

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PREMIO SCRATCH COLOMBIA 2016



Contenido:

1. Criterios de evaluación del Proyecto
2. Criterios para valorar los 4 Programas en Scratch
3. Carta rector de la Institución Educativa

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Solo se evaluarán los Proyectos que sean diligenciados en la “**Plantilla para elaborar Proyectos**” (http://www.eduteka.org/pdfdir/edukatic_plantillaprojectoaula.rtf) y posteriormente adjuntados en el **Formulario de Registro al Premio Scratch** (<http://www.edukatic.co/2016/premio2016.php/#form>). La Plantilla está compuesta de las siguientes secciones:

- **Descripción:** Se evalúa la claridad con la que se describe el proyecto, así como su alcance e intención educativa.
- **Pertinencia/Estándares:** Se refiere a que la propuesta contenida en el proyecto permita cumplir con los lineamientos de la Institución Educativa, del Ministerio de Educación (MEN) o de otra entidad orientadora, por ejemplo, los Estándares NETS para TIC.
Nota: La forma de evaluar debe ser coherente con lo planteado en los Objetivos de Aprendizaje.
- **Objetivos de aprendizaje:** En este aspecto se valora que el(los) objetivo(s) de aprendizaje esté(n) planteado(s) en el Proyecto en términos de lo alcanzable, pertinente y medible.
Nota: Si su Institución Educativa utiliza un enfoque por competencias, u otro, inclúyalo en esta sección.
- **Duración del proyecto:** incluye el número de sesiones estimadas para realizar el proyecto; la duración en minutos de cada una de estas, y el resumen del plan de trabajo programado para cada una.
- **Requisitos:** hace referencia a los conocimientos previos, al cubrimiento de temas específicos o al manejo de herramientas informáticas, cuyo conocimiento o manejo son necesarios antes de empezar a trabajar el proyecto.
- **Recursos y materiales:** elementos o información necesarios para que el estudiante pueda desarrollar adecuadamente el proyecto; incluye entre otros, equipos de cómputo, software y acceso a Internet, además de enlaces a sitios Web con información relevante.
- **Labor del docente:** se refiere a la descripción clara, completa, ordenada, secuenciada y detallada de los pasos o acciones que debe realizar el docente durante el desarrollo del proyecto. Aquí, se pueden pormenorizar cada una de las sesiones planteadas en la pestaña Duración del proyecto.

- **Labor del estudiante:** se refiere a la descripción clara, completa, ordenada, secuenciada y detallada de los pasos o acciones que debe realizar el estudiante durante el desarrollo del proyecto. Estos pasos deben concordar con lo planteado en la Labor del docente.
- **Evaluación del proyecto:** descripción de la forma en la que el docente valoró, de manera integral, el trabajo de los estudiantes. **Nota:** La forma de evaluar debe ser coherente con lo planteado en los Objetivos.

Nota: Para que el Proyecto de Clase tenga validez es necesario diligenciar, escanear y adjuntar en el Formulario de Inscripción al Premio Scratch (<http://www.edukatic.co/2016/premio2016.php/#form>) la carta del rector de la Institución Educativa, que se encuentra al final de este documento o que puede descargar de la siguiente dirección: http://www.eduteka.org/pdfdir/edukatic2016_premio-carta_rectores.pdf

RÚBRICA PARA VALORAR EL PROYECTO

ASPECTOS		%	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable
			5	4	3	1
Documentación: plantilla proyecto	Pertinencia *	5%	El proyecto es pertinente, tanto para el grado escolar, como para el tema de la asignatura/materia/Experiencia al que está dirigido. Cumple además, con los estándares establecidos para la materia: por el Ministerio de Educación, por los NETS de ISTE o por otra entidad.		El proyecto no es pertinente para el grado escolar o para el tema de la asignatura/materia al que está dirigido. Además, no cumple con los estándares establecidos para la materia: por el Ministerio de Educación, por los NETS de ISTE o por otra entidad.	El proyecto no es pertinente ni para el grado escolar ni para el tema de la asignatura/materia al que está dirigido. Además, no cumple con los estándares establecidos para la materia: por el Ministerio de Educación, por los NETS o por otra entidad.
	Información básica	5%	Todos los campos del encabezado del Proyecto están bien diligenciados (desde el nombre del proyecto, hasta el grado escolar para el que se generó).	La mayoría de los campos del encabezado del Proyecto están bien diligenciados (desde el nombre del proyecto, hasta el grado escolar para el que éste se generó).	Solo la mitad, el 50%, de los campos del encabezado del Proyecto están bien diligenciados (desde el nombre del proyecto, hasta el grado escolar para el que éste se diseñó).	Menos del 50% de los campos del encabezado del Proyecto están bien diligenciados (desde el nombre del proyecto, hasta el grado escolar para el que éste se diseñó).
	Descripción (alcance, intención educativa)	10 %	Se describe de manera clara, precisa y completa el alcance del Proyecto y la intención educativa de éste.	Se describe de manera general el Proyecto y su intención educativa.	A la descripción del Proyecto le falta claridad y precisión sobre su intención educativa.	No se describe el Proyecto o la descripción está mal redactada; no es clara, ni completa.
	Coherencia	16 %	Todos los elementos constitutivos del Proyecto son coherentes (objetivos, tiempo, descripción de las acciones a realizar, actividades del docente, actividades del estudiante, producto solicitado**).	5 de los 6 elementos constitutivos del Proyecto son coherentes (objetivos, tiempo, descripción de las acciones a realizar, actividades del docente, actividades del estudiante, producto solicitado**).	Entre 3 y 4 de los elementos constitutivos del Proyecto son coherentes (objetivos, tiempo, descripción de las acciones a realizar, actividades del docente, actividades del estudiante, producto solicitado**).	2 o menos de los elementos constitutivos del Proyecto son coherentes (objetivos, tiempo, descripción de las acciones a realizar, actividades del docente, actividades del estudiante, producto solicitado**).

Objetivos de aprendizaje	10 %	Todos los objetivos de aprendizaje planteados cumplen con las pautas para redactar objetivos, logros, competencias u otro enfoque.	La mayoría de los objetivos de aprendizaje planteados cumplen con las pautas para redactar objetivos, logros, competencias u otro enfoque.	Solo el 50%, la mitad, de los objetivos de aprendizaje planteados cumplen con las pautas para redactar objetivos, logros, competencias u otro enfoque.	Menos del 50% de los objetivos de aprendizaje planteados cumplen con las pautas para redactar objetivos, logros, competencias u otro enfoque.
Duración total del proyecto y número de sesiones	5%	La planeación del tiempo necesario para realizar las actividades requeridas en cada una de las sesiones en las que se trabaja el Proyecto, está completa y detallada.		Se plantea el número de sesiones necesarias para realizar el trabajo, pero no se explica qué se hará en cada una de ellas.	No se da ninguna información ni sobre la duración del proyecto (tiempo), ni sobre las sesiones necesarias para realizarlo
Requisitos	5%	Se consignan con claridad los conocimientos, actividades o condiciones previas, necesarios para poder realizar el Proyecto.			No hay ninguna claridad en la indicación de los conocimientos, actividades o condiciones previas, necesarios para la realización del Proyecto.
Recursos y materiales	5%	Se relacionan todos los recursos y materiales que se utilizarán (necesarios) para la elaboración del proyecto (computadores, Internet, software, periféricos, etc.)			No se relacionan los recursos y materiales que se utilizarán (necesarios) para la elaboración del proyecto (computadores, Internet, software, periféricos, etc.)
Actividades del docente (el docente deberá)	12 %	Se explican con claridad y con suficiente detalle todas las actividades que debe realizar el docente durante el desarrollo de cada una de las sesiones necesarias para realizar el proyecto. Incluyendo la presentación a los estudiantes, tanto del proyecto como de los objetivos que se pretenden alcanzar con este.	Se explican con claridad y con suficiente detalle la mayoría de las actividades que debe realizar el docente durante el desarrollo de cada una de las sesiones necesarias para realizar el proyecto. Incluyendo la presentación a los estudiantes, tanto del proyecto como de los objetivos que se pretenden alcanzar con este.	Se explican con claridad y con suficiente detalle, el 50% o más de las actividades que debe realizar el docente durante el desarrollo de cada una de las sesiones necesarias para realizar el proyecto. Incluyendo la presentación a los estudiantes, tanto del proyecto como de los objetivos que se pretenden alcanzar con este.	Se explican con claridad y con suficiente detalle menos del 50% de las actividades que debe realizar el docente durante el desarrollo de cada una de las sesiones necesarias para realizar el proyecto. Incluyendo la presentación a los estudiantes, tanto del proyecto como de los objetivos que se pretenden alcanzar con este.
Actividades del estudiante (el estudiante deberá)	12 %	Se explican con claridad y con suficiente detalle, todas las actividades que debe realizar el estudiante durante el desarrollo de cada una de las sesiones necesarias para realizar el proyecto. Nota: Para cada actividad que realice el docente debe haber por lo menos una que corresponda realizar al estudiante.	Se explican con claridad y con el suficiente detalle, la mayoría de las actividades que debe realizar el estudiante durante el desarrollo de cada una de las sesiones necesarias para realizar el proyecto. Nota: Para cada actividad que realice el docente debe haber por lo menos una que corresponda realizar al estudiante.	Se explican con claridad y con el suficiente detalle, el 50% de las actividades que debe realizar el estudiante durante el desarrollo de cada una de las sesiones necesarias para realizar el proyecto. Nota: Para cada actividad que realice el docente debe haber por lo menos una que corresponda realizar al estudiante.	Se explican con claridad y con el suficiente detalle, menos del 50% de las actividades que debe realizar el estudiante durante el desarrollo de cada una de las sesiones necesarias para realizar el proyecto. Nota: Para cada actividad que realice el docente debe haber por lo menos una que corresponda realizar al estudiante.
Evaluación del Proyecto realizado por el estudiante	15 %	Se establecen con claridad todos los aspectos que permiten evaluar de manera completa e integral tanto el proceso, como el resultado (producto final) del Proyecto realizado por el estudiante. Estos aspectos deben estar acordes con la descripción, objetivos y actividades que lleva a cabo el estudiante. Debe incluir además, por lo menos tres criterios, para evaluar con precisión los aspectos planteados.	Se establecen con claridad la mayoría de los aspectos que permiten evaluar de manera completa e integral tanto el proceso, como el resultado (producto final) del Proyecto realizado por el estudiante. Estos deben estar acordes con la descripción, objetivos y actividades que lleva a cabo el estudiante. Debe incluir además, por lo menos tres criterios, para evaluar con precisión los aspectos planteados.	Se establecen con claridad el 50% (la mitad) de los aspectos que permiten evaluar de manera completa e integral tanto el proceso, como el resultado (producto final) del Proyecto realizado por el estudiante. Estos deben estar acordes con la descripción, objetivos y actividades que realiza el estudiante. Se incluyen solo dos criterios para evaluar con precisión los aspectos planteados.	Se establece menos del 50% de los aspectos que permiten evaluar de manera completa e integral tanto el proceso, como el resultado (producto final) del Proyecto realizado por el estudiante. Además, solo incluye dos o menos criterios para evaluar con precisión los aspectos planteados.

2. CRITERIOS PARA VALORAR LOS 4 PROYECTOS EN SCRATCH

Solo serán evaluados los programas adjuntados en el **Formulario de Inscripción al Premio Scratch** (<http://www.edukatic.co/2016/premio2016.php/#form>) y que cumplan las siguientes condiciones:

- **Identificación:** En las "Notas del Proyecto" de cada programa en Scratch, debe incluirse el nombre del estudiante que lo elaboró, el nombre de su Institución Educativa, el grado escolar del estudiante, la asignatura/materia a la que corresponde el proyecto y una corta descripción del programa.
- **Funcionamiento:** Los 4 programas de los estudiantes presentados, deben funcionar sin errores (correctamente) y estar completos; esto es, cumplir con lo planteado por el docente en el proyecto.
- **Interfaz Gráfica:** Organización y claridad de la interfaz gráfica de los 4 programas realizados por los estudiantes; y facilidad de interactuar con éstos.
- **Coherencia:** Los 4 programas presentados deben ser coherentes con los objetivos de aprendizaje planteados por el docente en el proyecto.
- **Creatividad:** El jurado tendrá muy en cuenta que no haya uniformidad en los proyectos de los estudiantes. Con esto se busca que los docentes promuevan la creatividad de sus estudiantes y les permitan realizar los proyectos de distintas maneras.

RÚBRICA PARA EVALUAR PROYECTOS DE SCRATCH

ASPECTOS	%	Excelente	Bien	Regular	Necesita mejoras
		5	4	3	1
Funcionamiento	15%	El programa realizado está completo (cumple con lo planteado por el docente en el proyecto) y funciona correctamente.	El programa realizado no está completo (no cumple con lo planteado por el docente en el proyecto), pero funciona correctamente.	El programa realizado no está completo (no cumple con lo planteado por el docente en el proyecto) y funciona parcialmente.	El programa realizado no está completo (no cumple con lo planteado por el docente en el proyecto) y no funciona.
Interfaz Gráfica	15%	___ El programa realizado está organizado, tiene varios niveles y su diseño es complejo. ___ La interfaz gráfica es clara, tiene estructura y se adapta tanto al contenido como al diseño del programa. ___ Es fácil interactuar con el programa.	___ El programa realizado está organizado, tiene dos niveles y su diseño es medianamente complejo. ___ La interfaz gráfica es clara pero tiene poca relación con el contenido y con el diseño del programa. ___ Es fácil interactuar con el programa.	___ El programa realizado está poco organizado, tiene un solo nivel y su diseño es simple/sencillo. ___ La interfaz gráfica es poco clara y tiene escasa relación tanto con el contenido como con el diseño del programa. ___ Es difícil interactuar con el programa.	___ El programa realizado no está organizado y su diseño es básico. ___ La interfaz gráfica es confusa. ___ No permite que otras personas puedan interactuar con el programa.
Creatividad	20%	El programa realizado es muy original y evidencia un grado de creatividad excepcional por parte del estudiante.	El programa realizado es original y refleja la creatividad del estudiante.	El programa realizado se basa parcialmente en el diseño e ideas de otros. El aporte en creatividad por parte del estudiante es mínimo.	El programa realizado se basa totalmente en el diseño e ideas de otros. No se evidencia ninguna creatividad por parte del estudiante.

Programación	15%	___ El programa evidencia comprensión avanzada de bloques y procedimientos. ___ Utiliza apropiadamente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa). ___ Los hilos de programación son lógicos y están bien organizados. ___ El programa está correctamente depurado.	___ El programa demuestra comprensión de los bloques y de cómo estos funcionan en conjunto para alcanzar el resultado esperado. ___ Utiliza apropiadamente algunas estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa). ___ Los hilos de programación son lógicos y están organizados. ___ El programa está depurado.	___ El programa demuestra alguna comprensión de los bloques y cómo éstos funcionan en conjunto. ___ Utiliza deficientemente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa). ___ Los hilos de programación tienen poca organización. ___ El programa tiene una falla de lógica.	___ El programa demuestra poca comprensión de los bloques y de cómo éstos funcionan en conjunto. ___ Utiliza equivocadamente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa). ___ Los hilos de programación carecen de organización. ___ El programa tiene varias fallas de lógica.
Pensamiento Computacional [2]	15%	La elaboración del programa evidencia más de 2 características del pensamiento computacional: ___ Recopila datos ___ Analiza datos ___ Representa datos ___ Hace abstracciones ___ Automatiza procesos ___ Simula procesos ___ Ejecuta tareas en paralelo	La elaboración del programa evidencia 2 características del pensamiento computacional: ___ Recopila datos ___ Analiza datos ___ Representa datos ___ Hace abstracciones ___ Automatiza procesos ___ Simula procesos ___ Ejecuta tareas en paralelo	La elaboración del programa evidencia 1 característica del pensamiento computacional: ___ Recopila datos ___ Analiza datos ___ Representa datos ___ Hace abstracciones ___ Automatiza procesos ___ Simula procesos ___ Ejecuta tareas en paralelo	La elaboración del programa no evidencia características del pensamiento computacional.
Identificación	5%	___ En la opción "Notas del Proyecto", están completos los datos que identifican el programa en Scratch:: nombre del estudiante que lo elaboró, nombre de la Institución Educativa, grado escolar del estudiante, asignatura/materia a la que corresponde el proyecto, y corta descripción del programa.			___ En la opción "Notas del Proyecto", NO están completos los datos que identifican el programa en Scratch.
Contenido del área correspondiente	15%	Hace conexiones entre los conceptos del tema correspondiente al área para la que se realiza el proyecto. Demuestra comprensión profunda.	Involucra en el programa conceptos importantes sobre el tema correspondiente al área para la que se realiza el proyecto.	Los conceptos incluidos en el programa tienen poca relación con el tema correspondiente al área para la que se realiza el proyecto.	No incluye conceptos sobre el tema del área para la que se realiza el proyecto o, los conceptos son incorrectos.

3. CARTA RECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Diligenciar, escanear y adjuntar en el **Formulario de Inscripción al Premio Scratch** (<http://www.edukatic.co/2016/premio2016.php/#form>) carta en la que el rector de la Institución Educativa respalda la participación del docente o docentes autores de la(s) experiencia(s), y de los estudiantes cuyos programas en Scratch se presentan (anexar documento con firma, escaneado). Descargue aquí el formato de la carta que se debe diligenciar, http://www.eduteka.org/pdfdir/edukatic2016_premio-carta_rectores.pdf

PREMIO SCRATCH COLOMBIA 2016

CARTA INSTITUCIONAL PARA PRESENTAR EXPERIENCIAS

<http://www.edukatic.co/2016/premio.php>

Yo, _____, identificado con cédula de ciudadanía _____ y obrando en calidad de rector de la Institución Educativa _____ sede (si aplica) _____, código DUE _____, ubicada en el municipio _____, departamento _____ perteneciente al sector Oficial ___ No oficial ___, certifico que los siguientes docentes y estudiantes están vinculados con esta institución y desarrollaron en conjunto el proyecto denominado _____ con el cual participan en el **PREMIO SCRATCH COLOMBIA 2016**, que se otorgará en el marco de **EdukaTIC 2016**, Encuentro de Docentes, organizado por la Escuela de Ciencias de la Educación de la **Universidad Icesi** y su Centro Eduteka.

Categoría: ___ Básica primaria; ___ Básica secundaria; ___ Educación media; ___ Extracurricular

Docente(s) que presenta(n) la experiencia:

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Nombre: _____ | CC: _____ |
| 2. Nombre: _____ | CC: _____ |
| 3. Nombre: _____ | CC: _____ |

Estudiantes cuyos programas en Scratch se presentan como evidencia del proyecto:

- | | |
|------------------|--------------|
| 1. Nombre: _____ | Grado: _____ |
| 2. Nombre: _____ | Grado: _____ |
| 3. Nombre: _____ | Grado: _____ |
| 4. Nombre: _____ | Grado: _____ |

(Nombre, firma y documento de identificación del rector o rectora)