildo	23
30	Planadas	30
31	Piedras	20
32	Prado	19
33	Purificación	21
34	Rioblanco	80
35	Roncesvalles	23
36	Rovira	40
37	Saldaña	20
TOTAL DOCENTES		1013

b) Enlace al listado de docentes por municipio:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/Tolima1013Capacitados.xls>

c) Enlace a los proyectos ganadores

- Matilde Avendaño, Proyecto “Aprendamos Jugando”:
<http://scratch.mit.edu/projects/eduteka/1692385>
- Nayibe Bastidas, “El maravilloso mundo de los animales”:
<http://scratch.mit.edu/projects/caritotovar/1693226>
- Andrés Andrade, Proyecto “Animales en inglés”:
<http://scratch.mit.edu/projects/caritotovar/1693226>
- Carmen y Edgar Fernando Obando, “Las vocales”.
<http://scratch.mit.edu/projects/eduteka/1694816>

d) Fotografías evento de cierre



Docente Carolina Tovar impartiendo capacitación

ANEXO 10

Taller “Seguimiento y actualización en Scratch”, UNIBAGUÉ
Ibagué, Febrero de 2011

Lista de asistentes y fotos del evento

	Nombre	Asistencia
1	Andrea Yaneth González	100,0%
2	Beatriz Henao Espinosa	90,0%
3	Christian Leonardo Villarraga	100,0%
4	Diego alexander Garzón	100,0%
5	Felix Augusto Reyes	100,0%
6	Johan Giovanni Villarraga	90,0%
7	Johanna Marcela Vivas	100,0%
8	Juan Manuel Rangel	100,0%
9	Leidy Johanna Cifuentes	100,0%
10	Lexy Paola Gómez Martínez	100,0%
11	Liliana Magaly Rincón	100,0%
12	Maria Lizeth Pinzón B.	70,0%
13	Mario Restrepo López	80,0%
14	Mónica Yulieth Suárez Roldán	90,0%
15	Nayibe Ramirez Guzmán	90,0%
16	Nelly Reyes	80,0%
17	Nilson Arenas	80,0%
18	William B. Gómez	100,0%
19	Ximena Betancourth	70,0%
20	Ebis Tatiana Barón Perdomo	80,0%
21	Carolina Tovar Godoy	80,0%
22	Jorge Armando Villalba	90,0%



Docentes ensayando la programación en Scratch del “PicoBoard”

ANEXO 11

“Scratch Day”,
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN
Popayán, Mayo 22 de 2010
Lista de asistentes, fotos y video del evento

	NOMBRE	CÉDULA
1	Mariluz Guerrero Calvache	34569988
2	Yolibe Rodriguez V.	34563454
3	Adriana Karina Valencia	34700416
4	Adriana riascos gutierrez	34556843
5	Luz Elena Aperador	35511255
6	Lucy Constanza Cajiao Rivera	1061530772
7	Frey Oviedo Avila U	10753103
8	Maria Lucia Lasso O	35281291
9	Alexis Jimenez Rosero	4695856
10	Ruben Armando Garcia	101686523
11	Carolina Rodrig ez Ruiz	25277166
12	Patricia Narvaez Narvaez	25635365
13	Luis Muriel	76320987
14	Andres Fernando Restrepo	1063811514
15	Jeison Fernando Guevara	10756445
16	Lorena Cruz Hoyos	34325477
17	Lizzet Sanchez	1061698061
18	Lucenid Velasquez P	66843481
19	Clara Lucia Burbano G	25274787
20	Edison Montenegro M	10293685
21	Tito Javier Sarria	10534171
22	Nohora Julieta Bolaños	34570882
23	Fredy Lopez Daza	76305878
24	Jose Robues Moreno	10520406
25	Ciria Chilito Ortega	34546292
26	Felipe Hurtado	1130607951
27	Julian Andres Zuniga	76324852
28	Paola Andrea Paz	25286198
29	Alvaro Guitierrez	10536374
30	Sandra Burbano	34561202
31	Juan Carlos Olivar	94488110
32	Rodolfo Salas	76311603
33	Alvaro Alvares	7275974
34	Julio Cesar Vidal	10486484
35	jose Ordoñez	10532244
36	Juliana Sarmiento	34317090
37	Wadys Montilla	76310945
38	Andres Arboleda Gaeth	76.333.017
39	Andrea Sanchez	34331975
40	Guillermo Cepeda Qulindo	10532632
41	Luis Freddy Muñoz Sanabria	10537021



Trabajando activamente en los primeros pasos de Scratch - Actividad 1

Video del evento: <http://vimeo.com/12433058>

ANEXO 12

Formato de Seguimiento a Docentes en sus Clases de Scratch en los Colegios

Plantilla Ejemplo:



FUNDACIÓN
GABRIEL PIEDRAHITA URIBE



MOTOROLA

[Logo de la Institución
Educativa]



FUNDACIÓN GABRIEL PIEDRAHITA URIBE PROYECTO SCRATCH - MOTOROLA INFORME CLASES DE SCRATCH

Institución Educativa					
Docente					
Fecha Informe	Inicial				
	Final				
Grado		Número de sesiones por semana		Duración sesión (en minutos)	
Grupo (*)					
Actividad de las diseñadas por la FGPU, que se está trabajando.					
Meta volante que está desarrollando de la Actividad					
Resumen de lo ocurrido en la semana: (cómo se orientó la actividad):					
Desempeño de los Estudiantes					
Avances en el cumplimiento de los objetivos planteados para la Actividad					
Dificultades con Scratch en el desarrollo de la actividad.					
¿Se solucionaron? ¿Cómo?					
¿Qué se le facilitó más a los estudiantes, en las sesiones de clase que se reportan?					
Observaciones adicionales **					
Nombrar 3 avances realizados por el grupo de estudiantes adicionales a los alcanzados durante las metas volantes.					
Nombrar las 3 principales dificultades que tuvieron los estudiantes, durante las metas volantes					
¿El tiempo programado para cumplir las metas volantes fue adecuado? Sí/ No					
Si no lo fue ¿Por qué?					

* Se pueden documentar hasta dos grupos de un mismo grado con esta misma plantilla, siempre y cuando estén realizando la misma actividad y meta volante. En caso contrario, se recomienda documentar una plantilla por cada grupo de un mismo grado.

** Cada docente podrá enriquecer su informe con el resultado de sus observaciones, por ejemplo, indicando si hay niños que avanzan más rápido que otros, si los niños aprenden también al observar los proyectos de sus compañeros, si unos estudiantes ayudan a otros, etc. Aquí también pueden escribir sugerencias para mejorar la actividad en Scratch o la Plantilla de planeación de la misma, por ejemplo: cambiar orden de las metas volantes, aclarar un problema inesperado etc. Tener en cuenta que estas observaciones surjan de la experiencia directa en clase con los estudiantes.

<http://www.eduteka.org/pdfdir/PlantillaSeguimiento.gif>

Ejemplo de la Plantilla anterior diligenciada por un docente:



[Logo de la Institución Educativa]



FUNDACIÓN GABRIEL PIEDRAHITA URIBE
PROYECTO SCRATCH - MOTOROLA
INFORME CLASES DE SCRATCH

Institución Educativa		Escuela Normal Superior Farallones Sede María Perlaza			
Docente		Hugo Cataño R.			
Fecha Informe	Inicial	16 de Septiembre de 2010			
	Final	30 de Septiembre de 2010			
Grado	4 y 5	Número de sesiones por semana	1	Duración sesión (en minutos)	90
Grupo (*)					

Actividad de las diseñadas por la FGPU, que se está trabajando.	Carrera carros (Actividad 3)
Meta volante que está desarrollando de la Actividad	• Meta volante 1: Dibujar tres fondos que hagan parte de una secuencia como el ejemplo visto. • Seleccionar los objetos que se animarán para ambientar cada escenario. • En el primer escenario deben estar dos objetos carro y un Avión. 3. Guiar a los estudiantes para que animen los objetos del escenario 1 de dos formas diferentes: • Comandos Por Siempre y Mover • Comandos Repetir y Mover. Problema inesperado 1: ¿qué sucede si se aumenta o disminuye el número que tienen los comandos repetir y mover? 4. Explicar a los estudiantes cómo. • Meta volante 3: Pedir a los estudiantes que utilizando los comandos Enviar, Recibir, Ir a x: y: mejoren el desplazamiento del objeto automóvil, el cual ahora se debe desplazar por el escenario 1, 2 y 3. En este último debe detenerse. Tener en cuenta que se pueden agregar otros objetos para realizar esta meta volante y el comando Detener todo. Meta volante 2: a. Pedir a los estudiantes que programen uno de los objetos (automóvil), para que se mueva del escenario 1 al 2. Se deben utilizar los comando Enviar a Todos, Al Recibir, Tocando borde y Siguiente Disfraz. Problema Inesperado 2: ¿Se ve con claridad el desplazamiento

	del objeto por los dos escenarios? ¿Qué faltaría para que el desplazamiento se viera mejor? ¿En qué posición debe iniciar el objeto Automóvil en el segundo escenario? Meta volante 3: Pedir a los estudiantes que utilizando los comandos Enviar, Recibir, Ir a x: y: mejoren el desplazamiento del objeto automóvil, el cual ahora se debe desplazar por el escenario 1, 2 y 3. En este último debe detenerse. 5. Pedir a los estudiantes que agreguen objetos en los escenarios 2 y 3, Problema Inesperado 3: ¿Qué se puede hacer para que los objetos se vean solo en el escenario que les corresponde? (es decir, si el primer carro pasa al tercer escenario, ya no se debe ver el otro carro ni el avión). 6. Explicar cómo funcionan los comandos Mostrar y Esconder. Meta volante 4: Utilizando los comandos hasta ahora vistos, programar los objetos para que aparezcan en el escenario que les corresponde. 7. Recordar a los estudiantes que hasta ahora, el programa solo funciona, pulsando Bandera Verde. Problema Inesperado 4: ¿Cómo se puede remplazar la Bandera Verde por otro elemento que al tocarlo, active la animación? Explorar varias alternativas. Propiciar la reflexión final sobre la actividad. ¿Qué le gustó? ¿Qué no le gustó? ¿Cómo la llevaría al aula con sus estudiantes? Meta volante 5: Dibujar un objeto que tengan forma de botón como (Ver ejemplo en Recursos). Programar ese objeto con el comando Al Presionar Objeto, para que se active la animación. Posteriormente crear otro botón que al presionarlo, acomode todos los objetos en su posición original. Tenga en cuenta que puede usar cualquiera de los comando antes vistos. Instrucciones del juego en la sección "Notas del proyecto", ubicada en la parte superior derecha de la pantalla de trabajo de Scratch.
	Resumen de lo ocurrido en la semana: (cómo se orientó la actividad): La actividad se ha dividido en tres partes, la primera corresponde al planteamiento de la actividad, la creación de los objetos que intervienen y la respectiva socialización de las problemáticas planteadas en las metas volantes iniciales (1 y 2), dicha actividad se realizó el día 16 de Septiembre de 2010. En la segunda parte de la actividad, realizada el día 23 de Septiembre de 2010, se tomaron en cuenta los aspectos de la programación de los fondos y los objetos de animación simple, como las personas de los paisajes creados por los niños, un avión, como elemento de adición a la aplicación y la programación necesaria para que los objetos en el juego adquieran una posición inicial, un punto de partida desde cada uno de los escenarios en los que se movilizarán los carros. El 30 de Septiembre se da inicio al uso de los comandos “enviar a todos” y “al recibir”, para el correcto aprendizaje de estos, dentro de la meta volante 3, se realizó una actividad de familiarización con estos comandos, la cual consistió en realizar un cambio de un fondo a otro al presionar una tecla específica del computador.

Los niños durante las fechas mencionadas han participado activamente, demuestran claridad en los procesos de aprendizaje a raíz de las preguntas realizadas por el docente y se enfocan cada día más de una mejor manera, respetando el uso exclusivo de SCRATCH en los ordenadores y en el desarrollo de pensamiento lógico y creativo. La parte final, la 3, se culminará en la sesión del 7 de Octubre de 2010.

- ✓ El trabajo con los monitores: Daniel Rengifo y John Harry Abadía (Grado 4 y 5) en el aula de clases ha permitido mejorar la integración entre los compañeros en cada salón.

Desempeño de los Estudiantes

Avances en el cumplimiento de los objetivos planteados para la Actividad	Se ha logrado cumplir con las metas volantes 1 y 2 a cabalidad, a raíz de la dificultad que pueden presentar los niños, en la meta volante 3, se ha realizado una actividad de familiarización con los comandos enviar y recibir, la cual permitió el fácil entendimiento de estos conceptos en ambos grados (4 y 5).
Dificultades con Scratch en el desarrollo de la actividad. ¿Se solucionaron? ¿Cómo?	Los niños presentaron dificultades en la clase del 16 de Septiembre, donde se socializaron los preconceptos sobre los comandos enviar y recibir. Pero se solucionaron gracias a la actividad de familiarización con los conceptos el 30 de Septiembre.
¿Qué se le facilitó más a los estudiantes, en las sesiones de clase que se reportan?	Se les facilitó al 100% de los estudiantes la comprensión en los procesos de construcción de la aplicación hasta las metas volantes 1, 2 y los conceptos “enviar” y “recibir” de la 3, se añadieron pequeñas notas en el cuaderno para recordar fácilmente los conceptos más complicados desde la casa.
Observaciones adicionales **	Los estudiantes demuestran altos niveles de participación, son conscientes de la importancia de la materia y responden activamente en los procesos de construcción de la aplicación carrera de autos, en cada una de las etapas que se han trabajado en las sesiones del 16,23 y 30 de Septiembre.
Nombrar 3 avances realizados por el grupo de estudiantes adicionales, a los alcanzados durante las metas volantes	1. Dominio con las herramientas de control de la aplicación Carrera de Autos. 2. El alto nivel de participación en clase. 3. La colaboración entre compañeros y su disposición de aseo en el aula.
Nombrar las 3 principales dificultades que tuvieron los estudiantes, durante las metas volantes	1. Los preconceptos sobre los comandos enviar y recibir eran nulos y las ideas participantes, correspondientes a un 40% de los dos cursos, no estuvieron cerca de la idea central de estos elementos. 2. 20% de los estudiantes del grado 4º, participó en actividades extracurriculares durante la sesión del 23 de Septiembre, lo cual causó un atraso en los estudiantes que no estuvieron presentes en la sesión, sin embargo esto se niveló en la clase del 30 de Septiembre. 3. Cuatro estudiantes presentaron dificultades para entender la manera en que se debe crear un escenario nuevo o fondo.
¿El tiempo programado para cumplir las metas volantes fue adecuado? Sí / No Si no lo fué ¿Por qué?	Se desarrolló esta actividad, la parte A durante el tiempo de los 90 minutos asignados durante las fechas mencionadas en el presente informe de manera correcta, la parte B se relaciona en el informe 2 de los grados 4 y 5 con fecha del 9 de Septiembre de 2010

ANEXO 13

Evidencias Trabajo en Scratch en el Aula con Estudiantes Fotografías y Videos

VALLE DEL CAUCA

Instituto Nuestra Señora de la Asunción, INSA – Cali
Grado 4º



Videos:

- Clip del programa Línea Tierra realizado por el Canal U para el Canal UNE, en el que se muestra la clase de Scratch de grado 4º, en el Instituto Nuestra Señora de la Asunción en Cali: <http://vimeo.com/15565855>
- Entrevista realizada por Eduteka a Liliana Ceballos y a Víctor Alfonso Nieto, docentes de Informática del Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA), sobre su experiencia de llevar Scratch al Aula: <http://vimeo.com/17346898>

I.E. Antonio Lizarazo – Palmira
Grados 10º y 11º



I.E. Semilla de Esperanza – Amaime
Grado 10º



Corporación Educativa Popular (CEP) – Cali, Grados escolares 4° y 5°



Video:

Testimonio de los estudiantes de la Corporación Educativa Popular (Cali) y del Colegio Indupalma (San Alberto, Cesar): <http://vimeo.com/15340160>

Colegio Comfandi “El Prado” – Cali Grados 10º y 11º



Escuela María Perlaza – Grado 4º



CAUCA



CESAR

Colegio INDUPALMA – San Alberto - Grado 5º



GUAJIRA

Colegio Albania – Albania- Guajira



TOLIMA

De izquierda a derecha: formadora que tuvo a su cargo la capacitación en Scratch a docentes en Saldaña; docente de Informática de Saldaña; Alumno de una IE de Saldaña; docente de Inglés. Exponiendo proyecto de Inglés.



BOLÍVAR

I.E. Soledad Acosta de Samper – Cartagena
Grado 5°



I.E. Soledad Acosta de Samper, Cartagena



Explicación de su proyecto de narrativa hecho con Scratch

ANEXO 14

Rúbricas Para Evaluar Desempeño en Partes 1 y 2 de Capacitaciones

Vea mejor la siguiente información consultando el enlace que encontrará al final de cada cuadro

Rúbrica evaluación Parte 1 – Juego en Scratch

RUBRICA EVALUACIÓN PARTE 1 JUEGO EN SCRATCH

ASPECTOS		%	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable
			5	4	3	1
JUEGO (programa en Scratch)	Instrucciones (a través de alguna opción)	5%	Se agregaron instrucciones precisas para la ejecución del juego en Scratch, mediante alguna opción (personaje que explica, botón, etc.)	Se agregaron algunas instrucciones para la ejecución del juego en Scratch, mediante alguna opción (personaje que explica, botón, etc.)	Las instrucciones no explican con claridad cómo se ejecuta el juego en Scratch	No se presentan instrucciones para la ejecución del juego en Scratch
	Manejo de niveles	15%	El juego tiene por lo menos dos niveles de dificultad.		El juego solo tiene un nivel de dificultad.	
	Manejo de puntaje	15%	El juego maneja por lo menos dos tipos de puntaje (Ej: uno para puntos ganados, y otro para contar errores o disminuir "vidas". Cada tipo de puntaje corresponde a una variable).	El juego maneja SOLO un tipo de puntaje (Ej: uno para puntos ganados, U otro para contar errores o disminuir "vidas".)		El juego no maneja puntajes.
	Funcionamiento	20%	El juego cumple con las siguientes condiciones de funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	El juego cumple con la mayoría de las siguientes condiciones de funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	El juego cumple con la mitad de las siguientes condiciones de funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	No se cumple ninguna de las condiciones de funcionamiento del juego.
	Nombres significativos (para Objetos, Disfraces, Escenarios, Fondos, Variables - ODEFV)	5%	El 90% o más de los elementos (ODEFV), tienen nombres significativos	Más del 76% y menos del 90% de los elementos tienen nombres significativos	Entre el 60% y el 75% de los elementos tienen nombres significativos	Menos del 60% de los elementos tienen nombres significativos
	Interfaz y facilidad de uso (organización, combinación de colores, mensajes/botones que orientan la acción)	5%	La interfaz gráfica es organizada y legible, pues se identifican con claridad los elementos que la componen. La interacción con el juego es clara.	La interfaz gráfica es organizada y legible, pues se identifican con claridad los elementos que la componen, pero la interacción con el juego algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tiene mensajes/botones que orienten la acción). O, la interacción con el juego es clara, pero la interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible.	La interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible, y la interacción con el juego algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tienen mensajes/botones que orienten la acción).	La interfaz gráfica es desorganizada, ilegible, y la interacción con el juego no es clara.
PRECISO ANÁLISIS	Presentación Oral	5%	El expositor explica el juego con propiedad, claridad y orden.	El expositor explica el juego con claridad y orden.	Hay problemas en la presentación por falta de claridad al explicar algunas partes del juego.	El juego no se presenta con claridad o no se hizo presentación oral.
PROCESO	Rendimiento a lo largo del taller	30%	Desarrolló satisfactoriamente las 6 actividades para aprender Scratch planteadas a lo largo del taller.	Desarrolló satisfactoriamente 5 de las actividades para aprender Scratch planteadas a lo largo del taller.	Desarrolló satisfactoriamente 4 de las actividades para aprender Scratch planteadas a lo largo del taller.	Desarrolló satisfactoriamente 3 o menos de las actividades para aprender Scratch planteadas a lo largo del taller.
		100%				

* Nombres significativos: los elementos son nombrados de manera coherente con la imagen o función que representan. En lugar de objeto1, fondo2, escenario1, se usan nombres como balón, cuarto, sala, etc.

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaModeloParte1.gif>

Rúbrica evaluación Parte 2 – Documentación Proyecto de aula en Scratch aplicado a un área académica

RUBRICA EVALUACION PARTE 2 - DOCUMENTACIÓN PROYECTO APLICADO A UN AREA ACADEMICA

ASPECTOS		%	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable		
			5	4	3	1		
P e r t i n e n c i a s	Pertinencia*	5%	El proyecto está asociado a estándares del MEN, NETS u otro estándar educativo, acorde al grado escolar y materia al que se dirige el proyecto	0	0	0	El proyecto no está asociado a ningún estándar del MEN, NETS u otro estándar educativo.	0
D o c u m e n t a c i ó n : p l a n t i l l a p r o y e c t o	Información básica	5%	Están documentadas todas las casillas del encabezado de la plantilla (desde nombre del docente hasta grado)	Están documentadas la mayoría de las casillas del encabezado de la plantilla (desde nombre del docente hasta grado)	Están documentadas la mitad de las casillas del encabezado de la plantilla (desde nombre del docente hasta grado)	Están documentadas menos de la mitad de las casillas del encabezado de la plantilla (desde nombre del docente hasta grado)		
	Descripción (alcance, intención educativa)	10%	Se describe de manera clara y completa el alcance del proyecto y la intención educativa de este.	0	Se describe de manera general el proyecto y su intención educativa.	0	No se presenta descripción del problema	
	Objetivos de aprendizaje	15%	Los objetivos de aprendizaje planteados cumplen con las pautas de Mager y la taxonomía de Bloom.	La mayoría de los objetivos de aprendizaje planteados cumplen con las pautas de Mager y la taxonomía de Bloom.	Se presentaron objetivos de aprendizaje pero algunos o ninguno cumple con las pautas de Mager y la taxonomía de Bloom.	No se presentaron objetivos de aprendizaje.		
	Duración del proyecto	5%	Se presenta el plan detallado del proyecto al llevarlo al aula (sesión por sesión).		Se indica el número de sesiones, pero no se explica qué se hará en cada una.	No se presenta información sobre duración del proyecto		
	Requisitos	5%	Se explican los requisitos para hacer el proyecto.			No se indican requisitos para la realización del proyecto		
	Recursos y materiales	5%	Se enumeran los recursos y materiales necesarios para la elaboración del proyecto			No se presentan recursos y materiales requeridos.		
	Actividades docente (el docente deberá)	15%	Se explican las actividades que debe desarrollar el docente para la realización del proyecto, de manera clara y detallada, incluyendo la manera en que presentará el proyecto a sus estudiantes (pasos espiral, creatividad, instrucciones, metas volantes, etc.)	Se explican la mayoría de las actividades que debe desarrollar el docente para la realización del proyecto, de manera clara y detallada, incluyendo la manera en que presentará el proyecto a sus estudiantes (pasos espiral, creatividad, instrucciones, metas volantes, etc.)	Se presentan los pasos en un orden lógico, pero estos son muy generales, por lo tanto no hay claridad sobre la manera en que debe desarrollarse el proyecto.	No se documentaron las actividades del docente		
	Actividades estudiante (el estudiante deberá)	10%	Se explican de manera clara y detallada las actividades que debe desarrollar el estudiante para la realización del proyecto.	Se explican de manera clara y detallada la mayoría de las actividades que debe desarrollar el estudiante para la realización del proyecto.	Se presenta de manera muy general las actividades que debe realizar el estudiante.	No se documentaron las actividades del estudiante		
Rúbrica de evaluación del proyecto	15%	Se definen todos los aspectos que permiten evaluar el proyecto de manera completa e integral (de acuerdo a la descripción, objetivos y actividades del estudiante) y por lo menos tres criterios que evalúan de manera precisa y diferenciada los aspectos planteados.	Se definen la mayoría de los aspectos que permiten evaluar el proyecto de manera completa e integral (de acuerdo a la descripción, objetivos y actividades del estudiante) y por lo menos tres criterios que evalúan de manera precisa y diferenciada los aspectos planteados.	Los aspectos planteados son insuficientes para evaluar el proyecto de manera completa e integral, o se definen menos de tres criterios de evaluación.	No se presenta matriz de evaluación del proyecto.			
D o c u m e n t a c i ó n	Plantilla Análisis del problema	10%	Se documentó la plantilla de análisis del problema, para el proyecto planteado, diligenciando todos los aspectos de acuerdo a las indicaciones dadas (en la capacitación)	0	Se documentó la plantilla de análisis, pero algunos campos no responden a las indicaciones dadas en la capacitación, o algunos campos no se llenaron.	0	No se diligenció la plantilla de análisis del problema	0

* Estándares del MEN para el área académica del proyecto, o estándares NETS para informática.

MEN= Ministerio de Educación Nacional, Colombia

NETS= National Educational Technology Standards (for students)

Rúbrica evaluación Parte 2 - Programa en Scratch del proyecto anterior

RUBRICA EVALUACION PARTE 2 - PROGRAMA EN SCRATCH PROYECTO APLICADO A UN AREA ACADEMICA

ASPECTOS		%	Sobresaliente 5	Bueno 4	Aceptable 3	No aceptable 1	
P R O G R A M A E N S C R A T C H	Instrucciones (en pantalla inicial o notas del proyecto)	10%	Se agregaron instrucciones precisas para la ejecución del programa en Scratch	Se agregaron algunas instrucciones para la ejecución del programa en Scratch	Las instrucciones no explican con claridad cómo se ejecuta el programa en Scratch	No se presentan instrucciones para la ejecución del programa en Scratch	0
	Nombres significativos (para Objetos, Disfraces, Escenarios, Fondos, Variables)	5%	El 90% o más de los elementos (ODEFV), tienen nombres significativos	Más del 76% y menos del 90% de los elementos tienen nombres significativos	Entre el 60% y el 75% de los elementos tienen nombres significativos	Menos del 60% de los elementos tienen nombres significativos	0
	Funcionamiento	30%	El programa funciona correcta y completamente, de acuerdo al problema planteado.	El programa funciona con algunos problemas de ejecución, pero es coherente con el problema planteado.	El programa cumple con la mitad o menos de la funcionalidad planteada.	El programa no funciona o no cumple con el problema planteado.	0
	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/botones que orientan la acción)	15%	La interfaz gráfica es organizada y legible, pues se identifican con claridad los elementos que la componen. La interacción con el programa es clara.	La interfaz gráfica es organizada y legible, pues se identifican con claridad los elementos que la componen, pero la interacción con el programa algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tiene mensajes/botones que orienten la acción). O, la interacción con el programa es clara, pero la interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible.	La interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible, y la interacción con el programa algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tienen mensajes/botones que orienten la acción).	La interfaz gráfica es desorganizada, ilegible, y la interacción con el programa no es clara.	0
	Coherencia con los objetivos de aprendizaje planteados para este proyecto (documentados en la plantilla del proyecto)	25%	El programa en Scratch es coherente con los objetivos de aprendizaje planteados.	El programa en Scratch es coherente con la mayoría de los objetivos de aprendizaje planteados	El programa en Scratch es coherente con la mitad o menos de los objetivos de aprendizaje planteados.	El programa en Scratch no está relacionado con los objetivos de aprendizaje planteados	0
P R E S E N T A L C I O N	Presentación Oral	5%	El expositor explica el programa con propiedad, claridad y orden.	El expositor explica el programa con claridad y orden.	Hay problemas en la presentación por falta de claridad al explicar algunas partes del programa.	El programa no se presenta con claridad o no se hizo presentación oral.	0
C U M P L I M I E N T O	Cumplimiento	10%	El programa y la documentación se entregaron en la fecha acordada	Uno de los dos componentes del proyecto final se entregó fuera de la fecha acordada (programa o documentación)	El programa y la documentación se entregaron fuera de la fecha acordada, o uno de los dos nunca se presentó.	No se entregó el programa ni la documentación	0
		100%					

* Nombres significativos: los elementos son nombrados de manera coherente con la imagen o función que representan. En lugar de objeto1, fondo2, escenario1, se usan nombres como balón, cuarto, sala, etc.

ANEXO 15

Evaluación de Resultados de los Participantes en los Talleres Aplicando las Rúbricas

Vea mejor la siguiente información consultando el enlace que encontrará al final de cada cuadro

UNIVERSIDAD DE IBAGUÉ

Evaluación de la Parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO)

	NOMBRE PROFESOR	ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)									NOTA FINAL DEL JUEGO
		Información del Proyecto (Notas del Proyecto)	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan)	Complejidad	Cumplimiento	
	Peso por aspecto ->	3%	5%	10%	10%	25%	2%	10%	25%	10%	100%
1	Alexander Mora Nieto	1	1	3	5	4	1	4	3	5	3,55
2	Andrea Yaneth González	1	1	1	5	3	5	4	3	5	3,18
3	Beatriz Henao Espinoza *	1	1	1	5	3	5	4	3	5	3,18
4	Carlos Alberto González Borrero	1	1	5	5	5	5	5	5	5	4,68
5	Christian Leonardo Villarraga	1	1	2	2	3	3	5	4	5	3,29
6	Diego alexander Garzón	1	1	5	5	5	5	5	5	5	4,68
7	Erlly Trinidad Cruz Penagos	1	1	5	5	3	3	4	2	5	3,29
8	Felix Augusto Reyes	1	1	3	5	3	3	4	3	5	3,34
9	Germán Ramirez	1	1	2	2	3	3	5	3	5	3,04
10	Jhon Fredy Alvarez	1	1	5	5	5	1	4	5	5	4,50
11	Johan Giovanni Villarraga	1	1	2	2	3	3	5	3	5	3,04
12	Johanna Marcela Vivas	1	1	1	5	3	3	3	4	5	3,29
13	Juan Manuel Rangel	1	1	1	5	3	5	3	5	5	3,58
14	Leidy Johanna Cifuentes	1	1	5	5	5	5	5	4	5	4,43
15	Lexy Paola Gómez Martínez	1	1	5	5	5	5	5	5	5	4,68
16	Liliana Magaly Rincón	1	1	1	5	3	5	4	3	5	3,18
17	Maria Lizeth Pinzón B.	1	3	5	5	4	5	5	3	5	4,03
18	Mario Restrepo López *	1	1	1	5	3	5	4	3	5	3,18
19	Mónica Yulieth Suárez Roldán *	1	1	1	5	3	5	4	3	5	3,18
20	Nayibe Ramirez Guzmán *	1	1	1	5	3	5	4	3	5	3,18
21	Nelly Reyes *	1	1	1	5	3	5	4	3	5	3,18
22	Nilson Arenas	1	5	1	1	4	5	3	3	5	3,13
23	William B. Gómez	1	1	5	5	3	3	4	2	5	3,29
24	William Henao Perez	1	2	5	5	5	1	5	5	5	4,65

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1Ibague.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROYECTO DOCUMENTACION) - UNIBAGUE													
NOMBRE PROFESOR / PROYECTO		ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)										NOTA FINAL DEL PROYECTO	
		Plantilla del Proyecto								Análisis del Problema	Rúbrica		
		Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (metas, preguntas inesperadas, espiral creatividad)				Actividades Estudiante
	Peso por aspecto ->	4%	5%	10%	10%	5%	3%	3%	20%	10%	15%	15%	100%
1	Liliana Magaly Rincón Vargas.	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,00	4,10
2	Maria Lizeth Pinzón Bernal	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35
3	Mario Restrepo López	5,00	4,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	3,50	3,68
4	Marizabel Montealegre												0,00
5	Mónica Yulieth Suárez Roldán	1,00	4,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,04
6	Nayibe Ramirez Guzmán	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00
7	Nelly Constanza Reyes Gutierrez	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,26
8	Nilson Arenas	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35
9	Paola Suárez Roldán												0,00
10	Sally Carolina Ardila Hernandez												0,00
11	William B. Gómez	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	3,00	3,95
12	William Henao Perez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,30
13	Ximena Betancourth	5,00	4,50	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	3,50	3,75
14	Yerman Hernandez												0,00
15	Ebis Tatiana Barón Perdomo	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,30
16	Carolina Tovar Godoy	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,50	4,00	4,00	4,00	4,10
17	Alexander Mora Nieto	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	2,00	3,95
18	Andrea Yaneth González Acosta	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,50	4,23
19	Beatriz Henao Espinoza	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	5,00	5,00	2,00	2,00	4,00	2,00	3,06
20	Carlos Alberto González Borrero	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,55
21	Christian Leonardo Villarraga	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,05
22	Diego Alexander Garzón Gutierrez	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
23	Erly Trinidad Cruz Penagos	1,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	1,00	3,29
24	Félix Augusto Reyes Gutierrez	1,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,59
25	Germán Ramirez	4,00	5,00	3,50	3,50	2,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,00	3,76
26	Jhon Fredy Alvarez Montes	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	4,00	4,40
27	Johan Giovanni Villarraga	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,09
28	Johanna Marcela Vivas	5,00	5,00	3,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,00	4,00	3,50	3,83
29	José Andrés Prado												0,00
30	Juan Manuel Rangel	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	5,00	4,50
31	Leidy Johanna Cifuentes Martinez	4,00	4,00	3,50	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,50	3,94
32	Lexy Pailola Gómez Martinez	1,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,00	3,89

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2IbagueDocum.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - UNIBAGUE

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)							NOTA FINAL DEL PROYECTO
	Instrucciones **	Nombres significativos	Funcionamiento	Usabilidad	Coherencia con objetivos planteados	Presentación Oral	Cumplimiento	
Peso por aspecto ->	10%	5%	30%	20%	20%	10%	5%	100%
1 Lilita Magaly Rincón Vargas.	3,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,55
2 Maria Lizeth Pinzón Bernal	1,00	5,00	4,50	4,00	4,00	5,00	5,00	4,05
3 Mario Restrepo López	1,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,10
4 Marizabel Montealegre								0,00
5 Mónica Yuliet Suárez Roldán	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
6 Nayibe Ramírez Guzmán	3,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
7 Nelly Constanza Reyes Gutierrez	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
8 Nilson Arenas	3,00	0,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,85
9 Paola Suárez Roldán								0,00
10 Sally Carolina Ardila Hernandez								0,00
11 William B. Gómez	1,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,90
12 William Henao Perez	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
13 Ximena Betancourt	4,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,60
14 Yerman Hernandez								0,00
15 Ebis Tatiana Barón Perdomo	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,60
16 Carolina Tovar Godoy	1,00	3,50	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,03
17 Alexander Mora Nieto	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,50
18 Andrea Yaneth González Acosta	4,00	4,50	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,63
19 Beatriz Henao Espinoza	4,00	1,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,55
20 Carlos Alberto González Borrero	4,00	4,50	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,68
21 Christian Leonardo Villarraga	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
22 Diego Alexander Garzón	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
23 Ely Trinidad Cruz Penagos	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,50
24 Félix Augusto Reyes Gutierrez	4,00	1,00	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	4,10
25 Germán Ramirez								0,00
26 Jhon Fredy Alvarez Montes	1,00	1,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,40
27 Johan Giovanni Villarraga	4,00	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,40
28 Johanna Marcela Vivas	3,00	1,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,60
29 José Andrés Prado								0,00
30 Juan Manuel Rangel	1,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,90
31 Leidy Johanna Cifuentes	3,00	1,00	3,00	4,00	3,00	5,00	5,00	3,40
32 Lexy Paola Gómez Martínez	2,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2IbagueProgram.gif>

COMFANDI - CALI

Evaluación de la Parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - COMFANDI											
NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)										NOTA FINAL DEL JUEGO
	Información del Proyecto (Notas del Proyecto)	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder juego	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan la acción)	Complejidad	Presentación Oral	Cumplimiento	
Peso por aspecto ->	3%	5%	10%	10%	25%	2%	10%	25%	5%	5%	100%
1 BERTA ROMERO	5,00	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,30
2 JAMES PATIÑO	5,00	1,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,18
3 RUBY CRISTINA ROSERO	5,00	1,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
4 ALVARO CONTRERAS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
5 MARIA ELENA MAFLA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,75
6 GLADYS IVETH FLOREZ	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,40
7 GERARDO MONTOYA	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
8 NORA ELENA GOMEZ	5,00	5,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
9 MÓNICA CASTAÑO	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,60
10 MAURICIO MENDEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
11 LESLIE QUINTERO	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	4,00	5,00	4,20
12 JORGE WILLIAM CARDONA	5,00	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,20
13 MARTA AIDEE MUÑOZ	5,00	1,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,10
14 ADALBERTO ZUÑIGA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
15 CARLOS ALBERTO ARAGÓN	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
16 CARLOS TABARES	5,00	5,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,83
17 ORLANDO LOMBANA	5,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,19
18 FERNANDO PAZ	5,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,66
19 GLORIA INÉS OROZCO	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,45
20 LALO WILDER REYES	5,00	3,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,85
21 PAULA ANDREA NARANJO	5,00	4,00	3,00	4,00	3,50	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,91
22 CLAUDIA ESTHER LOPEZ	5,00	5,00	3,00	3,00	3,00	5,00	3,00	4,00	4,00	5,00	3,60
23 MARTHA ALEXI SOLARTE	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,13
24 MIREYA TORRES	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
25 ELIANA SOTO	5,00	1,00	2,00	4,00	3,00	4,00	3,50	4,00	4,00	5,00	3,43
26 ANGELA MARIA GOMEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
27 KATHERINE PENAGOS	5,00	2,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,40
28 JAZMIN CUESTA SINISTERRA	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,48
29 MARITZA MUÑOZ	5,00	2,00	3,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,95
30 MARTHA LUCIA SILVA	5,00	4,00	3,00	4,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,05
31 ILIA ANDREA MONCAYO	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,23
32 GEOVANNA VILLA	5,00	5,00	3,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,25

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1Comfandi.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROYECTO DOCUMENTACION) - COMFANDI

		ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)											NOTA FINAL DEL PROYECTO
NOMBRE PROYECTO	PROFESOR	Plantilla del Proyecto									Análisis del Problema	Rúbrica	
		Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (metas, preguntas inesperadas , espiral creatividad)	Actividades Estudiante			
	Peso por aspecto ->	4%	5%	10%	10%	5%	3%	3%	20%	10%	15%	15%	100%
1	BERTA ROMERO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	4,50	4,78
2	JAMES PATIÑO	3,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,50	4,00	4,05
3	RUBY CRISTINA ROSERO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	4,93
4	ALVARO CONTRERAS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	5,00	4,70
5	MARÍA ELENA MAPLA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	4,50	4,63
6	GLADYS IVETH FLOREZ	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	3,50	4,00	4,43
7	LUIS GERARDO MONTOYA	4,00	5,00	4,00	3,00	5,00	4,00	5,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,78
8	NORA ELENA GOMEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
9	MONICA CASTAÑO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,85
10	MAURICIO MENDEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	3,50	4,50	4,55
11	LESLIE QUINTERO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	4,50	4,63
12	JORGE WILLIAM CARDONA	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,80
13	MARTA AIDEE MUÑOZ	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,50	4,00	4,55
14	ADALBERTO ZUÑIGA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,50	4,00	4,63
15	CARLOS TABARES	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	4,93
16	ORLANDO LOMBANA	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,89
17	FERNANDO PAZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,85
18	GLORIA INÉS OROZCO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	3,00	4,00	4,45
19	LALO WILDER REYES	1,00	4,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,44
20	PAULA ANDREA NARANJO	4,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,81
21	CLAUDIA ESTHER LOPEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,70
22	MARTHA ALEXI SOLARTE	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,70
23	MIREYA TORRES	5,00	5,00	3,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,10
24	ELIANA SOTO	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,96
25	ANGELA MARIA GOMEZ	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,57
26	KATHERINE PENAGOS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,70
27	JAZMIN CUESTA SINISTERRA	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,66
28	MARITZA MUÑOZ	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,73
29	MARTHA LUCIA SILVA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
30	ILIA ANDREA MONCAYO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,85
31	GEOVANNA VILLA	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	4,00	4,42

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2ComfandiDocum.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - COMFANDI

	NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	Instrucciones **	Nombres significativos	ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)					NOTA FINAL DEL PROYECTO
				Funcionamiento	Usabilidad	Coherencia con objetivos planteados	Presentación Oral	Cumplimiento	
	Peso por aspecto ->	10%	5%	30%	20%	20%	10%	5%	100%
1	BERTA ROMERO	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,75
2	JAMES PATIÑO	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,30
3	RUBY CRISTINA ROSERO	5,00	4,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	4,75
4	ALVARO CONTRERAS	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
5	MARIA ELENA MAFLA	3,00	4,00	4,50	4,00	4,50	4,50	5,00	4,25
6	GLADYS IVETH FLOREZ	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,90
7	LUIS GERARDO MONTOYA	5,00	5,00	2,00	2,00	4,00	4,00	5,00	3,20
8	NORA ELENA GOMEZ	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
9	MÓNICA CASTAÑO	3,50	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	5,00	4,25
10	MAURICIO MENDEZ	4,50	4,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,80
11	LESLIE QUINTERO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
12	JORGE WILLIAM CARDONA	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
13	MARTA AIDEE MUÑOZ	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
14	ADALBERTO ZUÑIGA	3,00	5,00	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
15	CARLOS TABARES	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
16	ORLANDO LOMBANA	4,00	1,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,20
17	FERNANDO PAZ	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
18	GLORIA INÉS OROZCO	4,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
19	LALO WILDER REYES	4,00	5,00	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	4,30
20	PAULA ANDREA NARANJO	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,15
21	CLAUDIA ESTHER LOPEZ	4,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,60
22	MARTHA ALEXI SOLARTE	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	MIREYA TORRES	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,80
24	ELIANA SOTO	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	4,00	4,00	3,85
25	ANGELA MARIA GOMEZ	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50
26	KATHERINE PENAGOS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
27	JAZMIN CUESTA SINISTERRA	3,00	5,00	3,00	4,00	3,00	4,00	5,00	3,50
28	MARITZA MUÑOZ	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
29	MARTHA LUCIA SILVA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
30	ILIA ANDREA MONCAYO	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,80
31	GEOVANNA VILLA	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,60

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2ComfandiProgram.gif>

Fundación Universitaria de Popayán (FUP)

Evaluación de la Parte 1 (Juego) – Grupo A

CALIFICACION PROYECTOS PARTE (JUEGO) - POPAYAN - GRUPO A

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO		ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)									NOTA FINAL DEL JUEGO	
		Información del Proyecto (Notas del Proyecto)	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder juego	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan la acción)	Complejidad	Presentación Oral		Cumplimiento
Peso por aspecto ->		3%	5%	10%	10%	25%	2%	10%	25%	5%	5%	100%
1	JULIO CESAR VIDAL	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
2	ALVARO GUTIERREZ	3,33	0,00	5,00	5,00	5,00	2,50	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
3	FREDY EDUARDO LOPEZ	3,33	5,00	5,00	5,00	5,00	2,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
4	ALEIDA ROJAS	3,33	0,00	5,00	5,00	5,00	2,50	4,00	4,00	4,00	5,00	4,25
5	WADYS MONTILLA	3,33	5,00	5,00	3,00	4,40	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,25
6	LADY LORENA CRUZ	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	2,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
7	LUCEND VELASQUEZ	3,33	5,00	3,00	4,00	4,40	2,50	5,00	4,00	4,00	5,00	4,15
8	JUAN FCO MUÑOZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,50	5,00	4,80	5,00	5,00	4,90
9	RUBEN GARCIA	1,67	2,00	5,00	5,00	5,00	2,50	4,00	4,00	4,00	5,00	4,30
10	EDWARD PINZON	1,67	5,00	4,00	5,00	5,00	2,50	5,00	4,80	4,00	5,00	4,65
11	SANDRA BURBANO	3,33	0,00	5,00	0,00	4,00	2,50	5,00	4,00	5,00	5,00	3,65
12	CLARA BURBANO	3,33	5,00	4,00	5,00	5,00	2,50	5,00	4,00	5,00	5,00	4,55
13	MARIA LUCIA LASSO	3,33	5,00	5,00	5,00	5,00	2,50	4,00	4,00	5,00	5,00	4,55

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1PopayanGrupoA.gif>

Evaluación de la Parte 1 (Juego) – Grupo B

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - POPAYÁN - GRUPO B

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	PROGRAMA EN SCRATCH						Presentación Oral	Rendimiento a lo largo del taller	NOTA FINAL DEL JUEGO
	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder juego	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan la acción)			
Peso por aspecto ->	5%	15%	15%	20%	5%	5%	5%	30%	100%
1. MARTHA ISABEL NARVAEZ MENESES	5,00	5,00	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,70
2. MILLER VELOSA SANDOVAL	0,00	3,00	4,00	3,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,50
3. TITO JAVIER	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,95
4. JOSE FERNANDO CONCHA GONZALEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
5. Jenny Viviana Muñoz Carvajal	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
6. MARILUZ GUERRERO CALVACHE	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
7. Viviana Muñoz	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8. Yeny Alexandra Galvis Gallego	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,60
9. DORA INES GALLEGU Zuñiga	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,65
10. Dolly constanza Muñoz	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
11. Omaira Muñoz Ruiz	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,40
12. NEYLA LUCELY GOMEZ GUAMANGA	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
13. JAVIER ANDRES GAMBOA CALDON	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
14. MARIELA CASAMACHIN	0,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	5,00	3,55
15. Freddy Muñoz	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,95
16. ALMA GENY MUÑOZ ATUESTA	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	5,00	4,05
17. lizzet carine sanchez astalza	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,15
18. ALVARO GUZMAN RESTREPO	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,45
19. leidy vanessa molina arcos	0,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	5,00	3,90

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1PopayanGrupoB.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACION DEL PROYECTO) - FUP

		ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)											NOTA FINAL DEL PROYECTO
		Documentación: Plantilla Proyecto										Documentación: Plantilla Análisis	
	NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (el docente deberá)	Actividades estudiante (el estudiante deberá)	Rúbrica	Plantilla Análisis del problema	
	Peso por aspecto ->	5%	5%	10%	15%	5%	5%	5%	15%	10%	15%	10%	100%
1	Leydy Lorena Cruz Hoyos	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,40
2	Lizzet Carine Sanchez Astaiza	5,00	5,00	3,00	4,00	5,00	4,00	5,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,95
3	Lucenid Velásquez Paz	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,60
4	Luis Freddy Muñoz Sanabria	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,00	5,00	3,00	4,30
5	María Lucía Lasso Orozco	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,40
6	Martha Isabel Narváez	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,20
7	Manyuz Guerrero Calvache	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,35
8	Neyla Lucely Gómez	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,20
9	Sandra Angélica Burbano G	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,75
10	Tito Javier Zarria	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	0,00	3,00	3,50
11	Wadys Montilla Ortega	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,45
12	Yeny Alexandra Galvis	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	0,00	4,00	3,55
13	Aleida Del Pilar Rojas	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,55
14	Alma Geny Muñoz	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,15
15	Álvaro Ernesto Gutiérrez Flórez	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,25
16	Álvaro Guzmán Restrepo	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,20
17	Andrés Gamboa Caidon	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,25
18	Clara Lucía Burbano González	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,25
19	Dolly Constanza Muñoz	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35
20	Jenny Viviana Muñoz Carvajal	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,60
21	José Fernando Concha	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,25
22	Juan Francisco Muñoz	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,25
23	Julio Cesar Vidal Medina	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
24	Leidy Vanessa Molina Arcos	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,40

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2PopayanDocum.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - FUP

	NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)							NOTA FINAL DEL PROYECTO
		Instrucciones **	Nombres significativos	Funcionamiento	Usabilidad	Coherencia con objetivos planteados	Presentación Oral	Cumplimiento	
	Peso por aspecto ->	10%	5%	30%	15%	25%	5%	10%	100%
1	Leydy Lorena Cruz Hoyos	3,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	4,80
2	Lizzet Carine Sanchez Astaiza	3,0	4,0	4,0	4,0	5,0	4,0	4,0	4,15
3	Lucenid Velásquez Paz	3,0	4,0	4,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,35
4	Luis Freddy Muñoz Sanabria	3,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	4,80
5	María Lucía Lasso Orozco	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,00
6	Martha Isabel Narváez Meneses	3,0	4,0	4,0	4,0	5,0	3,0	4,0	4,10
7	Manyuz Guerrero Calvache	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,60
8	Neyla Lucely Gómez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,95
9	Sandra Angélica Burbano G	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,10
10	Tito Javier Zarria	3,00	5,00	4,00	5,00	4,00	3,00	4,00	4,05
11	Wadys Montilla Ortega	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
12	Yeny Alexandra Galvis	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
13	Aleida Del Pilar Rojas Villarreal	5,0	5,0	5,0	4,0	5,0	5,0	5,0	4,85
14	Alma Geny Muñoz	3,0	5,0	5,0	4,0	5,0	4,0	5,0	4,60
15	Álvaro Ernesto Gutiérrez Flórez	4,0	5,0	5,0	5,0	4,0	2,0	5,0	4,50
16	Álvaro Guzmán Restrepo	4,0	5,0	5,0	5,0	4,0	4,0	5,0	4,60
17	Andrés Gamboa Caidon	4,0	5,0	5,0	4,0	5,0	5,0	5,0	4,75
18	Clara Lucía Burbano González	3,0	5,0	5,0	4,0	4,0	5,0	5,0	4,40
19	Dolly Constanza Muñoz Sanabria	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
20	Jenny Viviana Muñoz Carvajal	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,65
21	José Fernando Concha González	3,00	5,00	5,00	3,00	5,00	4,00	5,00	4,45
22	Juan Francisco Muñoz	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	Julio Cesar Vidal Medina	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	4,55
24	Leidy Vanessa Molina Arcos	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2PopayanProgram.gif>

I.E. SAN RAFAEL, ALBANIA, GUAJIRA

Evaluación de la Parte 1 (Juego)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - IE San Rafael, Albania, Guajira

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	PROGRAMA EN SCRATCH						Presentación Oral	Rendimiento a lo largo del taller	NOTA FINAL DEL JUEGO
	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder juego	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan la acción)			
Peso por aspecto ->	5%	15%	15%	20%	5%	5%	5%	30%	100%
1. Delia Bolaños Ipuana	2,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,75
2. Elkin Saumeth	2,00	3,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,30
3. Maricela Serna Pimiento	2,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,65
4. Rita Camacho	2,00	3,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,80
5. Yoleida Pinto	2,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,10
6. Ledys Castillo	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,50
7. María Elena Trimiño	2,00	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	4,70
8. Iliana Magdaniel	2,00	0,00	2,50	3,50	5,00	3,50	4,00	4,50	3,15
9. Osiris Ortiz	2,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,25
11. Leydiana Manjarrez	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,80
12. Andrea Ucos	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,80
13. Diana Sarmiento	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,80
14. Claritza Mendoza	2,00	3,00	3,00	3,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,45
15. Eldelsy Perez	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,30

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1Albania.gif>

FUNDACION MAMONAL, CARTAGENA

Evaluación de la Parte 1 (Juego en Scratch) – Grupo A

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - Cartagena - Grupo A

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	PROGRAMA EN SCRATCH						Presentación Oral	Rendimiento a lo largo del taller	NOTA FINAL DEL JUEGO
	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder juego	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan la acción)			
Peso por aspecto ->	5%	15%	15%	20%	5%	5%	5%	30%	100%
1. Alejandra Pallares	2,00	5,00	4,33	3,75	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50
2. Patricia Barrios	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75
3. Diana Arrieta	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
4. Jacqueline Agamez	0,00	2,00	3,00	4,00	5,00	4,00	5,00	3,33	3,25
5. Ayda Correa	0,00	5,00	5,00	3,75	5,00	5,00	5,00	4,17	4,25
6. Kelly del Carmen Ríos	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7. Antonia Romero	0,00	3,33	3,33	2,50	5,00	5,00	5,00	3,33	3,25
8. Dominga Padilla	5,00	5,00	5,00	3,75	5,00	5,00	5,00	3,33	4,25
9. Ladies Velazquez	5,00	5,00	5,00	3,75	5,00	5,00	5,00	4,17	4,50
10. Neillys Lengua	0,00	3,33	5,00	3,75	1,00	4,00	0,00	3,33	3,25
11. Sisy Lobeio	0,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,17	3,55
12. Lourdes Martínez	5,00	3,33	3,33	3,75	5,00	5,00	5,00	4,17	4,00
13. Ruth Delis Meléndez	5,00	5,00	5,00	3,75	5,00	5,00	5,00	4,17	4,50
14. Auxiliadora Martínez	5,00	3,33	3,33	2,50	5,00	5,00	5,00	3,33	3,50
15. Azucena González	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75
16. Lida Martínez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75
17. Teresa Buelvas	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	5,00	0,00	4,17	4,30
18. Pablo Medrano	5,00	5,00	5,00	3,75	5,00	5,00	5,00	4,17	4,50
19. Trinidad Ríos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3,33	1,00
20. Carmén Anachury	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	5,00	0,00	3,33	4,05
21. Julia	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3,33	1,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1CartagenaGrupoA.gif>

Evaluación de la Parte 1 (Juego en Scratch) – Grupo B

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - Cartagena - Grupo B

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	PROGRAMA EN SCRATCH						Presentación Oral	Rendimiento a lo largo del taller	NOTA FINAL DEL JUEGO
	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder juego	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan la acción)			
Peso por aspecto ->	5%	15%	15%	20%	5%	5%	5%	30%	100%
1. Belkis Arana	0,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	4,17	4,25
2. Mercedes de Avila	0,00	5,00	5,00	3,75	0,00	5,00	5,00	3,33	3,75
3. Sandra Dager	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,33	4,50
4. Myrian Tatis	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,33	4,50
5. Gloria Ines Osorio	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,33	4,50
6. Mayra Alejandra Moreno	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75
7. Dunia Gonzales	0,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	4,17	4,25
8. Romualdo Julio Gonzalez	0,00	5,00	5,00	3,75	0,00	3,00	3,00	3,33	3,55
9. Yolanda Perez	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	2,50	3,90
10. Zoila Miranda	0,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	3,33	4,00
11. Eliana Almeyda	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	4,17	4,50
12. Kersting Muñoz	5,00	5,00	5,00	3,75	0,00	5,00	5,00	2,50	3,75
13. Humberto Rosales	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	4,75
14. Alberto Gustavo carmona	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,33	4,50
15. Elena del Rosario Marrugo	0,00	5,00	5,00	3,75	0,00	5,00	5,00	2,50	3,50
16. Gustavo Zuñiga	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	3,33	4,35
17. Senen Julio	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	4,17	4,60
18. Felipe Matosa	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,33	4,50
19. Angelina Tatis	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75
20. Mayerlin Cantillo	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	2,50	4,00
21. Yira Espinosa	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1CartagenaGrupoB.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Documentación) – Grupo A

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - CARTAGENA - Grupo A

		ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)											NOTA FINAL DEL PROYECTO
		Documentación: Plantilla Proyecto										Documentación: Plantilla Análisis	
NOMBRE PROFESOR / PROYECTO		Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (el docente deberá)	Actividades estudiante (el estudiante deberá)	Rúbrica	Plantilla Análisis del problema	
Peso por aspecto ->		5%	5%	10%	15%	5%	5%	5%	15%	10%	15%	10%	100%
1	ALEJANDRA PALLARES HERAZO	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35
2	PATRICIA JANACET BARRIOS	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35
3	DIANA DEL CARMEN ARRIETA VERBEL	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,48
4	JACQUELINE AGAMEZ RAMIREZ	5,00	5,00	0,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	3,80
5	AYDA CORREA VIVAS	5,00	5,00	4,00	3,50	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	5,00	4,15
6	KELLY DEL CARMEN RIOS ARIZA	5,00	5,00	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,40
7	ANTONIA ROMERO JARAMILLO	5,00	5,00	3,50	3,50	5,00	4,50	4,00	3,50	3,50	3,50	5,00	3,95
8	DOMINGA PADILLA HERRERA	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35
9	LADIES IRADA VELASQUEZ ILENDEZ	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35
10	SISY LOBELO SANCHEZ	5,00	5,00	4,50	0,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	5,00	3,93
11	LOURDES MARTINEZ ARAIZA	5,00	5,00	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,40
12	RUTH DELIS MELENDEZ HERNANDEZ	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35
13	MARIA AUXILIADORA MARTINEZ DE BUELVAS	5,00	5,00	3,50	3,50	5,00	4,50	4,00	3,50	3,50	3,50	5,00	3,95
14	AZUCENA GONZALEZ GOMEZ	5,00	5,00	3,50	3,50	5,00	4,50	4,00	3,50	3,50	3,50	5,00	3,95
15	PABLA DILIA MEDRANO	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2CartagenaGrupoADocum.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Documentación) – Grupo B

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - CARTAGENA - Grupo B

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)											NOTA FINAL DEL PROYECTO
	Documentación: Plantilla Proyecto										Documentación: Plantilla Análisis	
	Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (el docente deberá)	Actividades estudiante (el estudiante deberá)	Rúbrica	Plantilla Análisis del problema	
Peso por aspecto ->	5%	5%	10%	15%	5%	5%	5%	15%	10%	15%	10%	100%
1 Alberto Gustavo Carmona	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,95
2 Angelina Tatis	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
3 Dunia Gonzales	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,50	4,00	4,03
4 Elena del Rosario Marrugo	3,00	4,00	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,00	3,73
5 Eliana Almeyda	5,00	5,00	4,50	3,50	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,58
6 Felipe Matosa	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,80
7 Gloria Inés Osorio	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	3,50	3,50	3,50	5,00	4,20
8 Gustavo Zuñiga	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,65
9 Humberto Rosales	3,50	5,00	3,50	3,50	4,00	5,00	5,00	3,50	3,50	3,00	4,00	3,73
10 Mayerlin Cantillo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,00	4,38
11 Mayra Alejandra Moreno	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,50	4,00	4,33
12 Myrian Tatis	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,50	4,00	4,18
13 Sandra Dager	5,00	4,00	4,00	3,50	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,50	4,00	4,05
14 Yira Espinosa	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	5,00	4,68

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2CartagenaGrupoBDocum.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Proyecto en Scratch) – Grupo A

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - CARTAGENA - Grupo A

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)								NOTA FINAL DEL PROYECTO
	Instrucciones **	Nombres significativos	Funcionamiento	Usabilidad	Coherencia con objetivos planteados	Presentación Oral	Cumplimiento		
Peso por aspecto ->	10%	5%	30%	15%	25%	5%	10%		100%
1 ALEJANDRA PALLARES HERAZO	5,00	3,50	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00		4,78
2 PATRICIA JANACET BARRIOS	3,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,55
3 DIANA DEL CARMEN ARRIETA VERBEL	3,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,55
4 JACQUELINE AGAMEZ RAMIREZ	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00		4,55
5 AYDA CORREA VIVAS	4,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,65
6 KELLY DEL CARMEN RIOS ARIZA	4,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,65
7 ANTONIA ROMERO JARAMILLO	4,00	0,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00		4,50
8 DOMINGA PADILLA HERRERA	4,00	3,50	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,83
9 LADIES IRAIDA VELASQUEZ MENDEZ	4,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,65
10 SISY LOBELO SANCHEZ	4,00	5,00	3,50	5,00	5,00	5,00	5,00		4,45
11 LOURDES MARTINEZ ARANZA	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,90
12 RUTH DELIS MELENDEZ HERNANDEZ	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,90
13 MARIA AUXILIADORA MARTINEZ DE BL	3,00	0,00	3,50	4,00	5,00	5,00	4,00		3,85
14 AZUCENA GONZALEZ GOMEZ	3,00	3,50	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00		4,03
15 PABLA DILIA MEDRANO	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,60

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2CartagenaGrupoAProgram.gif>

Evaluación de la Parte 2 (Proyecto en Scratch) – Grupo B

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - CARTAGENA - Grupo B

	NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)							NOTA FINAL DEL PROYECTO
		Instrucciones **	Nombres significativos	Funcionamiento	Usabilidad	Coherencia con objetivos planteados	Presentación Oral	Cumplimiento	
	Peso por aspecto ->	10%	5%	30%	15%	25%	5%	10%	100%
1	Alberto Gustavo Carmona	3,00	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,75
2	Angelina Tatis	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
3	Dunia Gonzales	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
4	Elena del Rosario Marrugo	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	3,00	3,00	4,25
5	Eliana Almeyda	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,65
6	Felipe Matosa	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
7	Gloria Inés Osorio	3,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,58
8	Gustavo Zuñiga	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
9	Humberto Rosales	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
10	Mayerlin Cantillo	3,00	4,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,53
11	Mayra Alejandra Moreno	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
12	Myrian Tatis	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
13	Sandra Dager	4,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
14	Yira Espinosa	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2CartagenaGrupoBProgram.gif>

I.E. ANTONIO LIZARAZO, PALMIRA

Evaluación de la Parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - IE Antonio Lizarazo, Palmira

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	PROGRAMA EN SCRATCH						Presentación Oral	Rendimiento a lo largo del taller	NOTA FINAL DEL JUEGO
	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder juego	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan la acción)			
	Peso por aspecto ->	5%	15%	15%	20%	5%	5%	30%	100%
1.	Adarve Vélez Wilson	2,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,85
2.	Arango Rivera Cesar A.	1,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,60
3.	Castillo Fory Edinson M.	1,00	3,00	4,00	4,00	1,00	3,00	3,00	3,15
4.	Castillo Guerrero Luz Aida	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
5.	Escobar Carlos Fernando								0,00
6.	Grueso Jacqueline	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,95
7.	Holguín Castaño William	4,00	5,00	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	4,65
8.	Lenis María del Socorro	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
9.	Muñoz Arboleda Arlex	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,40
10.	Roa Portilla María del C.	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,70
11.	Salcedo Salcedo Mario F.								0,00
12.	Sánchez Gámez Graciela	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,70
13.	Silgado Ortega Cesar Emiro	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
14.	Urbano Eider	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
15.	Usman Narváez Subleiman I.	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
16.	Vásquez Arana Rodrigo								0,00
17.	Vera García Claudia	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
18.	Villegas Camilo Jhon Edgar	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
19.	Yela Luna Alberto F.	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,70

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1Palmira.gif>

UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI

Evaluación de la Parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI

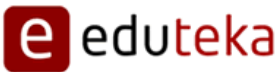
NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	PROGRAMA EN SCRATCH						Presentación Oral	Rendimiento a lo largo del taller	NOTA FINAL DEL JUEGO
	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder juego	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan la acción)			
Peso por aspecto ->	5%	15%	15%	20%	5%	5%	5%	30%	100%
1. Andrés Vega	5,00	5,00	5,00	3,75	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
2. Carlos Iozano	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,17	4,65
3. Carlos Guzman	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75
4. Cesar Figueroa	5,00	3,33	5,00	3,75	5,00	5,00	5,00	4,17	4,25
5. Dany Ladino	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	4,17	4,60
6. Fabiola Asprilla	3,00	5,00	3,33	3,75	5,00	5,00	5,00	3,33	3,90
7. Gilberto Mosquera	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8. Harold Vasquez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75
9. Jhon Campaz	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,67	0,50
10. Jhon Chavez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75
11. Jhonny Castro	3,00	5,00	3,33	3,75	5,00	5,00	3,00	3,33	3,80
12. Joan Loaiza	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,17	4,75
13. Jonatan Aguirre	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
14. Karen Duque	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,17	4,65
15. Luis Felipe Rodriguez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
16. Marlene Muñoz	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,67	0,50
17. Mateo Aya	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
18. Monica Garcia	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	4,17	4,60
19. Silvia Villa	5,00	5,00	5,00	3,75	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
20. Yeni Benavidez	5,00	5,00	3,33	5,00	5,00	5,00	2,00	4,17	4,35
21. Efraín Prado	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3,33	1,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1USC.jpg>

ANEXO 16

Encuestas Evaluación de las Capacitaciones Realizadas

Formato de evaluación en línea:



Tecnologías de Información y Comunicaciones
 para Enseñanza Básica y Media
<http://www.eduteka.org>

Miércoles 30 de Marzo de 2011

EVALUACIÓN USO EDUCATIVO DEL ENTORNO DE PROGRAMACIÓN SCRATCH CARTAGENA





EVALUACIÓN

Lo invitamos a responder la evaluación sobre la capacitación de Scratch que encontrará a continuación. Sus respuestas son de gran importancia para nosotros pues nos ayudará a mejorarla cada vez más.

***Obligatorio**

Nombre Completo: *

Institución Educativa (IE): *

Ciudad: *

Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch *

Por favor indique que tan de acuerdo está con las siguientes afirmaciones:

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente	☐	☐	☐	☐	☐
2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación	☐	☐	☐	☐	☐
3. Los materiales de apoyo para esta fase (Cuaderno de trabajo, repositorio, ejemplos) fueron útiles y de calidad	☐	☐	☐	☐	☐

Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza de Informática, Ciencias Naturales y Matemáticas (Metodología) *

Por favor indique que tan de acuerdo está con las siguientes afirmaciones:

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
4. Los temas abordados son pertinentes y aplicables en su labor docente (Creatividad, Solución de Problemas, Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Activo y por Proyectos, Formas de Evaluación)	☐	☐	☐	☐	☐
5. Los contenidos y actividades presentados durante la segunda fase le brindaron herramientas para enriquecer tanto su práctica docente como la planeación de sus proyectos de aula	☐	☐	☐	☐	☐
6. Los materiales de apoyo (Repositorio, Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad	☐	☐	☐	☐	☐

Labor de Andrés Ávila Dorado *

Por favor indique que tan de acuerdo está con las siguientes afirmaciones:

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
7. Tenía dominio de los temas	☐	☐	☐	☐	☐
8. Tenía habilidad para motivar a los participantes	☐	☐	☐	☐	☐
9. Mostró disponibilidad y fue recursivo para atender las inquietudes	☐	☐	☐	☐	☐
10. Hizo buen uso del tiempo	☐	☐	☐	☐	☐
11. Fue organizado en la exposición de los temas	☐	☐	☐	☐	☐

Labor de Juan Carlos López *

Por favor indique que tan de acuerdo está con las siguientes afirmaciones:

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
7. Tenía dominio de los temas	☐	☐	☐	☐	☐
8. Tenía habilidad para motivar a los participantes	☐	☐	☐	☐	☐
9. Mostró disponibilidad y fue recursivo para atender las inquietudes	☐	☐	☐	☐	☐
10. Hizo buen uso del tiempo	☐	☐	☐	☐	☐
11. Fue organizado en la exposición de los temas	☐	☐	☐	☐	☐

Enlaces (Links) a los resultados consolidados de las evaluaciones en algunas capacitaciones:

- Universidad de Ibagué:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/Unibague1.pdf>

- Comfandi – Cali:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/Comfandi.pdf>

- Fundación Universitaria de Popayán:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/FUPopayan.pdf>

- Fundación Mamonal, Cartagena:

- Grupo A:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/Cartagena1.pdf>

- Grupo B:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/Cartagena2.pdf>

- Actualización en Scratch – Unibagué:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/ActualizacionUnibague.pdf>

ANEXO 17

Número de Estudiantes de Instituciones Educativas Capacitados por la FGPU Trabajando con SCRATCH

INSTITUCION		Municipio	total estudiantes impactados por institución
1	CEP	Cali	175
2	Fray L.A.	Cali	174
3	Maria Perlaza	Cali	83
4	INSA	Cali	274
5	Colegio Albania	Albania (Guajira)	131
6	Comfandi Prado 2010-2011	Cali	333
7	Colegio Real Jean Piaget	Cali	70
8	Indupalma	San Alberto (Cesar)	187
9	Colegio Anglo	Bogotá	138
10	IE Antonio Lizarazo - 2011	Palmira	70
11	IE Semilla de la Esperanza - 2011	Amaime	14
TOTAL ALUMNOS			1649

Sabemos además, que en COMFANDI de Palmira, San Bonifacio de las Lanzas de Ibagué, Gimnasio La Colina y Colegio Berchmans de Cali y la IE Pérez Aldana de Purificación, Tolima, están trabajando con SCRATCH en el aula en varios grados; pero no tenemos datos precisos de las cantidades de estudiantes participantes.

ANEXO 18

Proyectos desarrollados por docentes y estudiantes, publicados en el sitio Web de Scratch y en el Gestor de Proyectos de Eduteka

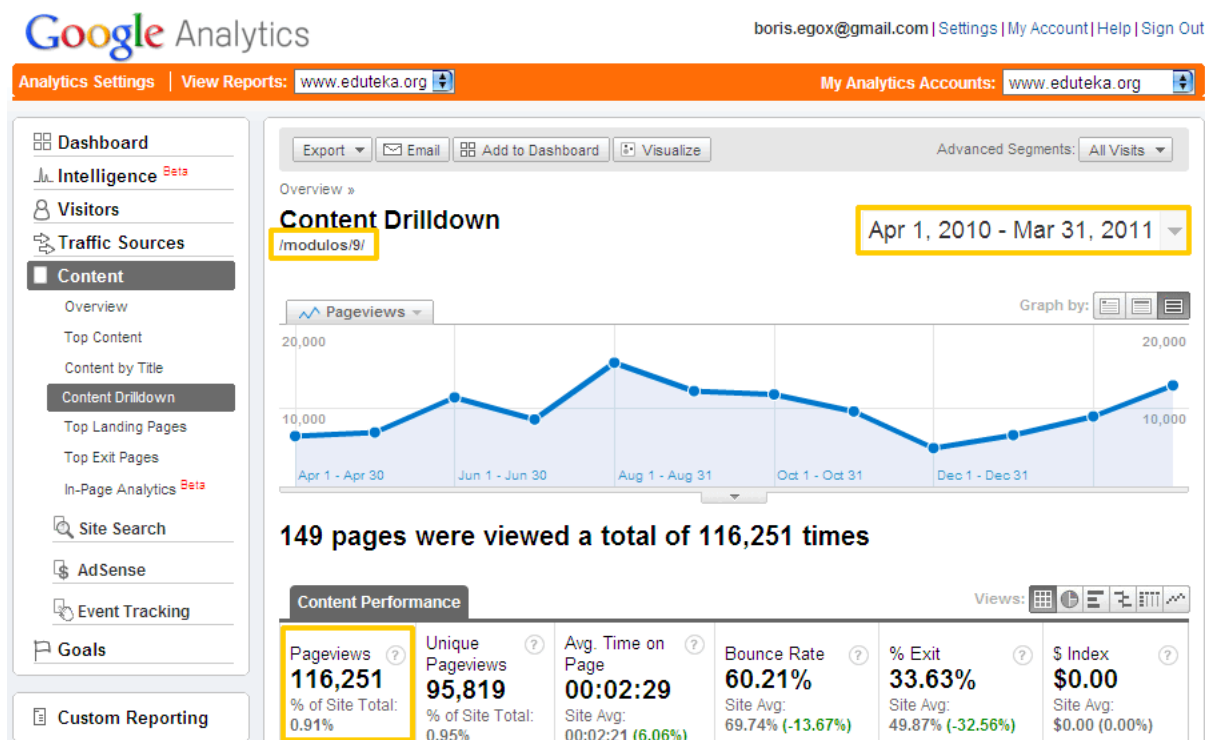
a. Proyectos en sitio Web de Scratch hechos por docentes capacitados: los enlaces (links) corresponden a las galerías que agrupan, por capacitación, estos proyectos:

- Unibagué
 - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/84753>
 - Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/84754>
- Comfandi
 - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/79890>
 - Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/92159>
- Fundación Universitaria de Popayán
 - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/98087>
 - Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/98088>
- IE San Rafael, Guajira:
 - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/99051>
- Fundación Mamonal, Cartagena
 - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/101088>
 - Parte 2 grupo A: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/117930>
 - Parte 2 grupo B: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/113838>
- IE Antonio Lizarazo, Palmira/ IE Semilla de la Esperanza, Amaime
 - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/105252>
- Universidad Santiago de Cali
 - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/117930>
- Actualización en Scratch (Unibagué):
 - Proyectos con bloques Scratch menos usados: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/112030>

- Proyectos relacionados con Indagación Guiada:
<http://scratch.mit.edu/galleries/view/112014>
- b. Ejemplos de los proyectos publicados por los docentes en el Gestor de Proyectos de Eduteka (Documentación)
 - Unibagué
 - Metamorfosis Rana (Liliana Rincón):
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/4116>
 - Efectos de la materia (Gloria I. Orozco):
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/4642>
 - Comfandi
 - Polígonos Regulares (Martha Alexi Solarte):
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/4635>
 - Códigos de colores de las resistencias (Carlos Tabares):
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/4626>
 - Fundación Universitaria de Popayán:
 - Cuida los bosques (Andrés Gamboa):
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/5103>
 - Los valore ciudadanos (Aleida Rojas):
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/5100>
 - Fundación Mamonal, Cartagena
 - Sistema Solar (Angelina Tatis):
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/6275>
 - Mezclas (Mayerlin Cantillo):
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/6273>
 - Animación Vocales (Gustavo Zuñiga):
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/5/6264>
- c. Ejemplos de proyectos de estudiantes en Scratch
 - INSA: <http://scratch.mit.edu/users/insa>
 - INDUPALMA: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/118067>

ANEXO 19

Visitas al Modulo de Programación de Computadores en Educación Escolar



Notas:

- El Modulo 9: corresponde, en Eduteka, al modulo de Programación de Computadores en educación escolar
- El período de tiempo de estas estadísticas es de Abril 1° - 2010 a Marzo 31 – 2011
- Las páginas vistas corresponden a visitas hechas a esta página

ANEXO 20

Algunos de los Sitios Web y Blogs educativos que hacen referencia a documentos de SCRATCH publicados en Eduteka

The screenshot displays the ScratchED website interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'My Profile', 'Sign Out', 'About', 'Help', and 'Contact'. Below this, a search bar is visible. The main content area is divided into sections: 'Resources' (with a 'Subscribe' button), 'Browse Resources' (showing 297 results), and 'Contribute Resources'. The 'Resources' section lists several items:

- Helping People Get Started with Scratch**: Contributed by Kate Brennan, January 04, 2011. It includes slides from Scratch@MIT that describe an approach to designing Scratch workshops. Content Types: Presentations and Lecture Notes, Pro-d Materials. Ages: Any. Curricular Areas: Any. 5 Comments, 4 Bookmarks. Previous / Featured Resources ».
- Grandes ideas subyacentes en Scratch**: Contributed by Fundación Gabriel Piedrahíta Uribe, April 04, 2011. Traducción del documento "Grandes Ideas" en el que se exploran tanto conceptos y prácticas computacionales, como el enfoque de aprendizaje basado en diseño. Content Types: Other. Ages: Any. Curricular Areas: Computer Science. 0 Comments, 0 Bookmarks, Edit.
- Comparta y descargue recursos para Scratch**: Contributed by Fundación Gabriel Piedrahíta Uribe, April 04, 2011. Sitio Web que permite a los usuarios de Scratch compartir y descargar recursos adicionales a los que trae el entorno de programación - imágenes, sonidos y fondos. Content Types: Other. Ages: Any. Curricular Areas: Computer Science. 0 Comments, 0 Bookmarks, Edit.
- Experiencias con Scratch en aula Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA)**: Contributed by Fundación Gabriel Piedrahíta Uribe, April 04, 2011. Entrevista a dos docentes de INSA cuya participación activa les permitió implementar la programación de computadores de manera exitosa en esta Institución Educativa. Content Types: Other. Ages: Any. Curricular Areas: Computer Science. 0 Comments, 0 Bookmarks, Edit.

The 'Contribute Resources' section on the right asks: 'What helps you to support people learning with Scratch? With resources, you can share all types of content, across different curricular areas and ages.' It includes a 'Share a resource' button.

Foro en español en sitio Web oficial de Scratch. El Tema “Programación de Computadores en Educación Escolar” publicado por Eduteka tiene 8947 visitas a Abril 11, 2011.

← → ↻ scratch.mit.edu/forums/viewforum.php?id=15



home projects galleries support **foru**

Welcome, [jualop](#) | [Logout](#)

Scratch Forums

Forums Home Search Profile

Logged in as **jualop**
Last visit: 2011-04-01 09:29:38

Pages: [1](#) [2](#) [3](#) ... [Z](#) [Index](#) » [Español](#)

Español

Topic	Replies	Views
Sticky: Spanish only forum by andresmh	0	3277
 Programación de Computadores en Educación Escolar by jualop [New posts]	17	8947
 Nueva Serie (En español) by AnimaScratch [New posts]	2	50
 ola ayudaa by Jairoprinzy [New posts]	0	24
 Urgenteeeeeeee! by Ilvet [New posts]	2	117

<http://scratch.mit.edu/forums/viewforum.php?id=15>

Ministerio de Educación Nacional (Colombia): Centro Virtual de Noticias de la educación

cuaderno de trab... x

www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-234744.html

My Delicious Favoritos Google Traductor Grooveshark -- Dexys... Oficina Psico Scratch Blogs RealAge - SALUD, An... The Dr. Oz Show

Mapa del sitio Glosario Contáctenos

cvne Centro Virtual de Noticias de la educación

Ministerio de Educación Nacional República de Colombia

INICIO NACIONAL REGIONAL INTERNACIONAL

Última hora: El uso de nuevas tecnologías, una opción para mejorar la calidad del sistema educativo Monday, April 04, 2011

Inicio > Organizaciones Sectoriales > Eduteka

Scratch, cuaderno de trabajo para estudiantes (Tercera edición)

Lunes, 07 de Junio de 2010

Con esta actualización, la Fgpu atiende la retroalimentación recibida por parte de los docentes que están utilizando con sus estudiantes de grados 3 a 5 primaria, la segunda edición del Cuaderno (2009). Entre las novedades de esta tercera edición de la ayuda didáctica, que guía el aprendizaje de Scratch en el aula con Actividades de dificultad incremental, encontramos: a) plantilla de análisis de problemas, b) plantilla de diseño de solución de estos con Scratch, c) nuevos ejercicios de aprestamiento y de refuerzo, d) prácticas lúdicas cortas y e) reubicación de algunos ejercicios. Le invitamos a descargarlo en PDF.

En términos generales, este Cuaderno de Trabajo tiene dos propósitos centrales: 1) constituirse en material didáctico que los estudiantes puedan seguir en sus clases de Informática/Sistemas cuando aprenden a programar con el entorno de programación de computadores Scratch y 2) servir de guía a los docentes para planificar esas clases. Debido al éxito de la segunda edición del Cuaderno (2009), evidenciado en la cantidad de descargas y en la retroalimentación recibida de parte de docentes de varias Instituciones Educativas que lo están utilizando con sus estudiantes de grados 3° a 5° primaria, la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe decidió con esa información actualizarlo y publicar esta Tercera Edición (2010).

Consulte este recurso en la siguiente dirección: <http://www.eduteka.org/modulos/9/334>

Eduteka

Contacto:
 Directora: Claudia Uribe de Piedrahita
 Teléfono: (2) 3161877
 Dirección: Carrera 100 16-20 of 301 El edificio Av 10, Cali
 Correo electrónico: directora@eduteka.org
 Sitio web: www.eduteka.org

Nota: El Centro Virtual de Noticias, CVN del Ministerio de Educación Nacional no se hace responsable de esta información. Este contenido corresponde a un boletín de prensa enviado por: **Eduteka**

Recomendados

Scratch, cuaderno de ...

<http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-234744.html>



Coordinadores TIC de la Comunidad de Madrid

EDUCAMADRID

Inicio Participa Formación Experiencias Recursos FAQ Enlaces Web

RSS

EduTEKA

Acerca de EDUTEKA - ISTE 2010: Nuevas Tendencias en Educación y TIC
lunes 2 de agosto de 2010 02H00' CEST ...

Herramientas - Presentaciones 2.0 más allá del Power Point
miércoles 28 de julio de 2010 02H00' CEST ...

Artículos - La Ciencia de la Computación No es Solo para Universitarios
martes 27 de julio de 2010 02H00' CEST ...

Artículos - Scratch Day 2009 - Universidad Icesi (Cali)
miércoles 9 de junio de 2010 02H00' CEST La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe en alianza con la Universidad Icesi (Cali), celebró el Día Mundial Scratch 2009 con la capacitación de 90 docentes en el uso educativo de Scratch. Dos Jornadas de 8 horas cada una, mayo 16, 2009 y junio 13, 2009.

Artículos - Scartch Day 2010 - Fundación Universitaria de Popayán
miércoles 9 de junio de 2010 02H00' CEST La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe en alianza con la Fundación Universitaria de Popayán, se unió a la celebración del Día Mundial Scratch 2010 con la capacitación de 42 docentes en el uso educativo de este entorno de programación. Una jornada de 8 horas en Popayán, mayo 22, 2010.

Herramientas - Lección 10: Preguntar usuario y armar palabra Scratch
martes 8 de junio de 2010 02H00' CEST Décimo y último video de la serie. En este se mejora el Juego □Mario□ con el uso de dos conjuntos nuevos de instrucciones de la versión 1.4 de Scratch: Interactividad con el usuario (preguntar / respuesta) y manipulación de textos (unir palabras / extraer una letra de una cadena de texto / longitud de una cadena de texto).

Herramientas - Lección 9: Nuevas Funcionalidades de la Versión 1.4 de Scratch
viernes 4 de junio de 2010 02H00' CEST En este noveno video de la serie, desarrollada para aprender a utilizar Scratch de manera autónoma, se presentan los cambios y mejoras que ofrece la versión 1.4 del entorno de programación, respecto a la 1.3.1 utilizada en las lecciones anteriores.

Herramientas - Herramientas de Trabajo para Proyectos Colaborativos
martes 1 de junio de 2010 02H00' CEST Realizar Proyectos Colaborativos Escolares exitosos implica planearlos adecuadamente y llevarlos a cabo utilizando las

Blogs que referencian a Eduteka y Scratch: (717 resultados, abril 4 de 2011)

The image is a screenshot of a Google search results page from April 4, 2011. The search query is "eduteka and scratch" with the URL "http://www.eduteka.org" entered in the search bar. The page shows approximately 717 results. On the left sidebar, the "Blogs" filter is selected. The main content area displays several search results, each with a title, date, author, and a brief description. The results are as follows:

- Scratch - Eduteka - Lección 8 - Instituto Universitario Sor Juana Lic.**
8 Nov 2010, de Ing. Albina Dorantes Rodríguez
Scratch - Eduteka - Lección 8. Publicado por Ing. Albina Dorantes Rodríguez en 13:52 · Enviar por correo electrónico · Escribe un blog · Compartir con Twitter · Compartir con Facebook · Compartir con Google Buzz. 0 comentarios: ...
<http://institutouniversitariosorjuana.blogspot.com/>
- 8B Eduteka: Scratch, el llenguatge de programació pels alumnes**
8 Dic 2010, de Roser Pla Sanmartí
Hem trobat de força interès adjuntar aquest enllaç que conté una entrevista als mestres sobre les experiències que tenen amb l'**Scratch** a l'aula, concretament a l'Institut de Nuestra Señora de la Asunción. ...
<http://eduteka8b.blogspot.com/>
- MUNDO INFORMÁTICA CAMM: Programación Scratch Módulos Eduteka**
21 Jul 2010, de Oscar Abreu
Programación **Scratch** Módulos **Eduteka**. 1. Primeros pasos en Scratch 2. Crear y editar objetos y sonidos 3. Conectores lógicos, sensores, condicionales y eventos 4. Manejo de variables y cronómetro ...
<http://informaticacamm.blogspot.com/>
- DOCENTES INFORMÁTICA - Educación Secundaria: EDUTEKA - Modulo**
11 Jun 2010, de INSPECCIÓN INFORMÁTICA - Educación Secundaria
PROGRAMACIÓN CON **SCRATCH** (CUADERNO PARA EL ESTUDIANTE Y GUÍA PARA EL DOCENTE) **EDUTEKA** - Modulo Programación en la Educación Escolar - **SCRATCH** Cuaderno de Trabajo. Publicado por INSPECCIÓN INFORMÁTICA - Educación ...
<http://inspeccioninformatica.blogspot.com/>
- Programar con Scratch en la Escuela | abanTIC: Asociación ...**
1 Dic 2010, de abanTIC
Traducción al español por **Eduteka** del documento "Learning with Scratch", elaborado por el grupo de investigación del MIT, "Lifelong Kindergarten" (Jardín Infantil para toda la vida). Este documento se tradujo con el ...
<http://www.abanttic.org/>
- Scratch, Programación para niños. | La vida Linux**
19 Jul 2010, de Ubuntera
La programación con **Scratch** se basa en la metáfora de bloques de construcción, en la que se construyen procedimientos encajando bloques gráficos como ladrillos de Lego o piezas de un puzzle. ... de su plataforma web, **Scratch** no sólo permite compartir los proyectos sino también facilita el intercambio de gráficos (Sprites) entre diferentes proyectos y autores. Enlaces: Descarga **Scratch** 1.4 para Debian/Ubuntu · Otras distros · Tutorial de **Scratch** by **Eduteka** ...
<http://lavidalinux.com.ar/>
- Pido Ayuda: Scratch Guía de Referencia**
5 Sep 2009, de Graciela Rabajoli
Eduteka pone a disposición la Guía de Referencia de **Scratch** 1.4. Observa la tabla de navegación para acceder. Aplicaciones para las XO. Publicado por Graciela Rabajoli.

Sitios web que referencian a Eduteka y Scratch: (9.050 resultados, abril 4 de 2011)

The screenshot shows a Google search results page from April 4, 2011. The search query is "scratch and eduteka -site:eduteka.org". The page displays approximately 9,050 results in 0.18 seconds. The left sidebar includes navigation links for "La Web", "Imágenes", "Videos", "Noticias", "Libros", "Traductor", "Gmail", and "Más". Below these are filters for "Todo", "Imágenes", "Videos", "Noticias", and "Más", along with location information for "Santiago de Cali, Valle Del Cauca" and duration filters: "Cualquier duración", "Corta (0-4 minutos)", "Media (4-20 minutos)", "Larga (20 minutos o más)", and "Más herramientas". The main results section includes video thumbnails and links to "Scratch Lección 1 - Icesi Eduteka", "Scratch - Eduteka - Lección 3", "Scratch - Eduteka - Lección 4", and "Scratch - Eduteka - Lección 6". It also lists "YouTube - Scratch - Eduteka - Lección 1" and "Scratch - Eduteka - Lección 10 on Vimeo". At the bottom, there are links to "eduteka | Scratch Day", "Scratch | Projects tagged with 'eduteka'", and "Members & Content Tagged 'eduteka' | scratched".

www.google.com.co/search?num=50&hl=es&lr=&as_qdr=all&q=scratch+and+eduteka+-site%3Aeduteka.org&btnG=B

Stumble > My Delicious Favoritos Google Traductor Grooveshark -- Dexys... Oficina Psico Scratch Blogs RealAge -

La Web Imágenes Videos Noticias Libros Traductor Gmail Más ▾

Google

scratch and eduteka -site:eduteka.org

Aproximadamente 9.050 resultados (0,18 segundos)

Videos sobre scratch and eduteka -site:eduteka.org - Informar sobre videos

Scratch Lección 1 - Icesi Eduteka
9 min - 13 Oct 2008
Subido por fram007
youtube.com

Scratch - Eduteka - Lección 4
26 Oct 2009
vimeo.com

Scratch - Eduteka - Lección 3
30 Oct 2009
vimeo.com

Scratch - Eduteka - Lección 6
9 min - 22 Oct 2009
Subido por eduteka
youtube.com

YouTube - Scratch - Eduteka - Lección 1
1 Jun 2009 ... Lección 1: Descarga e instalación de Scratch. Proyecto ...
www.youtube.com/watch?v=ZR5Fy-ytsZo - En caché

Scratch - Eduteka - Lección 10 on Vimeo
3 Jun 2010 ... Lección 10: Preguntar usuario y armar palabra Scratch.
vimeo.com/12278081 - En caché
Mostrar más resultados de vimeo.com

eduteka | Scratch Day
Taller : Uso educativo del entorno de Programación Scratch. EDUTEKA es un Portal Educativo gratuito actualizado mensualmente desde Cali, Colombia, ...
day.scratch.mit.edu/users/eduteka - En caché

Scratch | Projects tagged with 'eduteka'
Taller: Uso Educativo de Scratch. Fase 1. Taller Dirigido por: Fundacion ...
scratch.mit.edu/tags/view/eduteka - En caché - Similares

Members & Content Tagged "eduteka" | scratched
LECCIÓN 9: Nuevas funcionalidades de la versión 1.4 de Scratch ...
scratched.media.mit.edu/content/288 - En caché
Mostrar más resultados de mit.edu

scratch.eduteka - Mensaje: Pregunta desde la Fundación GPII

Blog Argentino sobre Scratch, basado en material publicado en Eduteka:



Scratch by dsigno

¡Bienvenidos al Mundo Scratch!

1

Dicho en pocas palabras, **Scratch acerca la programación a los chicos**. Desde este sitio nos proponemos fomentar el uso de esta maravillosa herramienta de creación, facilitándote una primera información sobre el lenguaje y entorno (¡y en nuestro idioma!), sobre los requisitos y formas de instalación, material disponible en la web, etc.

Como objetivo fundamental y distintivo de nuestra propuesta te presentaremos una serie de **tutoriales** que te permitirán avanzar a paso firme y seguro en el reconocimiento del lenguaje Scratch y de su entorno.

Quedan invitados a seguir leyendo estas páginas, que están —humildemente— pensadas como una guía que les ayude a dar los primeros pasos en este fascinante mundo...

Este sitio usa de manera intensiva las nuevas especificaciones CSS3, por lo que es recomendable su visualización en Firefox, Chrome, Opera o Safari.

Acerca de este sitio | Términos de uso / Créditos

dsigno4All diseñoweb

LO VES MEJOR EN

MI MAIL

COPYRIGHT 2010 DSIGNO4ALL

En lo que concierne al contenido de esta página, fueron tomados como fuentes el Sitio oficial de Scratch (scratch.mit.edu), Wikipedia, y fundamentalmente a **EDUTEKA**, un sitio (en nuestro idioma) interesado en mejorar la educación básica y media mediante el apoyo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

Términos de uso / Créditos

<http://www.scratchbydsigno.com.ar/index.html>

Ver las búsquedas más populares

Internet Univision.com Video Foros Compras

UNIVISION.com VIDEOS

Powerd by TRUVEO

Populares: Mi Pecado | Jenni Rivera | Cristiano Ronaldo | William Levy

Publicidad | Advertise here

Valoración (0) Código HTML Enviar Compartelo

Scratch - Eduteka - Lección 3



Lección 3: Crear y editar objetos y sonidos. Proyecto Scratch en la Educación Escolar. ... eduteka scratch FGPU Motorola programación "educación básica" primaria

Channel: YouTube Category: Home Video Visitas: 26

Etiquetas: eduteka, scratch, FGPU, Motorola, programación, educación básica, primaria

Videos Relacionados

Dif Municipal entrego más de 1472 becas a niños de Educación Básica
Dif Municipal entrego más de 1472 becas ...
0 Visitas, Hace 15 meses, 1m:55s

KHUB-12: Educación básica abierta
Ofrece acceso libre y gratuito a multime...
0 Visitas, Hace 14 meses, 1m:15s

Lección 3ª La Autoestima y la autorrealización personal 3/4
En Psicología, la autoestima, también d...
42 Visitas, Hace 4 meses, 10m:01s

Busca y encuentra millones de videos en español o inglés.

Compartir Informar sobre mal uso Siguiente blog»

DOCENTES INFORMÁTICA - Educación Secundaria

[Página principal](#) [BUENAS PRÁCTICAS](#)

VIERNES 11 DE JUNIO DE 2010

EDUTEKA - Modulo Programación en la Educación Escolar - SCRATCH Cuaderno de Trabajo

PROGRAMACIÓN CON SCRATCH (CUADERNO PARA EL ESTUDIANTE Y GUÍA PARA EL DOCENTE)

[EDUTEKA - Modulo Programación en la Educación Escolar - SCRATCH Cuaderno de Trabajo](#)

Publicado por INSPECCIÓN INFORMÁTICA - Educación Secundaria en 09:01

1 comentarios:

Prof. Betty Albornoz dijo...

Esta muy bueno este espacio, soy Betty Albornoz del Liceo 3 de Artigas y aquí trabajamos mucho con la XO, tenemos un blog: <http://ceibal.edu.uy/blog/galeriasegundo/> quisiera que lo vieran para saber como está Saludos

Las XO en las aulas de nuestros Liceos



Compartamos nuestros proyectos y experiencias en "comentarios", aquí, en nuestro blog

NUUESTRO GRUPO

<http://groups.google.com.uy/>

ANEXO 21

Visita del Secretarios de Educación de Tolima al Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA)



ANEXO 22

Taller “USO EDUCATIVO DE SCRATCH”,
MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
San José, Costa Rica, Agosto de 2010

Lista de asistentes y fotos del evento

	Nombre
1	Carlos José González García
2	Ivannia Ortega Mena
3	Gloria Rocío Chaves León
4	Juan Camareno Pilar
5	Daisy Molina Villalobos
6	Seidy Herrera López
7	Sirlene María
8	Wendy Campos Moreira
9	Margarita Varela González
10	Victoria Esquivel Cordero
11	Lilliam Rojas Artavia
12	Rosiris Muñoz Salas
13	Lizbeth Chaves Solis
14	Guillermo Bustos Peraza
15	Rocío Alfaro Ulate
16	Carmen Jiménez Araya
17	Juan Perez Calvo
18	Carlos José González García



Trabajando las primeras actividades en Scratch

ANEXO 23

OTROS RESULTADOS (I)

Taller de Indagación Guiada
FGPU y Ocho Instituciones Educativas
UNIVERSIDAD ICESI, CALI, 2010



Taller de Indagación Guiada - Universidad ICESI , Cali

WIKI Indagación:

Este Wiki ejemplifica una de las maneras en las que las TIC se usan en procesos como este. Fue la primera vez que se incorporó un elemento de las TIC en la capacitación de Enseñanza de las Ciencias mediante Indagación Guiada. Para más información ingrese a:

<http://indagacionguiada.wiki.zoho.com/>

ANEXO 24

OTROS RESULTADOS (II)



Estudiantes Colegio INDUPALMA (Cesar) presentando proyecto Scratch
RIBIECOL 2010, Popayán



ANEXO 25

OTROS RESULTADOS (III)

Proyecto en Scratch desarrollado por FGPU usando los bloques menos usados en este caso los de sonido que fue elegido como proyecto DESTACADO en el sitio web de Scratch.



