

PROYECTO SCRATCH MOTOROLA III



FUNDACIÓN GABRIEL PIEDRAHITA URIBE

INFORME FINAL – MAYO 2012

PROYECTO SCRATCH MOTOROLA III

FUNDACIÓN GABRIEL PIEDRAHITA URIBE

INFORME FINAL – MAYO 2012



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



CONTENIDO

	Pág.
1. RESUMEN EJECUTIVO	7
2. ACTIVIDADES DEL PROYECTO	8
2.1 Contactos	8
2.2 Capacitaciones	9
2.3 Resultados de Formadores del Tolima	12
2.4 Scratch Day	12
2.5 Tarjeta de Sensores	13
2.6 Seguimiento	15
3. MECANISMOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN	20
4. EVALUACIÓN DE RESULTADOS DEL PROYECTO	21
5. NUEVAS PUBLICACIONES DURANTE EL AÑO	24
6. OTROS RESULTADOS DEL PROYECTO	25
ANEXOS	29

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1	Taller “Uso educativo de Scratch”, Universidad de Ibagué, Grupo 2
ANEXO 2	Taller “Uso educativo de Scratch”, IE Kamusuchiwo’u, CERREJÓN
ANEXO 3	Taller “Actualización en Scratch”, INDUPALMA
ANEXO 4	Taller “Uso educativo de Scratch”, IEs Manizales, FUNLUKER
ANEXO 5	Taller “Uso educativo de Scratch”, INEM
ANEXO 6	Taller “Uso educativo de Scratch”, IEs Palmira y Amaime, MANUELITA
ANEXO 7	Taller “Uso educativo de Scratch”, Colegio Teresiano de Nuestra Señora de la Candelaria
ANEXO 8	Ejemplo de Certificado
ANEXO 9	Formación de docentes en el Tolima
ANEXO 10	Scratch Day 2011, Universidad de Ibagué
ANEXO 11	Formato de seguimiento a docentes en sus clases de Scratch en colegios
ANEXO 12	Identificación y expresión de emociones al trabajar con Scratch
ANEXO 13	Foto grupo de trabajo FGPU – INSA
ANEXO 14	Mapa conceptual Modelo TEB – INDUPALMA
ANEXO 15	Scratch Day 2011, IE María Perlaza
ANEXO 16	Evidencia trabajo en Scratch en el aula con los estudiantes
ANEXO 17	Rúbricas para evaluar desempeño en partes 1 y 2 de las capacitaciones
ANEXO 18	Encuestas evaluación de las capacitaciones

realizadas

- ANEXO 19 Evaluación de resultados de los participantes en los talleres, aplicando las rúbricas
- ANEXO 20 Proyectos desarrollados por docentes y estudiantes, publicados en el sitio web de Scratch y en el gestor de proyectos de Eduteka
- ANEXO 21 Sitios Web y Blogs que hacen referencia a documentos de Scratch publicados en Eduteka y que trabajan para educación
- ANEXO 22 Donación computadores Damas Cuerpo Consular
- ANEXO 23 Visita comité TIC Colegio San Jorge
- ANEXO 24 Apartado Informe Gestión Social Cerrejón
- ANEXO 25 Bolivia, Traducción de Scratch al Guaraní

1. RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo principal del Proyecto **"MIT's SCRATCH teacher training program Phase III: Escalation in different regions of Colombia to improve Educational Processes in STEM"**, patrocinado por la Motorola Solutions Foundation y Motorola Colombia, es aprovechar la capacidad, materiales y experiencias desarrolladas en las Fases I y II por la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU) en el uso educativo del entorno gráfico de programación de computadores SCRATCH, para capacitar al menos (150) docentes en diferentes regiones de Colombia. Cabe recordar que los docentes a capacitar son principalmente de las áreas de Informática, Matemáticas y Ciencias Naturales de Educación Básica.

En este Informe de la tercera Fase describimos las actividades realizadas durante su vigencia; los mecanismos e indicadores que desde el inicio del Proyecto se plantearon para evaluar su ejecución; los resultados obtenidos, comparados con los objetivos establecidos en la propuesta presentada a las entidades patrocinadoras; los avances de los docentes capacitados en las dos fases anteriores; las nuevas publicaciones realizadas en Eduteka.org durante el año; y, finalmente, otros resultados valiosos, relacionados con los objetivos, que se dieron durante la ejecución de esta tercera etapa del Proyecto.

A la FGPU le complace mucho informar que todos los objetivos, se cumplieron ampliamente. Resaltamos nuevamente los logros que se siguen obteniendo en el departamento del Tolima donde un grupo de formadores de docentes de la Universidad de Ibagué, capacitados por la FGPU como parte de las Fases segunda y tercera, han capacitado 2.190 docentes, en 46 municipios tolimenses. Adicionalmente, es muy satisfactorio haber podido evidenciar directamente la forma como las capacitaciones impartidas se están reflejando en centenares de aulas en diferentes regiones del país; y ver a niños y a jóvenes, no sólo fascinados con el poder que les da SCRATCH sobre la máquina, sino creando, mejorando sus aprendizajes y fortaleciendo competencias intelectuales como pensamiento computacional, pensamiento lógico, solución de problemas, creatividad, comunicación y trabajo colaborativo.

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe agradece nuevamente a Motorola Solutions Foundation y a Motorola Colombia, la confianza depositada en ella para desarrollar esta tercera etapa del Proyecto; hace también un reconocimiento a Give to Colombia por el permanente y efectivo acompañamiento recibido durante esta tercera etapa; 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 y manteniendo aliados para llevar a cabo las capacitaciones y hacer el seguimiento.

Nuevamente la FGPU dedicó tiempo considerable, no solo a mantener las alianzas ya establecidas, sino a buscar otras nuevas. Para esto se contactaron empresas y organizaciones que tuvieran entre sus objetivos mejorar la calidad de la educación.

Cabe recordar que estos contactos, iniciados desde el 2009 y continuados a lo largo de la segunda y esta tercera etapa del proyecto, son los que han permitido realizar muchas de las capacitaciones. Varios de estos contactos han requerido reuniones presenciales de las directivas de la FGPU en distintas ciudades del país.

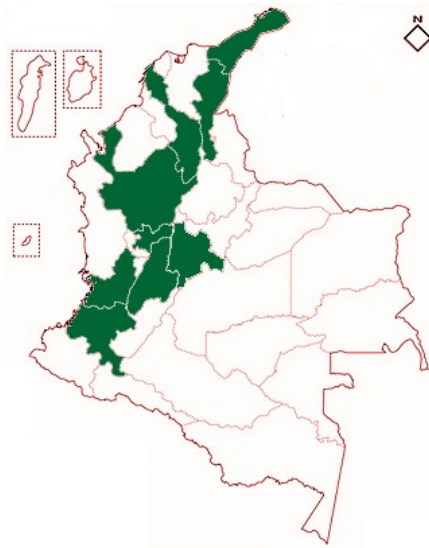
A continuación las entidades contactadas:

- Empresarios por la Educación (Contacto nacional y regional)
- Universidad de Ibagué
- Unisangil – Motorola Colombia
- RibieCol 2010
- El Cerrejón
- Alianza Educativa – Colegio Los Nogales
- COMFANDI
- Fundación Luker
- Fundación Mamonal – ANDI
- Manuelita S.A.
- Damas Cuerpo Consular – Cali
- Fundación María Perlaza - Cali
- ICDL – Colombia – Paula Álvarez
- Compañía de Santa Teresa de Jesús
- Colegios Maristas de Colombia
- Comisión Vallecaucana por la Educación
- Alcaldía y Secretaría de Educación de Cali
- Computadores para Educar (CPE)
- Fundación Educativa Montelíbano (Córdoba)
- Universidad de Córdoba – Facultad de Educación
- Liceo Nueva Generación – Barrancabermeja
- Corporación Universitaria del Caribe (CECAR) - Sincelejo
- Fundación Surtigas – Cartagena

2.2 Descripción de las 7 capacitaciones realizadas durante esta tercera etapa, acompañadas por su ubicación, 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 cinco capacitaciones, todas completas (Partes I y II) I. Estas fueron:

- Tolima (Ibagué) - 40 participantes (20 docentes y 20 formadores) – Abril de 2011
- Guajira (Pto. Bolívar) - 29 docentes - Junio de 2011
- San Alberto (Cesar) - 10 docentes – Junio - Julio de 2011
- Caldas (Manizales) - 83 docentes – Julio - Octubre de 2011
- Valle del Cauca (Cali) - 31 docentes y formadores (INEM) Noviembre 2011 – Febrero 2012
- Valle del Cauca (Palmira, Amaime) - 30 docentes - Diciembre 2011- Febrero 2012
- Antioquia (Medellín) - 11 docentes - Enero 2012



A continuación los detalles de estas capacitaciones:

La **primera** de ellas (Partes I y II, 80 horas) se realizó en Ibagué, Tolima, en el mes de abril de 2011, como en la Fase II, en alianza con la Universidad de Ibagué. En ella se capacitaban 40 personas, 20 docentes y 20 formadores de docentes, de los cuales se certificaron 36. La Universidad de Ibagué, a su vez, ha continuado el convenio con la Secretaría de Educación Departamental del Tolima; en ese convenio, esos formadores han capacitado 1.018 docentes en 130 Instituciones Educativas de 38 de los 47 municipios tolimeses durante el curso de esta Fase III. (Ver Anexo 1).

Encuentre más abajo, “Capacitación de Formadores de docentes en el Departamento del Tolima”.

La **segunda** capacitación se realizó en Puerto Bolívar y Uribia, Alta Guajira, en alianza con Carbones del Cerrejón, en el mes de Junio. Se cubrieron 29 docentes de la Institución etno-educativa Kamusuchiwo’u de los cuales se certificaron 12. Esta capacitación, que finalmente se pudo completar, estuvo llena de contratiempos, debido a cambios de programación por parte de la Secretaría de Educación Departamental, frecuentes cambios de sede y largos desplazamientos. Por poco se suspende y esto solo lo evitó gracias a la flexibilidad, voluntad y persistencia de la capacitadora. (Ver Anexo 2).

La **tercera** capacitación, en la que se conjugaron capacitación a nuevos docentes, actualización y seguimiento al trabajo realizado en la Fase II, se hizo en San Alberto, Cesar, en alianza con Indupalma, durante los meses de Junio y Julio de 2011. Se capacitaron 10 docentes nuevos, pues el colegio sufrió un cambio de personal grande; todos ellos se certificaron. (Ver Anexo 3).

La **cuarta** capacitación, se realizó en Manizales (Caldas), en alianza con la Fundación Luker (FunLuker), durante los meses de julio y octubre de 2011. Se capacitaron 83 docentes, 53 de ellos pertenecientes a 11 Instituciones Educativas que apoya Funluker con su programa de Escuela Activa Urbana (EAU) y 30, de otras 9 Instituciones Educativas (IE) que solicitó incluir en la capacitación la Secretaría de Educación Municipal. Se certificaron 55 docentes. El trabajo con Manizales fue especialmente retador pues como el aliado se iniciaba en el trabajo con TIC en educación realizó dos visitas a Cali, una a conocer a la FGPU y otra, esta vez con funcionarios de la Secretaría de Educación de Manizales, a conocer programas en TIC que adelanta la FGPU en IE de Cali. Luego, ante la dificultad de que ellos (Funluker) pudieran explicar a las IE en qué consistía la capacitación en Scratch y los beneficios que aportaría a sus estudiantes, la directora de la FGPU y dos de sus colaboradores fueron a Manizales, permanecieron allí tres días y visitaron con ese propósito 8 Instituciones Educativas. (Ver Anexo 4).

La **quinta** fue en Cali (Valle del Cauca), apoyados por la Comisión Vallecaucana por la Educación (CVE), a 31 docentes procedentes de las diferentes sedes del INEM. Esta Institución Educativa es la más grande del sur-occidente colombiano, cuenta con siete (7) sedes y tiene 7.562 estudiantes.

La capacitación se llevó a cabo en dos momentos: Noviembre 2011 y Febrero 2012. Se certificaron 26 personas y, de estas, 16 están funcionando ya como formadores de sus compañeros de sede.

A pesar de la complejidad inherente a una IE tan grande y diversa, trabajar con ella fue especialmente gratificante para la FGPU por la motivación, seriedad y compromiso de los coordinadores y docente participantes. Prueba fehaciente de lo anterior es que el día que la FGPU entregó los certificados a finales de marzo de 2012, le tenían de sorpresa haber alcanzado a capacitar ya a 8 de sus compañeros de los grados 5 de

primaria. Este es el grado escogido por el INEM para comenzar a trabajar Scratch con los estudiantes. (Ver Anexo 5).

La **sexta** capacitación se realizó en Palmira, Valle; la primera parte, en diciembre de 2011 y la segunda, en febrero de 2012. Cubrió a 30 personas, entre directivos y docentes, pertenecientes a 13 sedes de las IE Antonio Lizarazo, Semilla de la Esperanza, Harold Eder y La Milagrosa, en Palmira y Amaime. Esta capacitación tuvo, como en la Fase II, el apoyo de Manuelita S.A. Tres de las sedes de la IE Semilla de la Esperanza son rurales. Se certificaron 24 docentes. Cabe mencionar que este es el segundo grupo que patrocina Manuelita que está buscando conformar, en los distintos colegios, un grupo suficiente de personas capacitadas en Scratch que puedan apoyarse entre sí para trabajar con este en el aula. (Ver Anexo 6).

La **séptima** capacitación se llevó a cabo en Medellín (Antioquía) a un grupo de 11 docentes, entre ellos una coordinadora, del Colegio Nuestra Señora de la Candelaria, uno de los 5 Colegios que tienen las Hermanas de la Compañía de Santa Teresa de Jesús en diferentes ciudades de Colombia. Se hizo en Enero de 2012 y se certificaron todos. Los resultados fueron tan buenos que ya se adquirió el compromiso de que en Abril o Mayo del 2012, formaremos en Scratch a los docentes de los demás colegios. (Ver Anexo 7).

Antes de terminar este apartado, es importante recordar los requisitos exigidos por la FGPU para otorgar la certificación a los docentes capacitados; estos son:

- a) asistir cumplidamente al 80% del tiempo en el que se dictan los talleres y llevar a cabo en su totalidad las actividades propuestas durante estos;
- b) realizar, al término de la Parte 1, un Juego en el que se incluyan el mayor número de comandos de Scratch enseñados durante esta que sirva para comprobar el aprendizaje de del lenguaje de programación. Y, al finalizar la Parte 2, generar un Proyecto de Clase, que incluya un programa en Scratch, con objetivos educativos claramente establecidos, con su esquema de evaluación y que cumpla con estándares del MEN dispuestos para las diferentes asignaturas. El proyecto de clase busca demostrar un buen nivel de competencia del docente para usar efectivamente Scratch en el aula;
- c) socializar tanto el Juego como el Proyecto con los demás participantes y responder las inquietudes que estos planteen al respecto.

Los requisitos de certificación obedecen al compromiso de la FGPU con la calidad y solidez del desarrollo de competencias en Scratch por parte de los capacitados. (Ver Ejemplo de Certificado en el Anexo 8).

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

Como quedó dicho atrás, en Ibagué se certificaron 20 nuevos Formadores de docentes; durante la Fase II se habían formado 30; en ambos casos mediante convenio con la Universidad de Ibagué. Todos estos formadores capacitaron, a su vez, en el uso educativo de SCRATCH, durante el año 2011, a 1.018 docentes, pertenecientes a 130 Instituciones Educativas, de 38 municipios del Tolima, para un total entre 2010 y 2011, de 2.190 docentes. Está previsto que, durante los dos años siguientes, estos mismos capacitadores formen unos 2.000 docentes más.

Una de las satisfacciones más grandes para las directivas de la FGPU durante esta III Fase del Proyecto fue asistir, en Noviembre pasado (2011) al evento con el que cerró el año este programa. Consistió en un encuentro realizado en Ibagué al que vinieron de todos los rincones del Tolima más de 170 docentes, representando a los 1.018 capacitados. Muchos de ellos, individualmente o en grupo, presentaron, para participar en el concurso que organizó la Universidad de Ibagué, decenas de Proyectos de Clase con Scratch. La universidad hizo una preselección de finalistas, y las Directivas de la FGPU, que constituyeron el Jurado calificador, otorgaron premios (un computador portátil en cada caso) a los tres proyectos que consideraron los mejores. Fue muy conmovedor para ellos que dos de esos premios los ganaron proyectos de docentes provenientes de escuelas rurales, no solo muy apartadas, sino con restricciones en el suministro de energía, en el número de computadores y en el acceso a Internet. (Ver en el Anexo 9: a) listado de municipios afectados; b) enlace al listado de docentes capacitados en cada municipio; c) fotografías del evento de cierre

2.4 Scratch Day

Por tercer año consecutivo la FGPU celebró, esta vez en Ibagué, el 21 de Mayo de 2011, el día Mundial de Scratch (Scratch Day 2011). Celebraron también esta fecha otros 40 países del mundo.

La Fundación se vinculó a este evento, realizando un Taller para formadores en base al Modelo (MiTIC@), que sirve de guía para integrar las TIC a los procesos educativos escolares. En este caso particular, se enfocó en las distintas áreas de las Instituciones Educativas que deben afectarse, para poder trabajar Scratch en el aula de manera, posible, efectiva y escalable dentro de la Institución.

Asistieron al taller 52 personas, pertenecientes a 13 Instituciones Educativas, entre las que se contaban, además del director de MTICS de la Universidad de Ibagué, docentes, directivos y coordinadores académicos. Se trabajó con ellos no solo el tema arriba mencionado, sino la inclusión del componente de Scratch dentro del Currículo de Informática de sus respectivas Instituciones.

Como resultado de ese Taller, doce IE, listadas a continuación, incorporaron oficialmente a la estructura curricular del área de Informática los contenidos de Scratch.

Cuadro 1

ITEM	INSTITUCION EDUCATIVA	MUNICIPIO
1	SAN BONIFACIO DE LAS LANZAS	IBAGUE
2	NORMAL NACIONAL	IBAGUE
3	FRANCISCO DE MIRANDA	ROVIRA
4	MARIANO SANCHEZ ANDRADE	ESPINAL
5	SAN ISIDORO	ESPINAL
6	MARCO FIDEL SUAREZ	COELLO
7	MANUELA OMAÑA	FLANDES
8	SAN MIGUEL	SAN LUIS
9	FRANCISCO PINEDA LOPEZ	VILLARRICA
10	ANAIME	CAJAMARCA
11	ITAIT	CAJAMARCA
12	LA LEONA	CAJAMARCA

Para mayor información de lo qué pasó ese día, en el Anexo 10 se consigna el listado de asistentes y un “collage” de fotografías de ese evento.

2.5 Tarjeta de Sensores (TDS) desarrollada por la FGPU

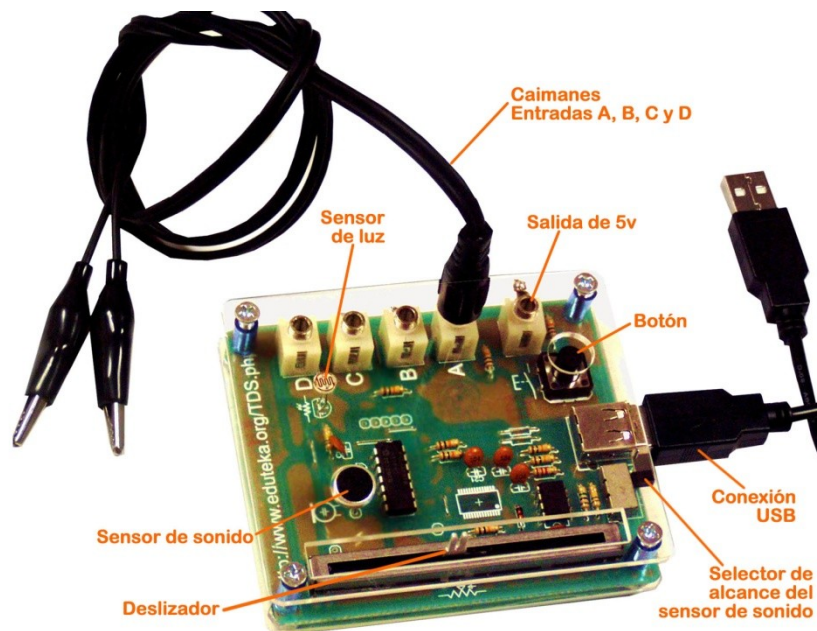
Desde que se inició esta Fase III, la FGPU buscó maneras de diversificar e incrementar el alcance de las experiencias de aula con Scratch, posibilitando hacer proyectos más interactivos, que enriquecieran aún más los aprendizajes de los estudiantes. Una de las funcionalidades que encontró más interesantes, fue la de la lectura de datos provenientes de sensores para utilizarlos de manera que objetos de los proyectos Scratch respondieran a diferentes estímulos del mundo físico.

Con este objetivo en mente, se contrató el diseño y construcción de un prototipo de tarjeta electrónica que incluyera un sensor de luz, uno de sonido, un botón y un deslizador, con un cable USB para conectarlo al computador y cuatro entradas con cuatro juegos de pinzas (caimanos) que permiten medir la resistencia eléctrica en un circuito. Se siguió primero un plano del diagrama electrónico de la tarjeta ofrecido gratuitamente en la Web; aunque este no resultó funcional, se logró completar el proyecto. Se le dio el nombre de TDS (abreviatura de Tarjeta de Sensores) y a la propuesta original se le hicieron algunas mejoras como un selector de alcance del

sensor de sonido, un par de cubiertas protectoras en acrílico y una salida de 5 voltios que la habilita para leer datos provenientes de sensores que requieren alimentación de energía (acelerómetros, sensores de presión, ultrasonido, humedad relativa, etc.).

Comenzó entonces la FGPU a entender a fondo las posibilidades de la TDS, a desarrollar proyectos de aula en los que se utiliza, para incluirla luego en las capacitaciones y actualizaciones que ofrece.

A continuación se presentan tanto la imagen de la TDS, como algunos ejemplos de Proyectos de Clase que la utilizan:



Ejemplos de Proyectos:

A- Prueba de Tarjeta de Sensores:

Este proyecto Scratch permite probar tanto los sensores que vienen con la TDS (luz, sonido, botón y deslizador), como los que se conecten a las entradas (A, B, C, D).

<http://scratch.mit.edu/projects/jualop/1634853>

B- ¿Cuál antena se encarga de la señal de tu teléfono móvil?

Ciencias Naturales/ Matemáticas – Grados 8º y 9º

Con este proyecto Scratch los estudiantes deben elaborar una simulación del funcionamiento de una red de teléfonos móviles (celulares). Para ello, utilizarán cuatro sensores de luz y el teorema de Pitágoras como herramienta para modelar, analizar y graficar datos.

<http://scratch.mit.edu/projects/eduteka/2497251>

C- Absorción de luz

Ciencias Naturales – Grados 8º y 9º

Sensor de luz

Con este proyecto los estudiantes deben diseñar un experimento que les permita utilizar Scratch y el sensor de luz de la TDS para determinar el nivel de absorción de luz de varias sustancias. Deben graficarse los datos para facilitar analizarlos

<http://scratch.mit.edu/projects/eduteka/2497251>

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

La FGPU ha seguido en comunicación con los docentes capacitados durante estos tres años y ha hecho seguimiento a su trabajo en las diferentes Instituciones Educativas (IE). Estos seguimientos, a nivel local y nacional, se hacen con periodicidades diferentes. Los resultados obtenidos por las Instituciones Educativas han sido también diversos; unos muy sobresalientes, otros corrientes y algunos más bien pobres. Esto último obedece casi siempre a la carencia de recursos, entre los que se destacan número adecuado de computadores, limitación o carencia de acceso a Internet, falta de apoyo de las directivas y falta de tiempo.

Estrategias de seguimiento:

1. Se recomienda siempre la construcción por parte de la IE del componente curricular de SCRATCH para guiar su aprendizaje en los distintos grados escolares. Este componente hace parte del Currículo de Informática de la Institución Educativa. Para construirlo y consultarlo se ofrece en Eduteka una herramienta interactiva gratuita Ver en:
<http://www.eduteka.org/curriculo2/Herramientas.php?codMat=16>
2. Basados en nuestra experiencia, se propone a las IE una secuencia curricular para enseñar Scratch. Ejemplo de lo anterior es el Currículo del Instituto de Nuestra Señora de la Asunción, INSA 2012. Ver en:
<http://www.eduteka.org/#seccion-modulos3>
3. Seguimos recomendando a los docentes, para guiar sus prácticas de aula, utilizar el Cuaderno de Trabajo ofrecido gratuitamente en Eduteka, ahora en su cuarta edición. Refuerzan esta recomendación las numerosas descargas del Cuaderno y los favorables comentarios que sobre él recibimos. Entre las novedades de esta cuarta actualización tenemos: a) una nueva unidad sobre variables y listas; b) una sección de ejercicios de lógica para realizar en familia; c) nuevas plantillas; una de solución de problemas simplificada para usarse con los niños más pequeños y la otra de ayuda a sus compañeros; en esta última se registra cómo el estudiante ayudó a sus compañeros y como estos le ayudaron a él; d) incorporación de sugerencias valiosas de docentes que están utilizando ya este material con sus estudiantes; y e) cambio en el

formato gráfico de todas las actividades.

Ver en:

(<http://www.eduteka.org/pdfdir/AlgoritmosProgramacionCuaderno1.pdf>)

4. Revisión y retroalimentación periódica a docentes, hecha de manera presencial o por Internet, con base en el Formato de Seguimiento para Autoevaluación que ellos diligencian. (Ver en Anexo 11, tanto ejemplo de la Plantilla como una de estas diligenciada por un docente).
5. Se mantiene activo el Grupo en Yahoo que nos permite estar en permanente contacto con la comunidad de práctica capacitada. En él se publica información nueva y de interés para mantenerlos al día sobre lo que está sucediendo con SCRATCH. Ver en:
http://espanol.groups.yahoo.com/group/scratch_eduteka/

Por otra parte, en el sitio Web de SCRATCH existe un Foro en Español para docentes en el que la FGPU publica los contenidos que se van actualizando en EDUTEKA. Ver en: <http://scratch.mit.edu/forums/viewforum.php?id=15>

Publicamos también, noticias, eventos y documentos de interés que de diversas fuentes van apareciendo sobre SCRACH en las cuentas de EDUTEKA en Twitter (@eduteka) y Facebook:
<http://www.facebook.com/pages/Eduteka/119446671447928>

Con todas estas estrategias de comunicación pretendemos llegar y seguir en contacto con el mayor número de docentes posible.

Logros destacados de algunas Instituciones Educativas:

A continuación listamos las IE cuyos docentes hemos capacitado y a las que hicimos seguimiento especial durante la Fase III.

Cuadro 2

INSTITUCION		grado	Municipio	total estudiantes impactados por
1	INSA	3° a 5°	Cali	274
2	Fray Luis Amigó	4° y 5°	Cali	174
3	IE María Perlaza	3° a 5°	Cali	83
4	CEP	4° a 6°	Cali	175
5	Colegio Indupalma	0° a 5°	San Alberto (Cesar)	187
6	Comfandi Prado 2010-2011	6° a 11°	Cali	1400
7	Comfandi Ciudadela	4° y 5°	Cali	182
8	Comfandi Yumbo	4° a 11°	Cali	470
9	Comfandi Palmira	6° a 11°	Cali	170
10	Comfandi Delicias	4° y 5°	Cali	150
11	Comfandi Miraflores	6° a 11°	Cali	1010
12	San Bonifacio de las Lanzas (confirmado)	2° a 6°	Ibagué	148
13	Colegio Inglés		Ibagué	160
14	Escuela Normal Superior		Ibagué	32
15	IE República del Líbano	5°	Cartagena	20
16	IE Técnica de Pasacaballos	4° y 5°	Cartagena	64
17	IE Mercedes Abrego - Sede Sectores Unidos	5°	Cartagena	36
18	IE Soledad Acosta de Samper (Sede Ana María Pérez de Otero)	4° y 5°	Cartagena	80
19	IE Promoción Social (Sede Jorge Eliécer Gaitán)	3° y 4°	Cartagena	64
20	Colegio Albania	0° - 4°	Albania (Guajira)	131
21	IE Antonio Lizarazo - 2011	6° a 11°	Palmira	875
22	IE Semilla de la Esperanza - 2011	3° a 6° 10° y 11°	Amalme	175
TOTAL ALUMNOS				6060

En seguida, destacamos los logros de tres de estas Instituciones y los avances en el Departamento del Tolima.

1. El **Instituto de Nuestra Señora de la Asunción** (INSA), de Cali, atiende todos los grados escolares. Los docentes capacitados en Scratch por la FGPU y los que estos a su vez han capacitado, 20 en total, están realizando un trabajo excelente que sirve de ejemplo para otros colegios. Se trabaja Scratch dentro de la asignatura de Informática desde grado 3° hasta 6°.

Reportan los docentes mejoras notorias en el interés y rendimiento escolar de los estudiantes y en consecuencia el colegio decidió en 2011:

- a) Realizar ejercicios de aprestamiento en actividades básicas de Scratch, en el último período escolar del año, con los estudiantes de 2° grado (niños de 7 y 8 años), apoyándose en el “Cuaderno de Trabajo”.
- b) Unido al trabajo de aula con Scratch y durante el desarrollo de las actividades con las que se enseña, se puso en práctica una iniciativa sugerida por la FGPU para los estudiantes de los grados 3° y 4° de primaria (8 a 9 años), tendiente a que ellos identifiquen y expresen sus emociones. Busca con lo anterior sentar las bases para autoregular las emociones. Esto tiene impactos importantes para los estudiantes en lo personal, pues facilita, por ejemplo, las buenas relaciones con los otros y la empatía por sus sentimientos; y en su rendimiento académico, pues incide en la motivación hacia el aprendizaje. Hay indicios de muy buenos resultados, por lo que se continuará este trabajo durante el 2012 con los mismos grados escolares y se extenderá al 6° grado. Mayor información en el Anexo 12 (Identificación y expresión de emociones al trabajar con Scratch).
- c) Las mejoras reportadas por los docentes en el desempeño académico de los estudiantes, reforzadas por la decisión de la directivas de trabajar temas académicos con Scratch en los grados 7° y 8°, a partir de 2012, condujeron a que la FGPU propusiera al Departamento de Estudios Psicológicos de la Universidad Icesi, hacer una investigación sobre “Impacto de la programación de computadores en el desarrollo de pensamiento” (lógico, algorítmico, proposicional, además de creatividad). Icesi aprobó la propuesta que se viene trabajando desde febrero de 2011; como parte de esta la FGPU capacitó en el manejo del entorno Scratch a dos de los investigadores, Diego Medina y Hernando Taborda, ambos profesores de Psicología. Ver en Anexo 13 foto del grupo de trabajo.
- d) Dentro del seguimiento que se hace en el INSA, tanto la FGPU como el Instituto analizan las estrategias de aula y las modificaciones a las actividades o proyectos que mejores resultados están dando. Estas mejoras se incorporan, en INSA, modificando el componente curricular de Scratch del año lectivo siguiente; y en la FGPU, optimizando la enseñanza de Scratch en las capacitaciones y el trabajo con este en el aula.

Para ver proyectos realizados por los estudiantes del INSA, clasificados por año lectivo y grado escolar, favor ingresar a esta galería del sitio web de Scratch: <http://scratch.mit.edu/users/insa>

2. El **Colegio Indupalma**, en San Alberto (Cesar), que atiende los grados de primaria, es otra de las instituciones ampliamente comprometidas con el aprendizaje de sus estudiantes mediado por Scratch. Lo trabajan desde grado 0 (preescolar) hasta 5°. Han enmarcado ese trabajo dentro del MODELO TEB-INDUPALMA propuesta curricular que fundamenta la formación integral de los niños y niñas soportada en tres pilares: Las Tecnologías de información y comunicación–TIC– (T); El desarrollo de espíritu emprendedor (E); El aprendizaje del inglés como segunda lengua; bilingüismo (B). Ver en el Anexo 14 Mapa Conceptual Modelo TEB.

En palabras de las directivas del colegio... "Desde Educación inicial se implementa, utilizándose como medio para el desarrollo de nociones temporales, espaciales, manejo del mouse y el desarrollo de la creatividad con el editor de pintura de Scratch; apoya refuerza en el área comunicativa y cognitiva el desarrollo del pensamiento lógico matemático y las competencias comunicativas".

El colegio fue el ganador del "XVII Premio Santillana de experiencias educativas, 2011", con la experiencia *"Implementación del Modelo TEB-INDUPALMA"* - Uso transversal de las TIC en el currículo de Educación Inicial y Básica Primaria para el mejoramiento del aprendizaje en niños y niñas, experiencia en proceso desde 2009; este fue el año en que recibieron de la FGPU la capacitación en Scratch. A raíz de este premio, la Ministra de Educación de Colombia, María Fernanda Campo, visitó el colegio para conocer mejor la propuesta.

Con ellos la FGPU hizo seguimiento presencial durante diez días en Junio/Julio de 2011 y por correo y comunicación telefónica, el resto del año.

Este enlace permite acceder al repositorio de proyectos trabajados por los estudiantes: <http://scratch.mit.edu/users/colegioindupalma>

3. En la **Institución Educativa María Perlaza**, que atiende los grados de básica primaria, se viene trabajando con Scratch en el aula en los grados 3° a 5°, desde hace casi dos años. Este trabajo se realiza durante la jornada escolar complementaria pues el horario de clases diario es solamente de 7am a 12m. El docente Hugo Cataño, organizó la celebración del Día Mundial de Scratch (Scratch Day) en esa institución. La sorpresa fue que los enlazaron por videoconferencia desde el MIT, que lidera esta celebración a nivel mundial y los estudiantes y sus padres, recibieron el saludo del Dr. Mitchel Resnick, creador de Scratch. Ver en Anexo 15 algunas diapositivas de ese evento.
4. Resultados sobresalientes de algunas de las **130 Instituciones Educativas municipales del Tolima** cuyos docentes, o capacitó directamente en Scratch la FGPU o lo hizo mediante los formadores. Los avances obtenidos no solo se mantienen sino que muestran cada vez mejores resultados. Ejemplos de los proyectos desarrollados por IE de veinte municipios del Departamento del Tolima se encuentran en la página Web de la Universidad de Ibagué. Ver <http://www.educaciontolima.net/index.php/proyectos-de-scratch>

Ver en Anexo 16 algunas imágenes del trabajo con Scratch en el aula por parte de los estudiantes

3. MECANISMOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN

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

- Rúbrica (Matriz de Valoración) que permite evaluar la construcción individual de un juego, que 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 Matriz se aplica al finalizar la primera parte de la capacitación. El juego lo debe realizar cada participante en el tiempo asignado durante esa primera parte de la capacitación. (Ver Rúbrica de evaluación Parte 1, en Anexo 17)
- Originalmente se propuso 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, TIC u otras asignaturas. Con ese Proyecto se pretende evaluar la capacidad del docente para trabajar con SCRATCH en el aula. Para cumplir mejor este propósito 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; 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 17).
- Se propuso originalmente una Rúbrica para hacer seguimiento en sus clases a docentes capacitados en las primeras Fases 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 y agilizar la tarea de supervisión. Este Formato se utilizó en las visitas a grupos de docentes en sus aulas de clase. (Ver el Anexo 11 el Formato y un Formato diligenciado)
- Encuesta aplicada a los participantes de las capacitaciones para conocer sus opiniones sobre las ventajas o problemas que le encuentran a SCRATCH, además de su nivel de satisfacción con el programa de capacitación; con este mecanismo se obtiene retroalimentación que permite hacerle mejoras al proyecto. La encuesta consta de dos partes: la primera evalúa el interés, pertinencia, aplicabilidad y ventajas educativas que los aprendices le encuentran o no 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. Ver Anexo

18).

- Además, para verificar el cumplimiento de los objetivos de la Fase III del Proyecto SCRATCH con Motorola Solutions Foundation, se estableció como indicador de desempeño el Número de proyectos hechos en SCRATCH por docentes y estudiantes.

4. EVALUACIÓN DE RESULTADOS DEL PROYECTO

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 III. 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 180 nuevos docentes en el uso del ambiente de programación de computadores SCRATCH; el resultado final fue de 234, o 130% de la meta mínima (Ver resultados detallados en Actividades del Proyecto en el numeral 2.2; y en el Anexos 1 al 7, 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, Ciencias Naturales u otras asignaturas. Eso se mediría con una rúbrica que evaluara un proyecto de clase elaborado por el docente. Este sistema de medición, que se refinó durante la Fase II del proyecto, se siguió utilizando en esta Fase III. Recordemos que la rúbrica propuesta se reemplazó por dos, como quedó explicado en "Mecanismos e indicadores de Evaluación". Además, se continuó, otorgando una Certificación a quienes cumplieran los siguientes requisitos:

1) asistencia al 80% del tiempo establecido para cada una de las partes de la capacitación; 2) realización de todos los ejercicios y actividades diseñados para el aprendizaje de SCRATCH; 3) creación, 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 respuesta adecuada a las preguntas e inquietudes que estos planteen al respecto.

Durante esta Fase III del proyecto se certificaron 176 docentes, cumpliendo así el 195% de la meta mínima propuesta originalmente (90) y el 75% (más del 50% al que se aspiraba) de los 234 docentes participantes en las capacitaciones.

Para poder otorgar los Certificados cuando hubiera los méritos correspondientes se evaluaron los participantes en todos los talleres. Los resultados tabulados de las aplicaciones de esas rúbricas en todos los programas de capacitación realizados se pueden apreciar en el Anexo 19.

- Esperábamos que al menos el 20% de los docentes certificados pudieran convertirse en formadores de docentes en el uso de SCRATCH en el aula. En total, 41 (de Ibagué, del INEM y de Nuestra Señora de la Candelaria) de los docentes capacitados y certificados por la FGPU están actuando como formadores de docentes. Esa cifra excede la meta original mínima de 18 y equivale al 20.5% de los 176 docentes certificados. Tenemos información oficial de que los docentes formadores del Tolima capacitaron, durante el 2011, a 1.018 docentes de 38 municipios de ese Departamento. (Ver Actividades del Proyecto, numeral 2.3)
- Nos comprometimos a realizar un tercer “Scratch Day” en el que participaran al menos 50 docentes. Como reportamos en el apartado 2.4, el Scratch Day se realizó en Ibagué con asistencia de 52 docentes y directivos, pertenecientes a 13 Instituciones Educativas, por lo que esta meta también se cumplió.
- En la propuesta nos comprometíamos, durante el año siguiente a la terminación de la Fase III 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 III, sin haber comenzado todavía 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 6060 estudiantes de 22 Instituciones Educativas de las diversas regiones (Ver cuadro 2) y, en el Tolima, 15.000 más. Ver Anexo 9. Respecto a la información sobre mejora de resultados en las asignaturas de STEM, mejoras consistentes en el desempeño académico como las observadas por los docentes del INSA, reportadas en el numeral 2.6 (Logros destacados en algunas Instituciones Educativas), nos llevaron a contactar a la Universidad Icesi para llevar a cabo una investigación formal, que está en curso. Docentes de otros colegios nos reportan haber evidenciado mejoras en la competencia genérica de solución de problemas en los niños que están empleando ya la plantilla de análisis de problemas en la página 42 del Cuaderno de Trabajo para Estudiantes (Ver: <http://www.eduteka.org/pdfdir/AlgoritmosProgramacionCuaderno1.pdf>)
- Nos comprometimos, al final de esta Tercera Fase, a subir al Gestor de Proyectos de Eduteka o al sitio Web de Scratch para que estuvieran disponibles en línea, más de 500 proyectos creados por docentes y estudiantes.

Consultando los enlaces que aparecen en el Anexo.20, se pueden ver:

- a) los proyectos realizados por los docentes en las distintas capacitaciones y publicados en el sitio Web de Scratch: 330
 - b) ejemplos de los proyectos de los docentes publicados en el Gestor de Proyectos de Eduteka: 169
 - c) ejemplos, en el sitio Web de Scratch, de proyectos hechos por los estudiantes: 113
-
- Se evaluó también la percepción de los docentes capacitados sobre la pertinencia de SCRATCH y su uso educativo. Se les solicitó, así mismo, 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 excelentes resultados consolidados de su aplicación se encuentran en el Anexo 18. A manera de resumen se puede decir que, preguntados sobre la pertinencia de la capacitación, de los temas cubiertos, de las actividades desarrolladas y de los materiales utilizados, el 99,33% de las respuestas los califican, en una escala de Likert de cinco niveles, como “de acuerdo” o “totalmente de acuerdo”; preguntados sobre la idoneidad y la buena disposición de los capacitadores, así como sobre la manera organizada como se llevó a cabo la capacitación, el 98,15%, en el mismo tipo de escala, los califican como “de acuerdo” o “completamente de acuerdo”. En las mismas encuestas, el 100% de los que respondieron dieron una calificación general entre buena y excelente a la capacitación; y el mismo 100% dijeron haber desarrollado una habilidad entre buena y excelente en la programación con el entorno Scratch.
Nota: La diferencia en número de encuestas obedece a que no siempre se pudo aplicar esta por fallas del Internet en las Instituciones Educativas.
 - Es importante resaltar otros indicadores que sugieren mucho interés en el uso educativo de SCRATCH. Al cierre de esta Fase III tenemos las siguientes cifras sobre el tráfico entre el 1° de Abril de 2011 y 31 de Marzo de 2012 para los recursos de SCRATCH publicados por Eduteka.
 - a) Descargas del Cuaderno de Trabajo para Estudiantes: 35.999
 - b) Visitas al Módulo de Programación de computadores en educación escolar (<http://www.eduteka.org/modulos/9>): 75.990 visitas. Los datos anteriores provienen de Google Analytics.
 - c) Se adicionan a lo anterior, ejemplos tanto de Blogs como de sitios Web reconocidos, interesados en Scratch y dedicados a educación, que utilizan materiales elaborados por la FGPU que se han publicado en Eduteka. Referencian la fuente y dan los correspondientes créditos. Cabe destacar, entre estos, el sitio Web de SCRATH.ED, que ofrece ahora opción de idioma y que ha publicado 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 21.

5. NUEVAS PUBLICACIONES REALIZADAS DURANTE EL AÑO

Encuentre a continuación el listado de los contenidos desarrollados o traducidos por la FGPU durante el curso de esta Fase III. Estos se publicaron en diferentes secciones de Eduteka, principalmente, en el Módulo de Programación en Educación Escolar de esta (<http://www.eduteka.org/#!moduloL-Scratch>); todos estos contenidos se acceden de manera libre y gratuita por parte de los docentes de Hispano América interesados en consultarlos:

- **Scratch, cuaderno de trabajo para estudiantes – Cuarta edición:**
<http://www.eduteka.org/modulos/9/303/1122/1>
- **Proyectos con los bloques de Scratch menos usados:**
Las primeras estadísticas sobre el uso de Scratch mostraron que algunos de los bloques más demandantes, que ofrece este entorno de programación, se utilizaban muy poco. Esto nos llevó a trabajar en un conjunto de proyectos en los que estos se usen. ¡Consúltelos en:
<http://www.eduteka.org/ScratchBloquesPocoUsados.php>
- **Reflexiones sobre Ciencia de la Computación en la escuela:**
Traducción de apartes del Modelo Curricular de Ciencia de la Computación para educación Básica y Media de la ACM (Association for Computing Machinery), que argumenta de manera muy convincente por qué debe incluirse ésta en la educación escolar. Contemplan además, cuatro niveles de implementación para los diferentes grados escolares; incluimos los tres primeros: I) Fundamentos (K-8°); II) La Ciencia de la Computación en el mundo actual (9°-10°); III) Análisis y diseño (10°-11°).
<http://www.eduteka.org/CienciaComputacion.php>
- **Estándares para docentes de Ciencia de la Computación:**
Es cada vez mayor el reconocimiento de la ciencia de la computación en la preparación de los estudiantes para que puedan aprovechar a cabalidad las oportunidades personales y profesionales que ofrece éste Siglo XXI. ISTE se suma a esta realidad con la reciente publicación de los Estándares NETS para docentes de Ciencia de la Computación (NETS-CSE). Por permiso especial de ISTE, Eduteka los traduce y publica en esta entrega.
http://www.eduteka.org/NETS_CSE_2011.php

- **PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, CAJA DE HERRAMIENTAS:**
Los avances en computación han ampliado nuestra capacidad para resolver problemas a una escala nunca antes imaginada; por lo tanto, es urgente que los estudiantes no solo aprendan sino que practiquen nuevas habilidades como las de Pensamiento Computacional. Para atender su desarrollo, ISTE y la CSTA aunaron esfuerzos y elaboraron esta Caja de Herramientas que sugiere cómo trabajarlo en los diferentes grados de la educación escolar.
<http://www.eduteka.org/PensamientoComputacional1.php>
- **Origen y principios guía del club juvenil de informática (Computer Clubhouse):**
Enormes cambios han sufrido las TIC durante las casi dos décadas transcurridas desde que se inició el primer Club Juvenil de Informática (Computer Clubhouse) en 1993. Sin embargo, las motivaciones y necesidades que impulsaron su comienzo siguen vigentes y continúan direccionándolo en la actualidad. Por estas razones queremos compartir con ustedes esta destacada iniciativa y las reflexiones sobre las ideas y principios básicos que le dieron vida.
<http://www.eduteka.org/ClubJuvenilComputadores.php>
- **SCRATCH: Retos cortos de programación:**
Conjunto de 12 cortos desafíos de programación de computadores con Scratch que el Dr. Mitchel Resnick, creador de este entorno, utiliza en un taller que denomina "Buceando a mayor profundidad con Scratch". Sirven a los participantes para explorar varios desafíos de codificación enfocados en que los proyectos realizados con Scratch sean más interactivos. Están disponibles en un documento de texto descargable.
<http://www.eduteka.org/ScratchRetosCortos.php>

6. OTROS RESULTADOS DEL PROYECTO

1. **Docentes de colegios de COMFANDI capacitan en Scratch a sus compañeros:**
Esta fue la última capacitación realizada por docentes de COMFANDI capacitados por la FGPU, a sus compañeros. Trabajaron en el manejo de los sus comandos básicos del entorno; en la creación de secuencias; en el cambios de escenarios y en planteamientos matemáticos básicos apoyados por Scratch (figuras geométricas, áreas de estas, triángulos y tipos de triángulos); además de creación de laberintos y carreras de autos.
 - a) Carmen Helena Medina, Colegio Municipal, docente de grados de primaria
 - b) Sandra Acuña Benítez, Colegio San Nicolás, docente de grados de primaria
 - c) Johanna García, Colegio Miraflores, docente de Inglés en grados de secundaria

- d) Diana González, Colegio Miraflores, docente de Inglés en grados de secundaria
- e) Juan Pablo Rodríguez, Colegio Miraflores, docente de matemáticas en grados de secundaria
- f) Ingrid Meneses, Colegio Miraflores, docente de Inglés en grados de secundaria
- g) Johan Manuel Segura, Colegio Miraflores, docente de Inglés en grados de secundaria
- h) Lorena Méndez, Colegio Miraflores, docente de Sociales en grados de secundaria

2. Registro digital en línea:

Para facilitar el registro y seguimiento de asistencia de los docentes durante el curso de las capacitaciones la FGPU desarrolló un registro digital en línea que ha facilitado mucho ese trabajo. Los datos del registro permiten tener los datos básicos de contacto de los participantes además, de la Institución Educativa donde laboran.

Ver en: <http://www.eduteka.org/RegistroParticipantes.php>

3. Donación de 31 Computadores al Colegio de la Providencia por las Damas del Cuerpo Consular de Cali:

Como en los tres años anteriores y siempre en Instituciones Educativas que atienden niños y jóvenes de los estratos poblacionales más bajos, las Damas del Cuerpo Consular donaron al colegio de la Providencia 30 equipos. Estas donaciones buscan aumentar el número de computadores disponibles en esas Instituciones Educativas, para que más estudiantes puedan trabajar tanto con Scratch como con otras herramientas de las TIC. Esa IE inició el trabajo con Scratch en el aula, a finales del año pasado. Ver en el Anexo 22 fotos de la entrega.

4. Visita a Instituciones Educativas de Cali y Palmira del comité de TIC del colegio San Jorge de Manizales:

Al terminar la primera parte de la capacitación en Scratch, el comité de TIC del Colegio San Jorge de Manizales, quiso tener de primera mano la experiencia de cómo iniciar, en una Institución Educativa pública, el trabajo de aula con ese entorno.

Fue así como en la semana del 22 de Agosto de 2011, cinco de sus miembros vinieron a Palmira (Valle) y visitaron varias clases de la IE Antonio Lizarazo. Consideraron que la visita había sido muy productiva y enviaron este mensaje: "Queríamos desde Manizales enviarles un fuerte agradecimiento por las excelentes atenciones recibidas esta semana en Palmira y Cali, estas visitas nos motivan mucho a trabajar con nuestros estudiantes y no solo en el proyecto de Scratch, sino también en el proyecto de vida de cada uno de nuestros pequeños.

Miles de agradecimientos - Comité TIC - Colegio San Jorge". Ver en Anexo 23 fotos de la visita.

5. Informe de la división de gestión social de Cerrejón, Abril, mayo, junio de 2011, destaca capacitación en Scratch.

Ver en el Anexo 24 el apartado correspondiente.

6. Traducción de Scratch al Guaraní en Bolivia:

A raíz de la participación de Juan Carlos López, editor de EDUTEKA como conferencista y panelista en el marco del evento "Hacia los nuevos desafíos de la educación 2.0", lo invitaron durante su permanencia a ser juez del un concurso de proyectos en Scratch realizados por los estudiantes del colegio San Lorenzo de Santa Cruz. Conoció en este, a los docentes Karina Maldonado y Christopher Flores, interesados en trabajar Scratch con sus estudiantes para difundir y afianzar la cultura Guaraní. Los animó a traducir a esa lengua la interfaz de Scratch y luego de seguimiento y apoyo continuo de Juan Carlos, en Noviembre de 2011 esto se convirtió en realidad.

Karina y Christopher probaron ya esa traducción con un grupo de estudiantes y esto les sirvió no solo para ganar claridad sino para hacerle algunas mejoras. Ver en el Anexo 25 Guaraní.

7. Rediseño del sitio de ScratchED:

El grupo del Life Long Kindergarten (MIT Meida Lab), rediseño el sitio y le montó la opción de Idioma. Si se consulta el número de recursos a la fecha en español, se encuentra que son 65 de los cuáles publicados por la FGPU son 52. Ver en: <http://scratched.media.mit.edu/resources>

8. Talleres en Chile de introducción a Scratch:

Entre el 13 y el 26 de Diciembre de 2011, por iniciativa y convocatoria de Midas Educa, entidad que contactó a la FGPU, Juan Carlos López, editor de EDUTEKA y formador senior de Scratch, realizó en Chile (Concepción, Coronel y Purrunque), en las Instituciones Educativas mencionadas en el cuadro, 6 talleres que tuvieron como tema Scratch.

FECHA	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	CIUDAD	ASISTENTES
Dic-13	IE Genaro Ríos	Coronel	20
Dic-16	IE Aníbal Esquivel	Coronel	5
Dic-20	Colegio Concepción – San Pedro	Concepción	37
Dic-21	Colegio Concepción – Pedro Valdivia	Concepción	45
Dic-22	Colegio Concepción – Chiguayante	Concepción	30
Dic-26	IE La Paz	Purrunque	50

Observaciones

- En todos los talleres se presentó la FGPU y de Eduteka y se hizo mención a la financiación del proyecto "Scratch en Educación Escolar" por parte de Motorola Solutions Foundation. Se mostraron ejemplos de proyectos en Scratch, elaborados tanto por docentes como estudiantes. Se exhibieron los videos de uso de Scratch, especialmente el del Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA) y el de la Corporación Educativa Popular (CEP). Se hizo énfasis en la metodología desarrollada por la FGPU y en la espiral de la creatividad. Se mostró el sitio Web de Scratch y se explicó cómo publicar proyectos en este sitio.

Apreciaciones generales:

- Casi la totalidad de los docentes asistentes a todos los talleres manifestaron nunca haber trabajado con entornos de programación de computadores. La percepción del capacitador es que este no es un tema prioritario en la educación chilena.
- En general, las IE tienen dotación aceptable de computadores y de pizarras digitales.
- La preocupación de todos los rectores de las IE es el uso pedagógico de la infraestructura en TIC disponible en la IE, pues al parecer no han tenido resultados muy evidentes en el uso de las TIC en procesos educativos. Una explicación parece ser el temor de los docentes a utilizar estas herramientas, por falta de competencia en TIC o porque les aumenta la carga de trabajo.

ANEXO 1

“Uso educativo de Scratch”, Universidad de Ibagué
Segundo Grupo
Ibagué, Abril de 2011

Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado	Observaciones
1	ALEXANDER MONTEALEGRE RAMIREZ	95%	SI	
2	ANA MILENA CASAS PALACIO	80%	SI	
3	ANDRÉS FELIPE GUALTERO ROJAS	100%	SI	
4	ANDRES FERNANDO PRADA ZARABANDA	100%	SI	
5	ANGELA MILDREY ESPINOSA RAMIREZ	100%	SI	
6	ANGELICA MARIA RODRIGUEZ SILVA	100%	SI	
7	ANIBAL MURILLO DUCUARA	100%	SI	
8	CARLOS ALBERTO RIOJAS GONGORA	90%	SI	
9	CAROL MILDRED GUTIÉRREZ AVENDAÑO	100%	SI	
10	CESAR AUGUSTO HERRERA	100%	SI	
11	CLAUDIA PATRICIA VILLADA SALAZAR	35%	NO	
12	DIANA CAROLINA REYES PINTO	100%	SI	
13	EDWIN FERNANDO LONDOÑO JARAMILLO	80%	SI	
14	HEIDY ALEJANDRA CELIS TRUJILLO	100%	SI	
15	INGRID PAOLA DÍAZ MONTENEGRO	60%	SI	La asistencia solo fue del 60% porque la institución educativa negó algunos permisos.
16	JOSE ANDRES PRADO SANABRIA	50%	NO	
17	JOSE MAURICIO PRADA ZARABANDA	100%	SI	
18	KAREN MELITZA CORREA RUBIO	95%	SI	
19	LAURA CAMILA AMARILES CARREÑO	40%	NO	
20	LUCRECIA CARDOZO FLÓREZ	100%	SI	
21	LUIS EDUARDO RESTREPO SARAB	95%	SI	
22	LUIS FERNANDO BELTRAN TORRES	100%	SI	
23	MARIA ALEJANDRA CHACON MARCUCCI	100%	SI	
24	MARITZA FARLEY MONDRAGON GUZMAN	80%	SI	
25	MARITZABEL MONTEALEGRE RAMIREZ	100%	SI	
26	MILAY ADRIANA HERRERA GUZMÁN	100%	SI	
27	NORMA LUZ GARCIA GARCIA	95%	SI	
28	OSCAR DANILO REYES RODRIGUEZ	100%	SI	
29	OSCAR JAVIER OLIVEROS DIAZ	90%	SI	
30	PAOLA SUAREZ ROLDAN	85%	SI	
31	PAULA ANDREA LEAL PEREZ	70%	SI	
32	RAQUEL CAMPOS LÁZARO	100%	SI	
33	RONALD VARGAS BONILLA	100%	SI	
34	SALLY CAROLINA ARDILA HERNANDEZ	85%	SI	
35	SANDRA BONILLA GONZALEZ	90%	SI	
36	SANDRA PATRICIA CASTIBLANCO BENÍTEZ	100%	SI	
37	YERMAN A. HERNANDEZ SAENZ	75%	SI	
38	YURI MILEIDY CAMPOS	85%	SI	
39	YURIBETH RENGIFO PEREZ	100%	SI	
40	OSCAR MAURICIO CABRERA	45%	NO	No recibió certificado porque era un estudiante que solo asistió a la primera fase.



Universidad de Ibagué, segundo grupo capacitado, 2011



Profesores trabajando en grupo con la tarjeta de sensores de Eduteka (TDS)

ANEXO 2

“Uso educativo de Scratch”, CERREJÓN

I.E. Kamusuchiwo

Puerto Bolívar (La Guajira), Junio de 2011

Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado
1.	Alma Pimienta Ruiz	100%	SI
2.	Antonita Epieyú López	44%	NO
3.	Belbys Suarez Suarez	100%	SI
4.	Betsy González González	100%	SI
5.	Bibiana Contanz	56%	NO
6.	Daniela Monterrosa	11%	NO
7.	Dorila del Carmen Iguarán Uriana	44%	NO
8.	Doris Arens Robles	89%	SI
9.	Edwin Acevedo	33%	NO
10.	Germán Gutierrez González	78%	SI
11.	Gladys González	89%	SI
12.	I said Benavides Gonzo	44%	NO
13.	Inés Penálvez Epieyú	44%	NO
14.	Isabel Fince Epinayu	67%	NO
15.	Jarm Carlos Ramírez Uriana	56%	NO
16.	Laura Arpushana Pushaina	33%	NO
17.	Leidy Bonivento	11%	NO
18.	Lenny Palacio Bernier	33%	NO
19.	Mariela Ramírez	89%	SI
20.	Mirza N. Vanegas Uriana	44%	NO
21.	Nidia Romero Gullosa	67%	SI
22.	Pedro Pimienta	56%	NO
23.	Remedios Fajardo Pushaina	89%	SI
24.	Remedios Larrada	56%	SI
25.	Rosa Epieyu	44%	NO
26.	Ruth Saray Otálora	44%	NO
27.	Yoliagna Sánchez	89%	SI
28.	Yoryanis Isabel Para Raque	33%	NO
29.	Yulimar Rodríguez Uriana	89%	SI



IE Kamusuchiwo'u, Puerto Bolívar, La Guajira



Entrada a la institución etnoeducativa Kamusuchiwo'u,
Puerto Bolívar, La Guajira

ANEXO 3

“Actualización en Scratch”, INDUPALMA
Colegio Indupalma
San Alberto (Cesar), Junio – Julio de 2011
Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE	Asistencia
1.	Angel Humberto Criollo Acuña	100%
2.	Angélica Nohemy Rangel	100%
3.	Cindy Julie Herrera Alvarez	75%
4.	Diana Patricia Mendoza Morales	100%
5.	Edith Romero Gutierrez	100%
6.	Gladys Patricia García	100%
7.	Juan Carlos Vargas	100%
8.	Luz Mary Ríos Vera	100%
9.	Rosa Inés Vega	100%
10.	Sara Hernández Herrera	75%



Colegio Indupalma, San Alberto, Cesar



Docentes utilizando la tarjeta de sensores de Eduteka (TDS)

ANEXO 4

“Uso educativo de Scratch”, FUNLUKER 20 Instituciones Educativas Públicas Manizales, Julio y Octubre de 2011

Asistencia Grupos A y B

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado
1	María Rubiela Castrillón Hurtado	0%	
2	Luz Dary Rincón Molina	63%	Sí
3	Carlos A. Bastos S.	100%	Sí
4	Alba Lucia Giraldo	88%	Sí
5	Olga Lucia Ocampo Gómez	75%	
6	Hugo Nelson Ramírez	100%	Sí
7	Elizabeth Berrio Grajales	100%	Sí
8	Liliana Patricia Ríos	75%	Sí
9	Angélica Córdoba Calderón	63%	
10	José Albeiro Marín López	13%	
11	Ernesto Castañeda Álzate	0%	
12	Norma Lucia Franco Quebedo	88%	Sí
13	Víctor Jairo García Jiménez	100%	Sí
14	Ovidio Duque Z	0%	
15	María Adela Muñoz Cuartas	100%	Sí
16	Liliana Vargas Martínez	100%	Sí
17	Risdary Vásquez Arias	100%	Sí
18	Víctor Fabio Suarez	100%	Sí
19	David Andrés Robles	100%	Sí
20	Valentina Osorio Morales	100%	Sí
21	Juliana Toro	100%	Sí
22	María Cristina Escobar	100%	Sí
23	Luz María Gaviria Duque	100%	Sí
24	Juan Felipe López Arias	100%	Sí
25	Gladis E. Buitrago	100%	Sí
26	Martha Rubiela García	88%	
27	Daniela Moreno Gordon	100%	Sí
28	Álvaro Maya Restrepo	0%	

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado
1.	Sandylay Campo Ibáñez	85,0%	si
2.	Jorge Iván Echavarría Soto	100,0%	si
3.	Julián Fernando Guarín Castaño	85,0%	si
4.	Jhon Carlos Marín Vásquez		
5.	José Ferney Gómez Noreña	90,0%	si
6.	Mario Villegas Giraldo	90,0%	si
7.	Héctor Herney Herrera	90,0%	si
8.	Francisco L. Giraldo G	90,0%	si
9.	José Helí Ospina Londoño	100,0%	si
10.	María Neyla Soto Rodríguez	100,0%	si
11.	Carlos Julio Ramírez	100,0%	si
12.	Lida Isabel Villa Henao	90,0%	si
13.	Martha Lucia Bermúdez Cardona		
14.	María Esperanza Catamusca		
15.	Omilse Blandón Castaño		
16.	Augusto Gómez A		
17.	Adriana Cárdenas Loaiza	80,0%	si
18.	Alba Lucia Rendón	100,0%	si
19.	German Cardona Marín		
20.	Nora Elena Anduquía Serna	90,0%	si
21.	Sandra Lorena Marín	100,0%	si
22.	Alberto Marulanda López	100,0%	si
23.	Jorge Ernesto Giraldo Montes		
24.	Gabriela Castaño Montoya	100,0%	si
25.	José Aristizabal Castro Vargas	100,0%	si
26.	Julián Agudelo Ramos	100,0%	si
27.	Diana Marcela Guerrero Ocampo		
28.	Paola Andrea Ocampo Ayala	100,0%	si

Funluket - Asistencia Grupo C

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado
1	JULIO CESAR ANZOLA DIAZ	100%	SI
2	J.MARIO SIERRA QUIROZ	100%	SI
3	MARIA DORANIA ALZATE E.	100%	SI
4	LEONARDO JAVIER VALENCIA RESTREPO	100%	SI
5	MARIA NUBIA VILLA DIAZ	50%	No
6	OSCAR ARENAS PATIÑO	50%	No
7	RUBEN DARIO GARCIA GUZMAN	88%	SI
8	MAURO ANGEL RODRIGUEZ QUICAZAN	100%	SI
9	ROSALBA SALAZAR G.	100%	SI
10	YAKELINE ATEHORTUA PALACIO	100%	SI
11	MARIA AZUCENA SOTO RIOS	100%	SI
12	TERESA TABARES	100%	SI
13	CAROLINA AMADOR	50%	No
14	CRUZ ELENA MORENO	100%	SI
15	JOSE EFREDY GARCIA MARIN	50%	No
16	ALBA MILENA HERRERA ACERO	50%	No
17	ANDRÉS FELIPE OSOSRIO GONZÁLEZ	88%	SI
18	CARLOS JULIO ARBELÁEZ SÁNCHEZ	100%	SI
19	CLAUDIA SANTACRUZ LOAIZA	100%	SI
20	LILIANA PATRICIA DELGADO	50%	No
21	ADRIANA MARÍA GRAJALES	100%	SI
22	MARIA CLEMENCIA P.	100%	SI
23	MARTHA LUCIA TOBON	50%	No
24	JHON JAMES AGREDO VALENCIA	50%	No
25	OSCAR QUINTERO	100%	SI
26	LUZ ESTELA ORREGO	100%	SI
27	MATILDE ALEYDA BENJUMEA	100%	SI



Docentes de 20 instituciones educativas de Manizales



Cuaderno de Trabajo de Scratch

ANEXO 5

“Uso educativo de Scratch”, INEM
Cali, Noviembre de 2011 - Febrero de 2012

Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE COMPLETO	Asistencia	Recibió Certificado
1	ADYELA ROMERO	100%	SI
2	AIDA CELESTE AYALA TABARES	70%	SI
3	ANA JULIA SANCHEZ	100%	SI
4	ARACELLY CEBALLOS MIRANDA	100%	SI
5	BEATRIZ VELASCO	100%	SI
6	CARMEN VIVIANA MATITUY	100%	SI
7	CAROLIANA REALPE	100%	SI
8	DIANA FERNANDA JARAMILLO	100%	SI
9	ERNESTO GARCIA ARBOLEDA	50%	NO
10	FANNY ANGELA ZAMUDIO	100%	SI
11	HAROLD MARTINEZ	100%	SI
12	JORGE GUARNIZO OSORIO	70%	SI
13	JULIO MUÑOZ	100%	SI
14	LEYDER CORDOBA GONZALEZ	100%	SI
15	LUZ ADRIANA BECA	100%	SI
16	MARIA ALEJANDRA ALONZO	50%	NO
17	MARIA ISABEL VALENCIA	100%	SI
18	MARIO ERNESTO AMADOR	100%	SI
19	MARLENY SALAZAR POVEDA	50%	NO
20	MARTHA CECILIA MEJIA QUINTERO	100%	SI
21	MARTHA INES MEDINA	100%	SI
22	MARTHA ISABEL MIRANDA LABRADA	100%	SI
23	MILDRED CAMACHO	100%	SI
24	MILLER CLAUDELly DRADA	100%	SI
25	MIREYA LOPEZ	100%	SI
26	MONICA MEDINA	100%	SI
27	NOHEMI MONTENEGRO	100%	SI
28	ORFELINA MOSQUERA	100%	SI
29	VICTOR ALONSO RIAÑO GARCES	100%	SI



INEM, Cali



Docentes trabajando con Scratch

ANEXO 6

“Uso educativo de Scratch”, MANUELITA
IE Antonio Lizarazo, IE Harold Eder , IE Semilla de la Esperanza
Palmira, Diciembre de 2011 – Febrero de 2012

Lista de asistentes y fotos del evento

	Nombre	Asistencia	Recibió certificado	Observaciones
1	Alberto Valencia Ángulo	40.0%	NO	No terminó capacitación porque se trasladado a otra institución
2	Aydee Murillo Hinestroza	100.0%	SI	
3	Bibiana Cifuentes	90.0%	SI	
4	Boris Fernando Vargas Agredo	90.0%	SI	
5	Diana Patricia Sandoval	100%	SI	
6	Jairo Bravo Muñoz	100%	SI	
7	Jhonny Cabezas Ortiz	100%	SI	
8	Jorge Jimmy Moreno Andrade	100%	SI	
9	María Luisa Grueso Hurtado	90%	SI	
10	Orlando Hurtado	100%	SI	
11	Ricardo Florian	90%	SI	
12	Alexandra Téllez	90%	SI	
13	Carlos Armando	50%	NO	No terminó la segunda parte de la capacitación por tratamiento medico
14	Carolina Bustos Marmolejo	100%	SI	
15	Elizabeth Malte	90%	SI	
16	Jesús Mauris Sarria	100%	SI	
17	Johana Cárdenas Mapura	100%	SI	
18	José María Loaiza Ruiz	90%	NO	No entregó los proyectos finales en Scratch
19	Adriana Patricia Abadía Andrade	90%	SI	
20	Diana Bravo Morales	90%	SI	
21	Diana María Gil	50%	NO	No terminó la segunda parte de la capacitación por tratamiento médico.
22	Eider Urbano Fernández	100%	SI	
23	Janet Moreno	70%	NO	No entregó los proyectos finales en Scratch
24	Leidy Jhoana Tello Gómez	100%	SI	
25	Luz Elisa Valderrama Arévalo	100%	SI	
26	Miryam Viviana Guevara García	100%	SI	
27	Myriam Patricia Santacruz	90%	SI	
28	Rosembert López	90%	SI	
29	Jenni Velquis	60%	NO	No entregó los proyectos finales en Scratch
30	Andrés Vásquez	100%	SI	



MOTOROLA SOLUTIONS
FOUNDATION



Fundación
Gabriel Piedrahita Uribe



**I.E. Antonio Lizarazo - Harold Eder y Semilla de la Esperanza
Marzo 2012 - Palmira (Valle)**



Trabajo grupal en Scratch

ANEXO 7

“Uso educativo de Scratch”,
Colegio Teresiano de Nuestra Señora de la Candelaria
Medellín, Enero de 2012

	Nombre	Asistencia	Recibió certificado
1	Sandra Inés Hurtado Rengifo	100%	Sí
2	Diana Jannet Sanchez Peña	100%	Sí
3	Claudia Patricia Posada Ruiz	100%	Sí
4	Jenny Conde Sánchez	100%	Sí
5	Luis Andres Ospina Ramírez	100%	Sí
6	Gloria Patricia Velez Castañeda	100%	Sí
7	Erika Paola Trejos Gómez	100%	Sí
8	Lida González Hernández	100%	Sí
9	Erika María Díaz Blandón	70	Sí
10	Nery Esperanza Montaña Mogollón	100%	Sí
11	Leidy Yohana Echeverry Pérez	100%	Sí

Fotos



Compartiendo ideas para trabajar en el aula con Scratch

ANEXO 8

Ejemplo de certificado



CERTIFICAN QUE:

**LUZ DARY RINCÓN MOLINA
C.C. 24.327.766**

PARTICIPÓ EN LA CAPACITACIÓN

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

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

Cali, Diciembre de 2011



**MOTOROLA SOLUTIONS
FOUNDATION**



SC-21-21

ANEXO 9

Formación de docentes en el Tolima

a) Municipios, instituciones y docentes capacitados

UNIVERSIDAD DE IBAGUE- SECRETARIA DE EDUCACION DEL TOLIMA
RELACION DOCENTES E INSTITUCIONES EDUCATIVAS IMPACTADAS POR EL PROGRAMA DE FORMACION SCRATCH
2011

MUNICIPIO	CANTIDAD DOCENTES FORMADOS	NOMBRE INSTITUCION	CANT INSTITUCIONES IMPACTADAS POR MUNICIPIO
ALPUJARRA	33	Felisa Suarez de Ortiz I.E.T. La Arada	2
ALVARADO	15	General Enrique Caicedo La Tigra Luis Carlos Galán Samiento	3
AMBALEMA	18	EL DANUBIO	1
ANZOATEGUI	14	JUAN CARLOS BARRAGAN TRONCOSO	1
ARMERO	19	FE Y ALEGRIA JIMENEZ DE QUEZADA	2
ATACO	27	I.E JORGE ELIECER GAITAN	1
CAJAMARCA	23	ANAIME ISMAEL PERDOMO ITAIC LA LEONA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO PAN DE AZUCAR	6
CARMEN DE APICALA	10	I.E. PEDRO PABON PARGA	1
CASABIANCA	27	I.E.T José Joaquín García I.E. Antonio Nariño	2
CHAPARRAL	24	medalla Milagrosa Simo Bolivar Camacho Angarita La Risalda soledad Medina nuestra señora del rosari murillo toro	7
COELLO	26	LA VEGA DE LOS PADRES MARCO FIDEL SUAREZ SIMON BOLIVAR	3
COYAIMA	67	I.E. CHENCHE BALSILLAS I.E. TOTARCO DINDE I.E. CABILDO EL PALMAR I.E. LOMA DE GUAGUARCO CENTRO EDUCATIVO JORGE ELIECER GAITAN I.E.T.A. JUAN XXIII I.E. ZARAGOZA TAMARINDO I.E. JUAN DE BORJA	8
DOLORES	24	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN PEDRO INSTITUCION EDUCATIVA ANTONIA SANTOS INSTITUCION EDUCATIVA SAN JOSE	3

ESPINAL	31	I.E San Isidoro	8
		I.E Mariano Sanchez	
		I.E Guasimal	
		I.E San Luis Gonzaga	
		I.E Rafael Uribe Uribe	
		I.E Nuestra Señora de Fatima	
		I.E La Vega de los Padres	
		I.E Marco Fidel Suarez	
FALAN	25	Alto del rompe	3
		Normal Superior Fabio Lozano Torrijos	
		Diego Fallon	
FLANDES	16	MARIA INMACULADA	4
		JORGE ELIECER GAITAN	
		LA PAZ	
		MANUELA OMAÑA	
FRESNO	30	I.E. T MARIA AUXILIADORA	6
		I.E. T SAN JOSE	
		I.E. T NIÑA MARIA	
		I.E. T MARIA AUXILIADORA	
		I.E. T El Guayabo	
		I.E. T REAL CAMPESTRE LA SAGRADA FAMILIA	
GUAMO	30	I.E.T.C. CALDAS	4
		I.E.T.I. SIMON BOLIVAR	
		I.E.T. SOR JOSEFA DEL CASTILLO	
		I.E. LAS MERCEDES CAPILLA EL OVAL	
HONDA	27	LUIS CARLOS GALAN	5
		ALFONSO PALACIOS RUDAS	
		ANTONIO HERRAN ZALDUA	
		ALFONSO LOPEZ PUMAJERO	
		JUAN MANUEL RUDAS	
LERIDA	99	FE Y ALEGRIA	2
		COLOMBO ALEMAN SCALAS	
LIBANO	29	NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN	7
		CAMPO ALEGRE	
		NUESTRA SEÑORA DE LOURDES	
		ALFONSO ARANGO TORO	
		JORGE ELIECER GAITAN	
		INMACULADA CONCEPCION	
		EL TESORO	
MARIQITA	20	Institución Educativa Francisco Nuñez Pedrosa	5
		Institución Educativa Gonzalo Jimenez de Quesada	
		Institución Educativa Moreno y Escandón	
		Institución Educativa General Santander	
		Institución Educativa Alfonso Palacio Rudas	
MELGAR	30	IET Cualamaná	4
		IET Sumapaz	
		Gimnasio militar Luis F.Pinto	
		IET Gabriela Mistral	

MURILLO	25	I.E. EL BOSQUE	1
NATAGAIMA	28	FRANCISCO JOSE DE CALDAS	7
		JUAN LOZANO SANCHEZ	
		GUSTAVO PERDOMO AVILA	
		INSTITUCION EDUCATIVA COYARCÓ	
		I.E.TECNICA ANCHIQUE	
		POLICARPA SALAVARRIETA SEDE 3	
		MARIANO OSPINA PEREZ "VELU"	
ORTEGA	30	JOHN F KENNEDY	2
		I.E.T.SAMARIA	
HERVEO	15	I.E. LA AGUADITA	3
		I.E JUAN XXIII	
		I.E NUESTRA SEÑORA ASUNCIÓN TABLAZO	
PALOCABILDO	18	LEOPOLDO GARCIA	1
PIEDRAS	19	DOIMA	1
PLANADAS	35	I.T.E. LOS ANDES	5
		I.T.E PABLO SEXTO	
		I.E LA PRIMAVERA	
		I.E EL RUBI	
		LA ESTRELLA	
PRADO	22	JOSE CELESTINO MUTIS – MONTOSO	1
PURIFICACION	24	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEREZ Y ALDANA	4
		INSTITUCIÓN EDUCATIVA TULIO VARON	
		INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAIRO SOCORRO	
		INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JORGE	
ROVIRA	26	FRANCISCO E DE MIRANDA	9
		LA CEIBA	
		RIOMANSO	
		FELIPE SALAME	
		LA REFORMA	
		LA LUISA	
		CHILI LA SELVA	
		LA FLORIDA	
		LA LIBERTAD	
SAN ANTONIO	15	JOSE MARIA CARBONELL	1
SAN LUIS	30	Institucion Educativa San Luis Gonzaga	3
		San Juan Bosco	
		SAN MIGUEL	
SUAREZ	25	LA CHAMBA	1
VENADILLO	25	LUIS CARLOS GALAN SARMIENTO	2
		CAMILA MOLANO	
VILLAHERMOSA	17	PAVAS	1
TOTAL DOCENTES	1018	TOTAL INSTITUCIONES IMPACTADAS	130

b) Listado de docentes capacitados



CONVENIO INTERINSTITUCIONAL
GOBERNACIÓN DEL TOLIMA - SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN - UNIVERSIDAD DE IAGUÉ.
LISTADO DOCENTES FORMADOS EN SCRATCH
2011



No	MUNICIPIO	NOMBRES Y APELLIDOS	CEDULA	INSTITUCION EDUCATIVA
1	ALPUJARRA	Sanchez Esquivel Efrén	5,831,422	Felisa Suarez de Ortiz
2	ALPUJARRA	Trujillo Castro Yined Angelica	28,561,830	Felisa Suarez de Ortiz
3	ALPUJARRA	Pacheco Chavarro Saul	12,120,095	Felisa Suarez de Ortiz
4	ALPUJARRA	Vargas Cabrera Jose Heriberto	14,228,252	Felisa Suarez de Ortiz
5	ALPUJARRA	Rodriguez Arias Carlos Alfonso	93,119,874	Felisa Suarez de Ortiz
6	ALPUJARRA	Trujillo Trujillo Bernarda	26,520,697	Felisa Suarez de Ortiz
7	ALPUJARRA	Valdes Rondon Gladys Bibiana	39,560,831	Felisa Suarez de Ortiz
8	ALPUJARRA	Castro Vivas Dora Ines	39,542,331	Felisa Suarez de Ortiz
9	ALPUJARRA	Sanchez Suarez Olga Marina	28,561,561	Felisa Suarez de Ortiz
10	ALPUJARRA	Hernandez Soto Lidia Yasmin	28,561,993	Felisa Suarez de Ortiz
11	ALPUJARRA	Heredia Alarcon Matilde	28,563,244	Felisa Suarez de Ortiz
12	ALPUJARRA	Imbol Gonzalez Atanael	5,830,567	Felisa Suarez de Ortiz
13	ALPUJARRA	Sanchez Trujillo Yuly Haidy	28,561,797	Felisa Suarez de Ortiz
14	ALPUJARRA	Gonzalez Ramirez Mercedes	26,458,783	Felisa Suarez de Ortiz
15	ALPUJARRA	Medina Bernabe	5,831,417	Felisa Suarez de Ortiz
16	ALPUJARRA	Diaz Castro Yasnid	28,561,762	Felisa Suarez de Ortiz
17	ALPUJARRA	Caviedes Gutierrez Betulia	28,561,705	Felisa Suarez de Ortiz
18	ALPUJARRA	Hernandez Caviedes Sol Angel	28,561,134	Felisa Suarez de Ortiz
19	ALPUJARRA	Delvasto Trujillo Maria Magnolia	28,561,745	Felisa Suarez de Ortiz
20	ALPUJARRA	Prada Tapia Argenis	28,561,335	Felisa Suarez de Ortiz
21	ALPUJARRA	Godoy Prada Leonor	65,586,905	Felisa Suarez de Ortiz
22	ALPUJARRA	Guerra Bolaños Javier Dario	7,703,559	Felisa Suarez de Ortiz
23	ALPUJARRA	Rojas Hernandez Plutarco	5,830,811	Felisa Suarez de Ortiz
24	ALPUJARRA	Vera Mayorquin Marien Elizabeth	65,552,918	Felisa Suarez de Ortiz
25	ALPUJARRA	Renteria Lozano Deisy Alexandra	1,077,435,784	Felisa Suarez de Ortiz
26	ALPUJARRA	Pineda Muñoz Yesid Alyve	4,628,353	Felisa Suarez de Ortiz
27	ALPUJARRA	Diaz Garcia Norma Constanza	65,740,735	Felisa Suarez de Ortiz
28	ALPUJARRA	Bonilla Tovar Blanca Gema	28,561,340	Felisa Suarez de Ortiz
29	ALPUJARRA	Andrade Gonzalez Luz Mery	28,561,274	Felisa Suarez de Ortiz
30	ALPUJARRA	Manrique Jimenez Maria del Pilar	39,562,926	Felisa Suarez de Ortiz
31	ALPUJARRA	Galeano Ramirez Nidia Esperanza	25,162,674	I.E.T. La Arada
32	ALPUJARRA	Navarro Ortigoza Maria Beatriz	28,696,615	I.E.T. La Arada
33	ALPUJARRA	Galeano Ramirez Lucely	25,158,148	I.E.T. La Arada
34	ALVARADO	Adriana Milena Marin López	28,557,649	La Tigra
35	ALVARADO	Ana Isabel Uruña Palma	65,743,784	La Tigra
36	ALVARADO	Bertulfo Pérez Cabezas	14,242,065	General Enrique Calcedo
37	ALVARADO	Diana Janeth Gordillo Portillo	28,978,607	La Tigra
38	ALVARADO	Edwin Alberto Salazar Rodríguez	93,412,763	La Tigra
39	ALVARADO	Enlisa López Gallo	24,728,589	General Enrique Calcedo
40	ALVARADO	Gloria Rodríguez Roa	28,565,743	La Tigra
41	ALVARADO	Hernando Alfonso Cardona Grisales	14,231,070	La Tigra
42	ALVARADO	Maria Elena Quintero Rivera	65,744,660	La Tigra
43	ALVARADO	Martha Lucia Murillo Rojas	38,238,251	General Enrique Calcedo
44	ALVARADO	Martha Yaneth Galindo Cristiancho	40,730,518	La Tigra
45	ALVARADO	Olga Lucia Roza Villanueva	28,684,697	Luis Carlos Galán Samiento
46	ALVARADO	Salomon Rojas Tapiero	93,408,637	General Enrique Calcedo
47	ALVARADO	Sandra Liliana Lozano	65,748,605	La Tigra
48	ALVARADO	Yaquein Urrego Osma	28,723,760	La Tigra
49	AMBALEMA	AYALA BOCANEGRA HUMBERTO	14244716	TECNICA EL DANUBIO
50	AMBALEMA	ESCOBAR CRUZ MARCO ELIAS	19237737	TECNICA EL DANUBIO
51	AMBALEMA	LOPEZ DE GIRALDO ESPERANZA	28575338	TECNICA EL DANUBIO
52	AMBALEMA	MOLINA CASTILLO LUIS ANTONIO	14219920	TECNICA EL DANUBIO
53	AMBALEMA	MORENO MARTHA CECILIA	28646591	TECNICA EL DANUBIO

Ver listado completo en:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/DocentesTolima2011.pdf>

c) fotos del evento de cierre



MOTOROLA SOLUTIONS
FOUNDATION

SCRATCH



Fundación
Gabriel Piedrahita Uribe



ANEXO 10

“Scratch Day 2011”, Universidad de Ibagué

Ibagué, Mayo 21 de 2011

Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE COMPLETO	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN
1	ALBER VARELA	93403913
2	ALEXANDER MONTEALEGRE RAMIREZ	11322764
3	ANDREA YANETH GONZÁLEZ ACOSTA	65776862
4	ANDRES FERNANDO PRADA ZARABANDA	14139198
5	ANDRESS SOLANO	93410870
6	ARGENIS GARCÍA ROMERO	65798838
7	BEATRIZ HENAO ESPINOSA	65766366
8	CARILINA TOVAR GODOY	65800706
9	CARLOS ALBERTO RIOJAS GONGORA	14297005
10	CARMEN ORTÍZ SÁNCHEZ	38257498
11	CHRISTIAN LEONARDO VILLARRAGA GONZALEZ	5824570
12	DIEGO ALEXANDER GARZON	93410592
13	EBIS TATIANA BARON PERDOMO	28538964
14	EDGAR FERNANDO OBANDO MOLINA	93391890
15	EDWIN ERNESTO VARELA SAENZ	6715852
16	EDWIN FERNANDO LONDOÑO JARAMILLO	14398302
17	FÉLIX AUGUSTO REYES GUTIERREZ	93407279
18	GUSTAVO MOSOS OSPINA	79321221
19	HEIDY ALEJANDRA CELIS TRUJILLO	65631128
20	JESUS EDUARDO BERNAL PRADA	2231654
21	JOHAN GIOVANNY VILLARRAGA	14252870
22	JOHANNA MARCELA VIVAS ZAMBRANO	1110466388
23	JOSE ANDRES PRADO SANABRIA	5820486
24	JOSE MAURICIO PRADA ZARABANDA	1110464903
25	JUAN MANUEL RANGEL	1110459153
26	KAREN MELITZA CORREA RUBIO	1110469394
27	LEIDY JOHANNA CIFUENTES MARTINEZ	28540464
28	LEXY PAOLA GOMEZ MARTINEZ	28548985
29	LUCRECIA CARDOZO FLÓREZ	38241527
30	LUIS EDUARDO RESTREPO SARABANDA	1110461246
31	LUZ DALY GUZMAN ROMERO	28732215
32	LUZ MILA VARON ALVIS	28866843
33	MARÍA INÉS RODRÍGUEZ PARRA	39563062
34	MARIA LIZETH PINZON BERNAL	51939311
35	MARITZA FARLEY MONDRAGON GUZMAN	38142352
36	MARITZABEL MONTEALEGRE RAMIREZ	65770391
37	MÓNICA YULIETH SÚAREZ	1110446336
38	NAYIBE RAMIREZ GUZMN	6579651
39	NELLY CONSTANZA REYES	65759625
40	NILSON ARENAS	93390848
41	NORMA LUZ GARCIA GARCIA	65731375
42	NORMA PATRICIA SEMMA TAMAYO	65700469
43	OSCAR DANILO REYES RODRIGUEZ	93359616
44	OSCAR JAVIER OLIVEROS DIAZ	1110460225
45	PAOLA SUAREZ ROLDAN	38144812
46	RAQUEL CAMPOS LÁZARO	65780152
47	SANDRA PATRICIA CASTIBLANCO BENITEZ	1014179324
48	WILLIAM GOMEZ	79626285
49	XIMENA BETANCOURTH	1110450961
50	XIOMARA DEL SOCORRO PINEDA VALBUENA	30338894
51	YURIBETH RENGIFO PÉREZ	1110492717
52	MARCO FIDEL SUAREZ GÓNGORA	19315431



Universidad de Ibagué, Scratch Day 2011



Compartiendo reflexiones

ANEXO 11

Formato de seguimiento a docentes en sus clases de Scratch en colegios

a) Plantilla Ejemplo



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?					

b) Ejemplo de la plantilla anterior diligenciada por un docente



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



Institución Educativa		Escuela Normal Superior Farallones Sede María Perla			
Docente		Hugo Cataño R.			
Fecha Informe	Inicial	Agosto 02 2011			
	Final	Agosto 16 2011			
Grado	4	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	
Resumen de lo ocurrido en la semana: (cómo se orientó la actividad): Tomando como referente la actividad de Carrera de Autos se ha evidenciado una debilidad, debido a la falta de repaso, en el dominio de las herramientas enviar y recibir, las cuales son muy importantes en cuanto a la interacción entre objetos, para ello se ha tomado como base la actividad de transición entre escenarios: Día, Tarde y Noche, incluso añadiendo varios escenarios más, con la finalidad de que cada estudiante comprenda y maneje estos bloques de programación básicos e igualmente fortalezca sus habilidades en el uso del software de desarrollo Scratch, precisamente, para el avance en las actividades posteriores.	
Desempeño de los Estudiantes	
Avances en el cumplimiento de los objetivos planteados para la Actividad	La actividad de refuerzo de los conceptos enviar y recibir ha sido fundamental en el proceso de desarrollo y aprendizaje en Scratch, afortunadamente todo este proceso de refuerzo se encuentra suscrito a las fechas en que se ha planeado desarrollar la actividad Carrera de Autos, sin interferir, en ningún momento, con el proceso de realización de proyectos posteriores a esta actividad. Los estudiantes comprenden, ahora, con mayor facilidad el concepto de enviar y recibir creando la transición de un fondo a otro.
Dificultades con Scratch en el desarrollo de la actividad. ¿Se solucionaron? ¿Cómo?	Los estudiantes han olvidado con facilidad, tres fechas antes de la presentación de este informe, los conceptos de enviar y recibir, dadas esas circunstancias, se ha solucionado el problema por medio de un refuerzo profundo utilizando las herramientas enviar y recibir por medio de la actividad de aprestamiento Día, Tarde y Noche más el aumento de otros fondos para permitir practicar constantemente el ejercicio de programar dichas transiciones.
¿Qué se le facilitó más a los estudiantes, en las sesiones de clase que se reportan?	Todos los niños presentes en cada una de las sesiones lograron realizar sin inconveniente alguno la creación de los escenarios y la asignación de las respectivas órdenes de envío y recibir con la ayuda de la explicación docente.
Observaciones	Ha sido importante darles a conocer a los estudiantes el concepto de

adicionales **	condiciones para aclarar el funcionamiento de la actividad de transición de fondos, tomando como única condición para pasar de un fondo a otro, al presionar la tecla derecha.
Nombrar 3 avances realizados por el grupo de estudiantes adicionales, a los alcanzados durante las metas volantes	1. Dominio en el panel de dibujo. 2. El alto nivel de participación en clase. 3. El alto nivel de compañerismo ante las dificultades presentadas.
Nombrar las 3 principales dificultades que tuvieron los estudiantes, durante las metas volantes	1. Comprensión y recuerdo del concepto enviar y recibir en la primera sesión de clases 2. Comprensión en el concepto de condiciones. 3. Todos los estudiantes evitaban mencionar sus dudas por pena.
¿El tiempo programado para cumplir las metas volantes fue adecuado? Sí / No	Se desarrolló esta actividad, durante las sesiones respectivas con un intervalo de tiempo de 90 minutos sin dificultad alguna.
Sí no lo fue ¿Por qué?	

ANEXO 12

IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN DE EMOCIONES AL TRABAJAR CON SCRATCH

Hoy por hoy, se espera que los sistemas educativos preparen a los estudiantes para que puedan vivir y trabajar en armonía con los demás y sean buenos ciudadanos en toda la extensión de la palabra. Sin embargo, volver realidad este propósito pasa por que cada estudiante se conozca a sí mismo e identifique y regule sus propias emociones; solo entonces, “podrá realmente ponerse en el lugar de los demás y comprender sus reacciones” (Delors, 1996, pág. 104).

Esto es precisamente lo que se pretende con la propuesta de identificación y regulación de emociones, implementada en el INSA durante el año lectivo 2011 y lo que va corrido del 2012. Aunque esta no se enmarca en una investigación formal, los docentes encargados y la coordinadora académica han reconocido empíricamente el potencial que tiene la programación de computadores para desencadenar en los estudiantes diversas emociones. Se ha evidenciado claramente que cuando ellos programan computadores con Scratch, afloran fácilmente emociones tales como sorpresa, alegría, tristeza, ira, interés, preocupación, envidia, admiración, miedo, incapacidad, reto y vergüenza.

También han manifestado que, a pesar del poco tiempo que tiene de implementada la propuesta, sí se han observado de manera experimental cambios positivos en los estudiantes respecto al manejo de sus emociones.

Al respecto, tanto docentes como coordinadora académica señalan que los estudiantes anteriormente no tenían por costumbre expresar sus emociones. Sin embargo, desde que se abrió el espacio de reflexión para que identifiquen, expresen y socialicen abierta y libremente las emociones que se desencadenan en ellos, cuando utilizan Scratch, esto se ha vuelto una práctica común. Ahora, los estudiantes se toman el tiempo para identificar, nombrar y expresar mediante emoticones las emociones que sienten; para reconocer qué las desencadenan y plasmarlo en textos cortos, y, para exponer dichas emociones con sus desencadenantes ante los demás compañeros de clase. Adicionalmente, el espacio de socialización, además de posibilitar a un estudiante el expresar sus propias emociones, le permite escuchar lo que sienten sus compañeros, qué desencadena esas emociones y cómo responden a ellas.

Para llevar al aula esta propuesta, en el INSA se creó, dentro de la carpeta “Scratch\Media\Costumes”, una subcarpeta que se llamó “Caritas”¹; en ella se crearon

¹ Carpeta “Caritas” descargable: <http://www.eduteka.org/pdfdir/ScratchCaritas.rar>

los objetos que, en forma de emoticones, representaban las emociones planteadas en el “Sistema Jots”². Cada objeto tiene un pequeño programa con la instrucción “*decir por x segundos*” que sirve de encabezado para que los estudiantes escriban lo que desencadenó la emoción. En el siguiente cuadro se relacionan las emociones que se trabajaron en INSA durante el año lectivo 2011 y el inicio del 2012:

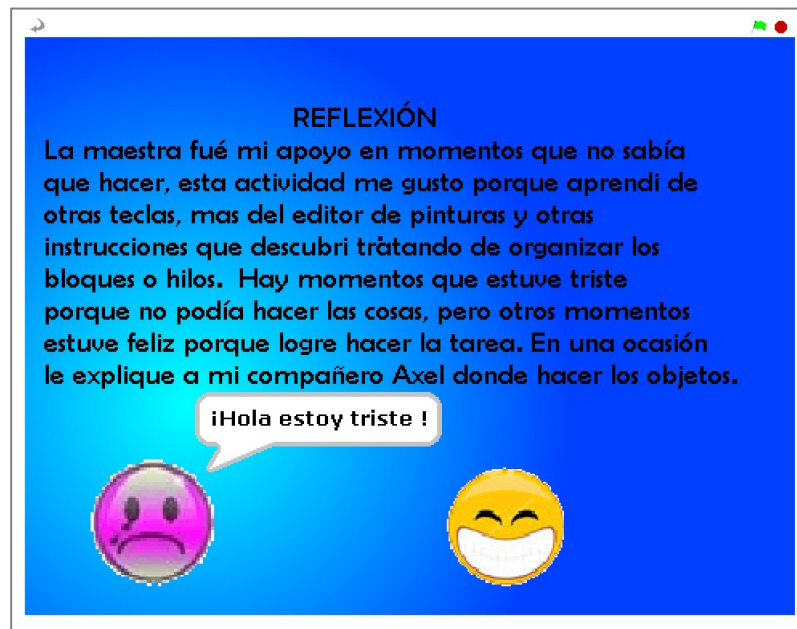
Emoción	Encabezado texto corto	Emotición
Sorpresa	Acabo de descubrir que...	
Alegría	Estoy alegre porque...	
Incapacidad	Esto es frustrante porque...	
Tristeza	Estoy triste porque...	
Preocupación	No me puedo concentrar porque...	

Emoticones iniciales (2011)

En el INSA, los estudiantes de grados 3° y 4° (8-9 años) utilizaron inicialmente estos emoticones como componente evaluable de la reflexión final que debían hacer al culminar cada uno de los proyectos con Scratch. En un Fondo del Escenario escribieron cómo se habían sentido y allí mismo agregaban los emoticones. Al hacer clic sobre estos, se desplegaba un mensaje escrito por los estudiantes:

² cuando se trabaja en el aula con la espiral del pensamiento creativo propuesta por Resnick (2007), el dúo “entorno de programación Scratch – Sitio Web Scratch” apoya muy bien el trabajo con los componentes “crear”, “jugar” y “compartir”. Pero los elementos “imaginar” y “reflexionar” de la espiral requieren acciones y estrategias adicionales al entorno de programación mismo y al apoyo que ofrece el sitio Web. Para atender en el aula esta situación, específicamente con el componente “reflexionar”, Eric Rosenbaum planteó el “Sistema Jots”, el cual se enfoca en el “Pensamiento Reflexivo”. De los seis objetivos que se planteó Rosenbaum para su “Sistema Jots”, el correspondiente a “Identificar y responder a procesos emocionales” (Rosenbaum, 2009b) se implementó en INSA como proyecto piloto a partir del año lectivo 2011.

Los estudiantes podían utilizar más de un emoticón si en el proceso de programación de su proyecto habían experimentado más de una emoción. Al culminar cada proyecto, los docentes abrieron un espacio de socialización, en el cual cada estudiante comentaba ante sus compañeros las emociones que habían sentido y trataban de explicar qué las había desencadenado. Esto generó que los estudiantes expresaran lo que antes no se atrevían a manifestar, bien fuera por vergüenza o porque no creían que fuera importante hacerlo. Además, se originó un ambiente propicio para que, con mayor frecuencia, ellos solicitaran ayuda a docentes y compañeros.



Proyecto de Ciencias Naturales, con emoticones³

Posteriormente, empezaron a incluir los emoticones en sus proyectos no solo al culminarlos, sino, durante el proceso de programación; esto produjo una reflexión generalizada y permanente de los estudiantes que los llevo a estar atentos a cualquier proceso emocional que se desencadenara en ellos.

A partir de los resultados obtenidos con la implementación de la propuesta “Identificación y regulación de emociones con Scratch” que se llevó a cabo durante el año lectivo 2011, tanto las directivas del INSA, como los docentes a cargo, decidieron

³ Proyecto de Integración de Scratch en Ciencias Naturales; tema, Ciclo de vida; Estudiante, Yuliana Ituyan Angulo; Grado 3° (primaria); año lectivo 2011: <http://scratch.mit.edu/projects/insa/2350454> INSA; Proyecto de informática; estudiante Juan Antonio Salas; Grado 4° (primaria); año lectivo 2012: <http://scratch.mit.edu/projects/LilianaCeballosC/2460660> INSA; Proyecto de informática; estudiante Yuliana Ituyan Angulo, Grado 4° (primaria); año lectivo 2012: <http://scratch.mit.edu/projects/LilianaCeballosC/2460630>

continuar el trabajo durante el año lectivo 2012 (en curso). Para este año lectivo se amplió la gama de emociones con nuevos emoticones en la carpeta “Caritas”⁴: interés, miedo, envidia, admiración, ira, reto y vergüenza. Adicionalmente, además de los grados 3° y 4°, se empezó a trabajar esta propuesta con estudiantes de grado 6° (secundaria)⁵.

⁴ Carpeta “Caritas” descargable: <http://www.eduteka.org/pdfdir/ScratchCaritas.rar>

⁵ INSA; Proyecto de matemáticas e informática; estudiante Daniela Escobar; Grado 6° (secundaria); año lectivo 2012: <http://scratch.mit.edu/projects/otascon/2460584> INSA; Proyecto de matemáticas e informática; estudiante Luisa Mosquera; Grado 6° (secundaria); año lectivo 2012: <http://scratch.mit.edu/projects/otascon/2460592>

ANEXO 13

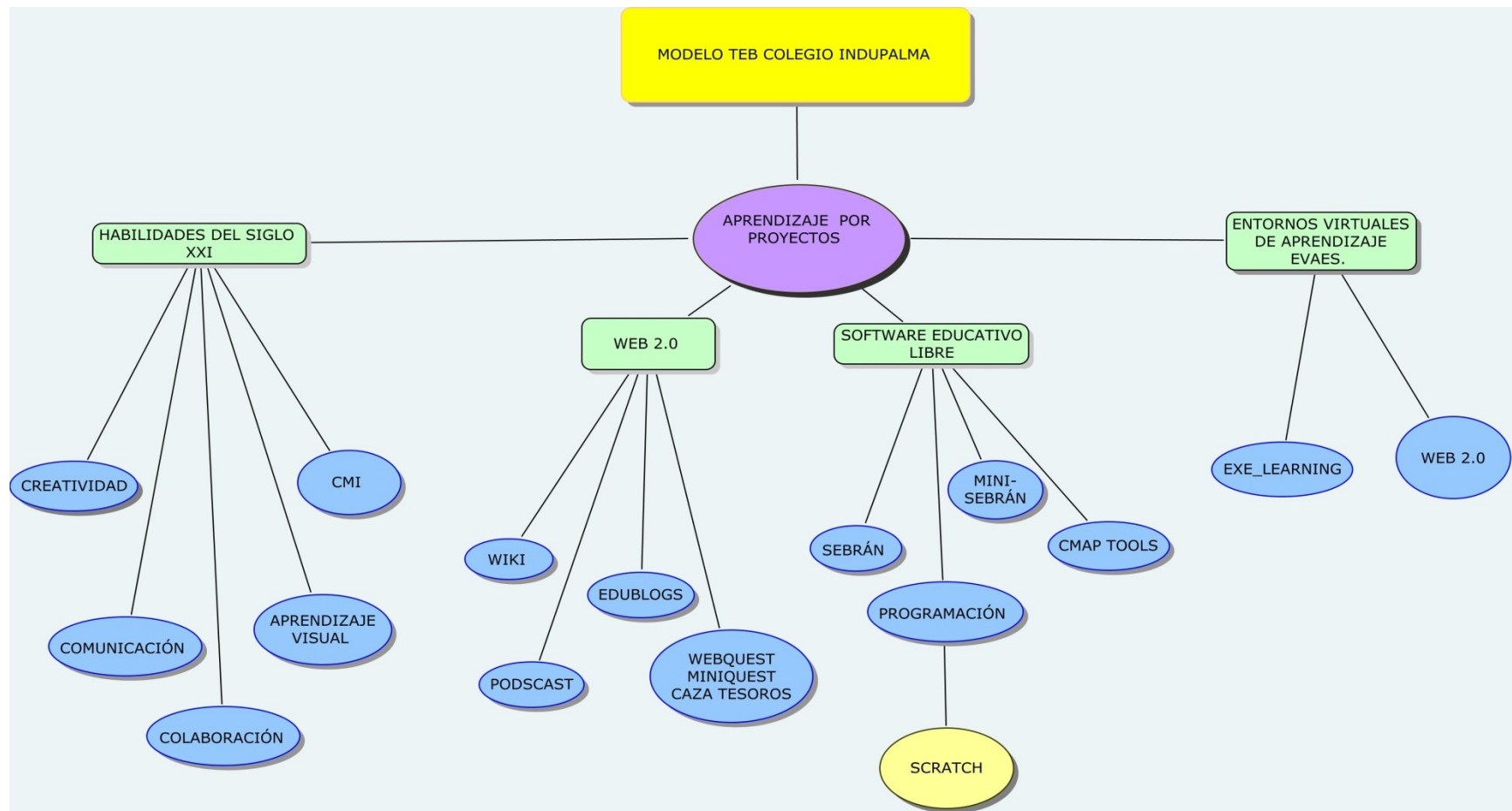
Foto grupo de trabajo FGPU – INSA



ANEXO 14

Mapa Conceptual Modelo TEB – Indupalma

Utilización de la Web 2.0 para el Mejoramiento de Aprendizaje
en Niños de Educación Inicial y Básica Primaria



ANEXO 15

Scratch Day 2011, IE María Perlaza



Los padres y familiares conocieron qué y cómo aprenden sus hijos a través de los proyectos de Scratch.



Recibimos el saludo desde Boston, del Doctor Mitchell Resnick, creador de Scratch

En nuestro breve intercambio con el Dr. Resnick, le informamos que hacemos Scratch gracias a la asesoría y acompañamiento de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe.



¿QUÉ OPINAN LOS PADRES DEL PROGRAMA SCRATCH EN LA ESCUELA?



- Los padres y familiares manifestaron que se sienten felices por conocer el trabajo de sus hijos.
- Los niños enseñaron a sus padres cosas que no conocían.
- Se sorprendieron al observar la creatividad expresada en los trabajos y dijeron estar seguros de que están aprendiendo «Cosas Buenas para su presente y su futuro»
- Dijeron que aunque comparten tiempo con sus hijos, no es un tiempo igual a este, en el que los hijos compartieron sus intereses con ellos.

ANEXO 16

Evidencia del trabajo en Scratch con los estudiantes en el aula

VALLE DEL CAUCA

Instituto Nuestra Señora de la Asunción (INSA), Cali



Institución Educativa María Perlaza, Cali



Instituciones Educativas: Antonio Lizarazo, Semilla de Esperanza y
Harold Eder
(Palmira y Amaime)



Colegio Fé y Alegría Fray Luis Amigó, Cali



CESAR

Colegio Indupalma, San Alberto



GUAJIRA

Institución Etnoeducativa Kamusuchiwo'u, Puerto Bolívar



TOLIMA

Colegio San Bonifacio de las Lanzas, Ibagué.



Niños de varias Instituciones Educativas del Tolima



BOLÍVAR

Visita seguimiento a Instituciones de Cartagena, septiembre de 2011



ANEXO 17

Rúbricas para evaluar el desempeño en las partes 1 y 2 de las 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.)	0	Se agregaron algunas instrucciones para la ejecución del juego en Scratch, mediante alguna opción (personaje que explica, botón, etc.)	0	Las instrucciones no explican con claridad cómo se ejecuta el juego en Scratch	0	No se presentan instrucciones para la ejecución del juego en Scratch	0
	Manejo de niveles	15%	El juego tiene por lo menos dos niveles de dificultad.	0		0	El juego solo tiene un nivel de dificultad.	0		0
	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).	0	El juego maneja SOLO un tipo de puntaje (Ej: uno para puntos ganados, U otro para contar errores o disminuir "vidas".)	0		0	El juego no maneja puntajes.	0
	Funcionamiento	20%	El juego cumple con las siguientes condiciones de funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	0	El juego cumple con la mayoría de las siguientes condiciones de funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	0	El juego cumple con la mitad de las siguientes condiciones de funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	0	No se cumple ninguna de las condiciones de funcionamiento del juego.	0
	Nombres significativos (para Objetos, Disfraces, Escenarios, Fondos, Variables - ODEFV)	5%	El 90% o más de los elementos (ODEFV), tienen nombres significativos	0	Más del 76% y menos del 90% de los elementos tienen nombres significativos	0	Entre el 60% y el 75% de los elementos tienen nombres significativos	0	Menos del 60% de los elementos tienen nombres significativos	0
PRECORRENTA	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.	0	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.	0	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).	0	La interfaz gráfica es desorganizada, ilegible, y la interacción con el juego no es clara.	0
	Presentación Oral	5%	El expositor explica el juego con propiedad, claridad y orden.	0	El expositor explica el juego con claridad y orden.	0	Hay problemas en la presentación por falta de claridad al explicar algunas partes del juego.	0	El juego no se presenta con claridad o no se hizo presentación oral.	0
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 5	Bueno 4	Aceptable 3	No aceptable 1
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			El proyecto no está asociado a ningún estándar del MEN, NETS u otro estándar educativo.
Documentación: plantilla proyecto	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.	Se describe de manera general el proyecto y su intención educativa.	La descripción del proyecto está mal redactada, no es clara, ni completa.	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.	
Documentación: Análisis	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)	Se documentó la plantilla de análisis, pero algunos campos no responden a las indicaciones dadas en la capacitación, o algunos campos no se llenaron.	Se documentó menos de la mitad de la plantilla de análisis, de la manera indicada.	No se diligenció la plantilla de análisis del problema

* 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)

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaModeloParte2Docum.gif>

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 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 programa ni 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.

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaModeloParte2Program.gif>

ANEXO 18

Encuestas evaluación de las capacitaciones realizadas

1. Formato de la encuesta en línea

 **eduteka**

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

**EVALUACIÓN
USO EDUCATIVO DEL ENTORNO
DE PROGRAMACIÓN SCRATCH
CARTAGENA**

 **MOTOROLA SOLUTIONS
FOUNDATION**

 **FUNDACIÓN
GABRIEL PIEDRAHITA URIBE**

 **CÁVE TO COLOMBIA**

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): *

	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	☐	☐	☐	☐	☐

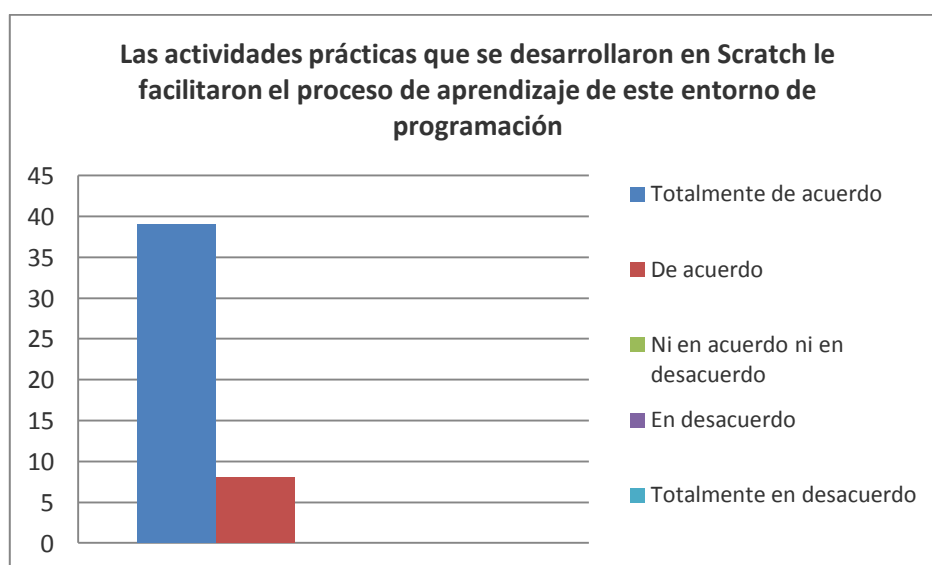
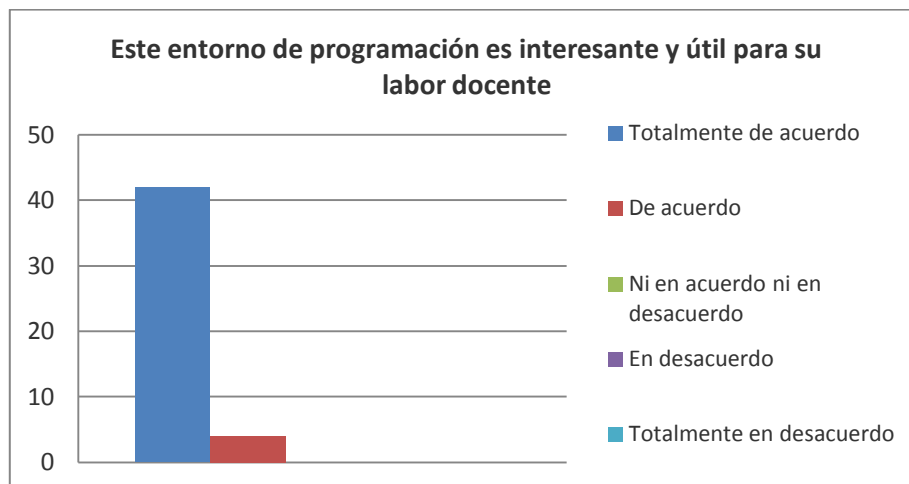
Labor de Juan Carlos López *

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

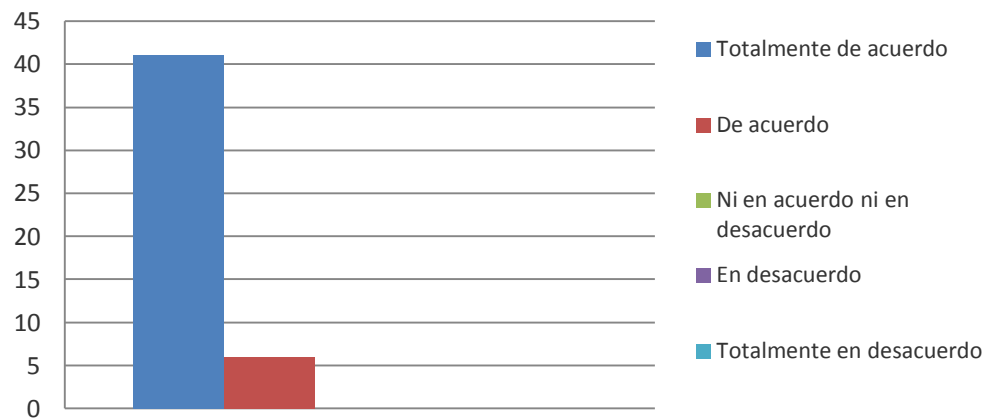
	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
7. Tenía dominio de los temas	☐	☐	☐	☐	☐
8. Tenía habilidad para motivar a los participantes	☐	☐	☐	☐	☐
9. Mostró disponibilidad y fue recursivo para atender las inquietudes	☐	☐	☐	☐	☐
10. Hizo buen uso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

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

2. Consolidado encuestas capacitaciones Uso Educativo de Scratch



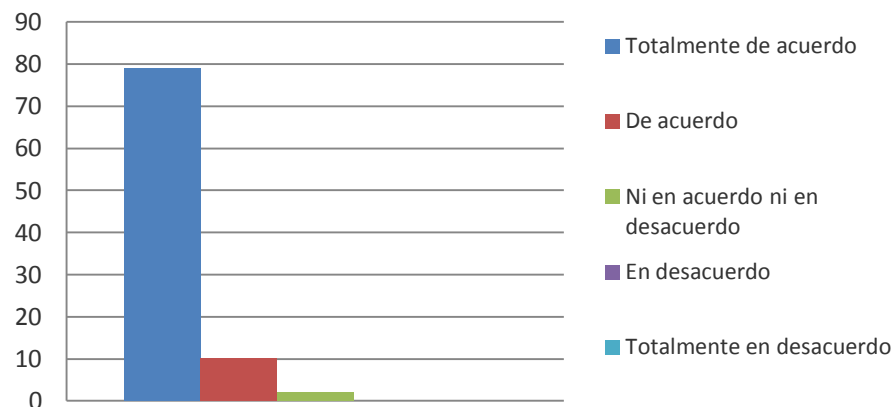
Los materiales de apoyo para esta fase 1 (Cuaderno de trabajo, repositorio, ejemplos) fueron útiles y de calidad



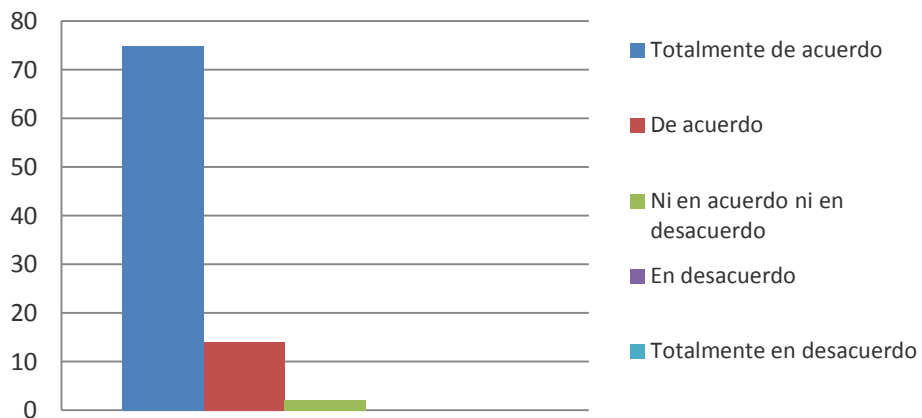
Los temas abordados son pertinentes y aplicables en su labor docente (Creatividad, Solución de Problemas, Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Activo y por Proyectos, Formas de Evaluación)

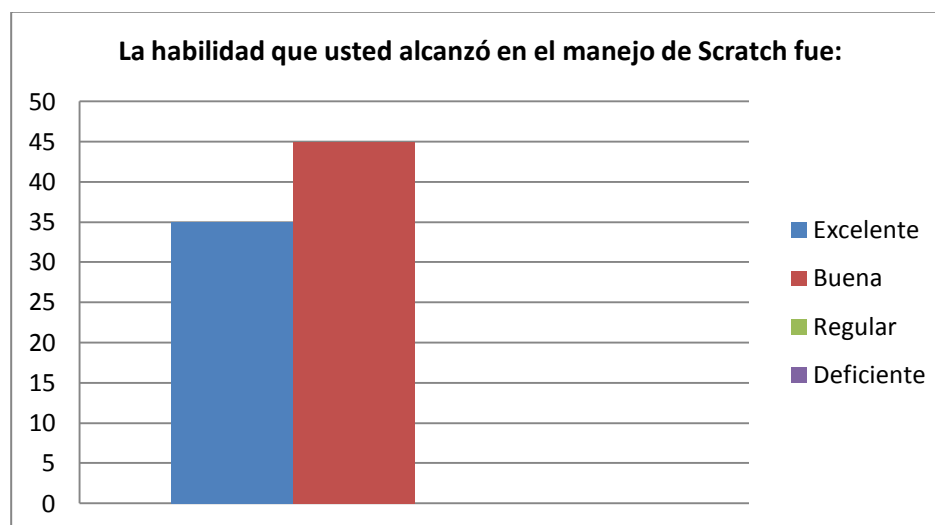
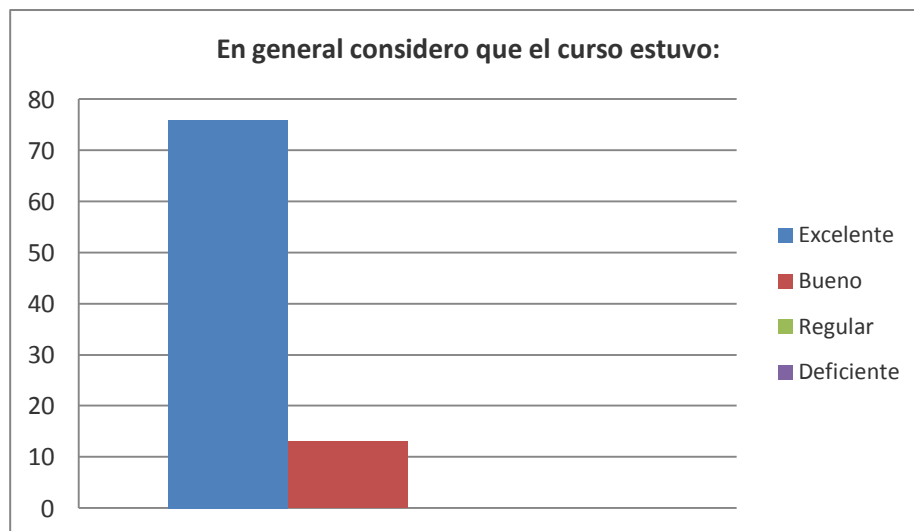
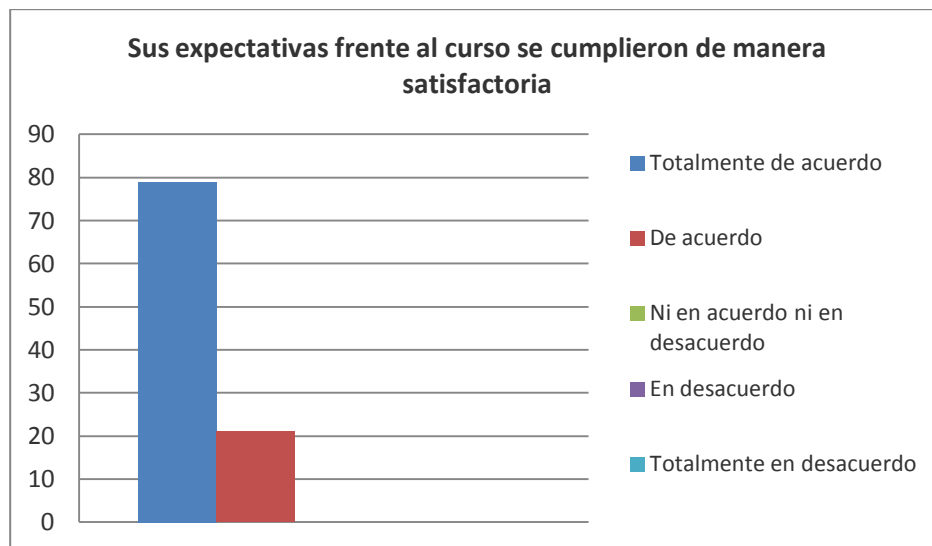


Los contenidos y actividades presentados durante la segunda fase ¿le dieron herramientas para enriquecer tanto su práctica docente como la planeación de sus proyectos de aula?

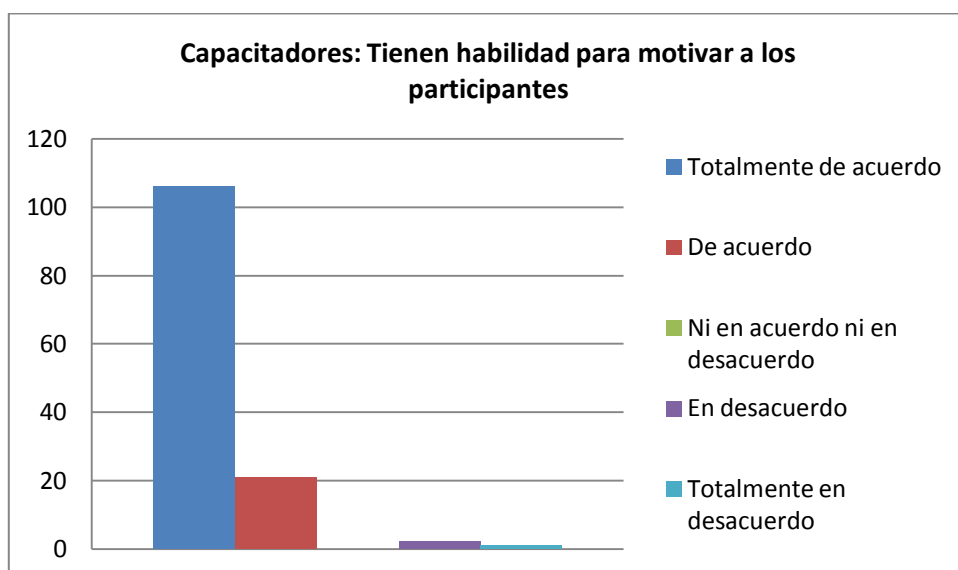
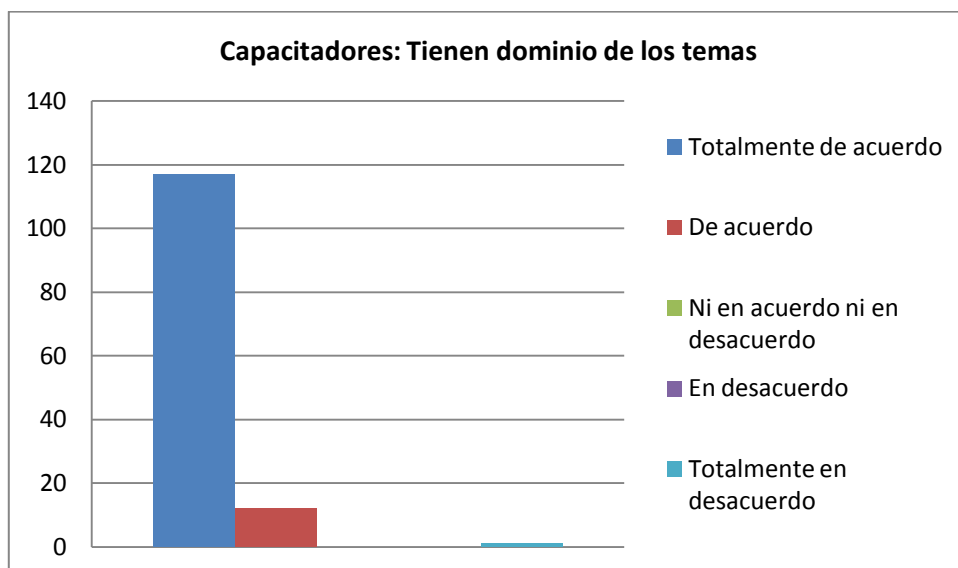


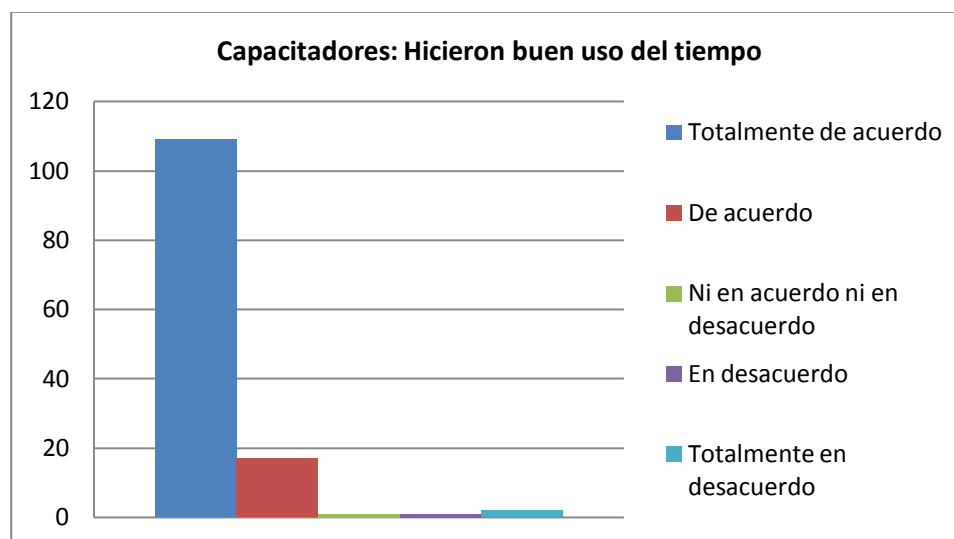
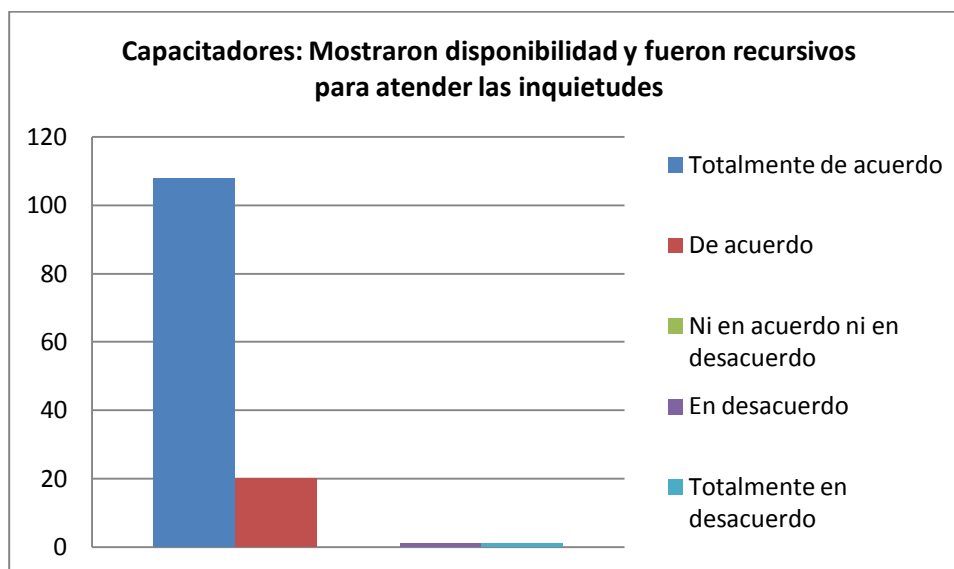
Los materiales de apoyo de la fase 2 (Repositorio, Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad

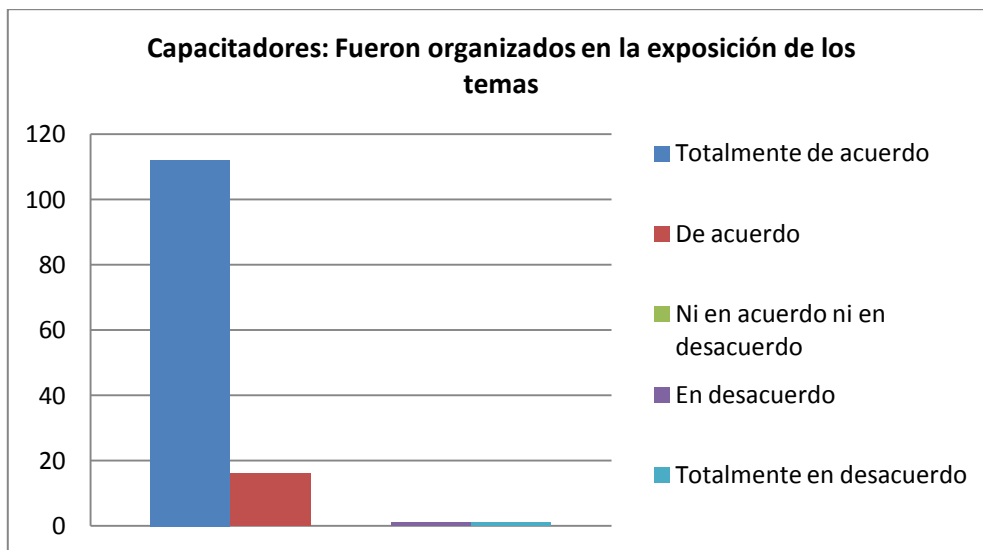




3. Consolidado encuestas desempeño formadores







4. Testimonios:

Comentarios recibidos en la encuesta final con la que los participantes evalúan las capacitaciones en el Uso Educativo de Scratch

“ El programa de Scratch me parece muy útil para mi labor como docente, ya que por lo general siempre estamos desarrollando proyectos de aulas con nuestros educandos que son los protagonistas de dichos procesos, en donde los docentes pasamos a ser orientadores de estos proyectos y espero que nos sigan brindando esta oportunidad de capacitaciones para fortalecer nuestros conocimiento y hacer una buena labor como docente” (Doris Arends, docente IE Kamusuchiwo'u, LA GUAJIRA)

“ A nivel general, el curso es pertinente para mi labor docente, ya que el programa SCRATCH le permite al educando desplegar toda su creatividad a la hora de contextualizar en su entorno sociocultural, como medio para la asimilación de los conocimientos académicos. Para un excelente aprovechamiento del curso sería recomendable las visitas de seguimiento periódicas y no esporádicas a la institución y por qué no, compartir con las demás instituciones donde se ha llevado a cabo este programa” (Gladys González Epinayu, docente IE Kamusuchiwo'u, LA GUAJIRA)

“Felicitó a los formadores por la labor que se logró; uno de los temores/ dificultades que se muestran en la parte de sistemas (algoritmos) se ven muy fáciles de desarrollar con la herramienta Scratch y el buen manejo del tema de los tutores” (Luis Eduardo Restrepo, docente Universidad de Ibagué, TOLIMA).

“Gracias por la capacitación, me será de gran utilidad para enseñar matemáticas y hacer que los niños se motiven más frente a los temas vistos. Gracias por darnos esta oportunidad de aprender Scratch y así ser más competentes en el uso de las Tics” (Cesar Augusto Herrera, docente Colegio San Bonifacio de las Lanzas, Ibagué, TOLIMA).

“No tengo quejas frente al curso ni con respecto a los docentes, por el contrario los felicito, excelente manejo del tema, mucha organización, buena aclaración de dudas” (Raquel Campos, docente Colegio Inglés, Ibagué, TOLIMA)

“Un saludo especial de Ayda Correa, Cartagena. Para mí ha sido muy agradable trabajar con el proyecto Scratch, mis estudiantes han aprendido a crear cuentos y a trabajar en distintas actividades pedagógicas dentro del aula y desde la casa, tenemos un grupo de chicos que son líderes en este trabajo y enseñan a otro grupo de chicos, sin embargo en estos últimos meses hemos tenido que parar el trabajo de Scratch, por no contar con los equipos en la escuela en buen estado, hemos manifestado esta inquietud a la parte directiva de la Institución, pero no ha sido posible que nos den soluciones” (Ayda Correa, IE Soledad Acosta de Samper, Cartagena, BOLIVAR).

ANEXO 19

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 – GRUPO 2

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1IbagueGrupo2.pdf>

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - Ibagué Grupo 2

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. ALEXANDER MONTEALEGRE RAMIREZ	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,40
2. ANA MILENA CASAS PALACIO	0,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	4,00	3,85
3. ANDRÉS FELIPE GUALTERO ROJAS	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,45
4. ANDRÉS FERNANDO PRADA ZARABANDA	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,45
5. ANGELA MILDREY ESPINOSA RAMIREZ	0,00	4,00	3,50	4,00	5,00	5,00	5,00	3,75	3,81
6. ANGELICA MARIA RODRIGUEZ SILVA	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	3,00	4,30
7. ANIBAL MURILLO DUCUARA	0,00	4,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,05
8. CARLOS ALBERTO RIOJAS GONGORA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
9. CAROL MILDRED GUTIERREZ AVENDANO	0,00	5,00	5,00	4,00	0,00	5,00	5,00	4,00	4,00
10. CESAR AUGUSTO HERRERA	5,00	4,00	5,00	1,00	5,00	5,00	5,00	4,00	3,75
11. CLAUDIA PATRICIA VILLADA SALAZAR	5,00	3,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00
12. DIANA CAROLINA REYES PINTO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
13. EDWIN FERNANDO LONDONO	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,25
14. HEIDY ALEJANDRA CELIS TRUJILLO	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,50
15. INGRID PAOLA DIAZ MONTENEGRO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
16. JOSE ANDRÉS PRADO SANABRIA	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
17. JOSE MAURICIO PRADA ZARABANDA	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
18. KAREN MELITZA CORREA RUBIO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
19. LAURA CAMILA AMARILES CARREÑO	5,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,90
20. LUCRECIA CARDOZO FLÓREZ	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
21. LUIS EDUARDO RESTREPO SARAB	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
22. LUIS FERNANDO BELTRAN TORRES	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
23. MARIA ALEJANDRA CHACON MARCUCCI	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
24. MARITZA FARLEY MONDRAGON GUZMAN	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
25. MARITZABEL MONTEALEGRE RAMIREZ	0,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,05
26. MILAY ADRIANA HERRERA GUZMAN	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,45
27. NORMA LUZ GARCIA GARCIA	0,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,05
28. OSCAR DANILO REYES RODRIGUEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
29. OSCAR JAVIER OLIVEROS DIAZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
30. PAOLA SUAREZ ROLDAN	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,45
31. PAULA ANDREA LEAL PEREZ	0,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,40
32. RAQUEL CAMPOS LAZARO	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,45

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTO PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - Ibagué Grupo 2

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 ALEXANDER MONTEALGRO RAMIREZ	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,50	4,00	4,00	4,10
2 ANA MILENA CASAS PALACIO	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	3,50	3,50	3,50	4,00	3,90
3 ANDRÉS FELIPE GUALTERO ROJAS	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	5,00	4,18
4 ANDRÉS FERNANDO PRADA ZARABANDA	3,00	5,00	4,50	4,50	4,00	3,00	4,00	3,50	3,50	4,00	4,00	3,95
5 ANGELA MILDREY ESPINOSA RAMIREZ	3,50	5,00	4,00	4,00	4,00	3,50	3,50	3,50	3,50	4,00	4,00	3,85
6 ANGELICA MARIA RODRIGUEZ SILVA	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,50	2,00	4,00	4,00	4,03
7 ANIBAL MURILLO DUCUARA	4,00	5,00	4,50	3,50	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,08
8 CARLOS ALBERTO RIGAS GONGORA	4,00	5,00	4,50	4,50	5,00	4,50	4,50	4,50	4,00	4,00	4,50	4,40
9 CAROL MILDREY GUTIERREZ AVENDAÑO	4,00	5,00	4,00	3,50	4,50	4,00	4,00	4,00	3,50	4,00	4,00	3,95
10 CESAR AUGUSTO HERRERA	4,00	5,00	3,50	3,50	5,00	4,00	4,00	3,50	3,50	4,00	4,00	3,85
11 CLAUDIA PATRICIA VILLADA SALAZAR	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
12 DIANA CAROLINA REYES PINTO	4,00	5,00	3,50	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,50	4,00	3,98
13 EDWIN FERNANDO LONDOÑO JARAMILLO	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	3,00	5,00	4,25
14 HEDDY ALEJANDRA CELIS TRUJILLO	4,00	5,00	3,50	3,00	5,00	4,00	5,00	3,00	3,00	3,50	4,00	3,63
15 INGRID PAOLA DÍAZ MONTENEGRO	5,00	5,00	4,00	3,50	3,50	3,50	5,00	3,00	3,50	3,00	4,00	3,68
16 JOSE ANDRÉS PRADO SANABRIA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
17 JOSE MAURICIO PRADA ZARABANDA	4,00	5,00	4,50	4,00	3,00	4,00	3,50	3,50	3,50	4,00	4,00	3,90
18 KAREN MELITZA CORREA RUBIO	5,00	5,00	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,80	5,00	4,65
19 LAURA CAMILA AMARILES CARRERÓN	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
20 LUCRECIA CARLOS FLORES	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,50	4,00	3,50	4,00	5,00	5,00	4,35
21 LUIS EDUARDO BUSTAMANTE SARAB	4,00	5,00	4,50	3,00	5,00	5,00	4,00	3,50	3,50	3,50	4,00	3,85
22 LUIS FERNANDO BELTRAN TORRES	4,00	5,00	4,50	4,50	3,00	4,00	4,00	3,50	3,50	3,00	4,00	3,88
23 MARIA ALEJANDRA CHACON MARCUCCI	4,00	5,00	4,00	4,50	4,00	4,50	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,25
24 MARITZA FARLEY MONDRAGON GUZMAN	4,00	5,00	4,00	3,50	3,50	2,50	4,00	2,00	2,00	1,00	5,00	3,03
25 MARITZABEL MONTEALGRO RAMIREZ	4,00	5,00	3,50	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,20
26 MELAY ADRIANA HERRERA GUZMAN	4,00	5,00	4,50	4,00	2,00	4,00	4,00	4,50	4,50	4,50	5,00	4,30
27 NORMA LUZ GARCIA GARCIA	4,00	5,00	4,00	3,00	5,00	3,50	4,00	3,50	3,50	3,50	4,00	3,73
28 OSCAR DANILLO REYES RODRIGUEZ	4,00	5,00	3,50	2,00	2,00	1,00	4,00	3,80	3,80	4,00	4,00	3,40
29 OSCAR JAVIER OLIVEROS DIAZ	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,25
30 PAOLA SUAREZ BOLDAN	4,00	5,00	3,00	4,00	5,00	3,00	5,00	3,50	3,00	4,50	4,00	3,90
31 PAOLA ANDREA LEAL PEREZ	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	4,00	4,00	3,50	3,50	4,00	5,00	4,25
32 RADQUE CAMPOS LAZARO	4,00	5,00	4,00	3,00	5,00	3,00	4,50	3,00	3,00	4,50	4,50	4,40
33 RONALDO YARGAS BONILLA	4,00	5,00	3,50	4,50	5,00	3,50	5,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,90
34 SALLY CAROLINA ARDICA HERNANDEZ	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,10
35 SANDRA BONILLA GONZALEZ	4,00	5,00	4,50	3,00	2,00	3,00	5,00	3,50	3,00	3,50	4,00	3,60
36 SANDRA PATRICIA CASTIBLANCO BENITEZ	5,00	5,00	4,50	3,00	5,00	3,50	3,50	3,50	3,00	3,00	4,00	3,98
37 YERMAN A. HERNANDEZ SAENZ	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,55
38 YURI MILDREY CAMPOS	4,00	5,00	4,50	4,50	5,00	4,00	5,00	3,50	3,50	4,00	5,00	4,25
39 YURIBETH RENGIFO PEREZ	4,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,50
40 OSCAR MAURICIO CABRERA	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2IbaguéGrupo2Docum.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

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

	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	ALEXANDER MONTELEGRE RAMIREZ	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,35
2	ANA MILENA CASAS PALACIO	0,00	2,50	3,50	4,00	4,00	4,50	4,00	3,40
3	ANDRÉS FELIPE GUALTERO ROJAS	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,70
4	ANDRÉS FERNANDO PRADA ZARABANDA	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,40
5	ANGELA MILDREY ESPINOSA RAMIREZ	3,50	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,10
6	ANGELICA MARIA RODRIGUEZ SILVA	0,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50
7	ANIBAL MURILLO DUCUARA	4,00	3,00	4,50	4,50	3,00	3,00	3,00	4,68
8	CARLOS ALBERTO RIOJAS GONGORA	0,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	4,48
9	CAROL MILDRED GUTIERREZ AVENDAÑO	3,00	3,00	3,00	3,50	4,00	4,50	4,50	3,85
10	CESAR AUGUSTO HERRERA	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,80
11	CLAUDIA PATRICIA VILLADA SALAZAR	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
12	DIANA CAROLINA REYES PINTO	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,90
13	EDWIN FERNANDO LONDOÑO JARAMILLO	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,95
14	HEIDY ALEJANDRA CEUS TRUJILLO	0,00	3,00	3,00	3,00	3,50	4,00	4,00	3,08
15	INGRID PAOLA DÍAZ MONTENEGRO	3,00	4,00	4,00	4,00	4,50	3,00	3,00	4,38
16	JOSE ANDRÉS PRADO SANABRIA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
17	JOSE MAURICIO PRADA ZARABANDA	0,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,95
18	KAREN MELITZA CORREA RUBIO	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,80
19	LAURA CAMILA AMARILES CARREÑO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
20	LUCRECIA CARDOZO FLÓREZ	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,75
21	LUIS EDUARDO RESTREPO SARAB	4,00	4,50	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,33
22	LUIS FERNANDO BELTRAN TORRES	0,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,65
23	MARIA ALEJANDRA CHACON MARCUCCI	1,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,65
24	MARITZA FARLEY MONDRAGON GUZMAN	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,60
25	MARITZABEL MONTELEGRE RAMIREZ	0,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,40
26	MILAY ADRIANA HERRERA GUZMÁN	0,00	4,80	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,34
27	NORMA LUZ GARCIA GARCIA	0,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50
28	OSCAR DANILO REYES RODRIGUEZ	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,55
29	OSCAR JAVIER OLIVEROS DIAZ	0,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00
30	PAOLA SUAREZ ROLDAN	0,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,10
31	PAULA ANDREA LEAL PEREZ	0,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50
32	RAQUEL CAMPOS LÁZARO	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	3,00	3,00	4,93
33	RONALD VARGAS BONILLA	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	4,00	4,00	3,00
34	SALLY CAROLINA ARDILA HERNANDEZ	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,35
35	SANDRA BONILLA GONZALEZ	0,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2IbaguéGrupo2Programa.pdf>

IE KAMUSUCHIWO - GUAJIRA

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - I.E. KAMUSUCHIWO-U - GUAJIRA - JUNIO DE 2011
CERREJÓN

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	PROGRAMA EN SCRATCH						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%	25%	5%	5%	30%	100%
1 Alma Pimienta Ruiz	3,00	3,00	3,00	3,00	5,00	4,00	5,00	3,75
2 Belbys Suarez Suarez	3,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,78
3 Betsy González González	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	5,00	3,85
4 Doris Arens Robles	3,00	3,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	3,90
5 Germán Gutierrez González	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,50	4,15
6 Gladys González	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,30
7 Mariela Ramirez	3,00	3,00	3,00	4,00	2,50	4,00	4,00	3,58
8 Nidia Romero Gulloso	3,00	3,00	4,00	4,00	3,50	4,00	4,00	3,78
9 Remedios Fajardo Pushaina	3,00	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,30
10 Remedios Larrada	3,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,05
11 Yoliagna Sánchez	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00
12 Yulimar Rodríguez Uriana	3,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,35

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1Kamusuchiwo.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - I.E. KAMUSUCHIWO-U - GUAJIRA - JUNIO DE 2011
CERREJÓN

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO		ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)										NOTA FINAL DEL PROYECTO	
		Documentación: Plantilla Proyecto											Documentación: Plantilla Análisis del problema
		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		
Peso por aspecto ->		5%	5%	10%	15%	5%	5%	5%	15%	10%	15%	10%	100%
1	Alma Pimienta Ruiz	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,50	4,00	4,00	4,00	4,50
2	Belbys Suarez Suarez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,93
3	Betsy González González	4,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,50	4,00	4,00	4,00	4,45
4	Doris Arens Robles	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,93
5	Germán Gutierrez González	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,08
6	Gladys González	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,85
7	Mariela Ramirez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,40
8	Nidia Romero Gulloso	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,00	4,00	4,00	4,58
9	Remedios Fajardo Pushaina	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	4,50	5,00	4,00	4,00	4,65
10	Remedios Larrada	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,75
11	Yoliagna Sánchez	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
12	Yulimar Rodríguez Uriana	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,43

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2KamusuchiwoDocum.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - I.E. KAMUSUCHIWO'U - GUAJIRA - JUNIO DE 2011
CERREJÓN

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 Alma Pimienta Ruiz	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
2 Belbys Suarez Suarez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
3 Betsy González González	3,00	4,00	5,00	3,00	4,00	5,00	5,00	4,20
4 Doris Arens Robles	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,60
5 Germán Gutierrez González	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	3,00	4,00	4,25
6 Gladys González	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,90
7 Mariela Ramirez	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,30
8 Nidia Romero Gullosa	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,60
9 Remedios Fajardo Pushaina	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
10 Remedios Larrada	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
11 Yoliagna Sánchez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
12 Yulimar Rodríguez Uriana	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2KamusuchiwoPrograma.pdf>

INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE MANIZALES, FUNLUKER GRUPO A

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - FUNLUKER - MANIZALES

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.	Marie Rubiele Castrillón Hurtado	0,00	9,00	9,00	15,00	0,00	4,00	5,00	20,00	62,00
2.	Luz Dary Rincón Molina	3,00	12,00	12,00	15,00	0,00	5,00	5,00	23,00	75,00
3.	Carlos A. Bastos S.	4,00	12,00	12,00	15,00	3,00	5,00	5,00	25,00	81,00
4.	Albo Lucie Giraldo	5,00	13,00	14,00	18,00	3,00	5,00	5,00	26,00	89,00
5.	Olga Lucie Ocampo Gómez	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	27,00	97,00
6.	Hugo Nelson Ramirez	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	27,00	97,00
7.	Elizabeth Berrio Grales	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	30,00	100,00
8.	Liliana Patricia Rios	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	30,00	100,00
9.	Angélica Córdoba Calderón	4,00	10,00	10,00	13,00	0,00	4,00	5,00	20,00	66,00
10.	José Albeiro Marín López	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	30,00	100,00
11.	Ernesto Castañeda Alzate	4,00	12,00	13,00	15,00	3,00	5,00	5,00	25,00	82,00
12.	Norma Lucie Franco Quebedo	2,00	10,00	10,00	13,00	0,00	3,00	5,00	20,00	63,00
13.	Victor Jairo García Jiménez	0,00	9,00	9,00	13,00	4,00	3,00	5,00	20,00	63,00
14.	Ovidio Duque Z	0,00	9,00	9,00	13,00	0,00	3,00	5,00	18,00	57,00
15.	María Adele Muñoz Cuatras	2,00	9,00	10,00	13,00	0,00	4,00	5,00	20,00	63,00
16.	Liliana Vargas Martinez	4,00	13,00	15,00	14,00	3,00	5,00	5,00	25,00	84,00
17.	Riosary Vásquez Arias	5,00	12,00	12,00	15,00	4,00	5,00	5,00	20,00	78,00
18.	Victor Fabio Suarez	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	30,00	100,00
19.	David Andrés Robles	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	30,00	100,00
20.	Valentina Osorio Morales	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	30,00	100,00
21.	Luz María Gaviria Duque	5,00	13,00	13,00	18,00	5,00	5,00	5,00	25,00	89,00
22.	Juan Felipe López Arias	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	30,00	100,00
23.	Gladis E. Buitrago	5,00	13,00	14,00	18,00	5,00	5,00	5,00	25,00	90,00
24.	Martha Rubiele Garcia	5,00	12,00	12,00	15,00	5,00	5,00	5,00	25,00	84,00
25.	Daniela Moreno Gordon	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	30,00	100,00
26.	Álvaro Maya Restrepo	5,00	15,00	15,00	20,00	5,00	5,00	5,00	30,00	100,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1FunlukerA.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - FUNLUKER, Manizales

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 docentes (el docente deberá)	Actividades estudiantiles (el estudiante deberá)	Rúbrica		
Peso por aspecto ->		5%	5%	10%	15%	5%	5%	5%	15%	10%	15%	10%	100%
1	María Rubiele Castrillón Hurtado												
2	Luz Dary Rincón Molina	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,20
3	Carlos A. Bastos S.	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,60
4	Alba Lucía Giraldo	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,45
5	Olga Lucía Ocampo Gómez	5,00	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,20
6	Hugo Nelson Ramírez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7	Elizabeth Berrio Grajales	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,85
8	Liliana Patricia Ríos	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	3,00	5,00	4,00
9	Angélica Córdoba Calderón	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,05
10	José Alberto Marín López												
11	Ernesto Castañeda Alzate												
12	Norma Lucía Franco Quebedo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,75
13	Víctor Jairo García Jiménez	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,20
14	Ovidio Duque Z.												
15	María Adela Muñoz Cuartas	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	Liliana Vargas Martínez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
17	Roldery Vázquez Arias	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
18	Víctor Fabio Suárez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
19	David Andrés Robles	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
20	Valentina Osorio Morales	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
21	Juliana Toro	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
22	María Cristina Escobar	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,90
23	Luz María Gaviria Duque	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,95
24	Juan Felipe López Arias	5,00	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,35
25	Gladis E. Buitrago	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
26	Martha Rubiele García	3,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,40
27	Daniela Moreno Gordon	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50
28	Alvaro Maya Restrepo												

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2FunlukerDocumA.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH) - FUNLUKER, MANIZALES

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	
	10%	5%	30%	15%	25%	5%	10%	
Peso por aspecto ->	10%	5%	30%	15%	25%	5%	10%	100%
1. María Rubiele Castrillón Hurtado								
2. Luz Dary Rincón Molina	3,00	3,00	3,50	4,00	4,00	4,00	4,00	3,80
3. Carlos A. Bastos S.	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00
4. Alba Lucía Giraldo	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
5. Olga Lucía Ocampo Gómez	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Hugo Nelson Ramírez	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7. Elizabeth Berrio Grajales	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8. Liliana Patricia Ríos	5,00	3,00	4,00	4,00	5,00	3,00	4,00	4,35
9. Angélica Córdoba Calderón	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
10. José Alberto Marín López								
11. Ernesto Castañeda Alzate								
12. Norma Lucía Franco Quebedo	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
13. Víctor Jairo García Jiménez	4,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
14. Ovidio Duque Z.								
15. María Adela Muñoz Cuartas	3,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,65
16. Liliana Vargas Martínez	5,00	3,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,78
17. Roldery Vázquez Arias	5,00	3,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,78
18. Víctor Fabio Suárez	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
19. David Andrés Robles	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
20. Valentina Osorio Morales	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
21. Juliana Toro	4,00	3,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
22. María Cristina Escobar	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23. Luz María Gaviria Duque	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	5,00	3,55
24. Juan Felipe López Arias	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
25. Gladis E. Buitrago	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
26. Martha Rubiele García	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
27. Daniela Moreno Gordon	5,00	3,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
28. Alvaro Maya Restrepo								

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2FunlukerProgramaA.pdf>

INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE MANIZALES, FUNLUKER GRUPO B

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - Funlaker, Manizales - Grupo B

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	PROGRAMA EN SCRATCH						Entrega Puntual	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 Sandyley Campo Ibañez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
2 Jorge Iván Echavarría Soto	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
3 Julián Fernando Guarín Castaño	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
4 Jhon Carlos Marín Vázquez	0,00	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	3,00	3,65
5 José Ferny Gómez Noreña	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,60
6 Mario Villegas Giraldo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7 Héctor Herney Herrera	0,00	5,00	5,00	3,00	0,00	5,00	5,00	3,00	3,50
8 Francisco L. Giraldo S	5,00	5,00	5,00	4,00	0,00	5,00	5,00	4,00	4,25
9 José Helí Ospina Londoño	5,00	5,00	5,00	3,00	0,00	5,00	5,00	4,00	4,05
10 María Neyla Soto Rodríguez	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,90
11 Carlos Julio Ramírez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
12 Lidia Isabel Villa Henao	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
13 Martha Lucía Bermúdez Cardona	5,00	5,00	5,00	3,00	0,00	5,00	5,00	4,00	4,05
14 María Esperanza Catamusca **	0,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,25
15 Omilce Blandón Castaño **	0,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,25
16 Augusto Gómez A	0,00	0,00	0,00	3,00	5,00	5,00	5,00	3,00	2,25
17 Adriana Cárdenas Loiza	0,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,25
18 Alba Lucía Rendón	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,65
19 German Cardona Marín	0,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,05
20 Nora Elena Anduque Serna	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
21 Sandra Lorena Marín	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
22 Alberto Marulanda López **	0,00	5,00	5,00	3,00	0,00	5,00	5,00	3,00	3,50
23 Jorge Ernesto Giraldo Montes **	0,00	5,00	5,00	3,00	0,00	5,00	5,00	3,00	3,50
24 Gabriela Castaño Montoya **	0,00	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	3,00	3,65
25 José Aristizabal Castro Vargas **	0,00	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	3,00	3,65
26 Julián Agudelo Ramos	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
27 Diana Marcela Guerrero Ocampo	0,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,05
28 Paolo Andres Ocampo Ayala	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00

** Juego elaborados en parejas

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1FunlakerB.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - Funluker, Manizales - Grupo B

ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)													NOTA FINAL DEL PROYECTO
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	Documentación: Plantilla Análisis		
											Plantilla Análisis del problema		
Peso por aspecto ->	5%	5%	10%	15%	5%	5%	5%	15%	10%	15%	10%	100%	
1 Sandily Campo Ibáñez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	4,00	
2 Jorge Iván Echavarría Soto	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	4,70	
3 Julián Fernando Guarín Castaño												0,00	
4 Jhon Carlos Marín Vázquez													
5 José Ferney Gómez Noreña	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	4,60	
6 Mario Villegas Giraldo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,80	
7 Héctor Herney Herrera	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	1,00	4,40	
8 Francisco L. Giraldo G	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	4,30	
9 José Helí Ospina Londoño	5,00	5,00	4,00	3,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,95	
10 María Neyla Soto Rodríguez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,80	
11 Carlos Julio Ramírez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,75	
12 Lidia Isabel Villa Henao	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	2,00	4,60	
13 María E. Catamusca Castrillón	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
14 Augusto Gómez A	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
15 Adriana Cárdenas Loiza	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	0,00	4,30	
16 Ana María Duarte Aparicio													
17 Alba Lucie Rendón	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	4,60	
18 German Cardona Marín													
19 Nora Elena Anduquia Serna	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,65	
20 Sandra Lorena Marín	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	4,30	
21 Alberto Marulanda López	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	1,00	4,00	
22 Gabriela Castaño Montoya													
23 Jorge Ernesto Giraldo Montes	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	1,00	3,90	
24 José Aristizabal Castro Vargas													
25 Julián Agudelo Ramos	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,90	
26 Paola Andrea Ocampo Ayala	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,90	

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2FunlukerDocumB.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - Funluker, Manizales, 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 Sandily Campo Ibáñez	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
2 Jorge Iván Echavarría Soto	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00		4,50
3 Julián Fernando Guarín Castaño	5,00	0,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,05
4 Jhon Carlos Marín Vázquez								
5 José Ferney Gómez Noreña	0,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,45
6 Mario Villegas Giraldo	0,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,45
7 Héctor Herney Herrera	0,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,45
8 Francisco L. Giraldo G	0,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,40
9 José Helí Ospina Londoño	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
10 María Neyla Soto Rodríguez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
11 Carlos Julio Ramírez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
12 Lidia Isabel Villa Henao	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
13 María E. Catamusca Castrillón	0,00	5,00	3,00	3,00	0,00	0,00	3,00	1,90
14 Augusto Gómez A	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
15 Adriana Cárdenas Loiza	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	4,60
16 Ana María Duarte Aparicio								0,00
17 Alba Lucía Rendón	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
18 German Cardona Marín								0,00
19 Nora Elena Anduquia Serna	2,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,45
20 Sandra Lorena Marín	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
21 Alberto Marulanda López **	0,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,25
22 Jorge Ernesto Giraldo Montes **	0,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,25
23 Gabriela Castaño Montoya **	0,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,25
24 José Aristizabal Castro Vargas **	0,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,25
25 Julián Agudelo Ramos	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
26 Paola Andrea Ocampo Ayala	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2FunlukerProgramaB.pdf>

INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE MANIZALES, FUNLUKER

GRUPO C

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

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. ADRIANA MARÍA GRAJALES	3,00	2,00	4,00	3,50	5,00	4,00	5,00	4,00	3,65
2. ALBA MILENA HERRERA ACERO	0,00	2,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50	3,95
3. ANDRÉS FELIPE OSORIO GONZÁLEZ	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
4. CARLOS JULIO ARBELÁEZ SÁNCHEZ	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,50	4,45
5. CAROLINA AMADOR	0,00	2,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	3,75
6. CLAUDIA SANTACRUZ LOAIZA	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
7. CRUZ ELENA	3,00	2,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,65
8. J. MARIO SIERRA QUIROZ	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,25
9. JHON JAMES AGREDO VALENCIA									
10. JOSE EFREDDY GARCIA MARIN	0,00	0,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	3,50	3,10
11. JULIO CESAR ANZOLA DIAZ	3,00	0,00	4,00	3,00	5,00	4,00	5,00	3,50	3,10
12. LEONARDO JAVIER VALENCIA RESTREPO	0,00	3,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,20
13. LILIANA PATRICIA DELGADO	0,00	3,00	4,00	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	3,80
14. MARIA AZUCENA SOTO RIOS	0,00	0,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	3,45
15. MARIA CLEMENCIA P.	0,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,40
16. MARIA DORANIA ALZATE E.	3,00	0,00	4,00	3,50	5,00	4,00	5,00	3,00	3,05
17. MARIA NUBIA VILLA DIAZ	3,00	0,00	4,00	3,50	5,00	4,00	5,00	3,00	3,05
18. MARTHA LUCIA TOBON	3,00	0,00	3,50	3,50	5,00	3,50	5,00	3,50	3,10
19. MAURO ANGEL RODRIGUEZ QUICAZAN	0,00	3,50	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	3,83
20. OSCAR ARENAS PATIÑO	3,00	0,00	4,00	3,50	5,00	3,50	5,00	3,50	3,18
21. ROSALBA SALAZAR G.	2,00	0,00	4,00	3,00	5,00	3,50	5,00	4,00	3,18
22. RUBEN DARIO GARCIA GUZMAN	0,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
23. TERESA TABARES	0,00	0,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	3,45
24. YAKELINE ATEHORTUA PALACIO	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1FunlukerC.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - Funluker, Manizales - Grupo C

ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)													NOTA FINAL DEL PROYECTO
NOMBRE PROFESOR / 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. JULIO CESAR ANZOLA DIAZ	3,00	5,00	3,00	3,00	4,00	4,50	4,00	3,50	3,50	4,00	5,00	3,75	
2. J. MARIO SIERRA QUIROZ	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,50	3,00	3,00	4,00	5,00	4,03	
3. MARIA DORANIA ALZATE E.	5,00	5,00	4,50	3,50	3,50	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	4,33	
4. LEONARDO JAVIER VALENCIA RESTREPO	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,00	3,50	3,50	5,00	5,00	4,23	
5. MARIA NUBIA VILLA DIAZ	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
6. OSCAR ARENAS PATIÑO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
7. RUBEN DARIO GARCIA GUZMAN	5,00	5,00	5,00	3,50	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	4,65	
8. MAURO ANGEL RODRIGUEZ QUICAZAN	5,00	5,00	3,50	4,00	5,00	3,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,20	
9. ROSALBA SALAZAR G.	2,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	4,28	
10. YAKELINE ATEHORTUA PALACIO	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,78	
11. MARIA AZUCENA SOTO RIOS	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,58	
12. TERESA TABARES	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,75	
13. CAROLINA AMADOR	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
14. CRUZ ELENA MORENO	2,00	5,00	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	5,00	4,13	
15. JOSE EFREDDY GARCIA MARIN	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
16. ALBA MILENA HERRERA ACERO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
17. ANDRÉS FELIPE OSORIO GONZÁLEZ	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,50	5,00	4,55	
18. CARLOS JULIO ARBELÁEZ SÁNCHEZ	5,00	5,00	3,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,30	
19. CLAUDIA SANTACRUZ LOAIZA	3,00	5,00	3,50	5,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,50	5,00	4,38	
20. LILIANA PATRICIA DELGADO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
21. ADRIANA MARÍA GRAJALES	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,35	
22. MARIA CLEMENCIA P.	2,00	5,00	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,28	
23. MARTHA LUCIA TOBON	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
24. JHON JAMES AGREDO VALENCIA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
25. OSCAR QUINTERO	2,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	4,28	
26. LUZ ESTELA ORRIGO	3,00	5,00	3,50	5,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,50	5,00	4,30	
27. MATILDE ALEJANDRA BENJUMEA	2,00	5,00	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	5,00	4,13	

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2FunlukerDocumC.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - Funluker, Manizales - Grupo C

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 JULIO CESAR ANZOLA DIAZ	5,00	4,50	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,48
2 J.MARIO SIERRA QUIROZ	0,00	0,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,10
3 MARIA DORANIA ALZATE E.	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,35
4 LEONARDO JAVIER VALENCIA RESTREPO	3,00	5,00	3,50	4,00	4,00	4,50	5,00	3,93
5 MARIA NUBIA VILLA DIAZ	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
6 OSCAR ARENAS PATIÑO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
7 RUBEN DARIO GARCIA GUZMAN	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8 MAURO ANGEL RODRIGUEZ QUICAZAN	0,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,10
9 ROSALBA SALAZAR G.	0,00	0,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	3,95
10 YAKELINE ATEHORTUA PALACIO	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
11 MARIA AZUCENA SOTO RIOS	4,00	1,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,25
12 TERESA TABARES	0,00	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00
13 CAROLINA AMADOR	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
14 CRUZ ELENA MORENO	2,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,68
15 JOSE EFREDY GARCIA MARIN	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
16 ALBA MILENA HERRERA ACERO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
17 ANDRÉS FELIPE OSOSRIO GONZÁLEZ	3,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,78
18 CARLOS JULIO ARBELÁEZ SÁNCHEZ	2,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,25
19 CLAUDIA SANTACRUZ LOAIZA	0,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,05
20 LILIANA PATRICIA DELGADO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
21 ADRIANA MARÍA GRAJALES	0,00	0,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00
22 MARIA CLEMENCIA P.	2,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,45
23 MARTHA LUCIA TOBON	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
24 JHON JAMES AGREDO VALENCIA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
25 OSCAR QUINTERO	0,00	0,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	3,95
26 LUZ ESTELA ORREGO	0,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,05
27 MATILDE ALEYDA BENJUMEA	2,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,68

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2FunlukerProgramaC.pdf>

INEM, CALI

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACIÓN PROYECTOS FASE 1 (JUEGO) - INEM

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 ADYELA ROMERO	5,00	4,00	4,00	4,00	4,50	3,50	5,00	4,00	4,10
2 AIDA CELESTE AYALA TABARES	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,15
3 ANA JULIA SANCHEZ	5,00	3,50	4,00	3,50	5,00	4,00	5,00	4,50	4,13
4 ARACELY CEBALLOS MIRANDA	5,00	3,50	4,50	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,15
5 BEATRIZ VELASCO	5,00	4,50	5,00	4,50	3,00	4,50	5,00	4,50	4,55
6 CARMEN VIVIANA MATTEUY	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7 CAROLIANA REALPE	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8 DIANA FERNANDA JARAMILLO	5,00	3,00	4,00	4,00	4,50	4,50	5,00	4,00	4,00
9 ERNESTO GARCIA ARBOLEDA	5,00	2,00	3,00	2,00	5,00	4,00	5,00	3,00	3,00
10 FANNY ANGELA ZAMUDIO	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,63
11 HAROLD MARTINEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
12 JORGE GUARNIZO OSORIO	5,00	3,50	3,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,50	4,08
13 JULIO MUÑOZ	5,00	3,00	4,00	3,50	5,00	4,00	5,00	3,00	3,60
14 LEYDER CORDOBA GONZALEZ	5,00	3,50	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,28
15 LUZ ADRIANA BECA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
16 MARIA ALEJANDRA ALONZO	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,35
17 MARIA ISABEL VALENCIA	5,00	3,50	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,28
18 MARIO ERNESTO AMADOR	5,00	4,50	4,50	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,70
19 MARLENY SALAZAR POVEDA	5,00	3,50	5,00	4,00	1,00	4,00	5,00	4,00	4,03
20 MARTHA CECILIA MEJA QUINTERO	5,00	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,48
21 MARTHA INES MEDINA	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
22 MARTHA ISABEL MIRANDA LABRADA	5,00	3,50	4,00	4,50	4,50	4,50	5,00	4,50	4,33
23 MILDRED CAMACHO	5,00	3,50	4,00	4,00	5,00	4,50	5,00	4,50	4,25
24 MILLER CLAUDELY DRAGA	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
25 MIREYA LOPEZ	5,00	4,50	5,00	4,00	5,00	4,50	5,00	4,50	4,55
26 MONICA MEDINA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
27 NOHEMI MONTENEGRO	5,00	3,50	3,50	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00
28 ORFELINA MOSQUERA	5,00	3,50	5,00	4,50	5,00	4,00	5,00	4,00	4,33
29 VICTOR ALONSO RIAÑO GARCES	5,00	4,00	4,50	4,50	5,00	4,50	5,00	5,00	4,65

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1INEM.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACIÓN PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - COLEGIO INEM - CALI

		ASPECTOS A EVALUAR										NOTA FINAL DEL PROYECTO	
		Documentación: Plantilla Proyecto											
	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	ADYELA ROMERO	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,50	5,00	4,28
2	AIDA CELESTE AYALA TABARES	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	5,00	3,00	3,00	3,00	5,00	3,30
3	ANA JULIA SANCHEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,50	5,00	4,28
4	ARACELY CEBALLOS MIRANDA	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,35
5	BEATRIZ VELASCO	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	5,00	4,30
6	CARMEN VIVIANA MATTEUY	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	4,00
7	CAROLIANA REALPE	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,60
8	DIANA FERNANDA JARAMILLO	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,65
9	ERNESTO GARCIA ARBOLEDA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
10	FANNY ANGELA ZAMUDIO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	4,88
11	HAROLD MARTINEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	4,68
12	JORGE GUARNIZO OSORIO	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	5,00	3,00	3,00	3,00	5,00	3,30
13	JULIO MUÑOZ	5,00	5,00	5,00	4,00	3,50	0,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,13
14	LEYDER CORDOBA GONZALEZ	3,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	0,00	5,00	3,28
15	LUZ ADRIANA BECA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,50	5,00	4,80
16	MARIA ALEJANDRA ALONZO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
17	MARIA ISABEL VALENCIA	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	5,00	4,58
18	MARIO ERNESTO AMADOR	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	3,00	5,00	4,43
19	MARLENY SALAZAR POVEDA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
20	MARTHA CECILIA MEJA QUINTERO	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	4,48
21	MARTHA INES MEDINA	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	5,00	4,30
22	MARTHA ISABEL MIRANDA LABRADA	5,00	5,00	4,00	3,50	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	4,35
23	MILDRED CAMACHO	5,00	5,00	4,00	3,50	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	5,00	4,15
24	MILLER CLAUDELY DRAGA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	4,68
25	MIREYA LOPEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	5,00	4,30
26	MONICA MEDINA	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,50	5,00	4,53
27	NOHEMI MONTENEGRO	5,00	5,00	4,00	3,00	3,50	0,00	5,00	4,50	4,50	4,00	5,00	4,30
28	ORFELINA MOSQUERA	5,00	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,35
29	VICTOR ALONSO RIAÑO GARCES	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	5,00	3,95

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

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

	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	ADYELA ROMERO	5,00	4,50	4,00	3,50	5,00	5,00	5,00	4,45
2	AIDA CELESTE AYALA TABARES	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
3	ANA JULIA SANCHEZ	5,00	5,00	3,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,40
4	ARACELLY CEBALLOS MIRANDA	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
5	BEATRIZ VELASCO	5,00	3,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,68
6	CARMEN VIVIANA MATITU	4,00	4,50	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,80
7	CAROLIANA REALPE	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
8	DIANA FERNANDA JARAMILLO	5,00	4,50	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,60
9	ERNESTO GARCIA ARBOLEDA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
10	FANNY ANGELA ZAMUDIO	5,00	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,68
11	HAROLD MARTINEZ	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,93
12	JORGE GUARNIZO OSORIO	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
13	JULIO MUÑOZ	5,00	5,00	3,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,40
14	LEYDER CORDOBA GONZALEZ	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
15	LUZ ADRIANA BECA	5,00	5,00	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,63
16	MARIA ALEJANDRA ALONZO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
17	MARIA ISABEL VALENCIA	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
18	MARIO ERNESTO AMADOR	5,00	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
19	MARLENY SALAZAR POVEDA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
20	MARTHA CECILIA MEJIA QUINTERO	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
21	MARTHA INES MEDINA	5,00	5,00	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,70
22	MARTHA ISABEL MIRANDA LABRADA	5,00	4,50	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,75
23	MILDRED CAMACHO	5,00	5,00	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,63
24	MILLER CLAUDELLY DRADA	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
25	MIREYA LOPEZ	5,00	5,00	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,63
26	MONICA MEDINA	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,78
27	NOHEMI MONTENEGRO	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
28	ORFELINA MOSQUERA	5,00	5,00	4,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,70
29	VICTOR ALONSO RIAÑO GARCES	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,78

COLEGIOS MANUELITA, PALMIRA Y AMAIME

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - 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%	5%	30%	100%
1.	Alberto Valencia Angulo									0,00
2.	Aydee Murillo Hinestroza	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,75
3.	Bibiana Cifuentes	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,83
4.	Boris Fernando Vargas Agredo	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,80
5.	Diana Patricia Sandoval	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,95
6.	Jairo Bravo Muñoz	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,95
7.	Jhonny Cabezas Ortiz	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,90
8.	Jorge Jimmy Moreno Andrade	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,95
9.	María Luisa Grueso Hurtado	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,65
10.	Orlando Hurtado	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,95
11.	Ricardo Florian	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,05
12.	Alexandra Téllez	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,65
13.	Carlos Armando	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,70
14.	Carolina Bustos Marmolejo	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,95
15.	Elizabeth Maite	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,50	3,80
16.	Jesús Mauris Garra	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,95
17.	Johana Cárdenas Mapura	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,95
18.	José María Loaliza Ruiz									0,00
19.	Adriana Patricia Abadía Andrade	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,90
20.	Diana Bravo Morales	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,55
21.	Diana María Gil	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,50	3,65
22.	Elder Urbano Fernández	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,90
23.	Janet Moreno	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,50	3,75
24.	Leidy Johana Tello Gómez	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,90
25.	Luz Elisa Valderrama Arévalo	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,90
26.	Miryam Viviana Guevara García	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,90
27.	Myriam Patricia Santacruz	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,35
28.	Rosember López	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,65
29.	Jenni Veiquis									0,00
30.	Andrés Vázquez	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,95

**** No terminaron la primera parte o no entregaron proyecto

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1MANUELITA.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - Palmira - Valle

		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.	Alberto Valencia Angulo	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2.	Aydee Murillo Hinestroza	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,75
3.	Bibiana Cifuentes	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,70
4.	Boris Fernando Vargas Agredo	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,60
5.	Diana Patricia Sandoval	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
6.	Jairo Bravo Muñoz	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7.	Jhonny Cabezas Ortiz	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8.	Jorge Jimmy Moreno Andrade	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.	Maria Luisa Grueso Hurtado	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,20
10.	Orlando Hurtado	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
11.	Ricardo Florian	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,20
12.	Alexandra Téllez	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
13.	Carlos Armando	*	*	*	*	*	5,00	5,00	5,00	*	5,00	*	*
14.	Carolina Bustos Marmolejo	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
15.	Elizabeth Maite	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
16.	Jesús Mauris Sarria	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
17.	Johana Cárdenas Mapura	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
18.	José María Loaiza Ruiz	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19.	Adriana Patricia Abadía Andrade	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
20.	Diana Bravo Morales	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,30
21.	Diana María Gil	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
22.	Eider Urbano Fernández	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
23.	Janet Moreno	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
24.	Leidy Johana Tello Gómez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
25.	Luz Elisa Valderrama Arévalo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
26.	Miryam Viviana Guevara García	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
27.	Myriam Patricia Santacruz	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,25
28.	Rosember López	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,30
29.	Jenni Veiquis	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
30.	Andrés Vásquez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2MANUELITADocum.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

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

	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 Valencia Angulo	*	*	*	*	*	*	*	*
2.	Aydee Murillo Hinestroza	5,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	4,55
3.	Bibiana Cifuentes	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,85
4.	Boris Fernando Vargas Agredo	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,85
5.	Diana Patricia Sandoval	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
6.	Jairo Bravo Muñoz	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
7.	Jhonny Cabezas Ortiz	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
8.	Jorge Jimmy Moreno Andrade	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
9.	Maria Luisa Grueso Hurtado	5,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	4,55
10.	Orlando Hurtado	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
11.	Ricardo Florian	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	4,60
12.	Alexandra Téllez	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,85
13.	Carlos Amando	*	*	*	*	*	*	*	*
14.	Carolina Bustos Marmolejo	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,75
15.	Elizabeth Maite	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,70
16.	Jesús Mauris Sarria	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
17.	Johana Cárdenas Mapura	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,70
18.	José María Loaiza Ruiz	*	*	*	*	*	*	*	*
19.	Adriana Patricia Abadía Andrade	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
20.	Diana Bravo Morales	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	4,60
21.	Diana María Gil	*	*	*	*	*	*	*	*
22.	Eider Urbano Fernández	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
23.	Janet Moreno	*	*	*	*	*	*	*	*
24.	Ledy Johana Tello Gómez	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
25.	Luz Elisa Valderrama Arévalo	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
26.	Miryam Viviana Guevara García	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
27.	Myriam Patricia Santacruz	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	4,60
28.	Rosember López	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,70
29.	Jenni Veiquis	*	*	*	*	*	*	*	*
30.	Andrés Vásquez	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2MANUELITAPrograma.pdf>

COLEGIO TERESIANO LA CANDELARIA, MEDELLÍN

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - TERESIANAS LA CANDELARIA, MEDELLÍN

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 Diana Jannet Sanchez Peña	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,55
2 Erika María Díaz Blandón	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
3 Erika Paola Trejos Gómez	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
4 Gloria Patricia Velez Castañeda	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
5 Leidy Yohana Echeverry Perez	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
6 Sandra Inés Hurtado Rengifo	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
7 Claudia Patricia Posada Ruiz	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
8 Jenny Conde Sanchez	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
9 Lida González Hernández	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
10 Luis Andres Ospina Ramirez	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
11 Nery Esperanza Montaña Mogollón	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1TeresianasCandelaria.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - Teresianas La Candelaria, Medellín

ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)													NOTA FINAL DEL PROYECTO
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	Documentación: Plantilla Proyecto	Documentación: Plantilla Análisis	
											Plantilla Análisis del problema		
	Peso por aspecto ->	5%	5%	10%	15%	5%	5%	5%	15%	10%	15%	10%	100%
1	Diana Jannet Sánchez Peña	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
2	Erika María Díaz Blandón	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	Erika Paola Trejos Gómez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
4	Gloria Patricia Velez Castañeda	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
5	Leidy Yohana Echeverry Perez	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
6	Sandra Inés Hurtado Rengifo	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	4,40
7	Claudia Patricia Posada Ruiz	5,00	5,00	4,00	5,00	3,00	4,50	3,50	3,00	3,00	4,00	5,00	4,05
8	Jenny Conde Sanchez	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	0,00	5,00	3,00	3,00	4,00	5,00	3,90
9	Lida González Hernández	5,00	5,00	4,00	4,00	0,00	0,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	3,85
10	Luis Andres Ospina Ramirez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,75
11	Nery Esperanza Montaña Mogollón	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,30

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2TeresianasCandelariaDocum.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - Teresianas La Candelaria, Medellín

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 Diana Jannet Sanchez Peña	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
2 Erika María Díaz Blandón	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,50
3 Erika Paola Trejos Gómez	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,75
4 Gloria Patricia Velez Castañeda	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,50
5 Leidy Yohana Echeverry Perez	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
6 Sandra Inés Hurtado Rengifo	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
7 Claudia Patricia Posada Ruiz	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
8 Jenny Conde Sanchez	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
9 Lida González Hernández	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
10 Luis Andres Ospina Ramirez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
11 Nery Esperanza Montaña Mogollón	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2TeresianasCandelariaPrograma.pdf>

ANEXO 20

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

1. Proyectos de docentes: los enlaces corresponden a galerías que agrupan los proyectos desarrollados en cada capacitación.

- Unibagué grupo 2 (Ibagué):
Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/121035>
Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/121036>
- IE Kamusuchiwo'u (Puerto Bolívar):
Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/130606>
Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/130607>
- Colegio Indupalma (San Alberto)
Actualización: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/130608>

- Colegios Funluker (Manizales)

Grupo A - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/165567>

Grupo A - Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/140352>

Grupo B - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/130611>

Grupo B - Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/141093>

Grupo C - Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/130610>

Grupo C - Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/141091>

- INEM (Cali)
Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/143130>
Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/152212>
- Colegios Manuelita (Palmira)
Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/165032>
Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/165034>

- Colegio Teresiano Nuestra Señora de la Candelaria (Medellín)
 Parte 1: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/165649>
 Parte 2: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/165651>
2. Ejemplos de los proyectos publicados por los docentes en el Gestor de Proyectos de Eduteka (documentación)
- Unibagué grupo 2 (Ibagué):
 - Reciclaje: Selección y separación basuras in situ (Paola Suarez Roldán)
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/6459>
 - Pequeños Científicos: Estructuras (Andrés Felipe Gualtero)
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/6485>
 - IE Kamusuchiwo'u (Puerto Bolívar):
 - Aprendo valores (Alma Pimienta)
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/9620>
 - Colegios Funluker (Manizales)
 - Representación de fraccionarios (Hugo Nelson Ramírez)
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/8013>
 - Circuitos equivalentes con resistencias
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/7956>
 - INEM (Cali)
 - Fotografía Blanco y Negro (Carmen Viviana Matituy)
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/8711>
 - La Metamorfosis (Aracelly Ceballos)
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/8731>
 - Colegios Manuelita (Palmira)
 - Transporte de sustancias a través de la membrana celular
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/9096>
 - Semejanza y Congruencia entre Triángulos
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/9089>
 - Colegio Teresiano Nuestra Señora de la Candelaria (Medellín)
 - Tecnología: Fuentes de energía (Diana Jannet Sánchez)
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/8608>
 - Pirámide Alimenticia (Lida González)
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/8648>

3. Ejemplos de proyectos individuales de estudiantes en Scratch

- INSA (Cali): <http://scratch.mit.edu/projects/LilianaCeballosC/2460660>
- IE María Perlaza (Cali):
<http://scratch.mit.edu/projects/escmariaperlaza/2432148>
- Fé y Alegría, La providencia (Cali):
<http://scratch.mit.edu/projects/solanyi3/2458255>
- Colegio Comfandi El Prado (Cali):
<http://scratch.mit.edu/projects/OSCARVELASQUEZ/2460318>
- IE Antonio Lizarazo (Palmira):
<http://scratch.mit.edu/projects/DANIELGRUESOPEREZ/2460598>
- INDUPALMA (San Alberto, Cesar):
<http://scratch.mit.edu/projects/katiablanco/2438604>
- Colegio San Bonifacio de las Lanzas (Ibagué):
<http://scratch.mit.edu/projects/MLPB/2460429>
- IE Francisco de Miranda (Rovira, Tolima):
<http://scratch.mit.edu/projects/Elenitharodriguez/2443860>
- IE Nicanor Velásquez Ortiz (Ambalema, Tolima):
<http://scratch.mit.edu/projects/efom/2458406>
- IE Mariano Sánchez Andrade (Espinal Tolima):
<http://scratch.mit.edu/projects/claudiaguayara/2458377>

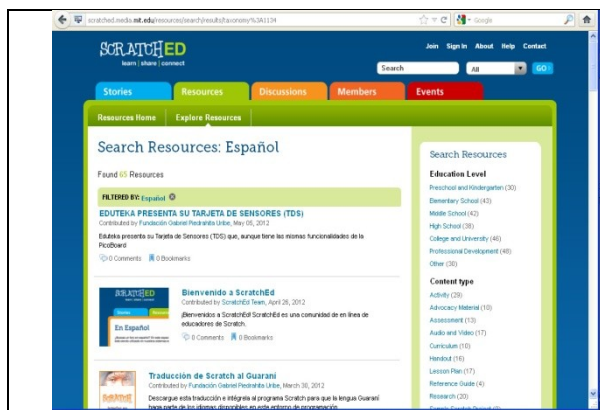
4. Ejemplos de galerías de proyectos de estudiantes por Colegio:

- INSA: 70 proyectos de estudiantes
 - Grado 3° (2011): 14 proyectos
<http://scratch.mit.edu/galleries/view/125242>
 - Grado 4° (2011): 11 proyectos
<http://scratch.mit.edu/galleries/view/125243>
 - Grado 5° (2011): 28 proyectos
<http://scratch.mit.edu/galleries/view/125244>
 - Grado 6° (2011): 17 proyectos
<http://scratch.mit.edu/galleries/view/125247>
- Colegio Indupalma: 28 proyectos
<http://scratch.mit.edu/users/colegioindupalma>
- Escuela María Perlaza: 4 proyectos
<http://scratch.mit.edu/users/escmariaperlaza>
- Colegio Fé y Alegría la Providencia: 4 proyectos
<http://scratch.mit.edu/users/solanyi3>
- Colegio San Bonifacio de las Lanzas: 7 proyectos
<http://scratch.mit.edu/users/MLPB>

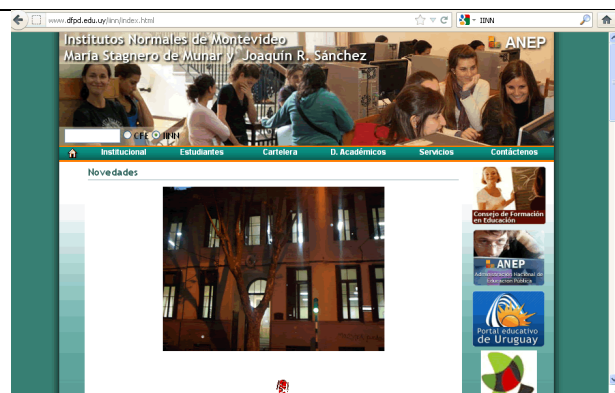
ANEXO 21

Sitios Web y Blogs que trabajan en educación y que hacen referencia a documentos de Scratch publicados en Eduteka

Los contenidos sobre SCRATCH de las siguientes páginas de Internet, se desarrollaron, tradujeron o publicaron en Eduteka. Las páginas hacen esa mención y los enlazan al portal. En ScratchEd nos dan el espacio para publicar esos contenidos.



<http://scratched.media.mit.edu/resources/search/results/taxonomy%3A1134>



<https://sites.google.com/site/iinndepinformatica/scratch/videos-tutoriales-de-scratch>



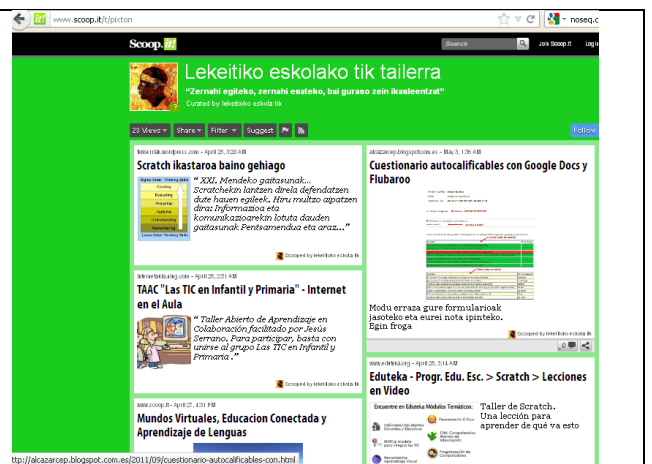
<http://inspeccioninformatica.blogspot.com/2010/06/eduteka-modulo-programacion-en-la.html>



<http://institutouniversitariosorjuana.blogspot.com/2010/11/scratch-eduteka-leccion-8.html>



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



<http://www.scoop.it/t/pixton>



<http://www.redescuela.org/Noticias/ScratchTraducci%F3nGuaran%ED>



<http://wikilinedu.educarex.es/mediawiki/index.php/Scratch>

ANEXO 22

Donación computadores Damas Cuerpo Consular



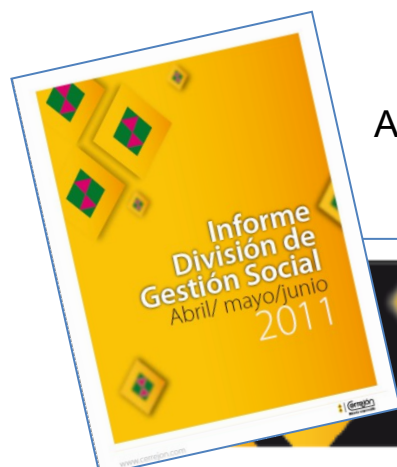
ANEXO 23

Visita comité TIC Colegio San Jorge



ANEXO 24

Apartado Informe Gestión Social Cerrejón



Mejoramiento de Competencias Docentes

Con el fin de fortalecer las competencias y contribuir al desarrollo profesional de los docentes de los establecimientos educativos localizados en el área de influencia de Cerrejón, la División de Gestión Social en convenio con la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe, desarrolló un proceso de capacitación a 25 docentes de la Institución Etnoeducativa Kamusuchiwo'u, Comunidad de Media Luna del municipio de Uribe en programación de computadores y la metodología **SCRATCH**.

SCRATCH es una estrategia de enseñanza y un nuevo ambiente en sistemas liderado hace cuatro años por el MIT (Massachusetts Institute of Technology) y diseñado específicamente para hacer que la programación de computadores se convierta en una herramienta para la enseñanza de las Matemáticas, las Ciencias Naturales y las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), a tiempo que fortalecen en los estudiantes competencias del siglo XXI como creatividad, pensamiento crítico, pensamiento lógico, solución de problemas y trabajo en equipo.

SCRATCH Matemáticas, Ciencias Naturales y TIC.



ingrid.ballesteros@cerrejon.com

35

www.cerrejon.com



ANEXO 25

Bolivia, Traducción de Scratch al Guaraní



