

PROYECTO SCRATCH MOTOROLA IV



FUNDACIÓN GABRIEL PIEDRAHITA URIBE

INFORME FINAL— ABRIL DE 2013

PROYECTO SCRATCH MOTOROLA IV

FUNDACIÓN

GABRIEL PIEDRAHITA URIBE

INFORME FINAL– ABRIL DE 2013

MIT's SCRATCH teacher training program Phase IV: Expansion and consolidation of STEM Education to new Colombian regions and cities, including Bogota and Medellin.



CONTENIDO

	Pág.
1. RESUMEN EJECUTIVO	1
2. ACTIVIDADES DEL PROYECTO	3
2.1 Contactos hechos en diferentes regiones de Colombia buscando nuevos aliados para llevar a cabo las nuevas capacitaciones y hacer el seguimiento.	3
2.2 Descripción de las 8 capacitaciones realizadas durante esta cuarta etapa	4

2.3	Scratch Day	6
2.4	Visita de la FGPU al Life Long Kindergaten (MIT Media Lab), Junio 28 de 2012	8
2.5	Capacitaciones avanzadas y seguimiento al trabajo de los docentes en el aula utilizando SCRATCH	9
2.5.1	Capacitaciones avanzadas	9
2.5.2	Seguimiento al trabajo de los docentes en el aula utilizando SCRATCH	11
2.6	Logros destacados de nueve de estas Instituciones Educativas durante esta Fase IV	13
3.	MECANISMOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN	19
4.	EVALUACIÓN DE RESULTADOS DEL PROYECTO	21
5.	NUEVAS PUBLICACIONES REALIZADAS DURANTE EL AÑO	25
	ANEXOS	27

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1	Taller "Uso educativo de Scratch", Colegios Teresianos, Medellín-Envigado
ANEXO 2	Taller "Uso educativo de Scratch", Colegio Nuestra Señora de Fátima – Policía, Cali
ANEXO 3	Programa Uso Pedagógico de las TIC, Alcaldía de Cali
ANEXO 4	Taller "Uso educativo de Scratch", Liceo Francisco José de Caldas (Ejército), Tolemaida
ANEXO 5	Taller "Uso educativo de Scratch", Liceo General Serviez (Ejército), Apiay
ANEXO 6	Taller "Uso educativo de Scratch", Liceo Gustavo Matamoros (Ejército), Yopal
ANEXO 7	Taller "Uso educativo de Scratch", Liceo Pichincha (Ejército), Cali
ANEXO 8	Taller "Uso educativo de Scratch", Colegio San Miguel Arcángel (Policía), Neiva.
ANEXO 9	SCRATCH DAY CALI 2012
ANEXO 10	VISITA AL MIT MediaLab, Junio 2012
ANEXO 11	Taller Piloto de "Narraciones Digitales", Cali
ANEXO 12	Evidencia del trabajo en Scratch con los estudiantes
ANEXO 13	Rúbricas para evaluar el desempeño en las partes 1 y 2 de las capacitaciones
ANEXO 14	Evaluación de Resultados de los participantes en los talleres, aplicando las rúbricas
ANEXO 15	Juegos y proyectos de aula desarrollados por los asistentes en las capacitaciones

1. RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo principal del Proyecto **"MIT's SCRATCH teacher training program Phase IV: Expansion and consolidation of STEM Education to new Colombian regions and cities, including Bogota and Medellin"**, patrocinado por la Motorola Solutions Foundation, es aprovechar la capacidad, materiales y experiencias desarrolladas en las Fases I, II y III (2008 – 2012), por la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU) en el uso educativo del entorno gráfico de programación de computadores SCRATCH, para consolidar los logros alcanzados en las fases anteriores y capacitar al menos (160) docentes que mayoritariamente trabajen con las Instituciones Educativas (Colegios o Liceos) de las Fuerzas de Seguridad de Colombia en las ciudades de Bogotá y Medellín. Cabe recordar que aunque se han venido capacitando principalmente docentes de las áreas de Informática, Matemáticas y Ciencias Naturales de Educación Básica; se incluyen además, en esta fase, docentes de las demás asignaturas.

En este Informe Final de la cuarta Fase describimos las actividades realizadas durante su vigencia comprendida entre los meses de Abril de 2012 y Marzo de 2013; los nuevos contactos realizados; las capacitaciones llevadas a cabo y los mecanismos e indicadores que desde el inicio del Proyecto se plantearon para evaluar su ejecución; la realización del "Scratch Day Cali – 2012"; los resultados obtenidos, comparados con los objetivos establecidos en la propuesta presentada a las entidades patrocinadoras; ; el seguimiento, avances y actualizaciones dadas a los docentes participantes en las tres fases anteriores; las nuevas publicaciones realizadas en Eduteka.org durante este período; y, finalmente, otros resultados valiosos, obtenidos durante la ejecución de esta cuarta etapa del Proyecto.

Es muy satisfactorio para la FGPU informar que todos los objetivos establecidos para esta Fase, se cumplieron ampliamente. Debe aclarar que, respecto al departamento del Tolima que ha tenido logros tan destacados en la segunda y tercera Fases, la elección de nuevo Gobernador y el cambio de Secretario de Educación, retrasaron hasta finales del año anterior la firma del acuerdo con el que se ampliaba el número de docentes a capacitar en el uso educativo de Scratch. Sigue siendo muy válido este párrafo consignado en el Informe Final de la tercera Fase que contextualizamos al finalizar esta cuarta Fase: "...es muy satisfactorio seguir obteniendo evidencia directa de cómo 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 FGPU deja constancia que en los contactos realizados tanto con los altos mandos de la Policía como del Ejército, ninguna de las dos fuerzas quiso que las capacitaciones ofrecidas en Scratch por la Fundación, se hicieran en las Instituciones Educativas que tienen en Bogotá o Medellín. Solicitaron más bien que estas se realizaran en otros municipios o ciudades a los que poco llegan este tipo de ofertas. Curiosamente ambas fuerzas escogieron sus Instituciones Educativas de Cali. La Policía pidió además incluir el colegio que tiene en Neiva (Huila). En el caso del Ejército, este solicitó que se llevaran a cabo en los Liceos de cuatro de sus principales Bases Militares: a) Liceo General Serviez, Base Apiay, Villavicencio (Meta); b) Liceo Francisco José de Caldas, Base Tolemaida, municipio de Nilo (Cundinamarca); c) Liceo Gustavo Matamoros León, Base Yopal, Yopal (Casanare) y d) Liceo Pichincha, Tercera Brigada, Cali (Valle). En total, se cubrieron seis Instituciones Educativas de las Fuerzas de Seguridad.

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe, consigna nuevamente sus sentimientos de gratitud hacia Motorola Solutions Foundation y Give to Colombia por el apoyo de ambas entidades en esta cuarta etapa y espera que, al leer el presente documento, las dos entidades constaten que se cumplieron todas sus expectativas.

2. ACTIVIDADES DEL PROYECTO

2.1 Contactos hechos en diferentes regiones de Colombia buscando nuevos aliados para llevar a cabo las nuevas capacitaciones y hacer el seguimiento.

En esta Fase la FGPU hizo un esfuerzo especial para ubicar y contactar a las personas indicadas en el departamento de Bienestar de las Fuerzas de Seguridad de Colombia (Ejército y Policía). Es esta dependencia la que tienen a su cargo el área de Educación y de ella dependen las Instituciones Educativas de esas fuerzas. La FGPU inició esta búsqueda desde el mes de Abril y consolidarla requirió además de reuniones en Cali, que su directora hiciera dos viajes a Bogotá; uno, para cumplir una cita con la Directora del área de Bienestar, Juanita Acosta, quién reporta a la Viceministra Yaneth Giha, y el otro, para reunirse con el Director de los Liceos del Ejército, General (r) Ramiro Bautista.

Además, la Fundación continuó trabajando para mantener las alianzas establecidas en años anteriores.

Recordemos que la FGPU inició en el 2009 la búsqueda de contactos y la continuó a lo largo de las cuatro etapas del proyecto. Estos contactos posibilitaron tanto en la etapa actual como en las anteriores, realizar muchas de las capacitaciones y seguimientos.

Los nuevos contactos que se adicionan a los realizados en años anteriores son:

- Alcaldía de Cali, Nueva administración
- Secretaría de Educación de Cali, nueva administración (Proyecto 1 a 1)
- Secretaría de Educación de Palmira (Proyecto 1 a 1)
- Comité Intergremial, Palmira (Valle)
- Directivas Policía Cali
- Policía Nacional, Bogotá
- Fundación Amigos de la Policía, Cali
- Colegio Nuestras Señora de Fátima, Policía, Cali
- Colegio San Miguel Arcángel, Policía Nacional, Neiva
- Vice Ministerio de Defensa Bogotá
- Directivos Liceos del Ejército, Bogotá
- Fundación Matamoros, Bogotá
- Fundación Arcesio Paz Paz, Cali
- Gimnasio del Dagua, Dagua (Valle)
- Instituto Caldas, Bucaramanga
- Corporación Manos Visibles, Bogotá
- "Parents Alliance" – Houston, Texas

2.2 Descripción de las 8 capacitaciones realizadas durante esta cuarta etapa

Durante el año 2012, se realizaron ocho capacitaciones, siete de ellas completas (Partes I y II) y una de la parte I. Estas son:

1	Antioquia (Medellín)	48 docentes de los Colegios Teresianos de Colombia – Abril de 2012
2	Valle del Cauca (Cali)	23 docentes del Colegio Nuestra Señora de Fátima, Policía – Marzo a Junio 2012 (media jornada)
3	Valle del Cauca (Cali)	37 docentes, programa Alcaldía de Cali, “Educación Digital para Todos” – Septiembre, 2012
4	Cundinamarca (Nilo)	34 docentes, Liceo Francisco José de Caldas, Base Militar Tolemaida – Octubre 3 al 12 de 2012
5	Meta (Villavicencio)	26 docentes, Liceo General Serviez, Base Militar Apiay - Octubre 3 al 12 de 2012
6	Casanare (Yopal)	35 docentes, Liceo Gustavo Matamoros, Base Militar Yopal - Octubre 3 al 12, 2012
7	Valle del Cauca (Cali)	29 docentes, Liceo Pichincha, Base Militar Tercera Brigada - Octubre 3 al 12 de 2012
8	Huila (Neiva)	26 docentes, Colegio San Miguel Arcángel, Policía – Semana del 22 de Octubre y Semana del 26 de Noviembre.



A continuación los detalles de estas capacitaciones:

La **primera** de ellas completa (Partes I y II, 80 horas) se realizó en Medellín - Envigado, Antioquia, en el mes de Abril de 2012, producto de la capacitación que la FGPU había dado a una de las Instituciones de las Teresianas, en el mes de Enero, al final de la Fase III. En ella se capacitaron 48 personas entre rectoras, coordinadoras y docentes, de las cuales se certificaron 46. (Ver Anexo 1).

La **segunda** capacitación completa, se hizo en Cali (Valle del Cauca), a 23 docentes del Colegio Nuestra Señora de Fátima, de la Policía; la mayoría de ellos enseñan en los grados de Primaria. Por falta de reemplazos, la formación se extendió entre Marzo y Junio de 2012 pues solo se disponía de media jornada para trabajar. Se certificaron 21 personas entre docentes y coordinadores (3). La Fundación suministró a todos los participantes una copia física del "Cuaderno de Trabajo para estudiantes" (<http://www.eduteka.org/ScratchCuadernoTrabajo1.php>) y un CD con múltiples recursos para trabajar con este entorno en el aula. (Ver Anexo 2).

La **tercera** capacitación parte I, se llevó a cabo en Cali, en la semana del 26 de Agosto, en el marco del programa de la Alcaldía "Educación Digital para Todos", a 37 docentes. Esta capacitación cubrió aspectos básicos del manejo de Scratch pues se enmarcaba dentro de una formación más amplia en la que los participantes recibieron también capacitación en ejecución de proyectos de aula tanto con Scratch como con otras herramientas de las TIC. No se dio certificación, pero los participantes si construyeron el Juego en Scratch y este se evaluó. (Ver Anexo 3).

La **cuarta** capacitación se realizó en la Base de Tolemaida (Cundinamarca), entre el 3 y el 12 de Octubre, a 34 docentes del Liceo Francisco José de Caldas. Fue una capacitación bastante retadora para el formador, tanto por el tamaño de esa Base como por las dificultades eléctricas y de conectividad que estaba experimentando el Liceo con unas reformas locativas que estaban haciendo. Los docentes hicieron un esfuerzo considerable y se certificaron los 34 participantes. (Ver Anexo 4).

Nota: a) Las cuatro capacitaciones a los Liceos del Ejército se realizaron en las mismas fechas.

b) La Fundación suministró a todos los participantes una copia física del "Cuaderno de Trabajo para estudiantes" (<http://www.eduteka.org/ScratchCuadernoTrabajo1.php>) y un CD con múltiples recursos para trabajar con este entorno en el aula.

La **quinta** se llevó a cabo en la Base Militar de Apiay (Meta), a 26 docentes del Liceo General Serviez. Aunque le habían garantizado a la FGPU la asistencia de 35 docentes solo se presentaron 24. En esta Base el reto fue la conexión a Internet que era muy intermitente pero trabajando algunas horas de más se lograron realizar los juegos y los proyectos de aula con Scratch. Se certificaron 22 de los participantes. (Ver Anexo 5).

La **sexta** se hizo en la Base Militar Yopal (Casanare), a 35 docentes del Liceo Gustavo Matamoros. Las directivas y docentes de este Liceo que participaron en los talleres, mostraron en su mayoría mucho interés por la herramienta y participaron activamente en el proceso de capacitación. Se certificaron 32. (Ver Anexo 6).

La **séptima** se realizó en la Base Militar de la Tercera Brigada, Cali (Valle), a 29 docentes del Liceo Pichincha. En esta oportunidad la FGPU debió suministrar hasta los almuerzos para que coordinadores y docentes cumplieran con el horario acordado para los Talleres. Además, se dañó el equipo de aire acondicionado de la sala; no se pudo reparar y las ventanas tienen

unas rejas que impiden abrirlas; hizo mucho calor y este interfirió con la buena marcha del proceso que debió prolongarse un día más para poderse terminar. Se certificaron 27. (Ver Anexo 7).

La **octava** se llevó a cabo en un colegio de la Policía, San Miguel Arcángel de Neiva (Huila), a 26 docentes. No se pudieron organizar los horarios de docentes y directivos para poder hacer los talleres en dos semanas consecutivas, por lo que el Capacitador de la FGPU tuvo que hacer dos viajes a Neiva para completar el proceso en las semanas del 22 de Octubre y del 26 de Noviembre. Como en el caso del colegio de la Policía de Cali, en esta ocasión la Fundación suministró a todos los participantes una copia física del “Cuaderno de Trabajo para estudiantes” (<http://www.eduteka.org/ScratchCuadernoTrabajo1.php>) y un CD con múltiples recursos para trabajar con este entorno en el aula. Se certificaron 23. (Ver Anexo 8).

En total se capacitaron 258 docentes de los cuales se certificaron 205.

Antes de finalizar, es importante recordar que los requisitos exigidos por la FGPU para otorgar la certificación a los docentes y directivos capacitados 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.

2.3 Scratch Day

En esta oportunidad y por cuarto año consecutivo, la FGPU en alianza con la Universidad Icesi celebró el día Mundial de Scratch con el “Scratch Day Cali – 2012”. En este evento académico de dos días de duración, que se realizó los días 4 y 5 de mayo para poder contar con la participación de la Dra. Natalie Rusk, del Life Long Kindergarten (MIT Media Lab), se entregó por primera vez en Colombia, el Premio “Scratch Colombia 2012”.

Este evento rebasó con creces todas las expectativas de la Fundación tanto en lo referente a asistencia como a concursantes para el premio y constituyó una clara demostración de lo que

ha permeado Scratch la educación escolar colombiana. Se inscribieron 467 docentes y directivos de educación Básica y Media, provenientes de 13 departamentos de Colombia y de más de 45 Instituciones Educativas, oficiales y privadas, interesados en utilizar el entorno de programación de computadores SCRATCH como herramienta de las TIC que enriquece los ambientes de aprendizaje cuando se integra al currículo escolar.

Hubo cuatro conferencias durante el evento. Dos de ellas, videoconferencias, pues a la Dra. Rusk la operaron de urgencia (apendicitis) pocos días antes del evento; las otras dos fueron presenciales y estuvieron a cargo de directivos de la U. Icesi y de la FGPU, y de un alto funcionario de Computadores para Educar. Se ofrecieron, además, seis Talleres, tanto sobre temas de uso educativo de Scratch, como sobre diferentes enfoques de Robótica. Estos últimos, liderados por docentes de la Universidad Icesi y capacitadores de Computadores para Educar (CPE).

Optaron por el premio "Scratch Colombia 2012", 47 proyectos de Scratch que tenían como requisito el que los docentes ya los hubieran trabajado con sus estudiantes en el aula. La alianza U. Icesi - FGPU quería comprobar con este mecanismo que los maestros si estaban trabajando en ese entorno de programación con sus estudiantes. El jurado estuvo conformado por el doctor José Hernando Bahamón, Director Académico de la Universidad Icesi, candidato a doctor en Educación de la Universidad de Sevilla, España; y la ingeniera Luz Elena Jiménez, Directora del Centro de Recursos para el Aprendizaje de la misma Universidad – CREA, candidata a doctorado en Educación de la Universidad Autónoma de Madrid, España. A su cargo estuvo la difícil labor de escoger tanto los 10 proyectos finalistas como los 3 ganadores. Las propuestas fueron tan buenas que decidieron otorgar dos segundos puestos.

Para la FGPU fue especialmente significativo que el Primer lugar quedara en manos de tres docentes de la Institución Educativa "Marco Fidel Suárez" de Coello, Tolima (Institución rural que obtiene sus recursos de una granja avícola), pues demostró que las capacitaciones dadas por la Fundación a los formadores de la Universidad del Ibagué, dieron y siguen dando, muy buenos resultados.

Para mayor información de lo que pasó en esos dos días del evento, favor consultar el ANEXO 9 en el que se encuentran: a) Listado de Asistentes; b) Fotografías y videos del evento; c) Listado de Proyectos Finalistas; d) Proyectos ganadores; e) Evaluación de algunos de los talleres realizados

Además, pueden verse muchas de las actividades realizadas durante el evento, conferencias, talleres, fotografías y videos, ingresando a la siguiente dirección: <http://www.eduteka.org/ScratchDay2012/memorias.php>

2.4 Visita de la FGPU al Life Long Kindergarten (MIT Media Lab), Junio 28 de 2012

El grupo desarrollador de Scratch en el Life Long Kindergarten venía anunciando, desde hacía varios meses, el lanzamiento de la versión 2.0 de Scratch que tendrá grandes modificaciones y mejoras. Una de ellas es que esa versión residirá en la Web, situación esta complicada para países como el nuestro por las deficiencias en conectividad en muchas de nuestras Instituciones Educativas. Con esta y otras inquietudes en mente, solicitamos una cita tanto al Dr. Mitchel Resnick, jefe de ese grupo, como a Karen Brennan encargada del sitio Web de Scratch para docentes (ScratchED). Nos recibieron el Dr. Resnick y la asistente de la Dra. Brennan, Michelle Chung.

El Dr. Resnick siempre es muy deferente con la FGPU; lo fue especialmente en esta oportunidad en la que agradeció todo lo que ésta ha hecho por la difusión de las ventajas educativas de Scratch en el mundo hispanoparlante.

Algunos temas tratados por la Fundación durante la reunión fueron:

a) Entregarle una copia del Informe de MOTOROLA III para que se enterara de los logros alcanzados por la FGPU con el importante apoyo recibido de la "Motorola Solutions Foundation"; b) hacerle ver al Dr. Resnick que, de los contenidos en español subidos a ScratchED, el 80% han sido traducidos o producidos por la FGPU; c) informarle sobre la investigación que, para medir el desarrollo del Pensamiento Computacional, inició desde el año pasado la FGPU en alianza con el Departamento de Psicología de la Universidad Icesi. Este punto le interesó especialmente y nos orientó sobre aspectos claves a observar y tener en cuenta, además de facilitarnos un documento que, sobre evaluación de Pensamiento Computacional, publicaron recientemente él y la Dra. Brennan. Como se informa más adelante, la FGPU ya tradujo y publicó en Eduteka ese artículo.

La FGPU le hizo algunas solicitudes; entre ellas, que hubiera una versión descargable de Scratch 2.0, pues en mucho de nuestros países el acceso a Internet de banda ancha sigue siendo privilegio de pocos; él se comprometió a atender esa solicitud. Le pedimos también autorizar el ingreso a la FGPU a la versión de prueba de Scratch 2.0 para conocerla, ensayarla y darles retroalimentación. Nos respondió que otorgaría ese permiso a principios de Septiembre, como en efecto lo hizo.

Una de las informaciones más interesantes recibidas ese día fue sobre el trabajo que vienen adelantando en una versión de Scratch para niños pequeños llamada "Scratch Junior". El Dr. Resnick nos contó que venían trabajando en ella con la Universidad de Tufts desde hacía más de un año, que probablemente su lanzamiento se tomaría un año más y cerró el tema haciéndonos una demostración de algunos de sus componentes en una versión preliminar. Ver fotos de la visita en el ANEXO 10.

Antes de despedirnos le preguntamos en que podría ayudar la FGPU para que siguiera avanzando el uso educativo de Scratch y sus palabras fueron estas: Traduzcan y difundan información sobre Scratch y promuevan los materiales nuevos que producimos en todas las

oportunidades en las que la Fundación haga presencia. En respuesta a esa solicitud llegamos a traducir y publicar el documento que nos recomendó.

La versión Beta (o de prueba) de Scratch 2.0 se puso a disposición de los usuarios el 28 de Enero de 2013. La versión definitiva de Scratch 2.0 será lanzada el día 9 de mayo de 2013. Anticipándonos a esa fecha, elaboramos una Guía de Referencia para esa nueva versión. En la sección de Créditos de esta Guía, damos crédito al apoyo de la "Motorola Solutions Foundation": <http://www.eduteka.org/pdfdir/ScratchGuiaReferencia.pdf>

2.5 Capacitaciones avanzadas y Seguimiento al trabajo de los docentes en el aula utilizando SCRATCH

2.5.1 Capacitaciones avanzadas

La Fundación ha buscado siempre expandir las posibilidades del uso educativo de Scratch; por ese motivo, en las Instituciones Educativas en las que realiza seguimiento más cercano, llevó a cabo las capacitaciones que se enumeran a continuación.

a) Narraciones Digitales:

Las Narraciones Digitales (ND) cuentan historias sobre situaciones o experiencias personales o de terceros utilizando medios digitales. Al trabajar en ellas, los estudiantes se convierten en creadores activos, en lugar de consumidores pasivos de multimedia.

Entre los meses de Julio y Agosto de 2012, la FGPU realizó un Taller Piloto en Narraciones Digitales para 8 docentes de las Instituciones Educativas María Perlaza, Corporación Educativa Popular (CEP) y La Providencia. Como tres de esos docentes ya estaban capacitados en Scratch, el producto de sus Narraciones lo trabajaron con este entorno.

Ver en ANEXO 11 fotos de la capacitación, rúbricas de evaluación y un ejemplo de una de esas narraciones.

b) Taller sobre uso de la Tarjeta de Sensores (TDS)

Como ya lo consignamos en el informe de la Fase III, la FGPU buscó maneras de diversificar e incrementar el alcance de las experiencias de aula con Scratch, mediante proyectos con mayor interactividad, que enriquecieran aún más los aprendizajes de los estudiantes. Una de las funcionalidades más interesantes que encontró 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. Lo anterior, utilizando la Tarjeta de Sensores; más información sobre esta: <http://www.eduteka.org/modulos/9/373/2089/1>

Los días martes 18 y miércoles 19 de Septiembre, la FGPU dictó un Taller sobre la TDS y su programación con Scratch para cinco docentes del INSA. Recordemos que una de las funcionalidades de Scratch es la de leer datos provenientes de sensores y utilizarlos para que

los objetos de este entorno respondan a diferentes estímulos del mundo físico. Todo esto se enmarcó en proyectos de aula y citamos tres ejemplos a continuación.

1- Introducción a los sensores

<http://scratch.mit.edu/projects/eduteka/3266612>

2- Sensores

<http://scratch.mit.edu/projects/eduteka/3266659>

3- Fotosíntesis

<http://scratch.mit.edu/projects/eduteka/3266673>

c) Identificación, expresión y regulación de emociones con Scratch:

Se espera hoy en día que los sistemas educativos preparen a los estudiantes no solo para vivir y trabajar en armonía con los demás, sino para ser buenos ciudadanos. Convertir en realidad este propósito pasa necesariamente por que cada estudiante se conozca a sí mismo e identifique y aprenda a regular sus propias emociones. Según J. Delors, solo entonces, "podrá realmente ponerse en el lugar de los demás y comprender sus reacciones". Es precisamente en este campo en lo que se ha estado trabajando con docentes y estudiantes del INSA de los grados 2° a 6° de educación básica, utilizando como posibilitador a Scratch. Nos basamos en el potencial que tiene la programación de computadores para generar ambientes controlados que desencadenan en los estudiantes diversas emociones.

Manifiestan los docentes de todos estos grados, que desde que se abrió un espacio de reflexión en la clase para que los estudiantes identificaran, expresaran y socializaran abierta y libremente las emociones que se desencadenan en ellos al programar con Scratch, han observado cambios positivos en ellos respecto al manejo de sus emociones y a las relaciones con los demás.

Se trabaja ahora con 14 "emoticones", en forma de Objetos de Scratch, que identifican distintas emociones. Por ejemplo: Ira, Tristeza, Tristeza con llanto, Admiración, Alegría, Reto etc. Incluye además, la explicación del uso del proyecto Scratch: "Emoticones_prg" (<http://scratch.mit.edu/projects/jualop/2560849>), creado por la FGPU, para gestionar de manera integrada los catorce emoticones utilizados y una propuesta de cómo trabajar en el aula la regulación de emociones.

Este trabajo ha sido tan positivo que en el mes de Abril de 2013, la FGPU capacitó a 13 docentes de otras seis Instituciones Educativas para que comiencen a trabajar la regulación de emociones con Scratch.

En la siguiente dirección se encuentra, no solo más información sobre este tema, sino los resultados obtenidos en el 2012 en el INSA y las propuestas para el 2013:

<http://www.eduteka.org/modulos/9/378/2115/1>

d) Taller de Scratch 2.0

El jueves 14 de Marzo, la FGPU realizó un Taller en el INSA para presentar a 12 maestros la versión de Scratch 2.0. Se les indicó como ingresar al programa, se presentó la interfaz que ahora tiene, así como las características nuevas y más destacadas del programa, entre ellas, la generación de bloques de programación, video, sonido y editor de pintura. Se dio un tiempo para que cada participante comparara la versión 1.4 con la 2.0 y finalizó el taller con la realización de ejercicios cortos por los participantes usando los nuevos bloques y creando un objeto nuevo en el editor de pintura al que se daba movimiento.

Hubo consenso entre los docentes en que la nueva versión ofrece opciones muy interesantes. Destacaron la edición de sonido, la de video, la posibilidad de generar sus propios bloques, la creación de dibujos más detallados con el nuevo editor de pintura, la facilidad para agregar textos y las funciones del "Back Pack" para el intercambio de objetos y partes de la programación (reúso).

Esta experiencia permitirá a la FGPU refinar el Taller que ofrecerá en el encuentro educativo "EdukaTIC 2013", a realizarse en alianza con la Universidad Icesi en Mayo. Más información: <http://www.edukatic.co/agenda.php>

2.5.2 Seguimiento al trabajo de los docentes en el aula utilizando SCRATCH

La FGPU, utilizando diferentes medios, ha seguido en contacto con los docentes y directivos de las Instituciones Educativas capacitados durante estos cuatro años, haciendo seguimiento al trabajo que adelantan sus docentes con Scratch. Estos seguimientos, a nivel local y nacional, se hacen con periodicidades diferentes y por mecanismos como visitas a las instituciones, correo electrónico, chats y llamadas telefónicas. Tal como lo anotamos en el informe de la Fase anterior, los resultados obtenidos por las Instituciones Educativas han sido diversos; unos sobresalientes, otros dentro de parámetros normales y algunos más bien pobres. Esto último obedece casi siempre a la carencia de recursos, como número suficiente de computadores, limitación o carencia de acceso a Internet, falta de tiempo y especialmente, falta de apoyo por parte de las directivas. Por esta última razón, desde hace más de dos años la FGPU decidió que si en las capacitaciones ofrecidas en el uso educativo de Scratch, no participan los Coordinadores Académicos de las Instituciones Educativas, no las realiza, pues la finalidad del proyecto es que el esfuerzo y los recursos que se destinan trasformen, en la medida de lo posible, los procesos de enseñanza/aprendizaje en el aula.

Estrategias de seguimiento:

Lo que sigue a continuación tiene pocas modificaciones respecto a lo presentado en el Informe de la Fase III.

1. Se recomienda siempre a la IE construir el 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. Para guiar las prácticas de aula de los docentes les seguimos recomendando utilizar la cuarta versión del Cuaderno de Trabajo (<http://www.eduteka.org/pdfdir/AlgoritmosProgramacionCuaderno1.pdf>) que puede descargarse gratuitamente de Eduteka. Refuerzan esta recomendación las numerosas descargas del Cuaderno y los buenos comentarios que sobre él recibimos. Este documento registra un total de **311.747** descargas entre Abril 1º de 2012 y Marzo 31 de 2013.
4. Revisión y retroalimentación periódica a docentes, hecha de manera presencial o por Internet; algunas veces usando el Formato de Seguimiento para Autoevaluación que ellos diligencian y, otras, usando otros métodos. En el caso de las IE de Cali y Palmira, realizamos seguimiento presencial periódico. (Ver en el ANEXO 12, no solo los resultados de las 9 Instituciones Educativas destacadas abajo, sino la visita de seguimiento a dos de las IE de Palmira y la constancia gráfica enviada por el docente Andrés Gualtero de Ibagué).

Por otra parte, en el sitio Web de Scratch existe un Foro en Español para docentes al que la FGPU sube (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 Scratch en las cuentas de EDUTEKA en Twitter (@eduteka) y Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Eduteka/119446671447928>

Además, visibilizamos los documentos sobre Scratch en la comunidad para docentes ScratchEd:

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

En este sitio, creado y mantenido por el grupo desarrollador de Scratch, de los 84 recursos publicados en idioma español, 67 son contribución de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe; esto corresponde al 80% de las publicaciones.

Usando todas las estrategias de comunicación antes consignadas pretendemos llegar y seguir en contacto con el mayor número posible de docentes y directivos.

2.6 Logros destacados de nueve de estas Instituciones Educativas durante esta Fase IV

1. El Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA), de Cali, atiende población muy desfavorecida. Los docentes capacitados en Scratch por la FGPU y los que estos a su vez han capacitado, 22 en total, están realizando un muy buen trabajo que continúa sirviendo de ejemplo para otras Instituciones Educativas.

Se había reportado que durante el 4º período del año lectivo anterior, 2012, se comenzaría a trabajar con ejercicios de aprestamiento en actividades básicas de Scratch con los estudiantes de 2º grado (niños de 7 y 8 años). Este "ensayo" fue muy exitoso por lo que en el presente año lectivo, 2013, en el INSA se trabaja Scratch dentro de la asignatura de Informática desde grado 2º hasta 6º.

Los docentes siguen reportando mejoras significativas en el interés y rendimiento escolar de los estudiantes y en consecuencia el colegio decidió desde 2011:

a) Los estudiantes de 2º grado (niños de 7 y 8 años), apoyándose en el "Cuaderno de Trabajo", dedican una hora semanal a realizar actividades básicas con Scratch; están trabajando ahora en Secuencias Narrativas sencillas que inician dibujándolas y escribiéndolas en cartulina, para luego programarlas en Scratch. Están muy motivados y con esta acción se decidió iniciar en firme, un grado antes, el trabajo con este entorno de programación. Ver ANEXO 12.

b) Al trabajo realizado el año pasado con los grados 2º, 3º, 4º y 5º (8 a 10 años) en la práctica de identificación, expresión y regulación de emociones, se adicionó el grado 6º (11/12 años) después de la capacitación mencionada en el literal c de Capacitaciones avanzadas. Se mencionó antes que el trabajo con los estudiantes en este tema, utilizando como mediador la programación con Scratch, dio muy buenos resultados y por ese motivo en el presente año lectivo se convirtió en práctica regular en todos esos grados. La FGPU acrecentó el número de emociones a reconocer, elaborando 14 emoticones que representan las siguientes: Tristeza; Ira (enojo); Sorpresa (descubrimiento); Reto; Alegría (felicidad); Interés; Incapacidad (frustración); Miedo; Admiración; Vergüenza; Preocupación (angustia); Envidia; Tristeza con llanto e Incertidumbre.

Como dijimos en el informe de la Fase III, esta práctica busca sentar las bases para que los estudiantes, desde los primeros grados de escolaridad, auto-regulen sus emociones. Mencionamos también que este tema es cada vez más relevante en la educación escolar por su impacto en facilitar las buenas relaciones de los estudiantes con sus pares y desarrollar en ellos empatía por los sentimientos de otros. Incide además, en el rendimiento académico, pues juega un papel importante en la motivación hacia el aprendizaje.

c) Avanza la investigación que propuso el año pasado la FGPU al Departamento de Estudios Psicológicos de la Universidad Icesi: investigar el "Impacto de la

programación de computadores en el desarrollo de pensamiento computacional" (lógico, algorítmico, proposicional; además de la creatividad). Para ello, se diseñó una investigación cuantitativa-cualitativa con aplicación pre y post de un instrumento especialmente elaborado para medir el desarrollo del Pensamiento Computacional en niños de grados 2° y 3°. Este año se unió al proyecto una nueva investigadora la Dra. Sandra Patricia Peña Bernate.

Como avances, ya se han realizado las siguientes tareas: a) Diseño del instrumento de medición del Pensamiento Computacional; b) Aplicación piloto de este instrumento de medición en INSA a 12 estudiantes de los grados 2° y 3° (3 estudiantes de grado 2A, 3 de grado 2B, 3 de 3A y 3 estudiantes de grado 3B); b) Análisis de tareas en prueba piloto aplicada en INSA; c) Ajuste del instrumento de medición; d) Aplicación del instrumento de medición a 127 estudiantes de grados 2° y 3° del INSA; e) Diseño definitivo de base de datos para registrar la información proveniente de las pruebas; f) Traducción y adaptación de la rejilla de observación de clases "ICOT", desarrollada por ISTE; g) Análisis preliminar de los datos obtenidos al aplicar la prueba en los cuatro grupos; h) Registro en base de datos de la información del instrumento de medición aplicado en INSA.

En los próximos meses se llevarán a cabo 12 observaciones de clase en cada uno de los cuatro grupos objeto de estudio: 2A, 2B, 3A, 3B. Estas observaciones consisten en el registro de la clase mediante la utilización de la rejilla de observación "ICOT", grabación en video del trabajo de los estudiantes y grabación de las acciones que realizan algunos estudiantes en el entorno de programación Scratch. Para esto último, en cada uno de los cuatro grupos se seleccionarán: un estudiante en particular cuyo rendimiento académico y comportamiento sean "promedio" y otro, en cada una de las observaciones, cuya escogencia se hará al azar. La grabación de la pantalla de los estudiantes antes mencionados se realizará con el software CamStudio.

d) Dentro del seguimiento al trabajo en Scratch, 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 las incorpora el INSA a sus prácticas educativas, modificando el componente curricular de Scratch para el año lectivo siguiente. A su vez y con base en ellas, la FGPU optimiza las estrategias para enseñar Scratch que utiliza tanto en las capacitaciones, como en el trabajo con este entorno en el aula.

e) Cabe destacar que la docente Liliana Ceballos del INSA ocupó el segundo puesto entre los ganadores del premio "Scratch Colombia 2012", con el proyecto: Historia del Computador. Su proyecto y el de otro de los participantes fueron tan buenos, que el Jurado decidió otorgar dos segundos premios.

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), es otra de las instituciones muy comprometidas con el aprendizaje de sus estudiantes mediado por Scratch. El colegio atiende los grados de primaria y trabaja con este entorno desde grado 0 (preescolar) hasta 5°. Enmarcan ese trabajo dentro del MODELO TEB-INDUPALMA, propuesta curricular que fundamenta la formación integral de los estudiantes soportada en tres pilares: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, TIC- (T); El desarrollo del espíritu emprendedor (E) y El aprendizaje del inglés como segunda lengua, bilingüismo (B).

Habíamos consignado en el informe de la Fase III que el colegio ganó el “XVII Premio Santillana de experiencias educativas, 2011”, con la propuesta *“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. Este año, en el marco del 11° Congreso Iberoamericano de informática educativa – RIBIE Iberoamericano, celebrado en Bogotá entre el 25 y el 27 de julio de 2012, ocuparon el primer puesto en la categoría de Experiencias docentes con el proyecto: “Creando ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC”. El enriquecimiento de esos ambientes estaba dado, casi en su totalidad, por Scratch. Para conocer aspectos de la premiación Ver ANEXO 12.

Inspirados en el evento del Día Scratch de Cali, decidieron realizar su propia celebración que también estuvo muy concurrida pues el colegio decidió ofrecer una capacitación en Scratch para padres, además de un concurso de habilidades, usando los retos cortos de programación propuestos por el Life Long Kindergarten (Dr. Resnick) traducidos y publicado por la FGPU. En este último participaron docentes, estudiantes de los Grados 3°, 4° y 5 y padres de familia. Para escoger al ganador la FGPU les generó y envió cinco nuevos retos, El premio para el ganador fue una Tablet. Para mayor información sobre este evento VER ANEXO 12.

La comunicación e intercambio de la FGPU con ellos es permanente.

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

- 3- Un resultado muy sobresaliente, de una de las 130 Instituciones Educativas públicas municipales del Tolima, fue el de la IE Marco Fidel Suárez de Coello, pequeña población rural de ese departamento que completa sus ingresos con el producido de la Granja Avícola que manejan. Sus docentes Jennifer Ramírez Cuenca, Martha Rocío Hernández y Myriam Clavijo se hicieron merecedoras al primer puesto en el premio “Scratch Colombia 2012” con su proyecto “Adiós al coco de las matemáticas”. Los trabajos realizados por los estudiantes para ese proyecto tuvieron como personajes principales (objetos) las gallinas y los huevos de la granja avícola que, como ya dijimos, tiene la Institución.

Este premio no solo es una prueba de la creatividad, el ingenio y los recursos que

movilizan esos docentes, sino de los avances y la calidad, logrados en el trabajo educativo con Scratch, por la FGPU y la Universidad de Ibagué en ese departamento. Para más información acceder a: <http://www.eduteka.org/ScratchDay2012/premio.php>

- 4- Otra Institución Educativa Tolimense, cinco de cuyos docentes compartieron el segundo lugar en el premio "Scratch Colombia 2012", fue el San Bonifacio de las Lanzas, de la ciudad de Ibagué. Este colegio se destacó desde un principio porque, inmediatamente después de recibir la capacitación en Scratch por parte de la FGPU, comenzó a trabajar con este en el aula y luego participó en una segunda capacitación, también de la FGPU. Los docentes formados se encargaron de cualificar a otros de sus compañeros y el avance en el uso educativo de Scratch dentro del colegio es permanente. El proyecto ganador fue "La biología del Scratch" y en él participaron los docentes: María Alejandra Román, Guillermo Jiménez, Alberto Londoño, Valentina Barbosa y Oscar Mauricio Cabrera. Más información accediendo a: <http://www.eduteka.org/ScratchDay2012/premio.php>

Los docentes del San Bonifacio recibieron por parte de la FGPU capacitación en el uso de la Tarjeta de Sensores (TDS); adquirieron 6 Tarjetas y ya están trabajando con estas en el aula.

En el caso de las dos Instituciones anteriores, cabe resaltar que buena parte de los sobresalientes resultados obtenidos se deben al trabajo en equipo que vienen realizando sus educadores.

- 5- Colegios de COMFANDI. Las 16 Instituciones Educativas propias que conforman su Sistema Educativo, más otras 2 que maneja la Caja con la modalidad de concesión, que en total atienden a más de 15.000 estudiantes de estratos muy bajos, funcionan todas bajo unos mismos lineamientos curriculares. Por lo complejo de este proceso se demoraron en diseñar el componente curricular de Scratch para los grados de primaria y secundaria, pero como puede verse en el Currículo COMFANDI 2012/2013, al que se accede por este enlace, ya lo oficializaron: <http://www.eduteka.org/pdfdir/CurriculoInformaticaPrimariaCOMFANDI2012.pdf>

- 6- Colegio Nuestra Señora de Fátima, Policía Nacional Cali. La capacitación y trabajo de seguimiento con esta institución, le ha traído a la FGPU muchas satisfacciones. Aunque, como se dijo en el apartado correspondiente, la capacitación tomó mucho tiempo, algunos docentes comenzaron a trabajar Scratch con sus estudiantes inmediatamente se terminó. Un docente de primaria, el Profesor Berrío, lo hizo con los grados 3º, 4º y 5º. Apoyado en el Cuaderno de Trabajo, alcanzó a realizar las primeras actividades de este. En este año lectivo, 2013, trabajará el resto de actividades.

El profesor Gualdrón, que atiende los grados de Bachillerato, propuso al Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), con el que no habían podido cumplir con el requisito de programación exigido por éste para otorgarle a los Bachilleres del Colegio la certificación en Media Técnica avalada por esta, cumplir esta exigencia programando con Scratch. Presentó el entorno al SENA, que después estudiarlo y entender su

funcionamiento, lo aceptó. Este año los estudiantes de 10° y 11° podrán optar por esa posibilidad.

Es tan grande el compromiso con la enseñanza de Scratch demostrado por este docente y tal el dominio adquirido en el entorno, que la FGPU, como reconocimiento a su dedicación y compromiso, decidió invitarlo a ser Tallerista en "EdukaTIC 2013".

- 7- INEM. Esta Institución Educativa es la segunda más grande de Colombia, pues atiende 7.562 estudiantes. La FGPU capacitó a finales de la tercera Fase del este proyecto, a 31 docentes de todos los grados escolares que ya han capacitado a 25 compañeros más.

Algunos de estos docentes procedieron, además, a generar dos guías de apoyo para el trabajo con Scratch que utilizan tanto maestros como estudiantes. En las direcciones que listamos a continuación se encuentran los Blogs del INEM donde se publican actividades hechas con Scratch. El primer Blog es del año lectivo 2012 (<http://comerciales2011.jimdo.com/ofimática-ii>) y el segundo del 2013: (<http://comerciales2011.jimdo.com/tecnolog%C3%ADa-e-inform%C3%A1tica-10%C2%BA/?logout=1>)

Estos contenidos se elaboraron con los estudiantes del grado 11 (Grupo 15) y se publicaron en los Blogs. Este año se van a pulir más.

Cabe destacar aquí que la docente de Informática de algunos de los grados de Bachillerato del INEM, Diana Jaramillo, realizó un estudio empírico de cómo Scratch ayuda a desarrollar competencias en los estudiantes. Realizó este estudio para su tesis de Maestría en Informática que adelantó en el TEC de Monterrey, en convenio con la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Con el resultado del estudio ella asevera que Scratch ayuda a que los estudiantes aprendan a solucionar problemas y mejoren así su rendimiento en otras asignaturas. Cita como ejemplo de lo anterior, que los estudiantes que recibieron clases de Scratch (Grado 11° Grupo 15) obtuvieron mejores resultados, en aptitud matemática en las "Pruebas Saber" (Ministerio de Educación de Colombia), comparados con los estudiantes de otros grupos que no recibieron estas clases. VER ANEXO 12.

- 8- Liceo de la Amistad - Corporación Educativa Popular (CEP). La FGPU lleva 8 años trabajando con el CEP. Hace dos años sufrió una crisis por el retiro de un número considerable de sus docentes que no cumplían con unas exigencias de la Secretaría de Educación Municipal. En lo referente a Scratch, la FGPU tuvo que volver a capacitar a los docentes de primaria. En el momento contamos con una docente muy comprometida a quién certificamos y hemos fortalecido en otros temas relacionados con el uso de Scratch en el aula, como Narraciones Digitales y Regulación de Emociones. La FGPU ve que en esta Institución se volvió a fortalecer el uso educativo de Scratch, pues esta docente, no solo lo utiliza en el área de Informática, sino que lo integra con otras asignaturas académicas. También a ella se la invitó a ser Tallerista en "EdukaTIC 2013".

- 9- Institución Educativa (IE) Harold Eder- Palmira. El de esta IE es otro logro a destacar. Casi no logra la FGPU que ese colegio se decidiera a participar en la capacitación de Scratch. Cuando las directivas se dieron cuenta que se estaban quedando atrás de los otras 2 Instituciones que conformaron el grupo de Palmira (ver informe de Fase III), se animaron y hasta el Rector se cualificó. La capacitación realmente terminó a finales de 2012, pero algunos de sus docentes, como Mauris Sarria de la sede Eduardo Santos, comenzaron a trabajar con Scratch con sus estudiantes antes de que ésta terminara. En su Blog el docente (<http://iehe-eduardosantos.blogspot.com/>) tiene publicados proyectos de Scratch e información sobre el trabajo en los diferentes grados de esa sede. Ver los proyectos realizados por los estudiantes en: <http://scratch.mit.edu/users/IEHE-EDUARDOSANTOS>

3. MECANISMOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN

Se describen a continuación los mecanismos de evaluación establecidos para esta cuarta etapa del proyecto 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 13).
- 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 este que trabajarían 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. Recordemos que en el reporte de la Fase III se informó que 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. Esta última sirve también para valorar los proyectos en los que se usa la Tarjeta de Sensores (TDS). (Ver Rúbricas evaluación Parte 2, en ANEXO 13). Los resultados de la aplicación de las Rúbricas anteriores pueden verse en el ANEXO 14.
- Una cuarta rúbrica que se había incluido en la propuesta, para evaluar la efectividad de los docentes al usar Scratch en el aula mediante observación durante visitas a una muestra de ellos por parte de la FGPU no se construyó. Por una parte, se encontraron muchas dificultades para su diseño por las muy diversas circunstancias de uso por parte de instituciones y docentes; por otra, se hizo imposible, por obstáculos logísticos, realizar visitas de seguimiento a las instituciones de las fuerzas de seguridad ubicadas fuera de Cali. Se reemplaza por lo descrito en los numerales 2.5.2 y 2.6, arriba.
- 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 resultados consolidados de su aplicación, en los ANEXOS 1 al 9 y 11, que corresponden a cada una de las capacitaciones).

- Además, para verificar el cumplimiento de los objetivos de la Fase IV 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

A continuación se presenta el nivel de cumplimiento de algunas de las metas propuestas:

- Nos propusimos capacitar al menos 160 nuevos docentes en el uso del ambiente de programación de computadores SCRATCH. En total se capacitaron **258** docentes o el 161.2% de los propuestos. Lo anterior, sin asignarle ningún valor a los 37 docentes del proyecto "Educación Digital para Todos" de la Alcaldía de Cali, que cumplieron con los requisitos básicos de la Parte I de la capacitación (Ver los resultados detallados tanto en Actividades del Proyecto, numeral 2.2 como en los ANEXOS 1 a 9 y 11).
- Nos comprometimos a que al menos el 75% de esos docentes capacitados demostrara, 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 el cumplimiento de los requisitos para certificarse. La cifra de los que cumplieron con lo anterior durante el transcurso de la Fase IV y se certificaron, fue de **205** docentes o sea el 79.5%. Es decir, se cumplió el 106% del porcentaje objetivo y el 170% del número de docentes certificados objetivo.

Recordemos los requisitos de Certificación:

- 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. Los trabajos de los docentes se evalúan con las rúbricas ya descritas.
- Se estima en 60 el número de docentes capacitados durante esta fase que están sirviendo como capacitadores de sus compañeros docentes, un 23%. Se aspiraba a un 20%.
 - Nos comprometimos a realizar un cuarto "Scratch Day" en el que participaran al menos 50 docentes. Como reportamos en el apartado 2.3, el "Scratch Day Cali 2012" realizado en alianza con la Universidad Icesi contó con la participación de 460 docentes y directivos escolares de 13 departamentos de Colombia, pertenecientes a más de 45 Instituciones Educativas, oficiales y privadas. Esta meta se cumplió con creces, más de 900%. Ver <http://www.eduteka.org/ScratchDay2012/>

- En la propuesta nos comprometíamos, durante el año siguiente a la terminación de la Fase IV del Proyecto, a haber impactado al menos 3000 estudiantes con SCRATCH. Durante 2012, tenemos constancia de que el total de estudiantes impactados asciende a **14.611**; el año anterior esta cifra fue de 6.060. Esto sin contar a decenas de miles de estudiantes de las IE oficiales del Tolima impactados por medio de los formadores de la Universidad de Ibagué, capacitados por la FGPU.

El número de estudiantes impactados durante el año próximo solo lo podemos estimar en este momento, basados en esa cifra del año anterior, pues no tenemos ninguna información que nos haga pensar que van a disminuir; y basados, además, en la cantidad de estudiantes a quienes enseñan los docentes capacitados durante la Fase IV, que se estiman en alrededor de 5.000. Estimamos entonces que el total de estudiantes impactados, otra vez sin incluir a los alumnos de las IE tolimenses, estará entre 15.000 y 20.000 estudiantes.

ESTUDIANTES IMPACTADOS 2012

INSTITUCION		grado	Municipio	total estudiantes impactados por institución (2012)
1	INSA	2° a 5°	Cali	336
2	Fray Luis Amigó	4° a 6°	Cali	254
3	IE María Perlaza	3° a 5°	Cali	85
4	CEP	3° a 6°	Cali	251
5	Colegio Indupalma	0° a 5°	San Alberto (Cesar)	182
6	Comfandi Prado 2010-2011	6° a 11°	Cali	1.450
7	Comfandi Ciudadela	4° y 5°	Cali	450
8	Comfandi Yumbo	4° a 11°	Cali	639
9	Comfandi Palmira	6° a 11°	Cali	191
10	Comfandi Delicias	4° y 5°	Cali	320
11	Comfandi Miraflores	6° a 11°	Cali	1.003
12	Comfandi Terranova	Primaria y Bachillerato	Cali	313
13	Comfandi Buga	Primaria y Bachillerato	Buga	365
14	Comfandi Municipal	Primaria	Cali	296
15	Comfandi Prados de Oriente	Primaria	Cali	258
16	Comfandi San Nicolás	Primaria	Cali	398
17	Comfandi Calipso	Primaria y Bachillerato	Cali	570
18	San Bonifacio de las Lanzas (confirmado)	2° a 8°	Ibagué	392
19	IE Promoción Social (Sede Jorge Eliécer Gaitán)	3° y 4°	Cartagena	70
20	IE Antonio Lizarazo - 2011	Primaria y Bachillerato	Palmira	549
21	IE Semilla de la Esperanza - 2011	Primaria y Bachillerato	Amaime	424
22	IE Harold Eder	Primaria y Bachillerato	Palmira	135
23	IE La Milagrosa	6°	Palmira	180
24	INEM	Bachillerato	Cali	4.520
25	Nuestra Señora de Fátima	1° a 8°	Cali	700
26	Colegio La Providencia	2° a 7°	Cali	280
TOTAL ALUMNOS				14.611

- También el compromiso de subir al Gestor de Proyectos de Eduteka o al sitio Web de Scratch, para que estén disponibles en línea, más de 550 proyectos creados por docentes y estudiantes. Al finalizar esta IV Etapa se han subido al Gestor 711 proyectos creados por docentes; al sitio Web de Scratch (scratch.mit.edu) docentes y estudiantes han subido 715 proyectos según consta en los ANEXOS 12 y 15.
- Nos comprometimos también a que al menos 40% de los participantes en las Fases I a III hicieran uso del apoyo ofrecido. Este indicador, lamentablemente, es muy difícil de medir. Habría que hacer una encuesta a los centenares docentes de todo el país

capacitados durante las tres primeras Fases del Proyecto. Y eso está fuera de nuestro alcance. Como indicios claros del cumplimiento de este objetivo citamos las siguientes cifras sobre el tráfico entre el 1° de Abril de 2012 y 31 de Marzo de 2013 (periodo de ejecución de la Fase IV) para los recursos de SCRATCH publicados por Eduteka:

- a) Descargas del Cuaderno de Trabajo para Estudiantes: **311.747**. Vale la pena recordar aquí que en este documento la Motorola Solutions Foundation aparece en la portada, la contraportada y la página de créditos.
- b) Visitas al Módulo de Programación de Computadores en Educación Escolar (<http://www.eduteka.org/modulos/9>), en ese mismo período **124.820**. Los datos anteriores provienen de Google Analytics.

Además, reiteramos la impresionante cifra de más de 450 docentes participantes en el evento Scratch Day 2012, celebrado en alianza con la Universidad Icesi. Se estima que entre 40 y 50% de ellos habían sido capacitados directa o indirectamente durante las tres primeras Fases del Proyecto.

- Se consignan en este informe todas las evaluaciones realizadas por los docentes capacitados. Estas valoraciones son sobre su percepción respecto a la pertinencia de SCRATCH y su uso educativo. Entre los objetivos de esta Fase IV estaba el de que al menos el 80% de los docentes participantes calificaran positivamente el programa de capacitación. Como se puede apreciar en los ANEXOS 1 a 9 y 11 las evaluaciones realizadas por esos docentes son abrumadoramente positivas, tanto sobre el programa mismo, como sobre los instructores de la FGPU: 79% de las evaluaciones globales fueron de Excelente; y 20.5% de Buena. Solo una evaluación global, entre más de 300, fue de Regular.
Preguntados sobre la pertinencia de la capacitación, de los temas cubiertos, de las actividades desarrolladas y de los materiales utilizados, el 97,85% 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 98,31%, en una escala de Likert, los califican como “de acuerdo” o “completamente de acuerdo”.
- Es importante resaltar otros indicadores que sugieren mucho interés en el uso educativo de SCRATCH. Al momento de presentar este informe final de la Cuarta Fase, tenemos las siguientes cifras sobre el tráfico entre el 1° de Abril de 2012 y 31 de Marzo de 2013 para los recursos de SCRATCH publicados por Eduteka.
 - c) Descargas del Cuaderno de Trabajo para Estudiantes: **311.747**. Vale la pena recordar aquí que en este documento la Motorola Solutions Foundation aparece en la portada, la contraportada y la página de créditos.
 - d) Visitas al Módulo de Programación de Computadores en Educación Escolar (<http://www.eduteka.org/modulos/9>), en ese mismo período **124.820**. Para un gran total de **436.567**. Los datos anteriores provienen de Google Analytics.

5. NUEVAS PUBLICACIONES REALIZADAS DURANTE EL AÑO

A continuación se presenta el listado de los contenidos desarrollados o traducidos por la FGPU durante el curso de esta Fase IV, Abril de 2012 a Marzo de 2013. Todos estos contenidos son de acceso libre y gratuito para los docentes Hispanoamericanos interesados en consultarlos. Se publicaron en diferentes secciones de Eduteka; pero, principalmente, en el Módulo de Programación en Educación Escolar de esta (<http://www.eduteka.org/#!moduloL-Scratch>):

Identificación, expresión y regulación de emociones con Scratch

Autor: Juan Calor López García | **Publicado:** 2013-03-01

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

II Premio Scratch Colombia

Autor: EDUTEKA | **Publicado:** 2013-02-01

<http://www.eduteka.org/edukatic2013/premio.php>

10 actividades cortas para aprender Scratch

Autor: EDUTEKA | **Publicado:** 2012-11-01

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

Ideas que viajan alrededor del mundo

Autor: Patricia Díaz | **Publicado:** 2012-09-01

<http://www.eduteka.org/modulos/9/284/2123/1>

Nuevas propuestas para evaluar el Pensamiento Computacional

Autor: Karen Brennan & Mitchel Resnick | **Publicado:** 2012-09-01

<http://www.eduteka.org/modulos/9/284/2120/1>

Ganadores del Premio Scratch Colombia 2012

Autor: EDUTEKA | **Publicado:** 2012-06-01

<http://www.eduteka.org/ScratchDay2012/premio.php>

Configuración de la Tarjeta de Sensores (TDS)

Autor: Carlos Andrés Ávila (FGPU) | **Publicado:** 2012-06-01

http://www.eduteka.org/TDS_Configuracion.php

Memorias del Scratch Day Cali 2012.

Autor: EDUTEKA | **Publicado:** 2012-06-01

<http://www.eduteka.org/ScratchDay2012/memorias.php>

Principios rectores del Computer Clubhouse

Autor: LLK Group, MIT MediaLab | **Publicado:** 2012-06-01

Eduteka presenta su Tarjeta de Sensores (TDS)

Autor: Juan Carlos López García (FGPU) | **Publicado:** 2012-05-01

Eduteka entrevista a la Dra. Natalie Rusk**Autor:** EDUTEKA | **Publicado:** 2012-05-01**Entrevista: Scratch, disponible ahora en Guaraní.****Autor:** Juan Carlos López García (FGPU) | **Publicado:** 2012-05-01**Conceptos de programación desarrollados con Scratch****Autor:** Lifelong Kindergarten Group, Media Lab, MIT | **Publicado:** 2012-05-01**Pensamiento Computacional una habilidad de la era digital al alcance de todos****Autor:** ISTE, NSF & CSTA | **Publicado:** 2012-04-01**Cómo comprimir imágenes y sonidos en Scratch****Autor:** Willy Figueroa Celis (FGPU) | **Publicado:** 2012-04-01

Mención especial merece la invitación hecha a Juan Carlos López, Editor de Eduteka y participante muy activo, tanto en el desarrollo de materiales para el Proyecto, como en las capacitaciones, para escribir un capítulo en el libro "Tendencias emergentes en educación con TIC". Esta obra, editada por Asociación Espiral, Educación y Tecnología, contiene, a partir de la página 67, su artículo "Identificación y regulación de emociones con Scratch". Juan Carlos viajará a Madrid, España, en la segunda semana de Julio, para participar en el Congreso Euro-Iberamericano que tiene como tema central: "La formación del profesorado de secundaria". En este, dará una conferencia sobre la formación del profesorado en el uso de las TIC. Continuará la semana siguiente para Barcelona en donde participará en el encuentro Scratch "Connecting Worlds".

ANEXO 1

Taller “Uso educativo de Scratch”,

Colegios Teresianos de Colombia

Medellín - Envigado, Abril 2012

Lista de asistentes, Grupos 1 y 2

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado
1	Ana Dionis alvarez Perea	100%	Si
2	Carlos David Posada Fernández	100%	Si
3	Claudia Elisabeth Guzmán Parra	100%	Si
4	Claudia Lucía Parra Durán	100%	Si
5	Constanza Fernández Alfonso	100%	Si
6	Diana María Rondón Martínez	100%	Si
7	Diana Patricia Mazo Valderrama	100%	Si
8	Geovanna Patiño Rodríguez	100%	Si
9	Isabel Cristina Villegas Agudelo	100%	Si
10	Jose Alexander Estrada Villa	100%	Si
11	Lina Marcela Duque Aristizábal	100%	Si
12	Luz Marina Carmona Londoño	100%	Si
13	Luz Marina Tello	100%	Si
14	Luz Stella Alvernia Quintero	100%	Si
15	María Helena Rivillas Marínez	35%	No
16	Marta Ines Correa Restrepo	100%	Si
17	Nancy del Socorro Olaya	100%	Si
18	Nora Edelmis Pèrez Muñoz	100%	Si
19	Nora Elena Cardona Velásquez	100%	Si
20	Pedro Antonio Miranda Morales	100%	Si
21	Rubén Darío Betancur Atehortúa	100%	Si
22	Sandra Patricia Durango Ramirez	95%	Si
23	Sofía Arboleda Caro	100%	Si
24	Sonia Esther Lara Ramirez	100%	Si
25	Wilmar Plata Contreras	100%	Si

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado
1	Ángel Mauricio Aguilar Núñez	100%	Sí
2	Angela Patricia Moncada	100%	Sí
3	Claudía María Palacio López	40%	NO
4	Diana Alexandra Valencia	100%	Sí
5	diana yanet rivera ardila	100%	Sí
6	Isabel Cristina Rojas Cañón	100%	Sí
7	Jacquelin Cristina Guerra	100%	Sí
8	jose javier castilla cordoba	100%	Sí
9	Jury Andrea Estupiñán Salazar	100%	Sí
10	Lina María Vásquez Rojas	100%	Sí
11	Luis Ernesto Ibañez Sánchez	100%	Sí
12	Luz Amparo Tarazona Vega	100%	Sí
13	Maritza Alvarez Carvajalino	100%	Sí
14	Maritza Villacís Tamayo	80%	Sí
15	Martín Emilio Blanco Caselle	100%	Sí
16	Olga Cecilia Ramírez Cardona	100%	Sí
17	Paula Andrea Ramirez Palacio	100%	Sí
18	Ruby Zayas Camacho	100%	Sí
19	Sandra Milena Bermúdez	100%	Sí
20	Sulma Patricia	100%	Sí
21	Yelena Patricia Rincon Suarez	100%	Sí
22	Yelineth Quintero Chaverra	100%	Sí
23	Alina María Mercado	100%	Sí

Fotos del evento



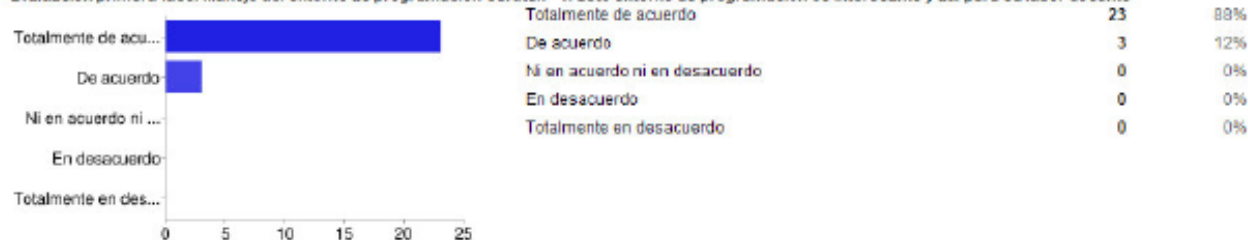
“¿Cómo llevar Scratch al aula?”

RESULTADOS EVALUACION (Retroalimentación Recibida)

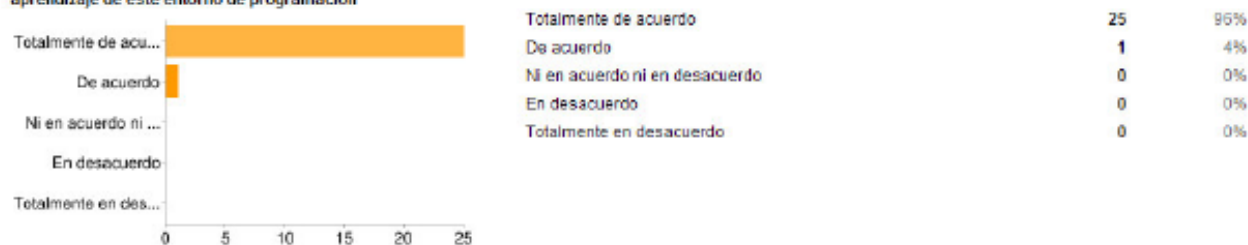
Colegios Teresianos

Grupo 1 – Gloria Elena Aranzazu

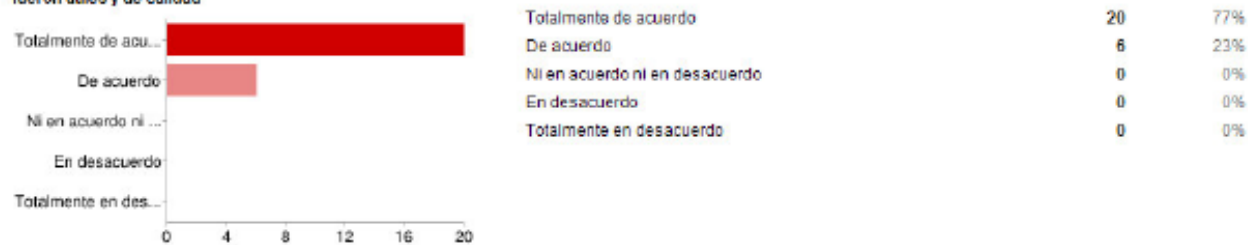
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



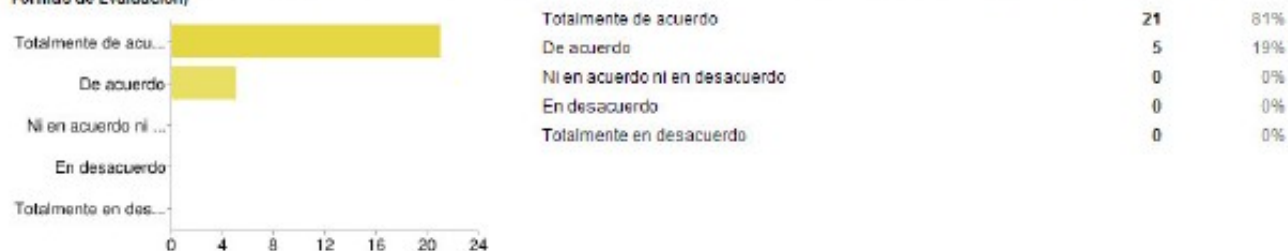
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



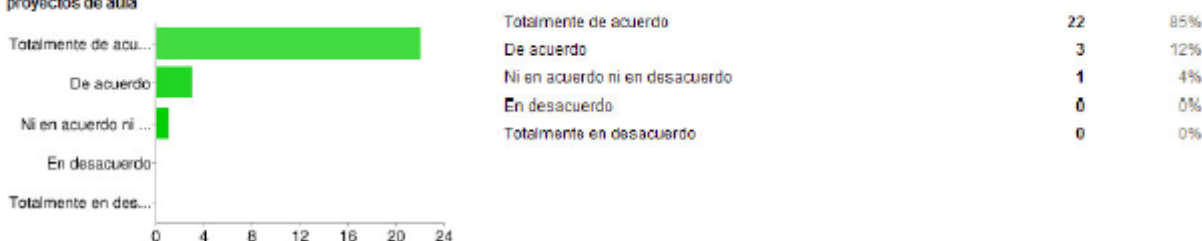
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 3. Los materiales de apoyo para esta fase (Cuaderno de trabajo, repositorio, ejemplos) fueron útiles y de calidad



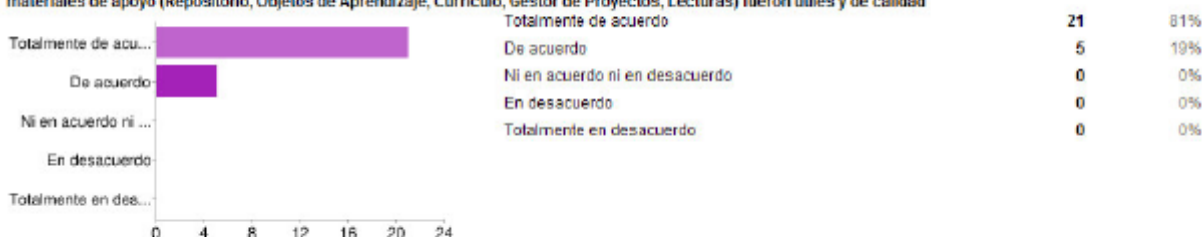
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza de Informática, Ciencias Naturales y Matemáticas (Metodología) - 4. Los temas abordados son pertinentes y aplicables en su labor docente (Creatividad, Solución de Problemas, Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Activo y por Proyectos, Formas de Evaluación)



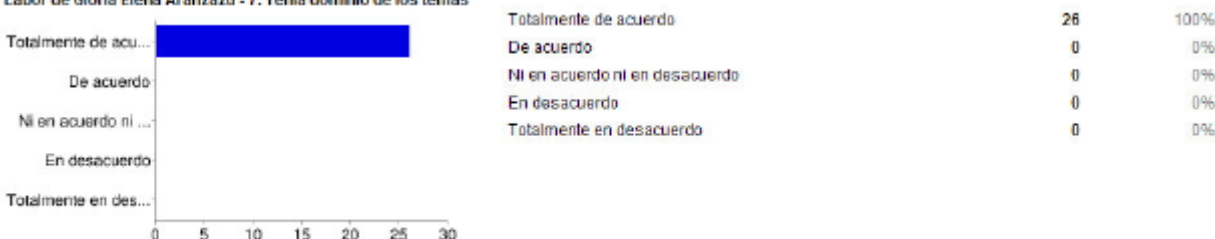
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza de Informática, Ciencias Naturales y Matemáticas (Metodología) - 5. Los contenidos y actividades presentados durante la segunda fase le brindaron herramientas para enriquecer tanto su práctica docente como la planeación de sus proyectos de aula



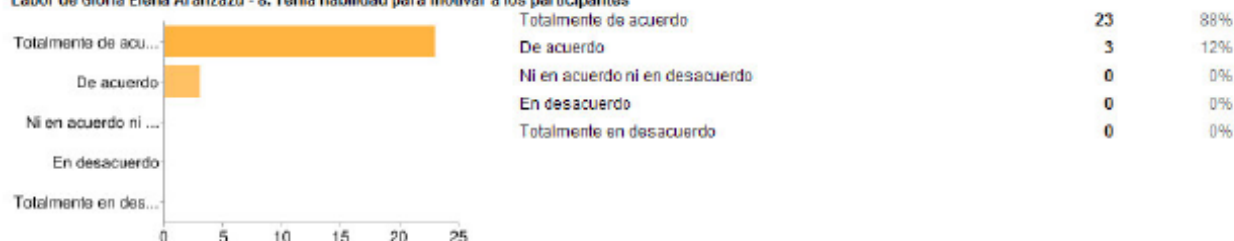
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza de Informática, Ciencias Naturales y Matemáticas (Metodología) - 6. Los materiales de apoyo (Repositorio, Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad



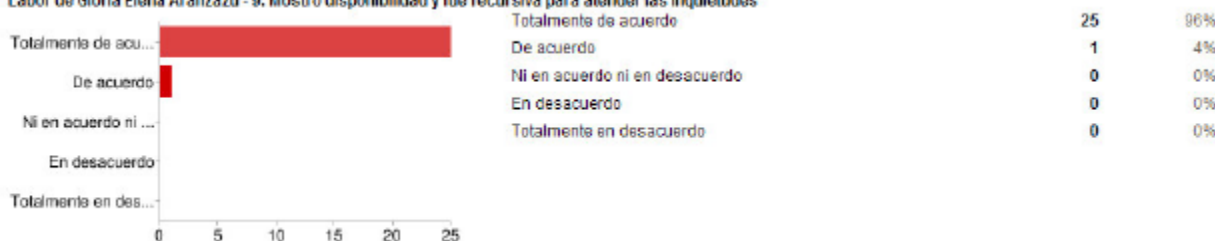
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 7. Tenía dominio de los temas



Labor de Gloria Elena Aranzazu - 8. Tenía habilidad para motivar a los participantes



Labor de Gloria Elena Aranzazu - 9. Mostró disponibilidad y fue recursiva para atender las inquietudes

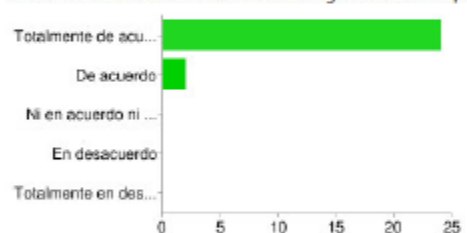


Labor de Gloria Elena Aranzazu - 10. Hizo buen uso del tiempo



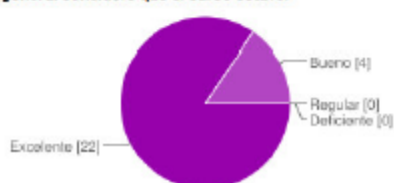
Totalmente de acuerdo	23	88%
De acuerdo	2	8%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Labor de Gloria Elena Aranzazu - 11. Fue organizada en la exposición de los temas



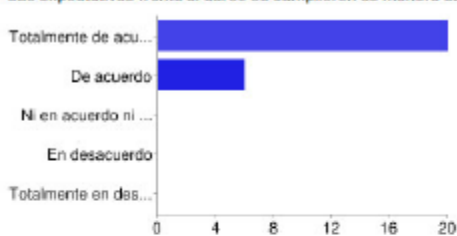
Totalmente de acuerdo	24	92%
De acuerdo	2	8%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

En general considero que el curso estuvo:



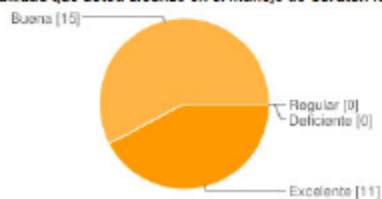
Excelente	22	85%
Bueno	4	15%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

Sus expectativas frente al curso se cumplieron de manera satisfactoria:



Totalmente de acuerdo	20	77%
De acuerdo	6	23%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

La habilidad que usted alcanzó en el manejo de Scratch fue:



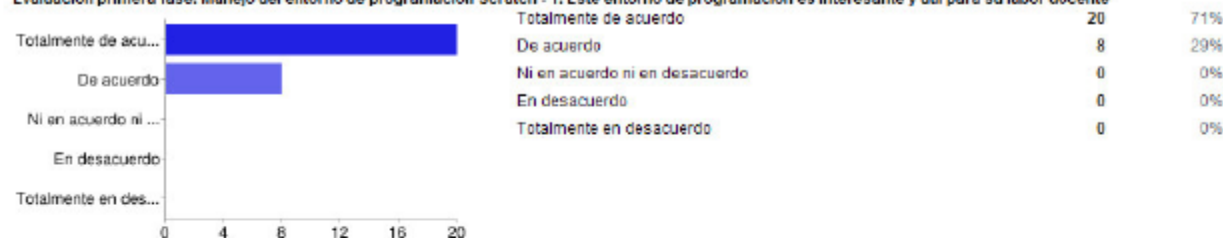
Excelente	11	42%
Buena	15	58%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

RESULTADOS EVALUACION (Retroalimentación Recibida)

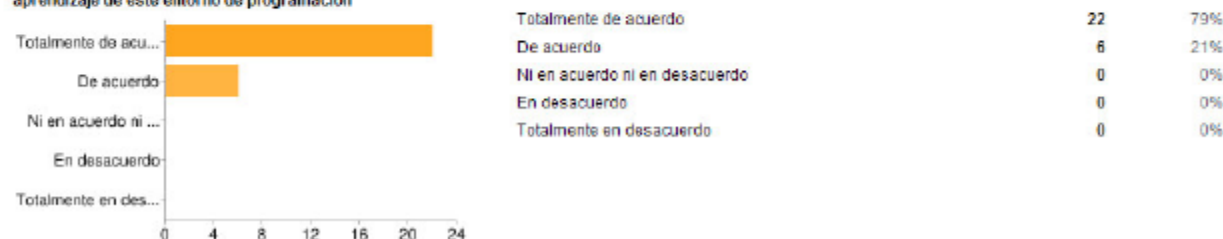
Colegios Teresianos

Grupo 2 – Andrés Avila

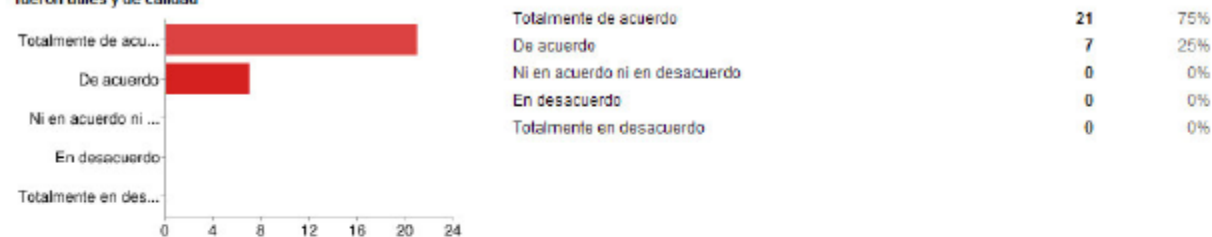
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



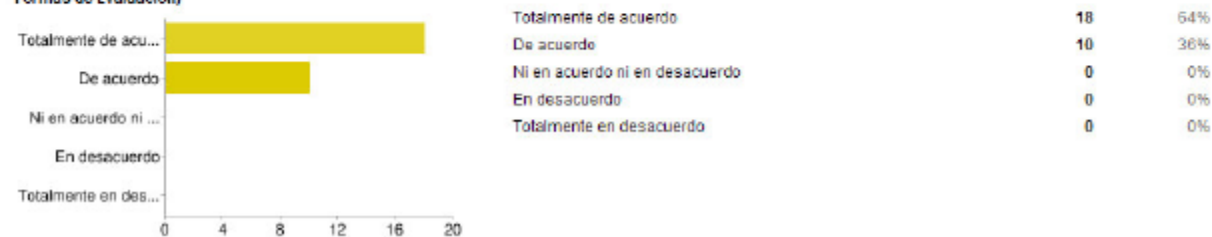
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



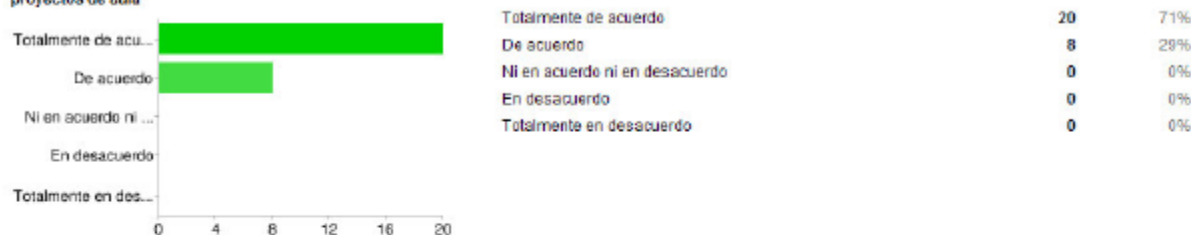
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 3. Los materiales de apoyo para esta fase (Cuaderno de trabajo, repositorio, ejemplos) fueron útiles y de calidad



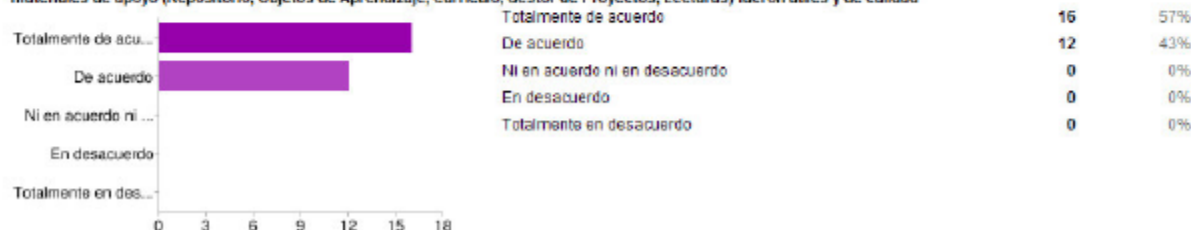
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza de Informática, Ciencias Naturales y Matemáticas (Metodología) - 4. Los temas abordados son pertinentes y aplicables en su labor docente (Creatividad, Solución de Problemas, Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Activo y por Proyectos, Formas de Evaluación)



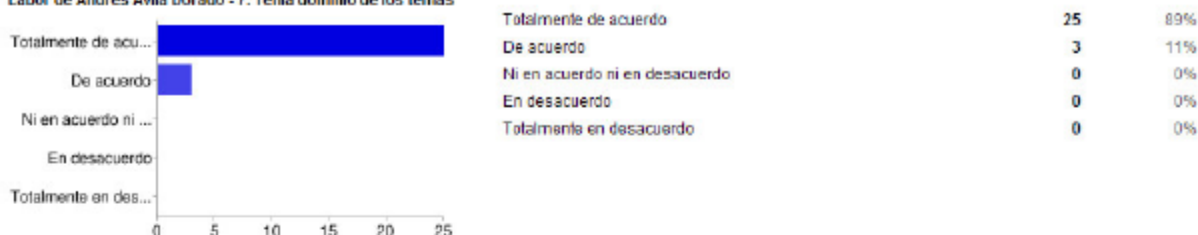
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza de Informática, Ciencias Naturales y Matemáticas (Metodología) - 5. Los contenidos y actividades presentados durante la segunda fase le brindaron herramientas para enriquecer tanto su práctica docente como la planeación de sus proyectos de aula



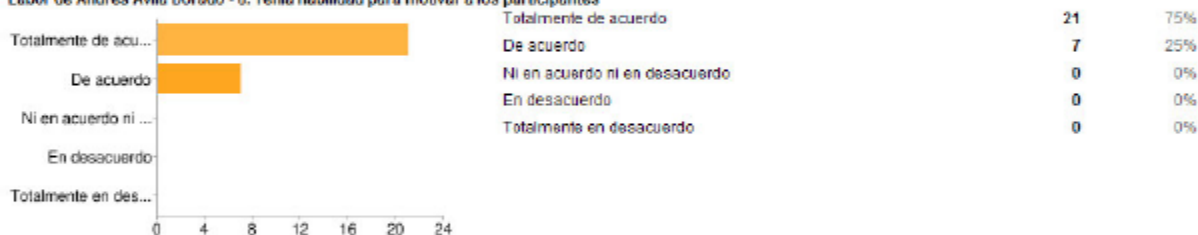
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza de Informática, Ciencias Naturales y Matemáticas (Metodología) - 6. Los materiales de apoyo (Repositorio, Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad



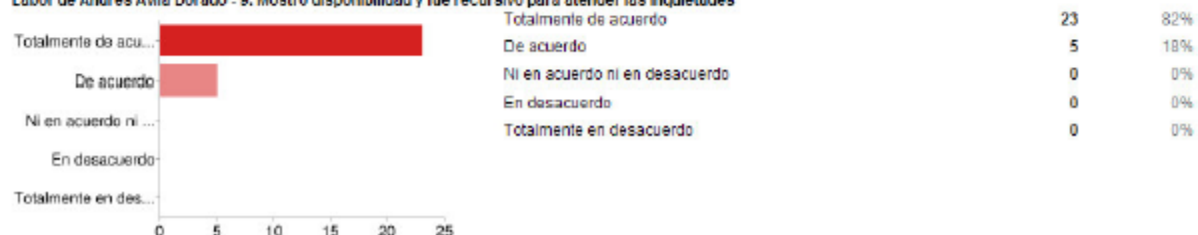
Labor de Andrés Ávila Dorado - 7. Tenía dominio de los temas



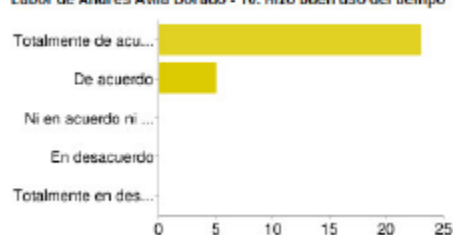
Labor de Andrés Ávila Dorado - 8. Tenía habilidad para motivar a los participantes



Labor de Andrés Ávila Dorado - 9. Mostró disponibilidad y fue recursivo para atender las inquietudes

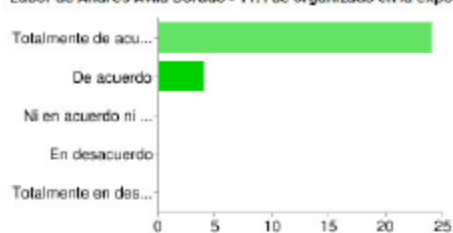


Labor de Andrés Ávila Dorado - 10. Hizo buen uso del tiempo



Totalmente de acuerdo	23	92%
De acuerdo	5	18%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Labor de Andrés Ávila Dorado - 11. Fue organizado en la exposición de los temas



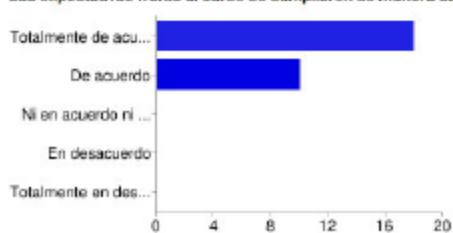
Totalmente de acuerdo	24	86%
De acuerdo	4	14%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

En general considero que el curso estuvo:



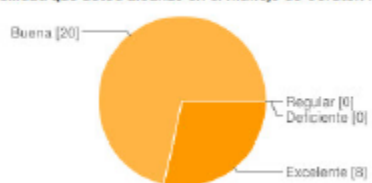
Excelente	25	89%
Buena	3	11%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

Sus expectativas frente al curso se cumplieron de manera satisfactoria:



Totalmente de acuerdo	18	64%
De acuerdo	10	36%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

La habilidad que usted alcanzó en el manejo de Scratch fue:



Excelente	8	29%
Buena	20	71%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

ANEXO 2

Taller “Uso educativo de Scratch”

Colegio Nuestra Señora de Fátima – Policía

Cali, Marzo a Junio de 2012

Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado
1.	María Ledy Gil Trujillo	95,0%	Si
2.	Willington Oliver Redín Villota	50,0%	No
3.	Rubén Alirio Patrana Acevedo	95,0%	Si
4.	Jorge Ignacio Ávila Henao	90,0%	Si
5.	Alvaro Pio Saavedra	95,0%	Si
6.	Harold Bocanegra Cortes	90,0%	Si
7.	Marlene Dehoyes Delgado	95,0%	Si
8.	Yaneth Moreno Gómez	50,0%	No
9.	Carlos Esteban Marin Hoyos	90,0%	Si
10.	Freddy Ramirez Perdomo	95,0%	Si
11.	Julio César Gallego Olaya	95,0%	Si
12.	Carmen Julia Quijano Castañeda	95,0%	Si
13.	José Jaime Túquerrez	85,0%	Si
14.	Yuberly Andrea Bonilla Daza	90,0%	Si
15.	Manuel Andrés Berrío Duque	95,0%	Si
16.	Carlos Arturo Bonilla Viveros	75,0%	Si
17.	Jaime Pulgarin Giraldo	95,0%	Si
18.	Robinson Salazar Lasso	90,0%	Si
19.	Edward Andrés Gualdrón	95,0%	Si
20.	Katty Hernández Vanegas	90,0%	Si
21.	María Johana Guzmán Cruz	80,0%	Si
22.	Diana Jenny Betancourt Ortiz	90,0%	Si
23.	Yudy Viviana López Cerón	85,0%	Si



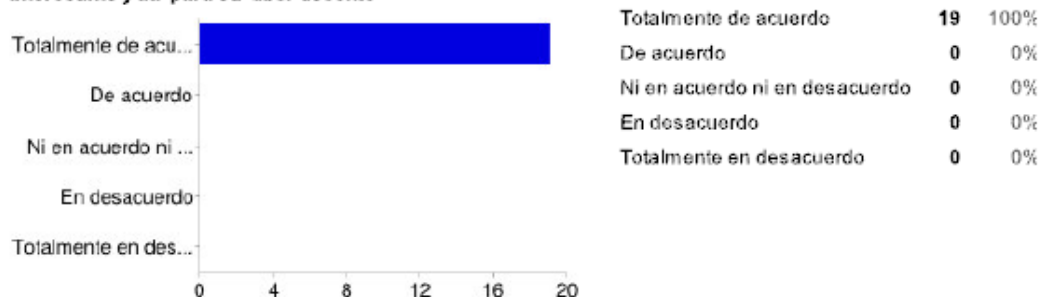
Una docente explica su proyecto en Scratch

RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida)

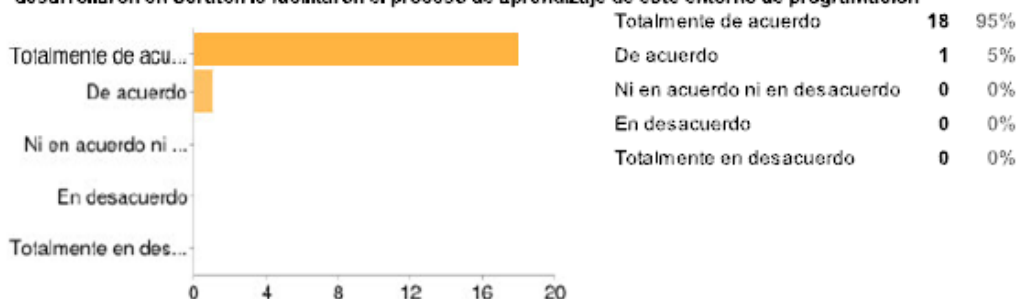
Colegio Nuestra Señora de Fátima – Policía, Cali

Fase 1

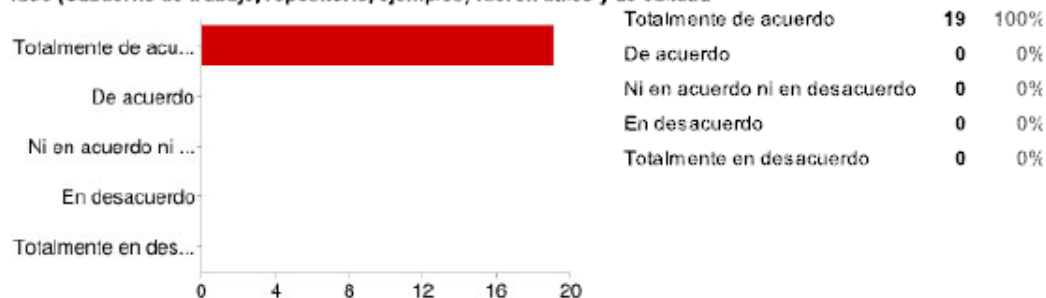
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



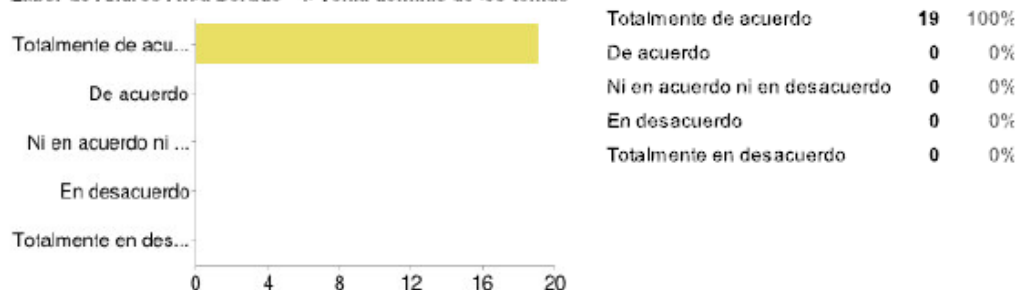
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 3. Los materiales de apoyo para esta fase (Cuaderno de trabajo, repositorio, ejemplos) fueron útiles y de calidad



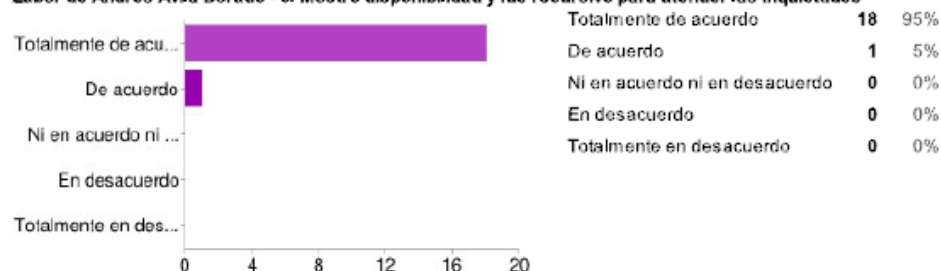
Labor de Andrés Ávila Dorado - 4. Tenía dominio de los temas



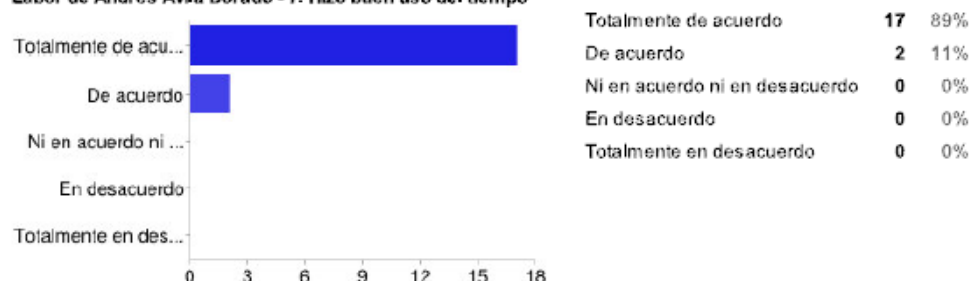
Labor de Andrés Ávila Dorado - 5. Tenía habilidad para motivar a los participantes



Labor de Andrés Ávila Dorado - 6. Mostró disponibilidad y fue recursivo para atender las inquietudes



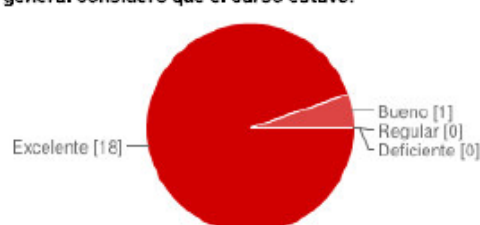
Labor de Andrés Ávila Dorado - 7. Hizo buen uso del tiempo



Labor de Andrés Ávila Dorado - 8. Fue organizado en la exposición de los temas

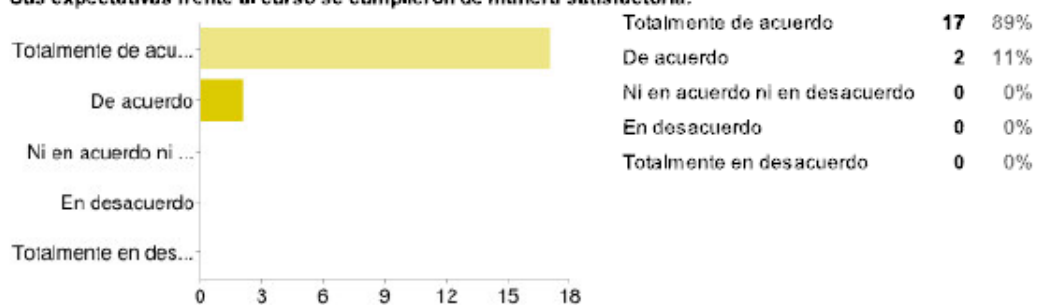


En general considero que el curso estuvo:



Excelente	18	95%
Bueno	1	5%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

Sus expectativas frente al curso se cumplieron de manera satisfactoria:



La habilidad que usted alcanzó en el manejo de Scratch fue:

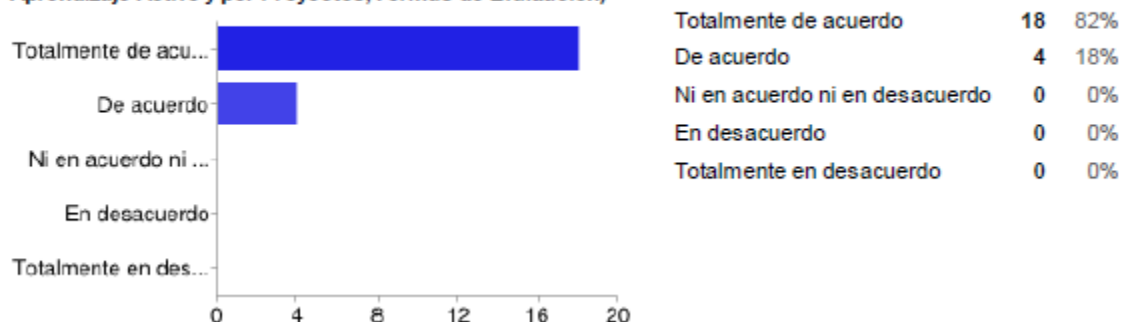


RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida)

Colegio Nuestra Señora de Fátima – Policía, Cali

Fase 2

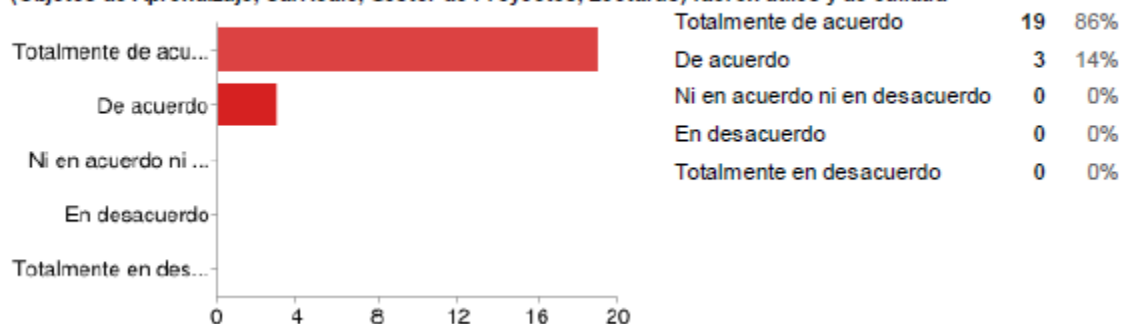
Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza (Metodología) - 1. Los temas abordados son pertinentes y aplicables en su labor docente (Creatividad, Solución de Problemas, Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Activo y por Proyectos, Formas de Evaluación)



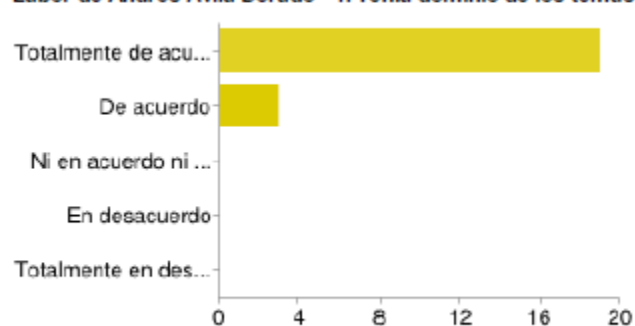
Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza (Metodología) - 2. Los contenidos y actividades presentados durante la segunda fase le brindaron herramientas para enriquecer tanto su práctica docente como la planeación de sus proyectos de aula



Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza (Metodología) - 3. Los materiales de apoyo (Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad

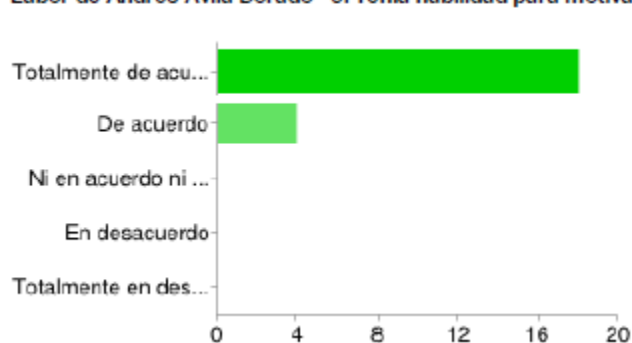


Labor de Andrés Ávila Dorado - 4. Tenía dominio de los temas



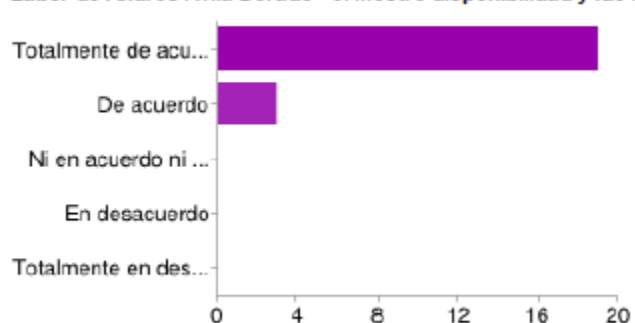
Totalmente de acuerdo	19	86%
De acuerdo	3	14%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Labor de Andrés Ávila Dorado - 5. Tenía habilidad para motivar a los participantes



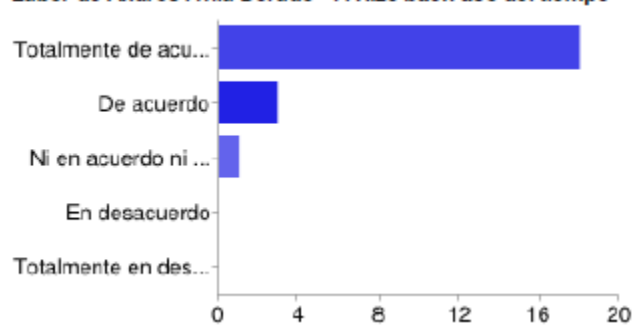
Totalmente de acuerdo	18	82%
De acuerdo	4	18%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Labor de Andrés Ávila Dorado - 6. Mostró disponibilidad y fue recursivo para atender las inquietudes



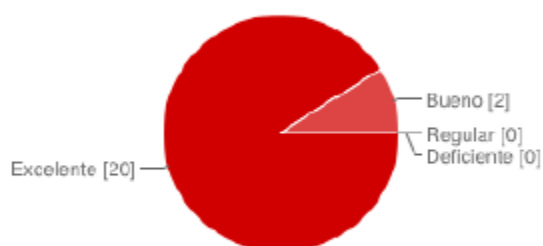
Totalmente de acuerdo	19	86%
De acuerdo	3	14%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Labor de Andrés Ávila Dorado - 7. Hizo buen uso del tiempo



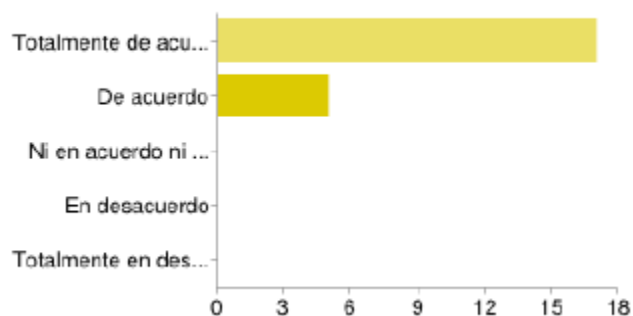
Totalmente de acuerdo	18	82%
De acuerdo	3	14%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	5%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

En general considero que el curso estuvo:



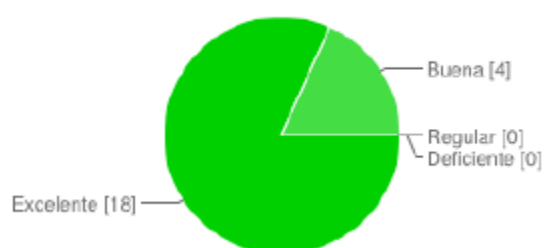
Excelente	20	91%
Bueno	2	9%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

Sus expectativas frente al curso se cumplieron de manera satisfactoria:



Totalmente de acuerdo	17	77%
De acuerdo	5	23%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

La habilidad que usted alcanzó para Elaborar Proyectos de Aula fue:



Excelente	18	82%
Buena	4	18%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

ANEXO 3

Programa Uso Pedagógico de las TIC

Alcaldía de Cali, Septiembre de 2012

Módulo: uso educativo de Scratch

#	NOMBRE	APELLIDO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
1	Guillermo	Mondragón	Liceo Departamental
2	Roberto	Rodríguez	I.E.Joaquín de Caicedo y Cuero
3	Zalathiel	Cárdenas	Escuela Normal Superior
4	Ignacio	Cadena	Normal Santiago de Cali
5	Liliana	Sandoval	IETI Comuna 17
6	Diego	Vargas	IETC LAS AMERICAS
7	Jorge	Camargo	Santa Rosa-Cali
8	Sonia	Caicedo	Institución Educativa Técnica
9	Viviana	Arosa	I. E. Hormiguero
10	Luz Elena	García	I.E.T.I Comuna 17
11	Leda	Tróchez	Antonio José Camacho
12	Leopoldo	Medina	IE Normal Superior Santiago de
13	Alba	Penilla	Eustaquio Palacios
14	Octavio	Cambindo	Técnica Comercial Hernando
15	Diana	Jaramillo	INEM Jorge Isaacs - Cali
16	Dielmer	Giraldo	IETI José Antonio Galán
17	Rosalba	Valencia	I:E.La Esperanza
18	Wilson	Gómez	I.E.T.I. Donald R. Tafur
19	Nubidey	Larrahondo	I.E.T.C. Hernando Navia Varón
20	Alexander	Vélez	Celmira Orejuela Bueno
21	Emperatriz	Vielma	I.E. Técnico Comercial
22	Orlando	Galindo	Institución Técnico Industrial
23	Carmen	Fajardo	Institución Educativa José
24	Jesús	Arias	I:E José Holguín Garcés
25	Carlos	Páramo	IETI Diez de Mayo
26	Andrea	Muñoz	I.E. Técnico Industrial Antonio
27	Gerardo	Moncada	I. E. T. I. Luz Haydee Guerrero
28	Ronald	Torres	Juan XXIII
29	Luz Karime	Manrique	I.E.Técnica Comercial Las
30	María	Mondragón	I.E Técnica de Comercio Simón
31	Luis	Vallecilla	Normal Superior Santiago de
32	Orlando	Galindez	I.E.Donald Rodrigo Tafur
33	Álvaro	Mondragon	Agustín Nieto Caballero
34	Betty	Arboleda	IETI COMUNA 17
35	Nairovi	Velásquez	I:E.José Holguín Garcés
36	Maritza	Cuartas	SEM
37	Guillermo	Escobar	SEM

FOTOS DEL EVENTO



PLAN DE LA CAPACITACIÓN PARA LA ALCALDÍA

Taller “Uso educativo del entorno de Programación Scratch”

Jueves 27 de septiembre

Hora	Descripción
7:30 - 8:30 a.m.	Presentación de tutores y participantes Filosofía Scratch (Gloria) Instalación de Scratch (Andrés)
8:30 – 9:00 a.m.	Ejemplos de proyectos de aula (Gloria)
9:00 a 9:30 a.m.	Presentación del entorno de trabajo de Scratch (Andrés) Ejemplo: Aquarium (Andrés)
9:30 a 10:00 a.m.	Funciones básicas: Pintar, mover, ir a, deslizar, decir (retos cortos) • Dibujar y mover medio de transporte • Mover por siempre y rebotar • Dibujar fondo
10:00 – 10:20 a.m.	Descanso
10:20 a.m. – 11:40 a.m	Continuación: Funciones básicas (retos cortos) • Importar objeto y hacerlo girar • Decir • Deslizar (esquina inferior izquierda a esquina superior derecha) • Opcional: importar fondo acuario, 3 objetos marinos y darles movimiento
11:40 a 1:00 p.m.	Reto corto: mañana-tarde-noche (enviar y recibir) (Andrés) Reto corto: Globos (Gloria)
1:00 a 2:00 p.m.	Almuerzo
2:00 – 2:30	Retos cortos (enviar y recibir... continuación y cierre).
2:30 – 3:00 p.m.	Planteamiento del juego (Andrés)
3:00 – 3:30 p.m.	Desarrollo del juego: análisis de su juego propuesto (pasos)
3:30 – 3:50 p.m	Descanso
3:50 – 5:50	Desarrollo del Juego
5:50 – 6:00	Cierre del día

Viernes 28 de septiembre

Hora	Descripción
7:30 - 10:00 a.m.	Desarrollo del juego (mover con teclas)
10:00 – 10:20 a.m.	Descanso
10:20 a 1:00 p.m.	Desarrollo del juego (variable y condicional)
1:00 a 2:00 p.m.	Almuerzo
2:00 – 3:30 p.m.	Desarrollo del juego
3:30 – 3:50 p.m	Descanso
4:00 - 4:30 p.m.	Socialización (rotar por los puestos)
4:30 – 6:00 p.m.	Cierre del día: ¿Qué proyectos de aula podrían plantear usando Scratch? ¿Cómo enseñar Scratch a otros docentes?

RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida) CAPACITACIÓN ALCALDÍA, CALI

Nombre del Programa	Programa Formador de Formadores	Fecha Realización	24-09-2012 28-09-2012
Lugar de la Formación	Comfenalco	Ciudad	Cali
Nombre del Formador	Andrés Avila - Gloria Aranzazu	Semana	2

Por favor conteste las siguientes preguntas marcando de acuerdo con los criterios indicados:

1. Deficiente 2. Regular 3. Bueno 4. Excelente

ASPECTOS A EVALUAR		CALIFICACION				TOTAL PERSONAS ENCUESTADAS
		1	2	3	4	
OBJETIVOS DEL PROGRMA	1.1 cumplimiento de objetivos de aprendizaje planteados por el programa			4	21	25
	1.2 la organización de los temas contribuye con el logro de los objetivos			6	19	25
	1.3 los objetivos son consistentes con el desarrollo de la formación			5	20	25
CONTENIDO DEL PROGRAMA	2.1 nivel pedagógico del programa		1	6	18	25
	2.2 claridad del contenido del programa			3	22	25
	2.4 utilidad en los temas de acuerdo con las funciones que			4	21	25
LA METODOLOGIA	3.1 método utilizado para la presentación de los temas		2	6	17	25
	3.2 pertinencia de los ejercicios y/o practicas utilizadas			3	22	25
	3.4 utilización de ayudas didácticas y audiovisuales			4	21	25
EL MATERIAL	4.1 presentación del material entregado (si se entrego)			4	10	14
	4.2 contenido del material entregado (si se entrego)			4	10	14
	4.3 el material se entrego en el momento oportuno			4	10	14
EL CAPACITADOR	5.1 evidencia solidez conceptual y aplicada de los temas			4	21	25
	5.2 fomenta la participación y esta dispuesto a atender y resolver		1	6	18	25
	5.3 posee habilidad para comunicar el contenido		1	3	21	25
LAS CONDICIONES AMBIENTALES	6.1 condiciones físicas de las instalaciones donde se realizó el		3	13	9	25
	6.4 disposición de los recursos audiovisuales y material didáctico,		1	10	14	25
	6.5 horarios de realización		2	8	15	25
PROMEDIO DE PERSONAS QUE RESPONDIERON						23

Comentarios y Sugerencias	
1	Gracias por enseñarnos algo nuevo.
2	Permanecer en la sede de comfenalco para futuras capacitaciones.
3	Hacer curso de reparación y mantenimiento de equipos de computo.
4	Filmar y editar la calificación con publicación WEB.
5	Contento de pertenecer al grupo, y de seguro esto se va a ver reflejado en mi vida personal.
6	Más seguimiento y apoyo virtual continuo.
7	Buscar el salón apropiado, aire acondicionado.
8	Vamos bien, felicitaciones educación digital y Eduteka.
9	Realizar una nueva capacitación en Scratch, mejorar condiciones físicas, salón un poco mas amplio, ventilación,
10	Muy aterrizado al contexto la enseñanza del Scratch.
11	El "centro" no es un lugar seguro para estar portando computadores, cámaras y celulares.
12	Tener un plan B para las personas que van mas adelantados para que no se aburran.
13	Profundizar y practicar el uso de la herramienta.
14	Más capacitación en el programa.
15	Es conveniente, avanzar a paso firme.
16	Felicitaciones a la Fundación Gabriel Piedrahita, por la manera tan acertada y exitosa del programa, y por contar con estos excelentes capacitadores.

ANEXO 4

Taller “Uso educativo de Scratch”
 Liceo Francisco José de Caldas (Ejército)
 Tolemaida, Octubre 3 al 12 de 2012

Lista de asistentes y fotos del evento

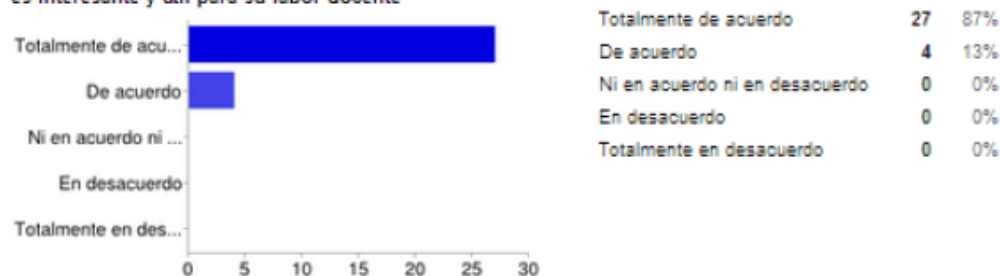
	NOMBRE	Asistencia	Certificación
1.	Andrea del Pilar Pedraza Aldana	100,0%	Sí
2.	Andrés Felipe Bautista Vargas	85,7%	Sí
3.	Andrés Julián Rey Vanegas	100,0%	Sí
4.	Camilo Andrés Abril Tique	100,0%	Sí
5.	Carlos Alberto Palomá Guarín	100,0%	Sí
6.	Carolina Sanchez Nova	100,0%	Sí
7.	César Serrato Delgado.	100,0%	Sí
8.	Claudia Patricia Prada	100,0%	Sí
9.	Diana Gimena Velandia Mikàn	100,0%	Sí
10.	Edilma Aurora Vargas Martinez	100,0%	Sí
11.	Edwin Giovanny Reyes Echeverry	100,0%	Sí
12.	Enith Alarcon Prieto	100,0%	Sí
13.	Giovanni Alberto Ducuara Roa	100,0%	Sí
14.	Ivan Mauricio Rodriguez Merchan	100,0%	Sí
15.	Janneth Cecilia Valdez Garzon	85,7%	Sí
16.	Jeniffer Dayan Patiño Vanegas	100,0%	Sí
17.	Jorge Enrique Triana Triana	100,0%	Sí
18.	Jose Guillermo Cubillos Patiño	100,0%	Sí
19.	Jose Martin Guzman Valdés	85,7%	Sí
20.	Kelly alexandra hoyos perdomo	100,0%	Sí
21.	Liliana Martinez	85,7%	Sí
22.	Luis Alberto Garcia Ortégón	100,0%	Sí
23.	María Angélica Palomino Rodriguez	100,0%	Sí
24.	Maria Luisa Guarin Sandoval	100,0%	Sí
25.	Maria Melba Torres Claros	100,0%	Sí
26.	Maria Mercedes Obando Ocaña	100,0%	Sí
27.	Maria Ximena Cardenas Ramirez	100,0%	Sí
28.	Nancy Ospina Motta	100,0%	Sí
29.	Natalia Zúñiga Patiño	100,0%	Sí
30.	Nestor Danilo Gonzalez Paez	100,0%	Sí
31.	Piedad Bocanegra Rojas	100,0%	Sí
32.	Sonia Mayerly Rojas Duran	100,0%	Sí
33.	Yeni Diaz Roa	100,0%	Sí
34.	Zoraya Gonzalez Garces	100,0%	Sí

Fotos del evento

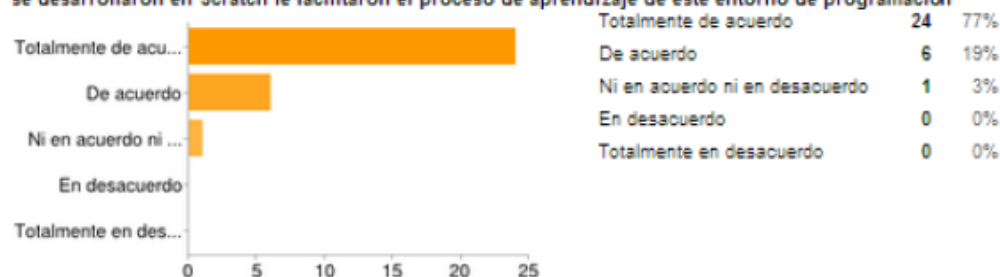


RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida)

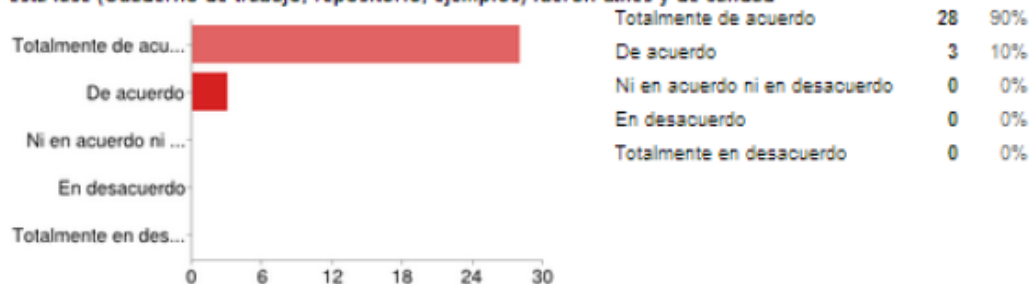
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



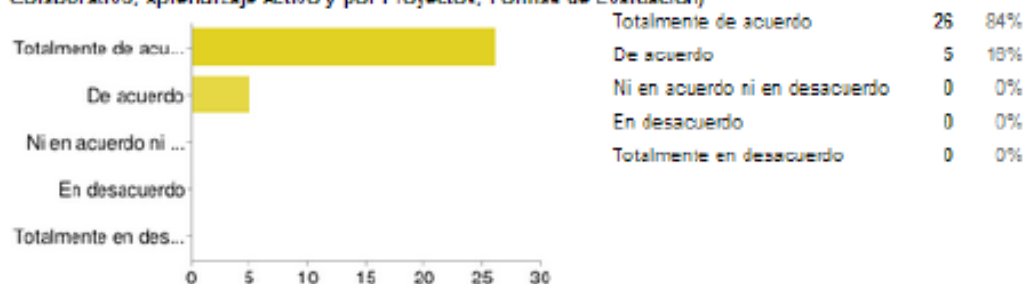
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



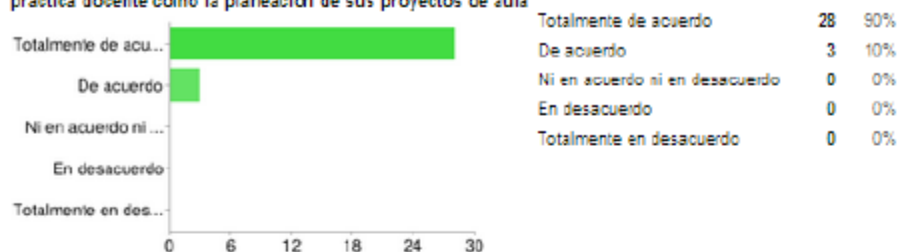
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 3. Los materiales de apoyo para esta fase (Cuaderno de trabajo, repositorio, ejemplos) fueron útiles y de calidad



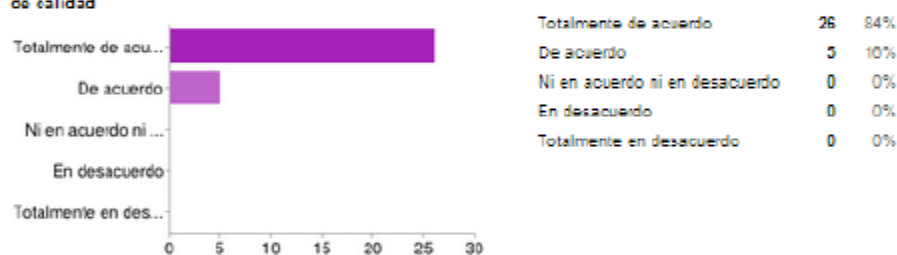
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 4. Los temas abordados son pertinentes y aplicables en su labor docente (Creatividad, Solución de Problemas, Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Activo y por Proyectos, Formas de Evaluación)



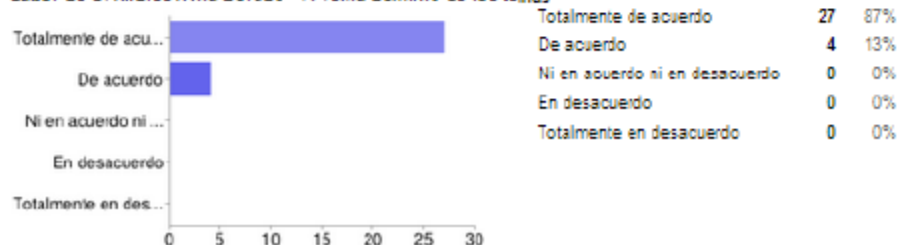
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 5. Los contenidos y actividades presentados durante la segunda fase le brindaron herramientas para enriquecer tanto su práctica docente como la planeación de sus proyectos de aula



Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 6. Los materiales de apoyo (Repositorio, Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad



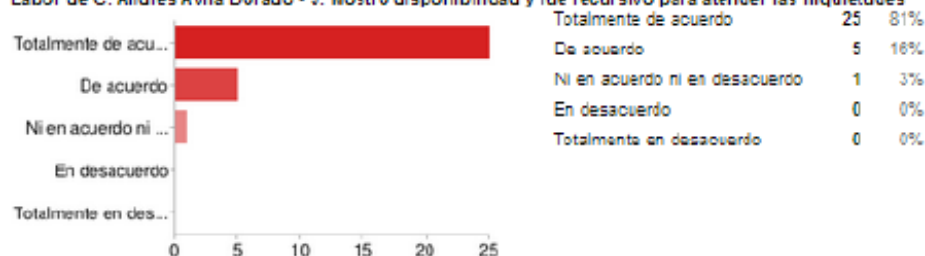
Labor de C. Andrés Ávila Dorado - 7. Tenía dominio de los temas



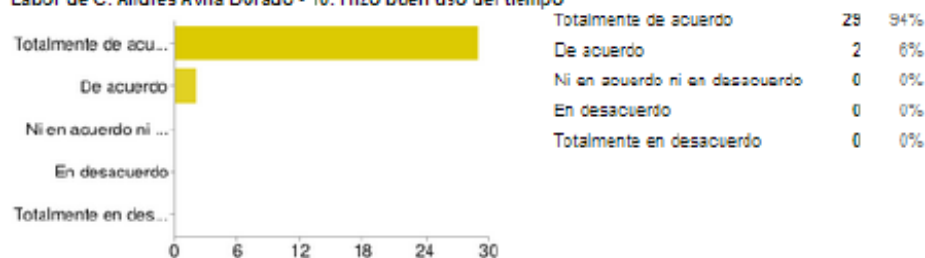
Labor de C. Andrés Ávila Dorado - 8. Tenía habilidad para motivar a los participantes



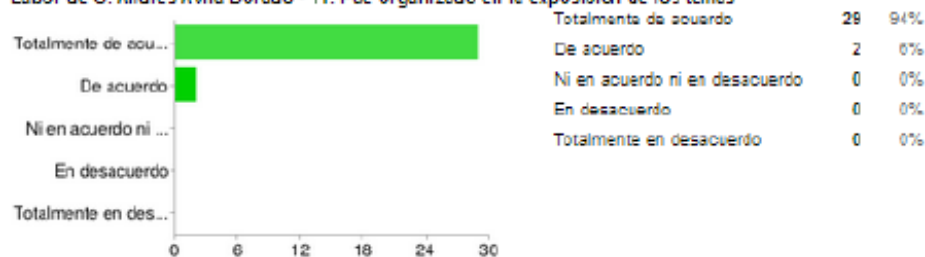
Labor de C. Andrés Ávila Dorado - 9. Mostró disponibilidad y fue recursivo para atender las inquietudes



Labor de C. Andrés Ávila Dorado - 10. Hizo buen uso del tiempo



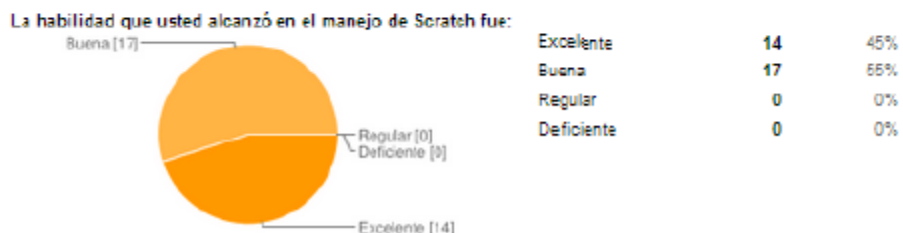
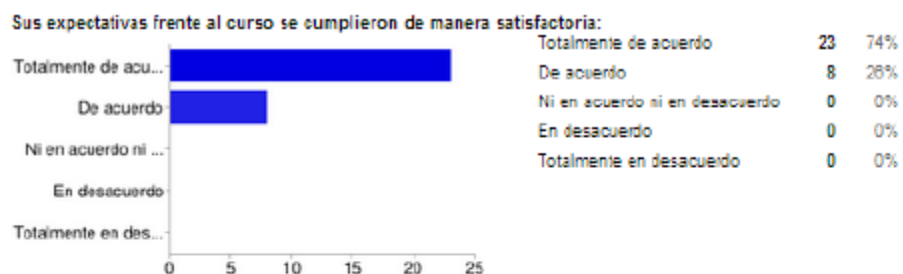
Labor de C. Andrés Ávila Dorado - 11. Fue organizado en la exposición de los temas



En general considero que el curso estuvo:



Excelente	25	81%
Bueno	6	19%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%



Algunos comentarios recibidos:

Giovanni Alberto Ducuara Roa: Considero que fue fundamental cada uno de los pasos dados para la explicación y comprensión del programa...

Edilma Aurora Vargas Martinez: el desempeño del formador fue bueno, sabe llegar a los participantes y los mantiene motivados para realizar el trabajo.

MARIA LUISA GUARÍN SANDOVAL: EL CURSO EN TÉRMINOS GENERALES FUE BUENO.

CAROLINA SANCHEZ NOVA: CONTINUAR DANDO ESTE TIPO DE CAPACITACIONES LAS CUALES SON DE GRAN UTILIDAD EN NUESTRA LABOR DOCENTE. GRACIAS

César Serrato Delgado: Excelente, respondió bien y rápido a las preguntas. Su disposición fue entusiasta y comprometida. Me motivó para aprender más y aplicarlo en mi labor.

Jeniffer Dayan Patiño Vanegas: excelente trabajo realizado por el docente, con muy buena actitud de trabajo personalizado, explicaciones claras y significativas para mi labor como docente, generado nuevas herramientas para trabajar con mis niños.

mil y mil gracias profeso Andres por su valioso apoyo y dedicacion al ayudarme a crecer mas profesionalmente con esta ayuda didactica.

mil gracias jeniffer p.

ANEXO 5

Taller “Uso educativo de Scratch”
 Liceo General Serviez (Ejército)
 Apiay, Octubre 3 al 12 de 2012

Lista de asistentes y fotos del evento

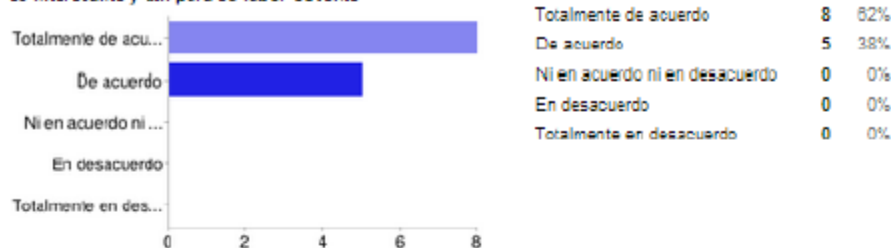
	Nombre	Asistencia	Certificación
1	LUZ DARY AGUDELO MANTILLA	100%	SI
2	JESUS ESTEBAN ALFONSO ROBAYO	100%	SI
3	ALCIRA ALVAREZ ROJAS	100%	SI
4	DANIA MAGALY CADENA MENDEZ***	40%	NO
5	HELENA MARIA CRUZ GARCIA	100%	SI
6	DEICY PATRICIA DAZA VELASQUEZ	100%	SI
7	MARIA ELENA DIAZ ARDILA	100%	SI
8	NANCY YOLIMA FLOREZ BONILLA	100%	SI
9	ALCIRA GUTIERREZ MORALES	100%	SI
10	INGRID MARCELA LAÑAS VILLA	100%	SI
11	MARIO ANDRES LEAL MORALES	100%	SI
12	MARÍA GLADYS GUTIERREZ***	40%	NO
13	LIDA MILENA MARTINEZ VILLAR	100%	SI
14	ANDREA PADILLA VIZCAINO	100%	SI
15	ARGENIS PANIAGUA VILLALOBOS	100%	SI
16	EMILCE PEDRAZA PEDRAZA***	100%	NO
17	RAFAEL PINTO CASTELLANOS	100%	SI
18	YAKELINE ROJAS PEREZ	100%	SI
19	SANDRA MARCELA ROSAS RODRIGUEZ	100%	SI
20	ALVARO SANTAMARIA FERNANDEZ***	30%	NO
21	LUCY YANETH SASTRE DIAZ.	100%	SI
22	ANGELA MARIA TELLEZ APONTE	100%	SI
23	EDGAR RICARDO VELA MONTENEGRO	100%	SI
24	JAIRO ESNEIDER VILLAR HERRERA	100%	SI
25	JESSICA CUESTAS	100%	SI
26	CARLOS TOUS	100%	SI

Fotos del evento

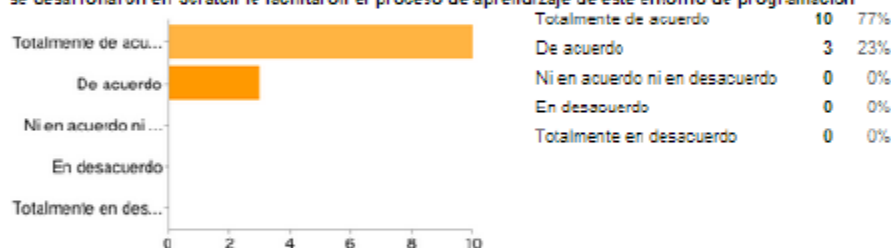


RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida)

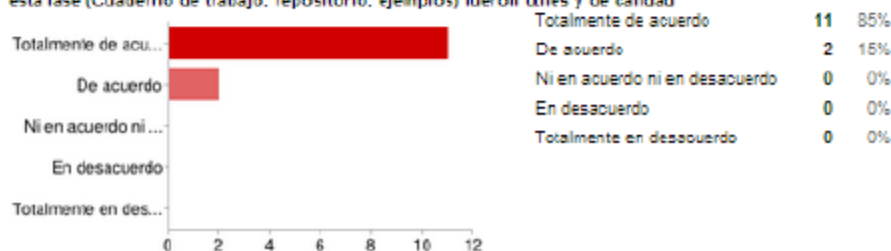
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



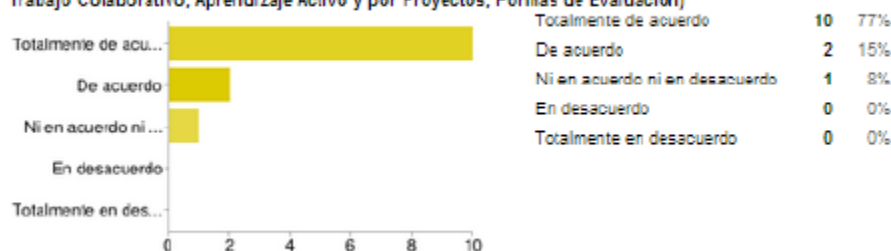
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



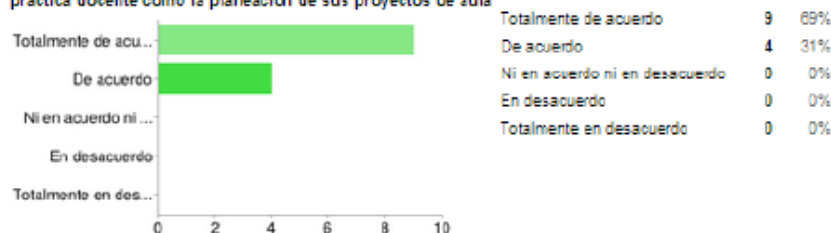
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 3. Los materiales de apoyo para esta fase (Cuaderno de trabajo, repositorio, ejemplos) fueron útiles y de calidad



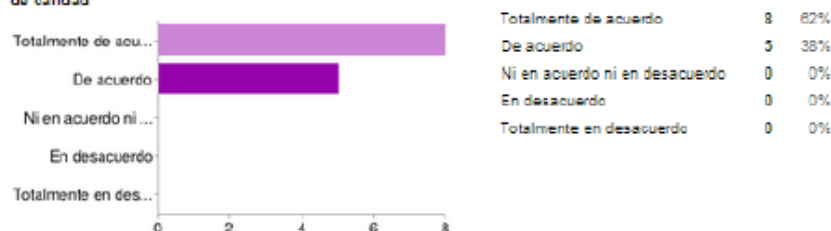
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 4. Los temas abordados son pertinentes y aplicables en su labor docente (Creatividad, Solución de Problemas, Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Activo y por Proyectos, Formas de Evaluación)



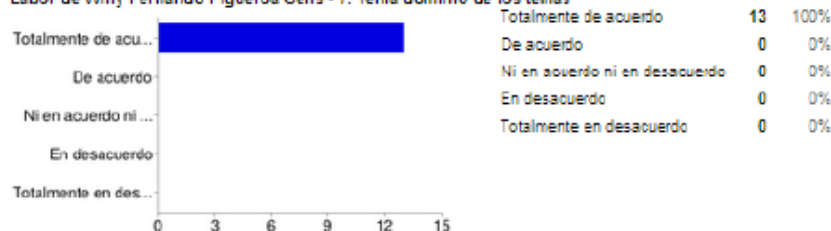
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 5. Los contenidos y actividades presentados durante la segunda fase le brindaron herramientas para enriquecer tanto su práctica docente como la planeación de sus proyectos de aula



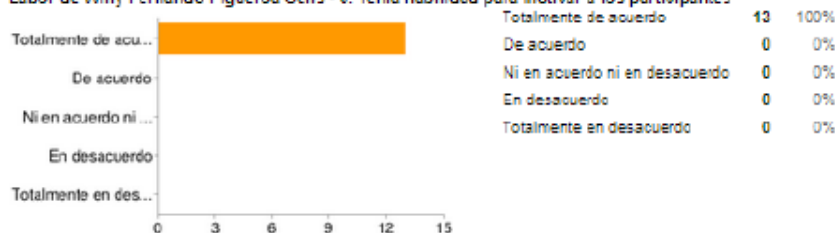
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 6. Los materiales de apoyo (Repositorio, Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad



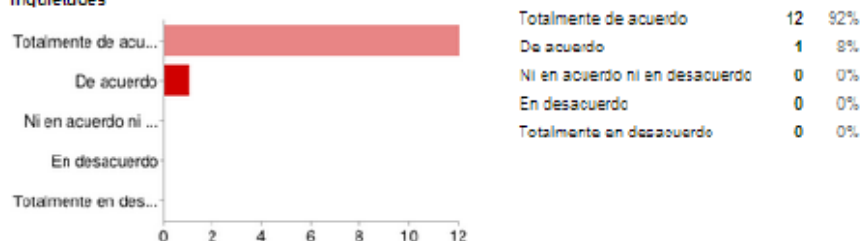
Labor de Willy Fernando Figueroa Celis - 7. Tenía dominio de los temas



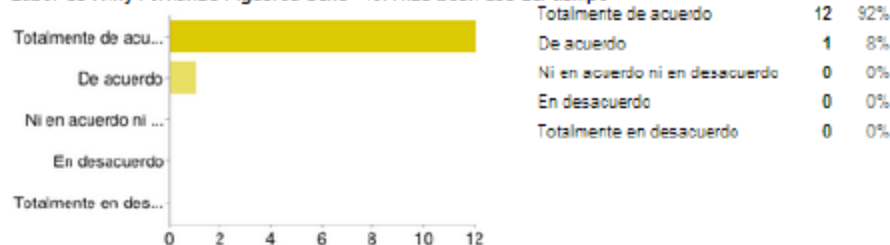
Labor de Willy Fernando Figueroa Celis - 8. Tenía habilidad para motivar a los participantes



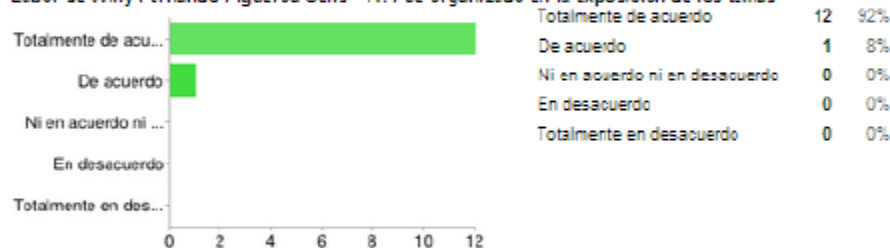
Labor de Willy Fernando Figueroa Celis - 9. Mostró disponibilidad y fue recursivo para atender las inquietudes



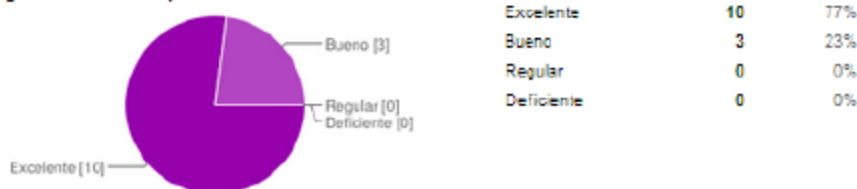
Labor de Willy Fernando Figueroa Celis - 10. Hizo buen uso del tiempo



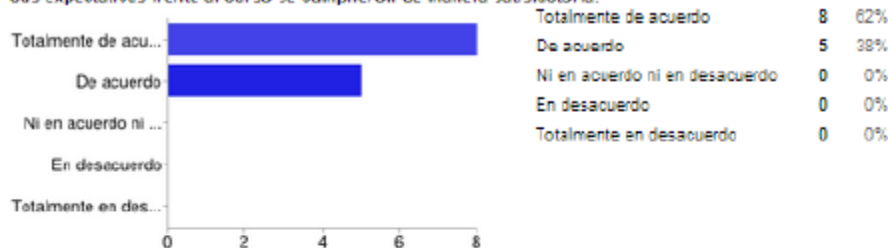
Labor de Willy Fernando Figueroa Celis - 11. Fue organizado en la exposición de los temas



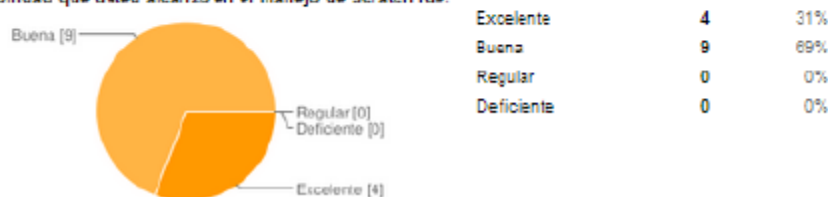
En general considero que el curso estuvo:



Sus expectativas frente al curso se cumplieron de manera satisfactoria:



La habilidad que usted alcanzó en el manejo de Scratch fue:



Algunos comentarios recibidos:

Alcira Álvarez Rojas: Las estrategias de trabajo son muy buenas, creativas e innovadoras. Como herramienta de trabajo en el proceso enseñanza aprendizaje es muy útil. A Willy, GRACIAS.

ANEXO 6

Taller “Uso educativo de Scratch”
Liceo Gustavo Matamoros (Ejército)
Yopal, Octubre 3 al 12 de 2012

Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE	Asistencia	Certificación
1	LIDIA ISABEL RINCÓN	100%	Sí
2	MARÍA TRINIDAD SILVA	100%	Sí
3	ERIKA SOFÍA NONTOA	86%	Sí
4	MELVY YOLANDA MORALES	100%	Sí
5	JULIO ALEXANDER PULGARÍN	100%	Sí
6	ALEX ROMÁN CRISTANCHO	100%	Sí
7	EDDIMEL MANZANO ORTIZ	100%	Sí
8	MARIA FERNANDA ROJAS	100%	Sí
9	MARY LUZ NIÑO	100%	Sí
10	YELLYSA ALCINA	100%	Sí
11	HENRY YOHAN CUELLAR	100%	Sí
12	JOHANNA MILENA GIL	100%	Sí
13	GERMÁN GONZALEZ M.	100%	Sí
14	YESSANIA GALINDO	100%	Sí
15	MARGARITA FERNANDEZ	100%	Sí
16	DIANA LUCÍA FORERO	100%	Sí
17	MARINELA MEDINA	100%	Sí
18	ANDREA CARVAJAL	100%	Sí
19	YENNY FONSECA NIÑO	100%	Sí
20	KATHERINE GARCÍA	100%	Sí
21	ROLANDO VARGAS M.	100%	Sí
22	JUAN DIEGO ARGUELLO	86%	Sí
23	HENRY ALFREDO MORA	100%	Sí
24	DIANA PAOLA AVENDAÑO	100%	Sí
25	GERSON ALVAREZ G.	100%	Sí
26	DORA DURAN	100%	Sí
27	SHILENA MENDEZ M.	100%	Sí
28	JAIME A. PIRATOBA	86%	Sí
29	FERNEY SALAMANCA	100%	Sí
30	NIDIA LORENA PIDACHE	100%	Sí
31	GLORIA STELLA CRISTANCHO	100%	Sí
32	DIANA ALEJANDRA OROZCO	100%	Sí
33	MÓNICA AVELLA	57%	No
34	YEIMY LOPEZ	14%	No
35	LEIDY MIRLEY MUÑOZ	14%	No

Fotos del evento

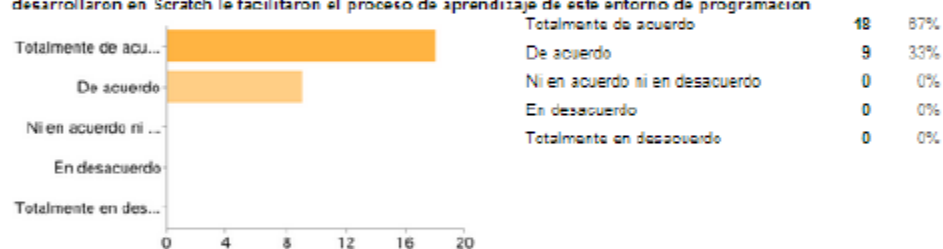


RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida)

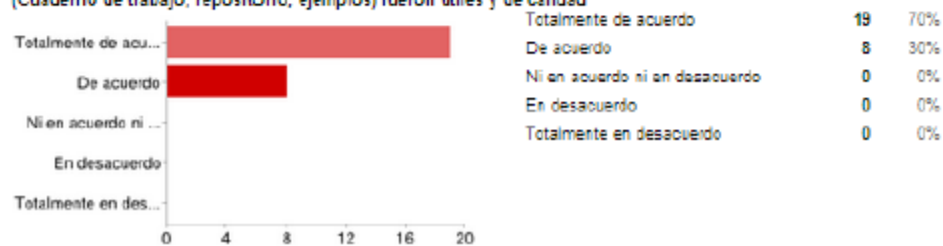
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



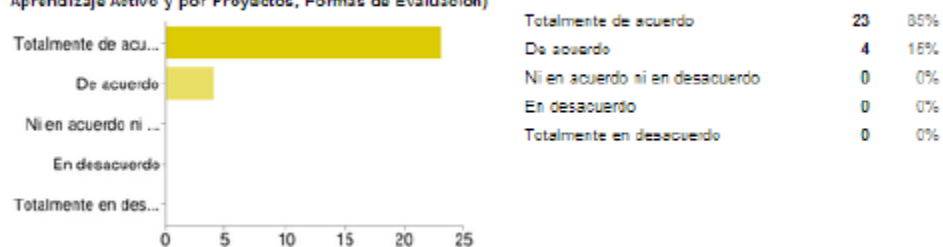
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



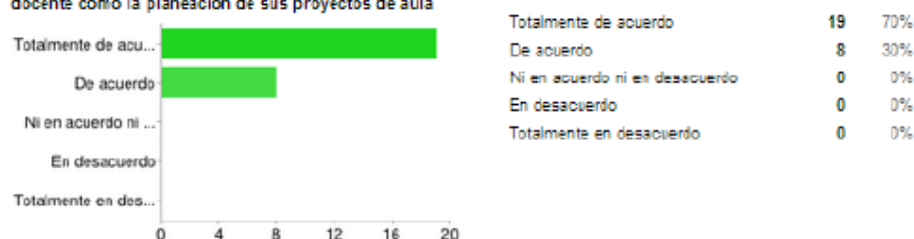
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 3. Los materiales de apoyo para esta fase (Cuaderno de trabajo, repositorio, ejemplos) fueron útiles y de calidad



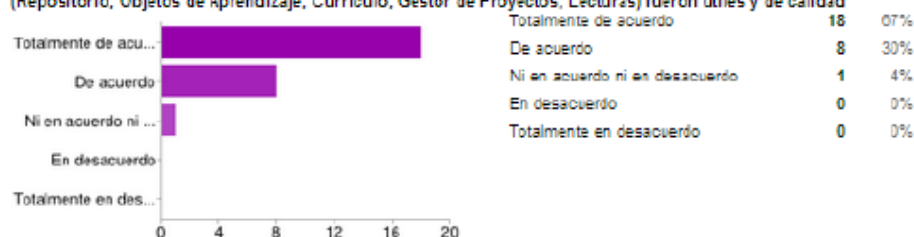
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 4. Los temas abordados son pertinentes y aplicables en su labor docente (Creatividad, Solución de Problemas, Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Activo y por Proyectos, Formas de Evaluación)



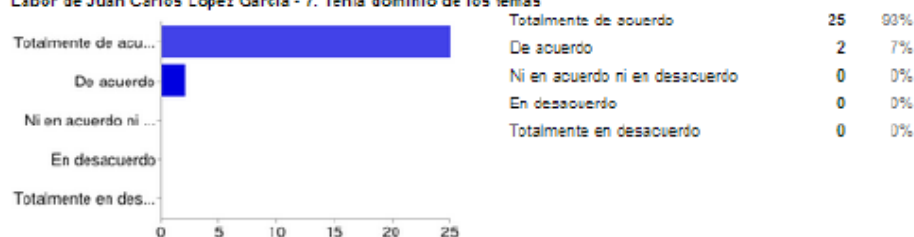
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 5. Los contenidos y actividades presentados durante la segunda fase le brindaron herramientas para enriquecer tanto su práctica docente como la planeación de sus proyectos de aula



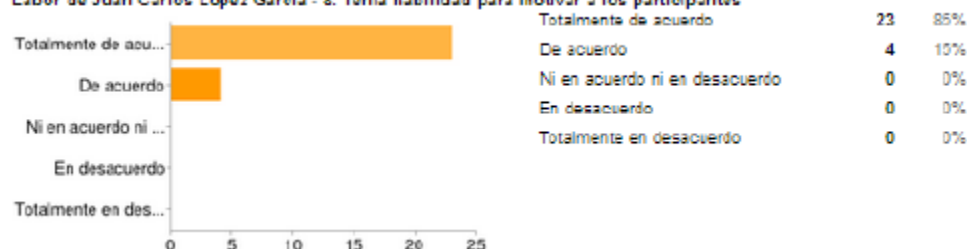
Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 6. Los materiales de apoyo (Repositorio, Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad



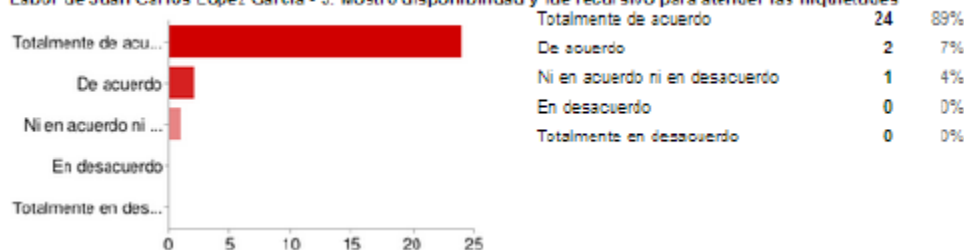
Labor de Juan Carlos López García - 7. Tenía dominio de los temas



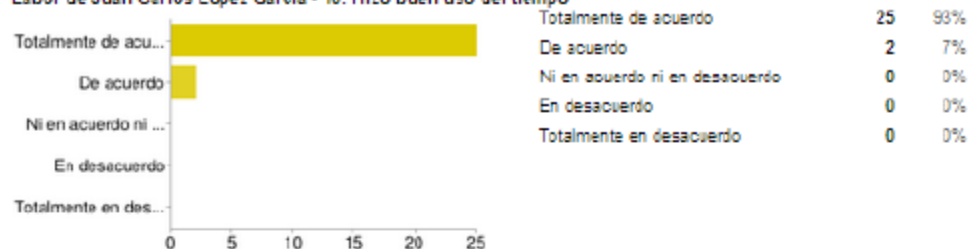
Labor de Juan Carlos López García - 8. Tenía habilidad para motivar a los participantes



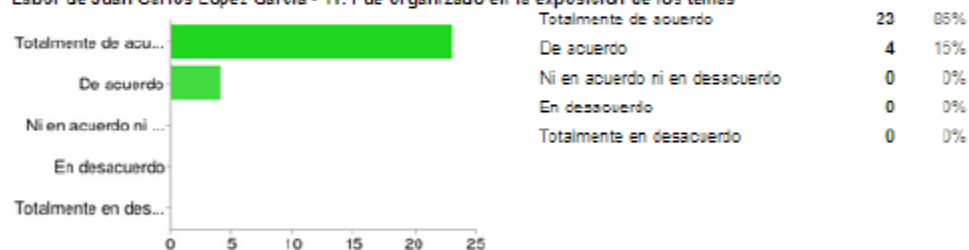
Labor de Juan Carlos López García - 9. Mostró disponibilidad y fue recursivo para atender las inquietudes



Labor de Juan Carlos López García - 10. Hizo buen uso del tiempo



Labor de Juan Carlos López García - 11. Fue organizado en la exposición de los temas



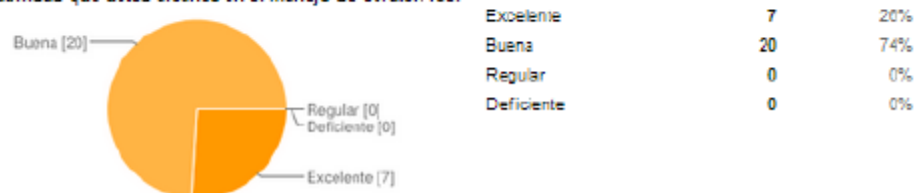
En general considero que el curso estuvo:



Sus expectativas frente al curso se cumplieron de manera satisfactoria:



La habilidad que usted alcanzó en el manejo de Scratch fue:



Algunos comentarios recibidos:

yellyssa alcina quesada: posee carisma y sobre todo una metodología apta para el aprendizaje del programa, puesto que todos los participantes no tenían el mismo ritmo de trabajo y siempre mantuvo una dinámica de aprendizaje.

MARINELA MEDINA MORENO: El desempeño del tutor como orientador me pareció muy bueno teniendo en cuenta que al comenzar el curso no teníamos nociones del programa, una persona creativa, paciente, comprensiva y dispuesta a guiar el trabajo de la mejor manera posible.

GERMAN GONZALEZ MILLAN: ME PARECE UNA EXCELENTE HERRAMIENTA DE TRABAJO PARA APLICARLA A LA LUZ DE MI MATERIA, PUES ES BUENO QUE LOS ESTUDIANTES, A PARTIR DE LOS GRADOS DE PRIMARIA, INICIEN A CREAR, DISEÑAR Y PROGRAMAR, PARA QUE HAGAN BUEN USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS. MUCHAS GRACIAS AL PROFE JUAN CARLOS, POR CAPACITARNOS Y ESPERAMOS QUE ESTE PROGRAMA SE IMPLEMENTE EN NUESTRA INSTITUCIÓN, PARA SEGUIRLO USANDO CON TODOS LOS ESTUDIANTES.

DIANA LUCIA FORERO LOSADA: Me pareció excelente la capacitación, se desarrolló de manera activa y con buena disposición por parte de Juan Carlos, pienso que su forma de ser y su experiencia permiten llevar a cabo lo propuesto, transmitir y proporcionar herramientas útiles para nuestra labor educativa y así llegar a feliz término. Gracias por sus aportes, confianza y orientación.

ANEXO 7

Taller “Uso educativo de Scratch”
 Liceo Pichincha (Ejército)
 Cali, Octubre 3 al 12 de 2012

Lista de asistentes y fotos del evento

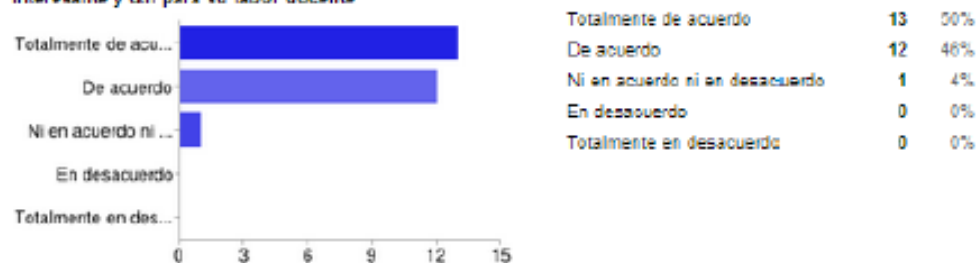
	NOMBRE	Asistencia	Recibió Certificado
1.	ALBA INÈS MORENO MARTÍNEZ	100%	SI
2.	ARLEY ARTURO RUIZ JARAMILLO	100%	SI
3.	BETSABET CIFUENTES PALOMINO	93%	SI
4.	CLAUDIA MARCELA PAZ NARVAEZ	93%	SI
5.	DANNY JULIAN GUERRERO VILLARREAL	33%	NO
6.	DIANA MARCELA CONTRERAS MUÑOZ	100%	SI
7.	EDDY JOHANA RODRIGUEZ GONZALEZ	100%	SI
8.	ELIZABETH TORRES CASTILLO	7%	NO
9.	FERNANDO BRITTO	100%	SI
10.	GLORIA MONCAYO	93%	SI
11.	JAIME EDILBERTO GRAJALES PUENTE	100%	SI
12.	JAMES EDUARDO VELASCO GONZALES	100%	SI
13.	JESSICA BARRERA ABADIA	100%	SI
14.	JOHN WASHINGTON AGUADO CASTRO	93%	SI
15.	JORGE SNEIDER CONTRERAS ARANGO	87%	SI
16.	JUAN CARLOS VIVAS GUTIERREZ	93%	SI
17.	JUDITH BUSTILLO GONZALEZ	100%	SI
18.	LIZEDDY VERGARA OCHOA	100%	SI
19.	MARCELA ANDREA BELALCAZAR	100%	SI
20.	MARIA DEL MAR ILLERA CAJIAO	100%	SI
21.	MARIA STELLA CUEVAS BOTERO	100%	SI
22.	MARITZA E. RODRIGUEZ ECHEVERRY	73%	SI
23.	MARTHA BELLY GONZÁLEZ HERNÁNDEZ	100%	SI
24.	OCTAVIO FERNANDO MARTINEZ ORTIZ	100%	SI
25.	WINSHON DUVIAN LOZADA RESTREPO	100%	SI
26.	SANDRA LUCENA GARAVITO TOVAR	93%	SI
27.	EDILBERTO CASTAÑO BETANCOURT	80%	SI
28.	CARLOS HERNEY LOZANO LLANOS	60%	SI
29.	CARLOS QUIJANO	60%	SI

Fotos del evento

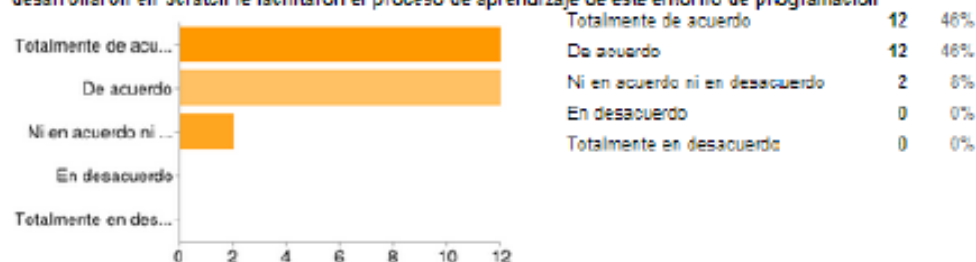


RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida)

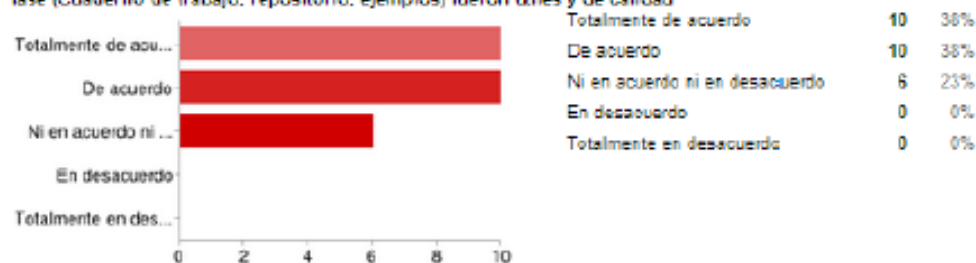
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



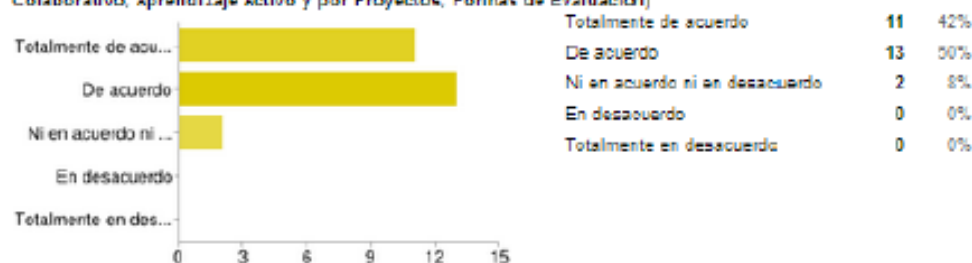
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



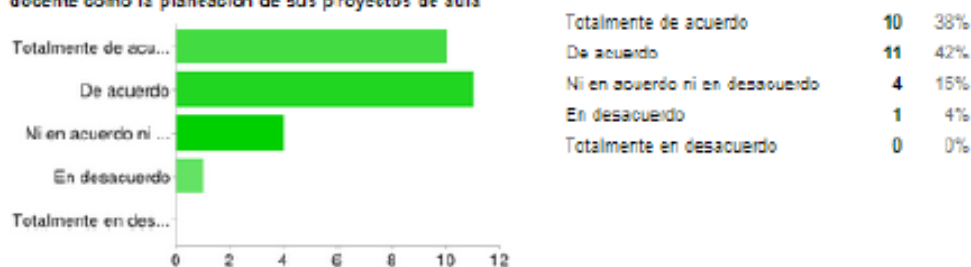
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 3. Los materiales de apoyo para esta fase (Cuaderno de trabajo, repositorio, ejemplos) fueron útiles y de calidad



Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 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)



Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 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



Evaluación segunda fase: Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en el aula. - 6. Los materiales de apoyo (Repositorio, Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad



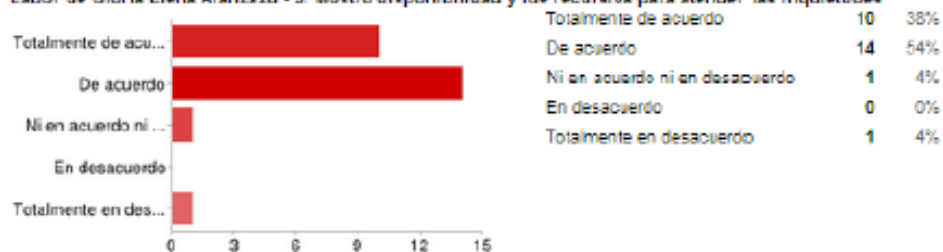
Lebor de Gloria Elena Aranzazu - 7. Tenía dominio de los temas



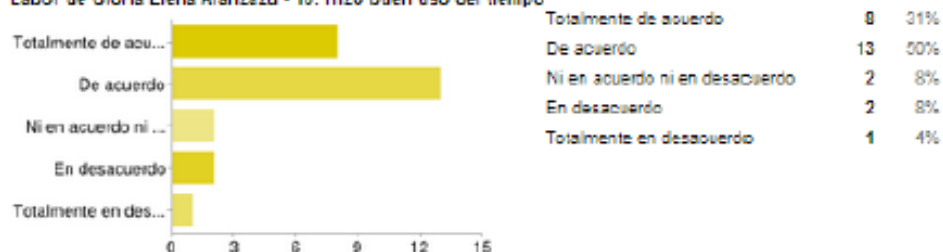
Lebor de Gloria Elena Aranzazu - 8. Tenía habilidad para motivar a los participantes



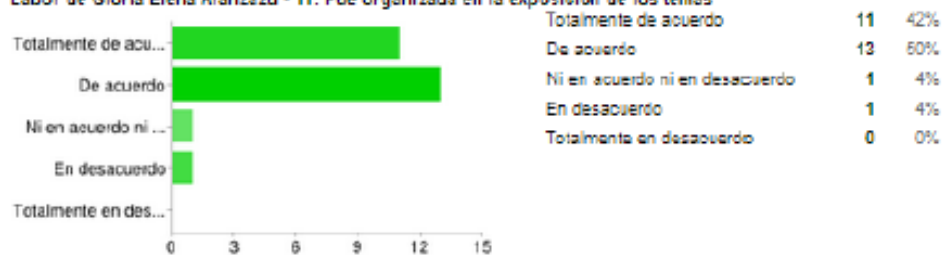
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 9. Mostró disponibilidad y fue recursiva para atender las inquietudes



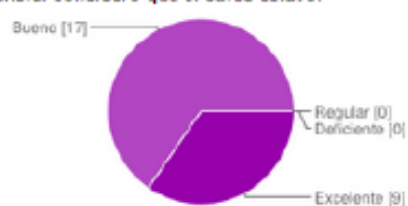
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 10. Hizo buen uso del tiempo



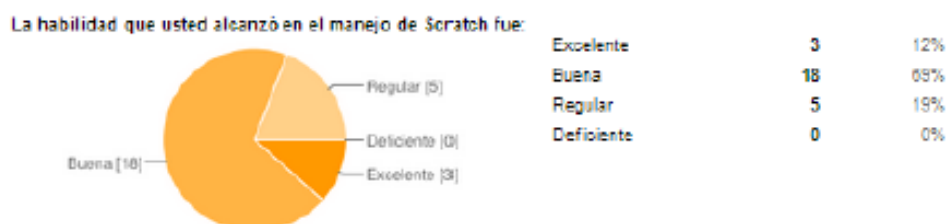
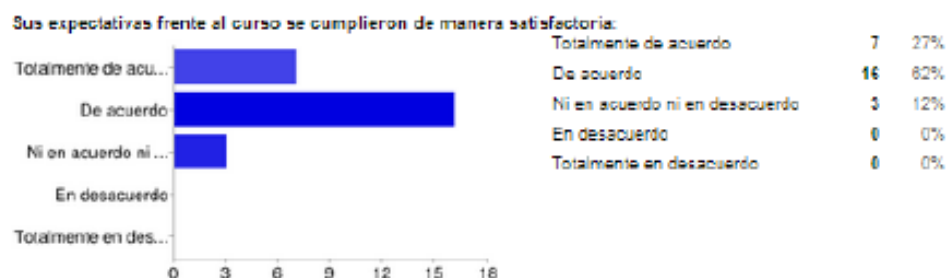
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 11. Fue organizada en la exposición de los temas



En general considero que el curso estuvo:



Excelente	9	35%
Buena	17	65%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%



Algunos comentarios:

Edilberto Castaño Betancourt: Este ejercicio de programación en el caso personal y en la aplicabilidad posible con estudiantes de grado escolar, ofrece unas herramientas más amigables desde el punto de vista de la interacción con herramientas básicas de lenguaje musical, en otras palabras un software de edición musical es ofrecido en general para profesionales, no tengo conocimiento de uno básico para el desarrollo de los niños y jóvenes en edad escolar, Scratch ofrece una alternativa didáctica divertida y un poco mas

Martha Belly: Agradezco a la Fundación Gabriel Piedrahita, a la señora Claudia y a la Ing. Gloria Aranzazu por el aporte a la institución. La Ing. Gloria es una excelente docente, comprometida y exigente y esto hace que los procesos se cumplan y se logren los objetivos.

John Washington Aguado Castro: estamos muy agradecidos con la capacitación y disposición activa de la formadora en la búsqueda de alternativas positivas en pro de una gran motivación en el aprendizaje de los estudiantes.

ANEXO 8

Taller “Uso educativo de Scratch”
 Colegio San Miguel Arcángel, Neiva
 Octubre 25 al 27 y Noviembre 26 al 28 de 2012

Lista de asistentes y fotos del evento

	NOMBRE	Asistencia
1.	BLANCA HELENA RUJANA CASTRO	78%
2.	CLAUDIA CAROLINA FALLA MONTILLA	100%
3.	CLAUDIA PATRICIA GUTIERREZ FLOREZ	100%
4.	CLAUDIA PATRICIA PEÑA RIVERA	
5.	DIKSAN ARLEY HERNANDEZ PEREZ	100%
6.	EFRAIN URREA	78%
7.	ERICA MARÍA VALENCIA POLANCO	89%
8.	ERIKA ALEXANDRA VARGAS GUTIERREZ	100%
9.	FRANCY ELENA RAMOS CASANOVA	100%
10.	GLORIA ASTRID SOTO SALINAS	100%
11.	JHON WILSON MORALES HERNANDEZ	89%
12.	JOSE ANGEL GARCIA QUINTERO	100%
13.	JOSÉ EUGENIO VEGA QUINTERO	100%
14.	JOSÉ FERNANDO QUIMBAYA GÓMEZ	89%
15.	JUAN DAVID PERDOMO FALLA	100%
16.	JUAN MANUEL BENAVIDES CARMONA	89%
17.	LEIDY XIOMARA ASPRILLAAMUD	
18.	MARIA VICTORIA RODRIGUEZ OTALVARO	89%
19.	MARLIO SAAVEDRA PERDOMO	100%
20.	MARYI LORENA MONJE ARAUJO	100%
21.	MIGUEL ANGEL ROJAS MUNAR	100%
22.	WALIER CORTES SIERRA	100%
23.	YASMIN CACHAYA RIVAS	89%
24.	ZAIRA QUINTERO	
25.	BERTHA DUSSAN	78%
26.	Deicy Palencia	78%

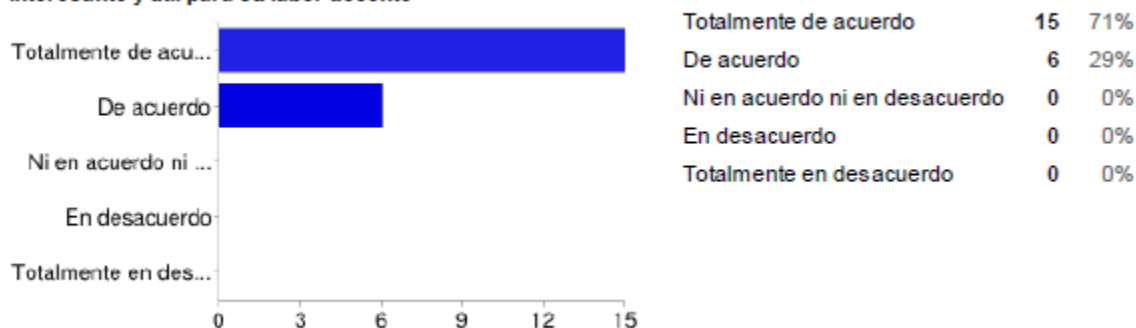
Fotos del evento



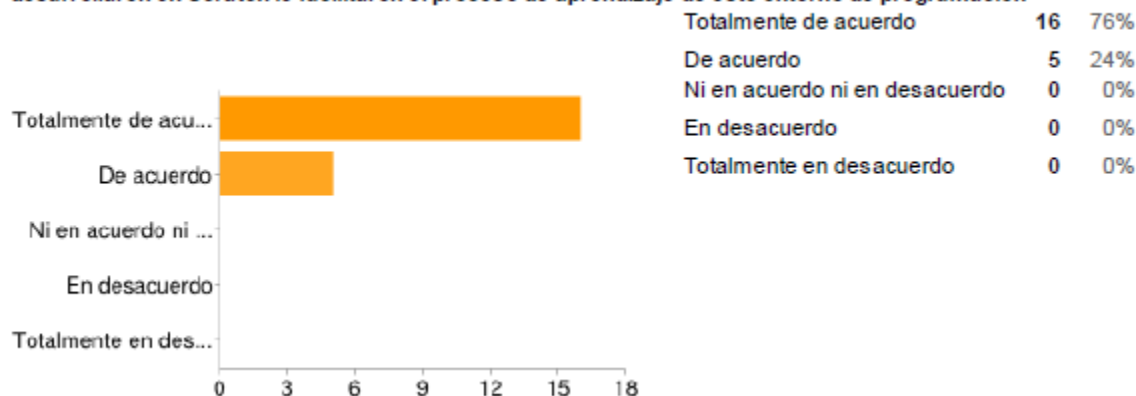
RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida)

FASE 1

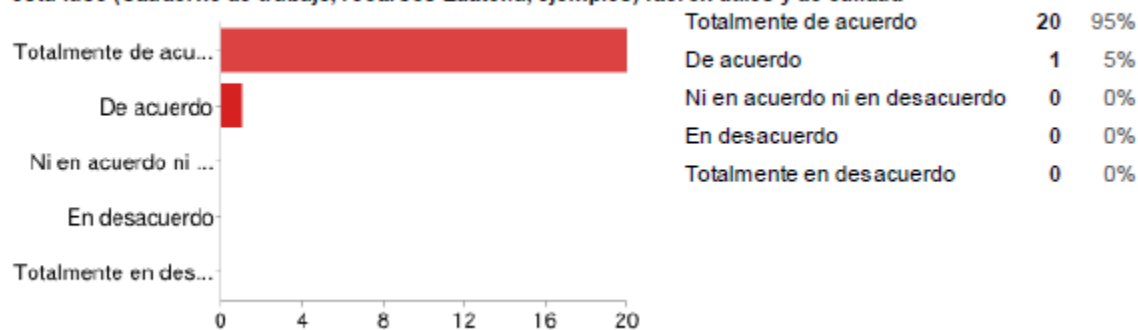
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



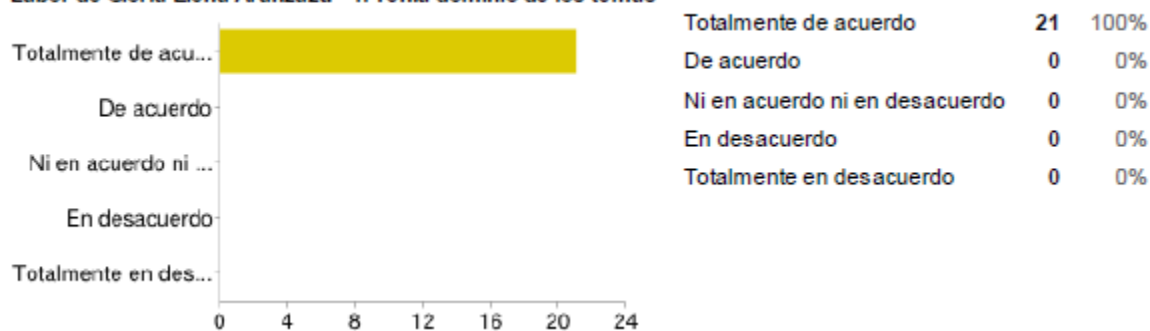
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



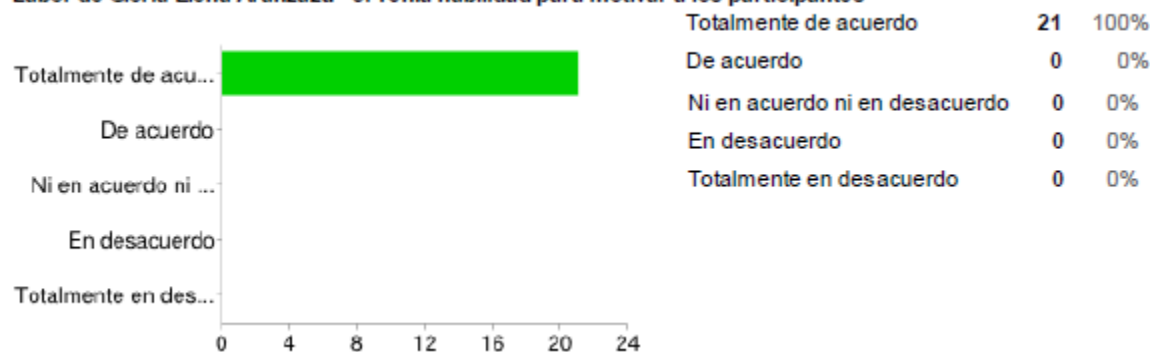
Evaluación primera fase: Manejo del entorno de programación Scratch - 3. Los materiales de apoyo para esta fase (Cuaderno de trabajo, recursos Eduteka, ejemplos) fueron útiles y de calidad



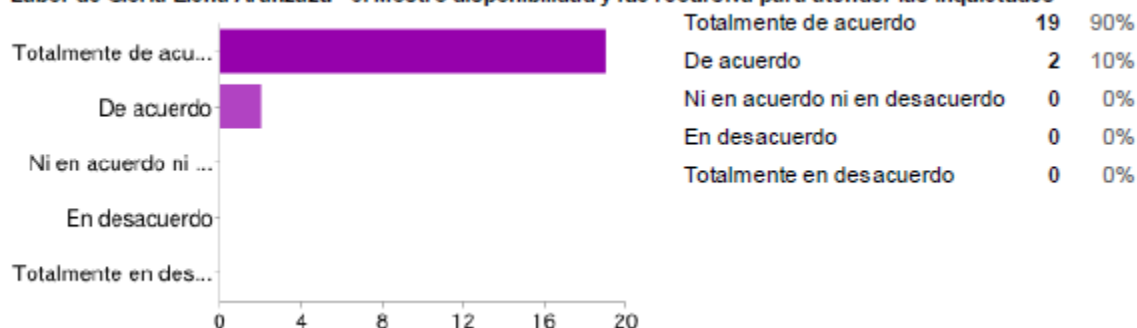
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 4. Tenía dominio de los temas



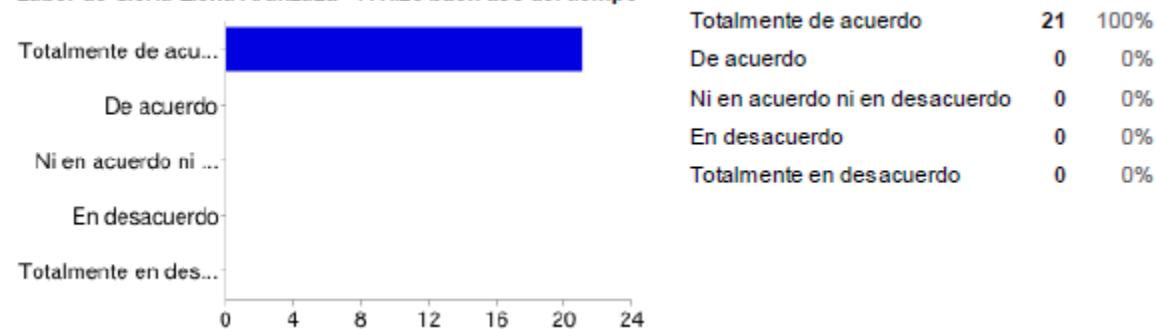
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 5. Tenía habilidad para motivar a los participantes



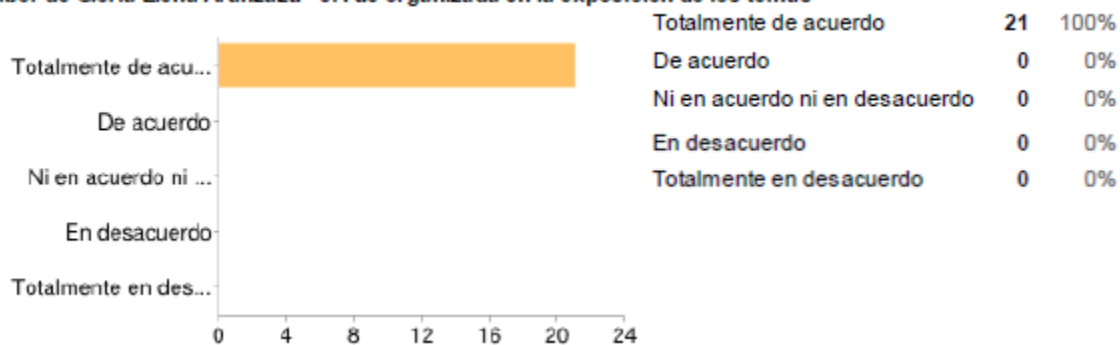
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 6. Mostró disponibilidad y fue recursiva para atender las inquietudes



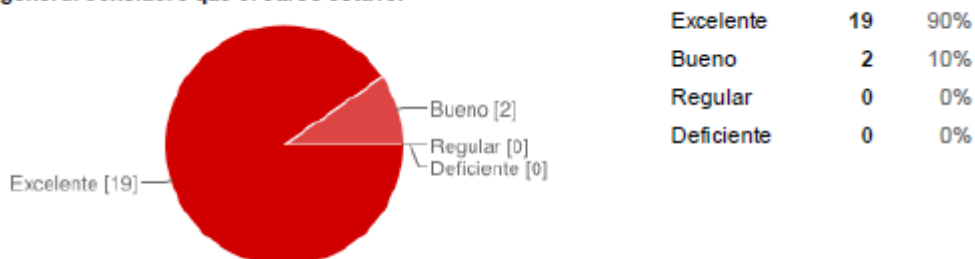
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 7. Hizo buen uso del tiempo



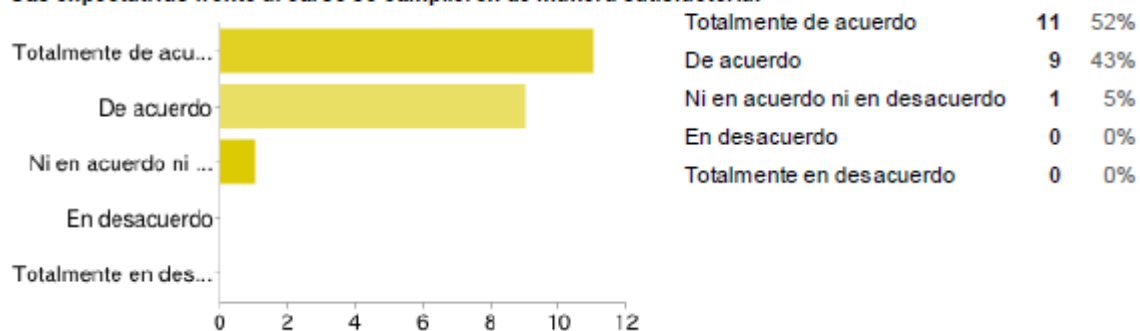
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 8. Fue organizada en la exposición de los temas



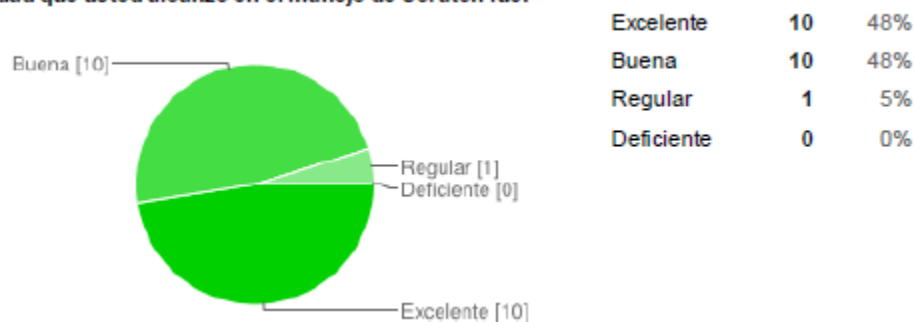
En general considero que el curso estuvo:



Sus expectativas frente al curso se cumplieron de manera satisfactoria:



La habilidad que usted alcanzó en el manejo de Scratch fue:



Algunos comentarios recibidos en la encuesta:

José Fernando Quimbaya Gómez: El curso de Scratch en su primera fase fue muy interesante a pesar que la jornada de estudio es fuerte, pero se justifica porque es mucho lo que uno aprende como docente para luego aplicarlo a los educandos. La Formadora Gloria Helena Aranzazu es una excelente persona la cual siempre estuvo muy atenta para resolver nuestras inquietudes.

FRANCY ELENA RAMOS CASANOVA: me parece una herramienta de trabajo muy buena para los docentes ya que debemos actualizarnos en metodologías para mejorar la calidad de educación. Agradezco a la profesora Gloria por sus aportes...Gracias que Dios la Bendiga.

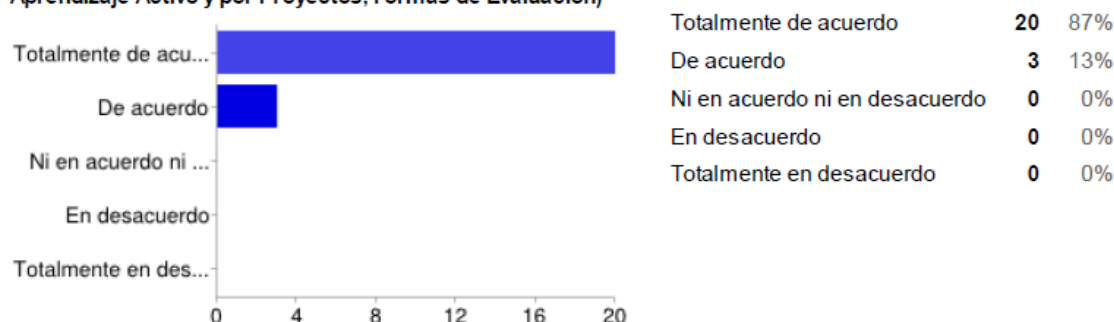
Juan Manuel Benavides Carmona: El curso de scratch fue totalmente satisfactorio, además la docente tuvo la mayor paciencia con cada uno de los participantes, y manejo los temas en plenas condiciones.

JUAN DAVID PERDOMO FALLA: El curso de scratch supero todas mis expectativas y me parece una herramienta útil y novedosa para el buen desarrollo de las tic's dentro y fuera del salón de clase. La formadora hizo un trabajo ejemplar, tiene excelente dominio y manejo del tema además de una paciencia sin igual. Quiero felicitar a la fundación eduteka por enviarnos a gloria y también extendiendo mi agradecimiento por esta herramienta que desde ya pondré en uso en el área de ingles a la cual pertenezco.

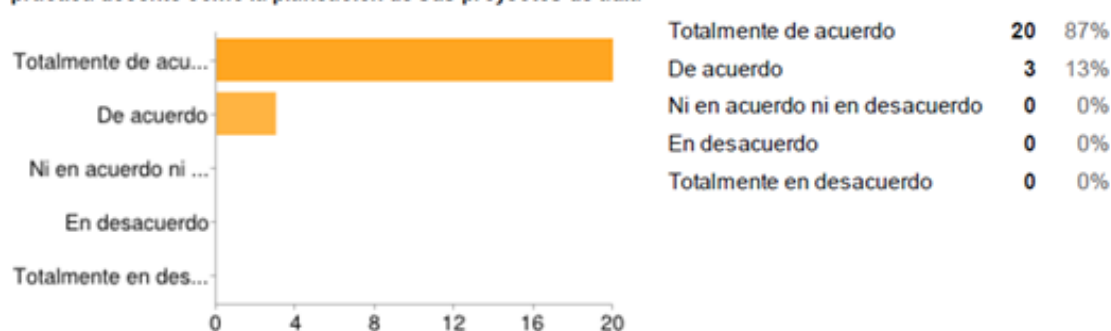
RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida)

FASE 2

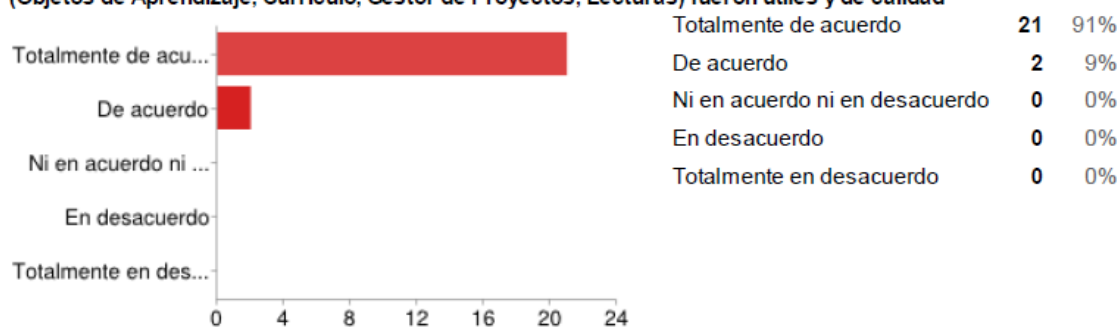
Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza (Metodología) - 1. Los temas abordados son pertinentes y aplicables en su labor docente (Creatividad, Solución de Problemas, Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Activo y por Proyectos, Formas de Evaluación)



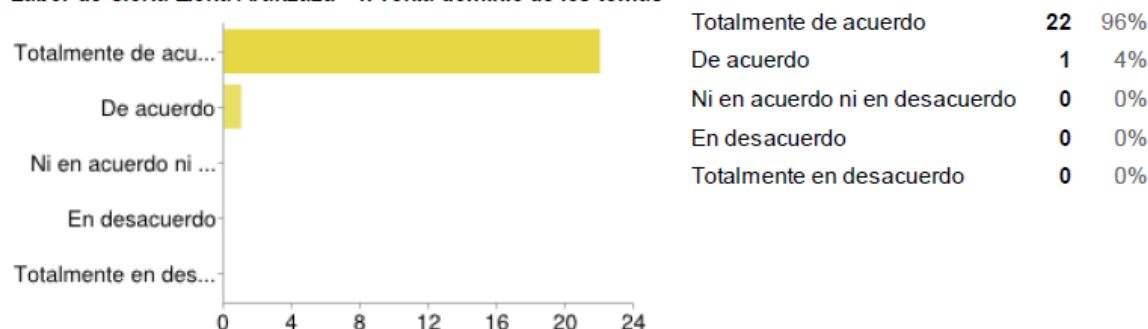
Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza (Metodología) - 2. Los contenidos y actividades presentados durante la segunda fase le brindaron herramientas para enriquecer tanto su práctica docente como la planeación de sus proyectos de aula



Aplicabilidad de Scratch en el aula, como apoyo en la enseñanza (Metodología) - 3. Los materiales de apoyo (Objetos de Aprendizaje, Currículo, Gestor de Proyectos, Lecturas) fueron útiles y de calidad



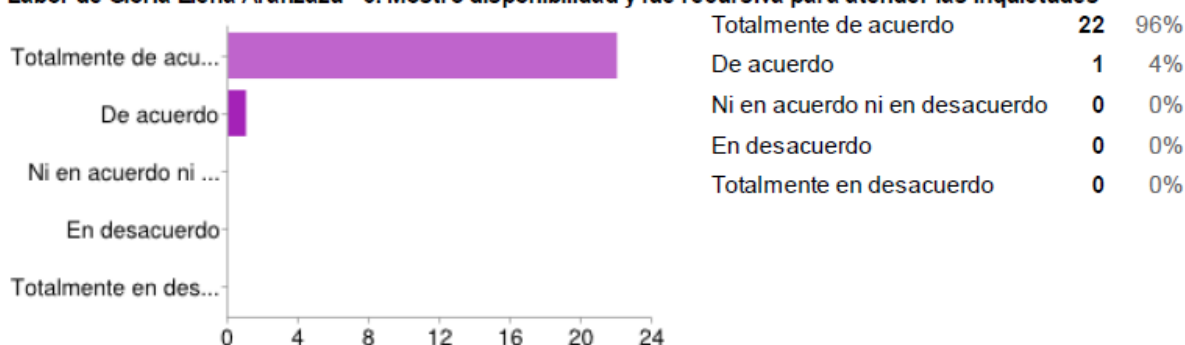
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 4. Tenía dominio de los temas



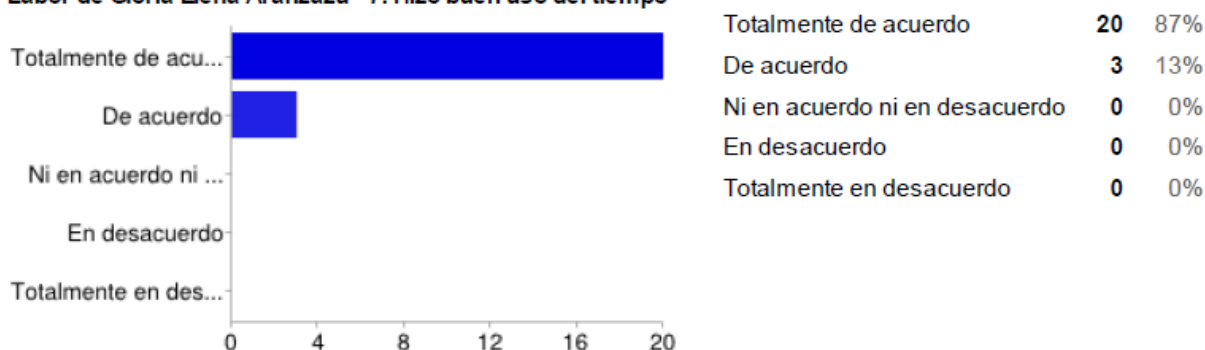
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 5. Tenia habilidad para motivar a los participantes



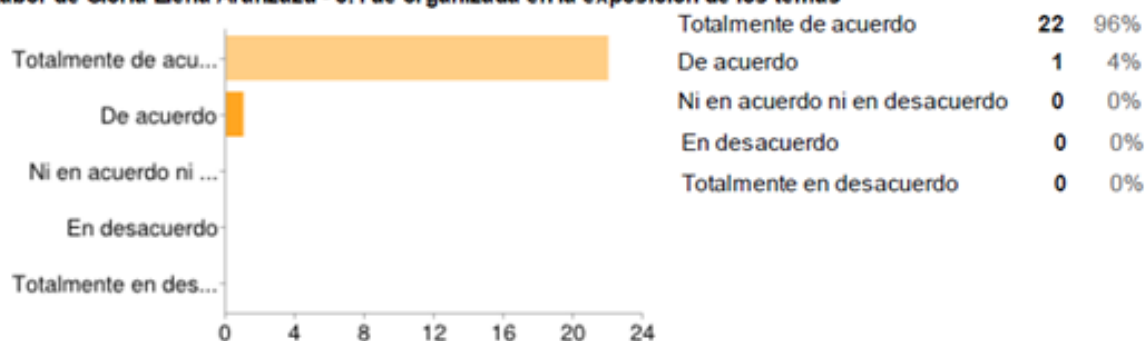
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 6. Mostró disponibilidad y fue recursiva para atender las inquietudes



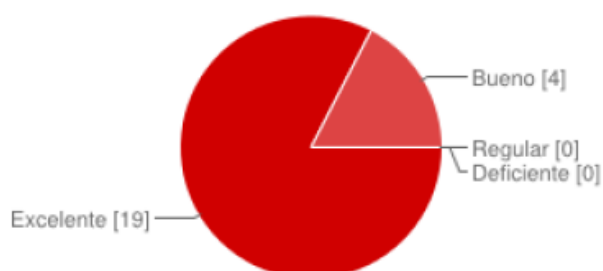
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 7. Hizo buen uso del tiempo



Labor de Gloria Elena Aranzazu - 8. Fue organizada en la exposición de los temas

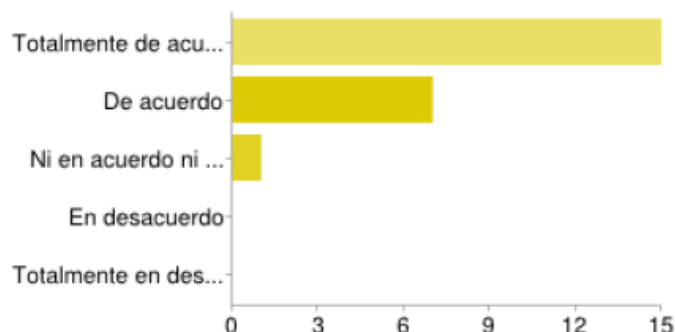


En general considero que el curso estuvo:



Excelente	19	83%
Bueno	4	17%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

Sus expectativas frente al curso se cumplieron de manera satisfactoria:



Totalmente de acuerdo	15	65%
De acuerdo	7	30%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

La habilidad que usted alcanzó para Elaborar Proyectos de Aula fue:



Excelente	18	78%
Buena	5	22%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

Algunos comentarios recibidos en la encuestas de evaluación:

“Es una buena herramienta para abordar temas específicos en las diferentes áreas del conocimiento.” (José Ángel García Quintero)

“El curso es una excelente herramienta para elaborar clases y la manera como abordó la formadora la capacitación fue excelente” (Diksan Arley Hernández Pérez)

“La segunda fase de Scratch fue espectacular, es la conclusión de todo lo aprendido en la primera fase donde se puede integrar el proyecto de aula dentro de un contexto de

investigación el cual puede ser compartido a otros docentes desde el portal eduteka. Felicitaciones de nuevo por la labor impecable de la profesora gloria aranzazu que es una idónea en el área de las tecnologías y la comunicación” (Juan David Perdomo Falla)

“Me pareció un Curso muy bueno e innovador” (Claudia Patricia Gutiérrez Flórez)

“Fue un curso muy bueno innovador y creativo. Gracias por todo los conocimientos adquiridos”. (Erika Alexandra Vargas Gutiérrez)

“Gracias por prepararnos hacia los nuevos retos, gracias a la Profesora Gloria Helena Aranzazu, muchos besos y abrazos” (Blanca Helena Rujana Castro)

“Muy excelente, conoce muy bien el tema y siempre demuestra disposición para aclarar dudas y apoyar” (Yasmin Cachaya Rivas)

“Agradezco a las directivas por este aporte a nuestra Institución” (María Victoria Rodríguez Otalvaro)

“Excelente profesional con muchas fortalezas en la formación de docentes. Dios y la virgen permita que eduteka con el talento de la profesional gloria aranzazu nos tenga en cuenta para seguir el proceso formativo de nuestros alumnos en pro de la calidad educativa, que aunque estoy ya pensionado me apasiona mi profesión de docente, deseo cada día seguirme capacitando. Dios y la virgen los proteja. Gracias y hasta pronto.” (José Eugenio Vega Quintero)

“Agradezco a la profesora gloria por su calidad, manejo y paciencia durante el curso” (Miguel Ángel Rojas Munar)

“Es un curso muy interesante, la labor de orientación de la Doctora Gloria Elena Aranzazu fue excelente.” (José Fernando Quimbaya Gómez).

ANEXO 9

SCRATCH DAY CALI 2012 MAYO 4 Y 5 DE 2012

Listado de asistentes

Ver listado completo en: <http://www.eduteka.org/pdfdir/AsistentesSDC2012.pdf>

	Identificación	Nombre	Apellidos	CIUDAD	Institución
1	29117198	CATALINA	ACEVEDO UMAÑA		
2	16865715	ANDRES	ACOSTA VILLAREAL	CERRITO	INSTITUTO TECNICO COMERCIAL E INDUSTRIAL
3	1085271611	JUAN ESTEBAN	AGREDA CASTRO	PASTO	U NARIÑO
4	87947579	JOHN JAIRO	AGUIÑO CABRERA	PASTO	U NARIÑO
5	66997500	GLORIA PATRICIA	AGUIRRE	CALI	COMFANDI
6	66905197	NORFALIA	ALEGRIA LUCUMI		SOCIEDAD DE CRISTO
7	1085260661	DARIO FERNANDO	ALFARO FIGUEROA	PASTO	UNIVERSIDAD DE NARIÑO
8	79785854	RICARDO ANDRES	ALMEIDA DELGADO	SANTANDER DE	INSTITUCION UNIVERSITARIA TECNOLOGICA DE
9	29399504	CLARA INES	ALOMIA DIAZ	DAGUA	IE DE DAGUA
10	6319963	ARMANDO	ALVAREZ MENDOZA	CERRITO	INSTITUTO TECNICO COMERCIAL E INDUSTRIAL
11	31572233	ANA DIONIS	ALVAREZ PEREA	CALI	FE Y ALEGRIA SANTA TERESA DE JESÚS
12	16078137	JOSE ALEXANDER	ALZATE CANO	CAUCA	SMURFIT
13	16781844	MARIO ERNESTO	AMADOR SOCARRAS	CALI	INEM
14	31938150	DORIS LILIA	ANDRADE AGUDELO	CALI	NUESTRA SEÑORA DE FATIMA
15	31842891	NUBIA RUTH	ANGULO ARIZALA	CALI	UNIVALLE
16	14947230	RAFAEL ENRIQUE	ARAGON	CALI	NUESTRA SEÑORA DE FATIMA
17	94512753	JESÉS ALEXANDER	ARANDA BUENO	CALI	UNIVALLE
18	6386482	FERNANDO	ARANGO RENGIFO	DAGUA	IE DE DAGUA
19	94326336	CESAR AUGUSTO	ARANGO RIVERA	PALMIRA	ANTONIO LIZARAZO
20	1130632981	MARYI	ARCINEGAS MENDEZ	CALI	ICESI
21	57443730	DORIS MAGDALENA	ARENDS ROBLES	URIBIA	INSTITUCION ETNOEDUCATIVA INTERNADO IND
22	1085253614	STEPHANY ALEXANDRA	AREVALO CARVAJAL	PASTO	U NARIÑO
23	25172052	PAULA ANDREA	ARIAS ISAZA	CERRITO	INSTITUTO TECNICO COMERCIAL E INDUSTRIAL
24	75088673	HWXLEY	ARIAS OROBIO	CALI	NUESTRA SEÑORA DE FATIMA
25	94504454	JAVIER ALFONSO	ARIAS OROZCO	CALI	INSTITUTO PARA NIÑOS CIEGOS Y SORDOS DE
26	16233747	MELLEMBER	ARIAS ZABALA	CARTAGO	IE MARÍA AUXILIADORA
27	87948188	LAINER ENRIQUE	ARROYO	CALI	NUESTRA SEÑORA DE FATIMA
28	94072810	EGUIBAR ALDEBITH	ASTAIZA MONTILLA	CALI	COLEGIO HISPANOAMERICANO
29	31177549	LILIANA	AVILA	CALI	LA TRINIDAD
30	16362624	JORGE IGNACIO	AVILA HENAO	CALI	NUESTRA SEÑORA DE FATIMA
31	31945485	AIDA CELESTE	AYALA TABARES	CALI	INEM
32	31903185	ALBA LUCIA	BAEZA	CALI	LA TRINIDAD
33	66658563	ANGÉLICA MARIA	BARREIRO AGUDELO	CERRITO	INSTITUTO TECNICO COMERCIAL E INDUSTRIAL
34	31253460	LUCILA	BARRERA	CALI	LA TRINIDAD
35	1049609592	NOHORA ESTHER	BAYONA RAMIREZ	CALI	COLEGIO INDUPALMA
36	31320306	LUZ ADRIANA	BECA RIOS	CALI	INEM
37	51889217	NUBIA VELA	BEJARANO	BOGOTA	
38	63498133	ZAIDA YOLIBETH	BELTRÁN DURÁN	MEDELLIN	FUNDACIÓN MARINA ORTH
39	40390198	MARTHA PATRICIA	BERMÚDEZ DURÁN	VILLAVICENCIO	INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL DE VILLAVICE
40	31280011	MARIA TERESA	BERRIO	CALI	LA TRINIDAD
41	16862008	MANUEL ANDRES	BERRIO DUQUE	CALI	NUESTRA SEÑORA DE FATIMA
42	52488471	OLGA ROCIO	BERRIO LEGUIZAMÓN	MONQUIRÁ - BO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA ANTONIO NA
43	38551060	ADRIANA	BETANCOURT ROMERO	CALI	NUESTRA SEÑORA DEL PILAR
44	31952720	DIANA JENNY	BETANCOURTH	CALI	NUESTRA SEÑORA DE FATIMA
45	9738930	PABLO	BETANCUR GARCIA	ARMENIA	INEM
46	94449746	HAROLD	BOCANEGRA CORTES	CALI	NUESTRA SEÑORA DE FATIMA
47	16942932	CHRISTIAN DANIEL	BOLAÑOS BASTIDAS	CALI	COLEGIO LA ARBOLEDA
48	1085264099	DARIO FERNANDO	BOLAÑOS BENAVIDES	PASTO	U NARIÑO

FOTOS DEL EVENTO



Asistentes



Premiación proyectos de aula con Scratch



Talleres realizados

Proyectos finalistas Scratch Day Cali 2012

DOCENTE	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	CIUDAD	EXPERIENCIA PRESENTADA
Maria Lizeth Pinzón Bernal	Colegio San Bonifacio de las Lanzas	Ibagué	La Célula Procariota
Maria Constanza Smith de Martínez	Colegio San Carlos	Bogotá	Comprensión lectora
Óscar Eduardo Tascón Gómez	Instituto Nuestra Señora de la Asunción	Cali	Creemos nuestro cajero automático
Jhovany Céspedes Molina	IE Francisco de Miranda	Rovira	Aprendamos con el computador
Carlos Arturo León Hernández	Gimnasio Vermont School Medellín	Medellín	Video juegos con Scratch
Olga Rocío Berrio Leguizamón	IE Técnica Antonio Nariño	Monquirá	Material multimedia en Scratch
Carlos Alberto González Barrero	Colegio San Bonifacio de las Lanzas	Ibagué	La Biología del Scratch
Liliana Ceballos Corrales	Instituto Nuestra Señora de la Asunción	Cali	Historia del computador
Carlos Arturo Tabares	Colegio Comfandi El Prado	Cali	Simulación Ley de Boyle
Jennifer Ramirez Cuenca	IE Marco Fidel Suarez	Coello	Adiós al coco de las matemáticas

Proyectos Ganadores Scratch Day Cali 2012

Primer Puesto

Docentes:

Jennifer Ramirez Cuenca

Martha Rocío Hernández

Miryam Clavijo

Institución Educativa Marco Fidel Suarez, Coello, Tolima.

Experiencia: [Adiós al coco de las matemáticas](#)

Proyecto 1: [Los cuentos de la gallina](#) (Gisella Carolina Hernández Díaz) – Grado 4°

Proyecto 2: [Escribiendo los números con mi gallinita](#) (Leidy Vanessa Diaz) – Grado 4°

Proyecto 3: [La gallinita de las tablas](#) (Oscar Julián Salas Arciniegas) - Grado 4°

Proyecto 4: [La multiplicación es una suma con mi gallina](#) (Julián Giovany Parra) – Grado 4°

Segundo Puesto (compartido)

Docente: Liliana Ceballos Corrales

Instituto Nuestra Señora de la Asunción, Cali

Experiencia: [Historia del computador](#)

Proyecto 1: [Juan Antonio Salas](#) - Grado 4°

Proyecto 2: [Yuliana Ituyan Ángulo](#) - Grado 4°

Proyecto 3: [Sara Isabel Ceballos](#) - Grado 4°

Proyecto 4: [Laura Ruiz](#) - Grado 5°

Segundo Puesto (compartido)

Docente: Carlos Alberto González Barrero

Colegio San Bonifacio de las Lanzas, Ibagué

Experiencia: [La Biología del Scratch](#)

Proyecto 1: [Alberto Londoño](#) - Grado 7°

Proyecto 2: [Valentina Barbosa](#) - Grado 7°

Proyecto 3: [Maria Alejandra Román & Germán Jimenez](#) – Grado 8°

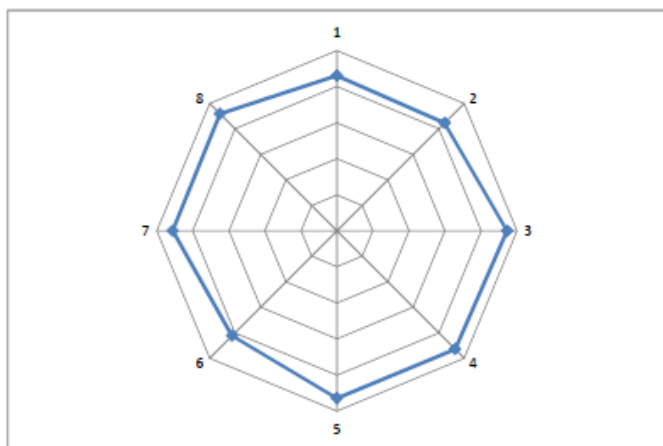
Proyecto 4: [Oscar Mauricio Cabrera](#) - Grado 8°

Evaluación de algunos de los Talleres realizados durante el Scratch Day Cali 2012

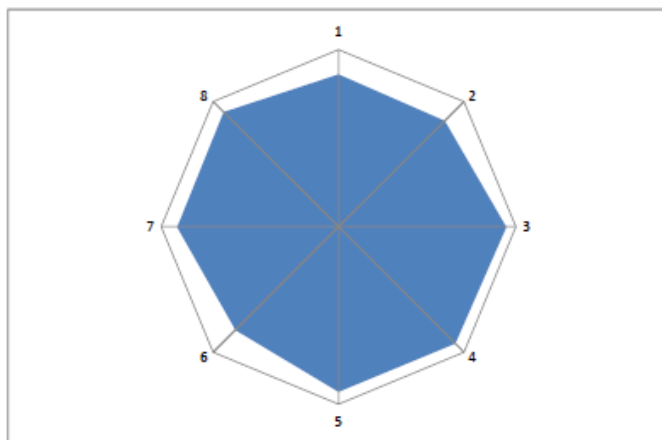
ESTRATEGIAS DE FORMACION DE DOCENTES Y ESTANDARES DE COMPETENCIA EN TIC

John Jairo Briceño Martínez, Computadores para Educar

	[Aspectos metodológicos de la presentación]	[Uso adecuado de los recursos]	[Cumplimiento de sus expectativas]	[Calidad de las instalaciones]	[Atención por parte del personal de logística]	[Claridad de la presentación]	[Dominio del tema]	[Uso adecuado del tiempo]
Sumatoria	155	182	156	195	195	181	196	202
Respuestas	36	43	33	42	42	44	43	44
Promedio	4,31	4,23	4,73	4,64	4,64	4,11	4,56	4,59



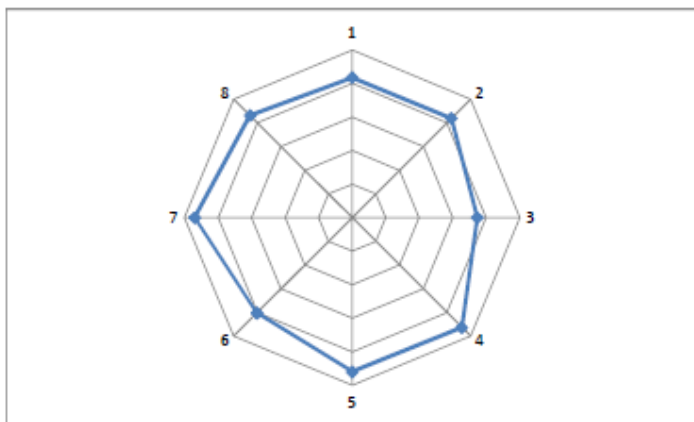
Escala: 1. Deficiente 2. Regular 3. Bueno 4. Muy bueno 5. Excelente



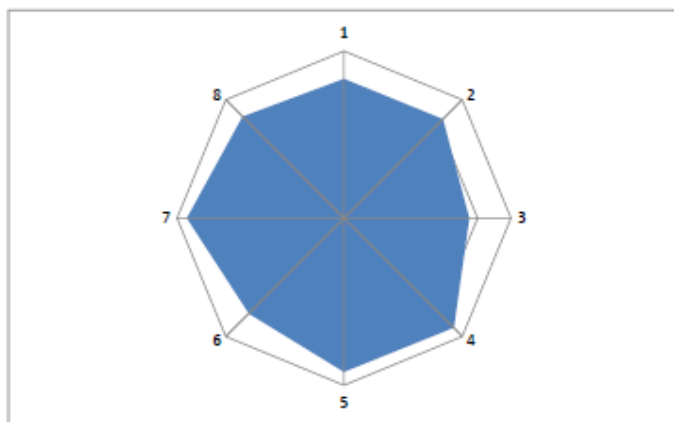
CLUBES JUVENILES DE INFORMATICA

Natalie Rusk

	1	2	3	4	5	6	7	8
	[Aspectos metodológicos de la presentación]	[Uso adecuado de los recursos]	[Cumplimiento de sus expectativas]	[Calidad de las instalaciones]	[Atención por parte del personal de logística]	[Claridad de la presentación]	[Dominio del tema]	[Uso adecuado del tiempo]
Sumatoria	146	180	157	199	193	177	207	181
Respuestas	35	43	42	43	42	44	44	42
Promedio	4,17	4,19	3,74	4,63	4,60	4,02	4,70	4,31



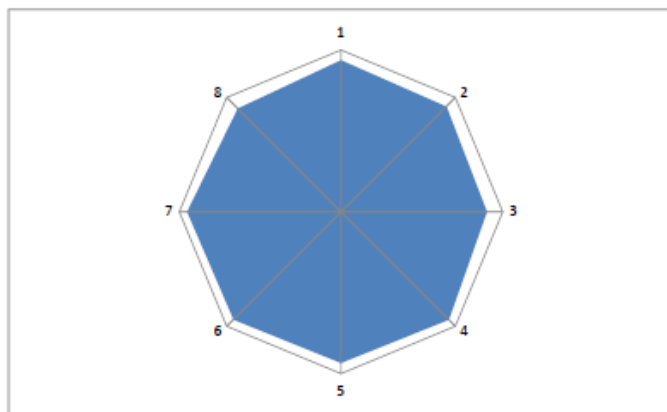
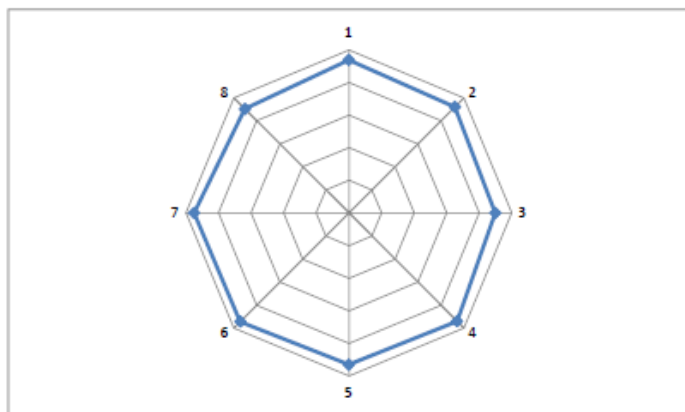
Escala: 1. Deficiente 2. Regular 3. Bueno 4. Muy bueno 5. Excelente



DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN EL AULA

Gonzalo Ulloa & Juan Carlos López G

	1	2	3	4	5	6	7	8
	[Aspectos metodológicos de la presentación]	[Uso adecuado de los recursos]	[Cumplimiento de sus expectativas]	[Calidad de las instalaciones]	[Atención por parte del personal de logística]	[Claridad de la presentación]	[Dominio del tema]	[Uso adecuado del tiempo]
Marca temporal								
Sumatoria	155	175	162	174	163	179	176	167
Respuestas	33	38	36	37	35	38	37	37
Promedio	4,70	4,61	4,50	4,70	4,66	4,71	4,76	4,51

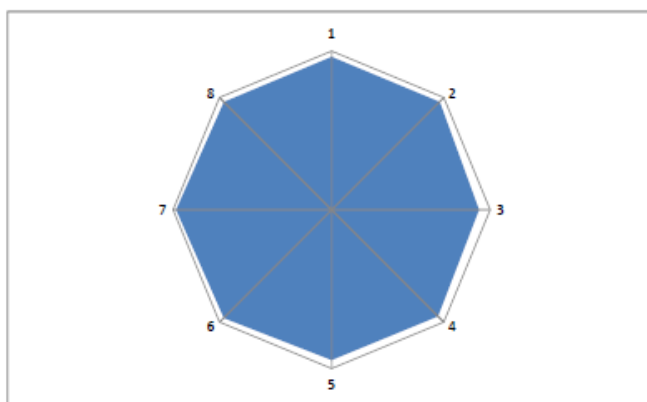
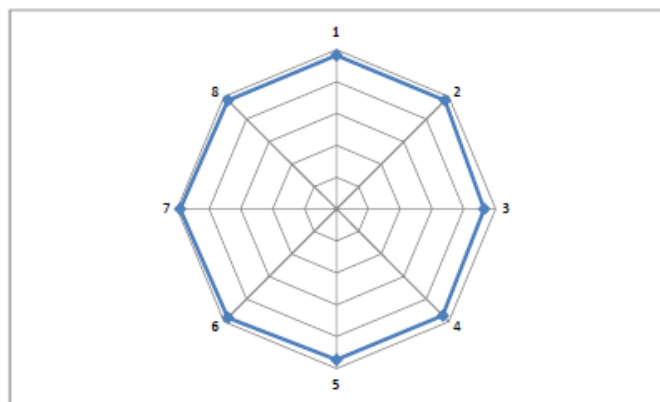


Escala: 1. Deficiente 2. Regular 3. Bueno 4. Muy bueno 5. Excelente

NUEVOS ENFOQUES EN EL TRABAJO CON ROBÓTICA

Natalie Rusk

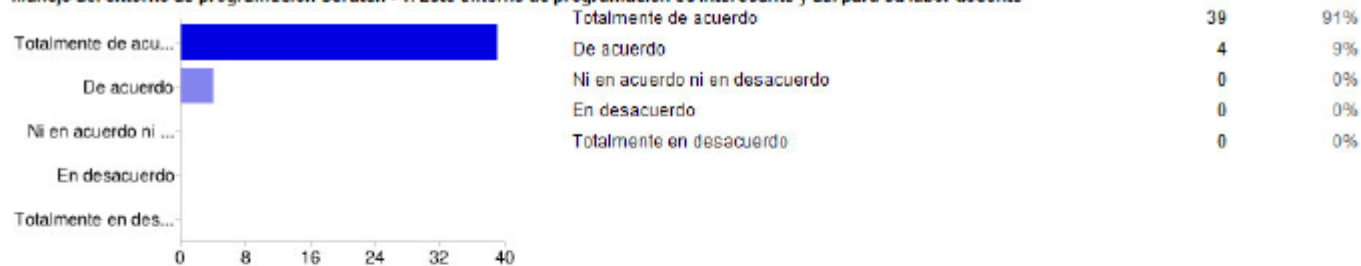
	1	2	3	4	5	6	7	8
	[Aspectos metodológicos de la presentación]	[Uso adecuado de los recursos]	[Cumplimiento de sus expectativas]	[Calidad de las instalaciones]	[Atención por parte del personal de logística]	[Claridad de la presentación]	[Dominio del tema]	[Uso adecuado del tiempo]
Sumatoria	53	53	51	52	52	53	54	53
Respuestas	11	11	11	11	11	11	11	11
Promedio	4,82	4,82	4,64	4,73	4,73	4,82	4,91	4,82



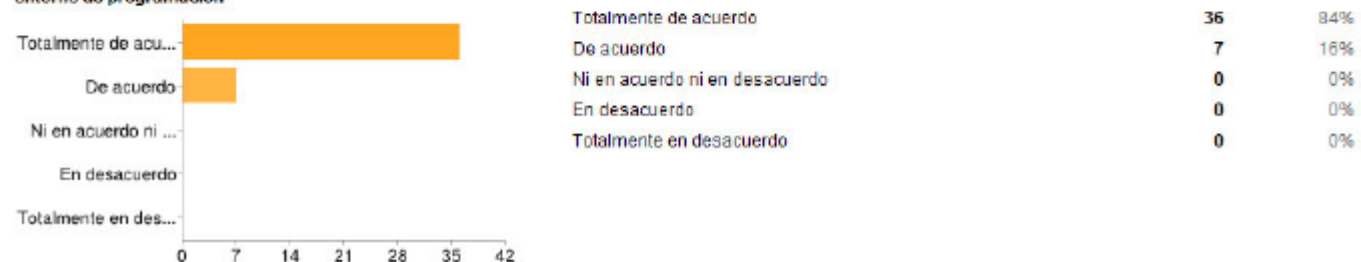
Escala: 1. Deficiente 2. Regular 3. Bueno 4. Muy bueno 5. Excelente

Taller: Scratch Básico (Grupo 1)

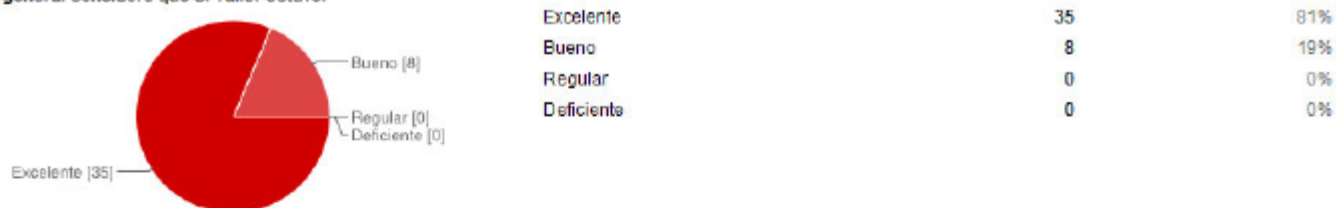
Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



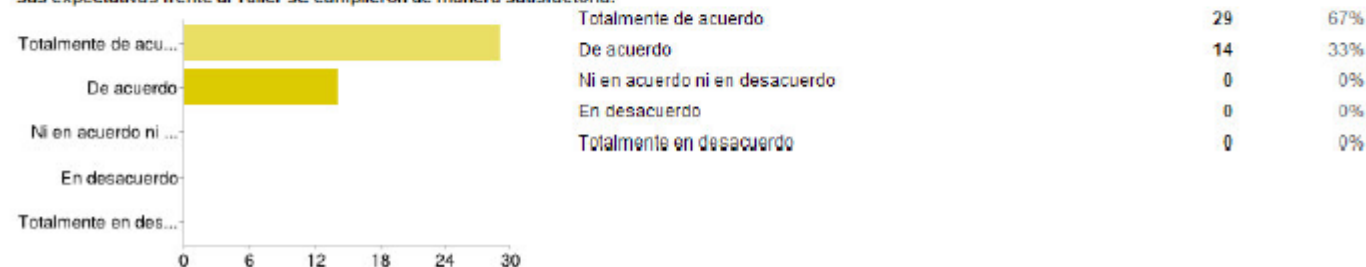
Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



En general considero que el Taller estuvo:

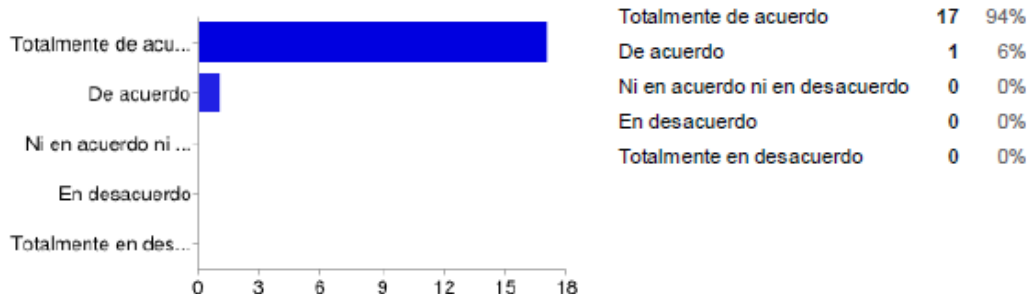


Sus expectativas frente al Taller se cumplieron de manera satisfactoria:

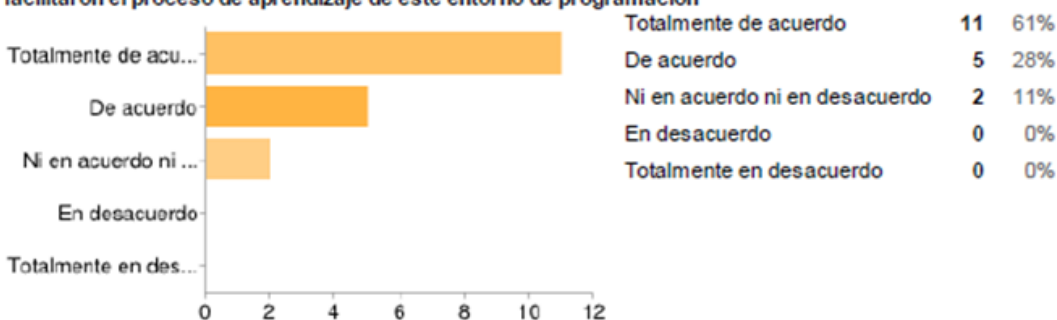


Taller: Scratch Básico (Grupo 2)

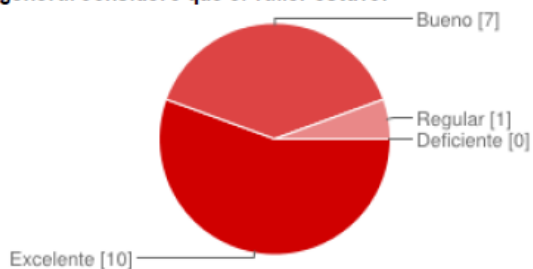
Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



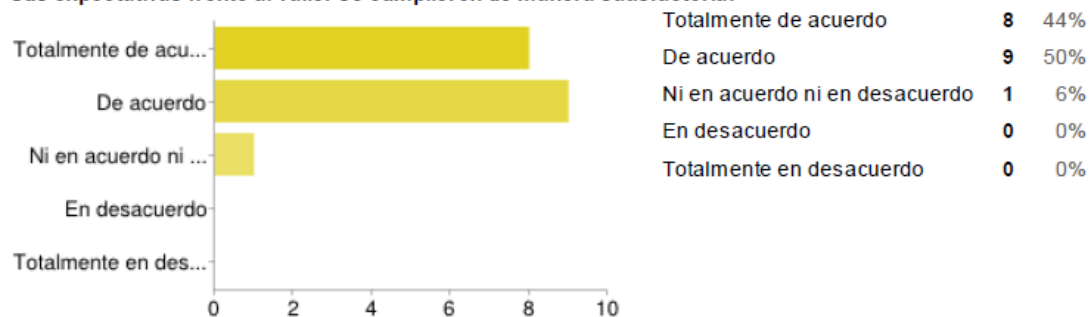
Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



En general considero que el Taller estuvo:

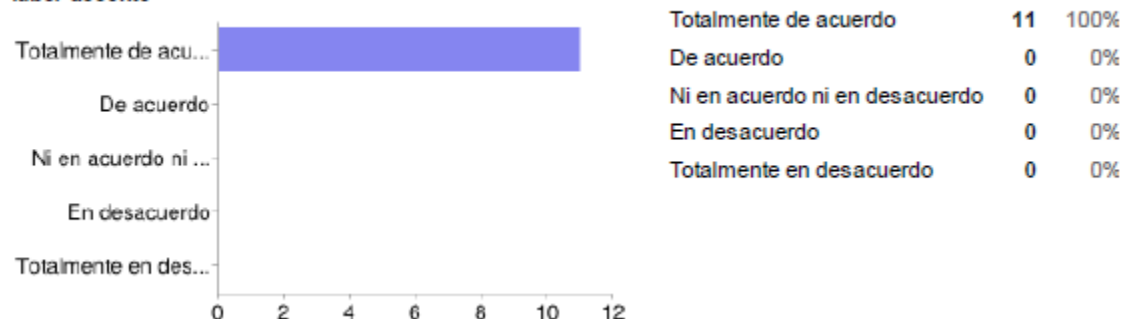


Sus expectativas frente al Taller se cumplieron de manera satisfactoria:

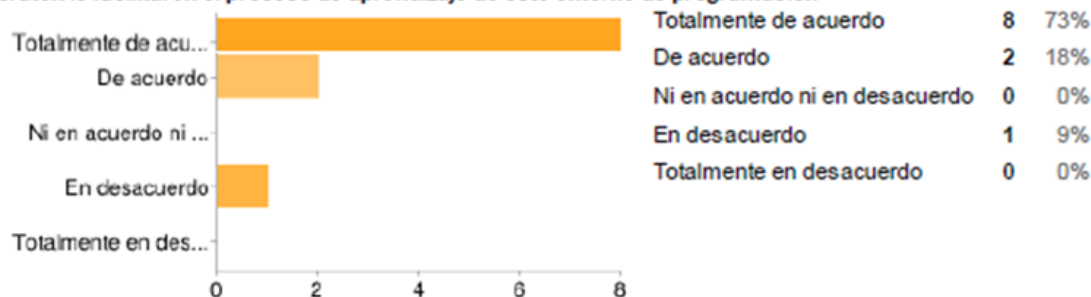


Taller: Estrategias para desarrollar con Scratch Habilidades de Aprendizaje para el Siglo XXI

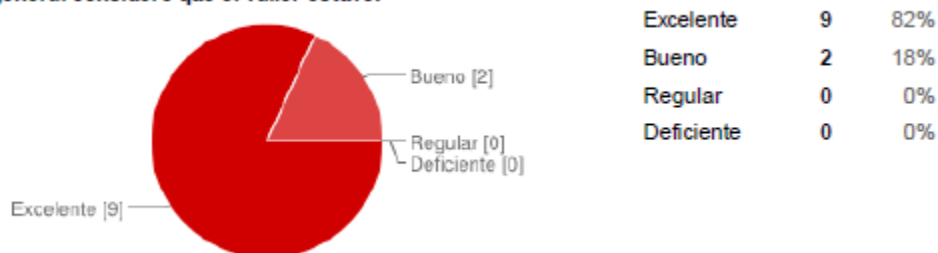
Manejo del entorno de programación Scratch - 1. Este entorno de programación es interesante y útil para su labor docente



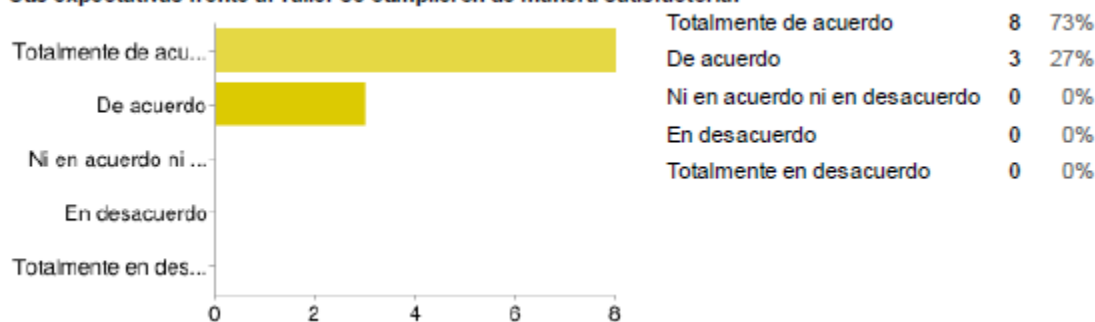
Manejo del entorno de programación Scratch - 2. Las actividades prácticas que se desarrollaron en Scratch le facilitaron el proceso de aprendizaje de este entorno de programación



En general considero que el Taller estuvo:



Sus expectativas frente al Taller se cumplieron de manera satisfactoria:



ANEXO 10

VISITA AL MIT MediaLab, Boston, Junio 2012



MOTOROLA SOLUTIONS
FOUNDATION

SCRATCH



Fundación
Gabriel Piedrahita Uribe



ANEXO 11

Taller Piloto de “Narraciones Digitales” Cali, Julio de 2012

Lista de asistentes

	NOMBRE	Asistencia
1	Claudia . Borja	100%
2	Hugo Cataño	100%
3	Carmen Inés Terán	100%
4	María Rosalía Torres	100%
5	Andrés López	100%
6	Aidaly Finscué	100%
7	Katherine Cubides	100%
8	Karen Santacruz	100%

Fotos del evento



Ejemplo de una Narración Digital en Scratch creada por el profesor Hugo Cataño:

- Mi primer contacto con el computador, <http://scratch.mit.edu/projects/eduteka/2772946>

RUBRICAS PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO TALLER NARRACIONES DIGITALES

NARRATIVA

Código	Título	Punto de vista - Propósito	Punto de vista - Audiencia	Drama	Mapeo de la historia	Storyboard - Planeación	Guion	Voz - Consistencia	Voz - Ritmo	
		5	5	15	5	5	5	5	5	
Docente1	Una triste historia en navidad	5	5	5	4,5	5	5	5	5	4,95
Docente2	Mi primer contacto con el computador	5	5	5	4,5	5	5	5	5	4,95
Docente3	El samán de Guacarí	5	5	4	4	5	4	4	4	4,30
Docente4	Un hogar para pecas	5	5	5	5	5	4,5	5	5	4,95
Docente5	Saudade - viaje a Brasil	4	4	4	3	4	4	3	3	3,70
Docente6	La muerte de mi papá	5	5	5	5	5	4	4	4	4,70
Docente7	Leonor Figueroa, cariñosamente "Leito"	5	5	4	4	5	5	3	3	4,20
Docente8	La vida de Berni	5	4	4	4	5	4	4	4	4,20

CONTENIDO DIGITAL

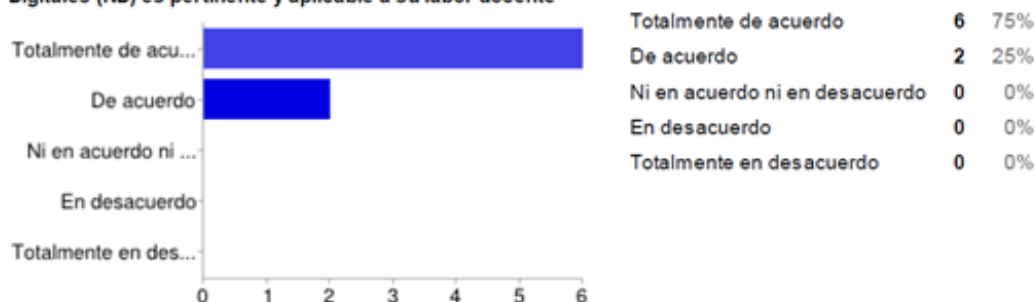
Código	Título	Banda Sonora - Edición	Banda Sonora - Emoción	Imágenes	Integración	Créditos	
		5	5	25	10	5	
Docente1	Una triste historia en navidad	5	5	5	5	3	4,66
Docente2	Mi primer contacto con el computador	4	4	5	5	3	4,46
Docente3	El samán de Guacarí	4	4	5	3	5	4,10
Docente4	Un hogar para pecas	4	4	5	5	3	4,46
Docente5	Saudade - viaje a Brasil	4	4	5	5	3	4,46
Docente6	La muerte de mi papá	4	4	5	4	3	4,26
Docente7	Leonor Figueroa, cariñosamente "Leito"	4	4	4	4	3	3,76
Docente8	La vida de Berni	4	4	5	5	3	4,46

SÍNTESIS

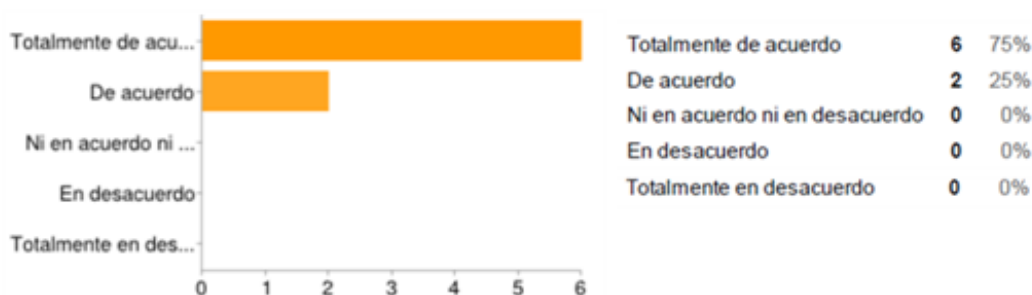
Código	Título	Narrativa	Contenido Digital	Evaluación Final
Docente1	Una triste historia en navidad	4,95	4,66	4,8
Docente2	Mi primer contacto con el computador	4,95	4,46	4,7
Docente3	El samán de Guacarí	4,30	4,10	4,2
Docente4	Un hogar para pecas	4,95	4,46	4,7
Docente5	Saudade - viaje a Brasil	3,70	4,46	4,1
Docente6	La muerte de mi papá	4,70	4,26	4,5
Docente7	Leonor Figueroa, cariñosamente "Leito"	4,20	3,76	4,0
Docente8	La vida de Berni	4,20	4,46	4,3

RESULTADOS EVALUACIÓN (Retroalimentación Recibida) CAPACITACIÓN NARRACIONES DIGITALES, CALI

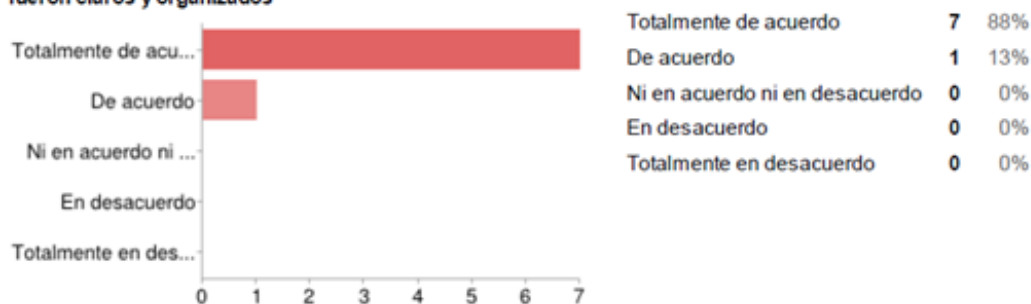
Aplicabilidad de “Narraciones Digitales” en el aula, y desarrollo del taller. - 1. La temática Narraciones Digitales (ND) es pertinente y aplicable a su labor docente



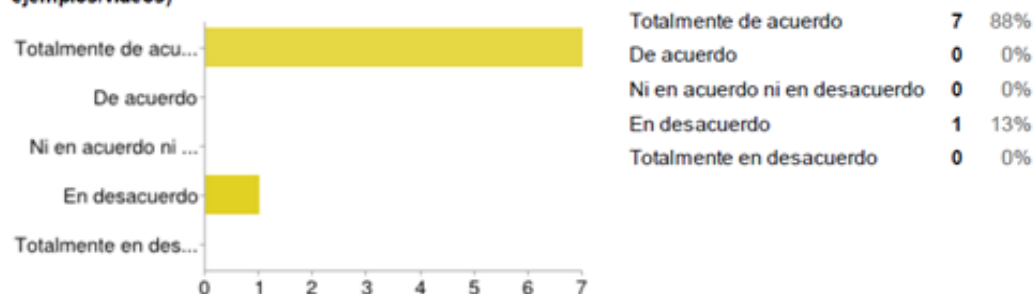
Aplicabilidad de “Narraciones Digitales” en el aula, y desarrollo del taller. - 2. La temática Conocimiento Social (comprensión de emociones, competencias ciudadanas, convivencia) es pertinente y aplicable a su labor docente



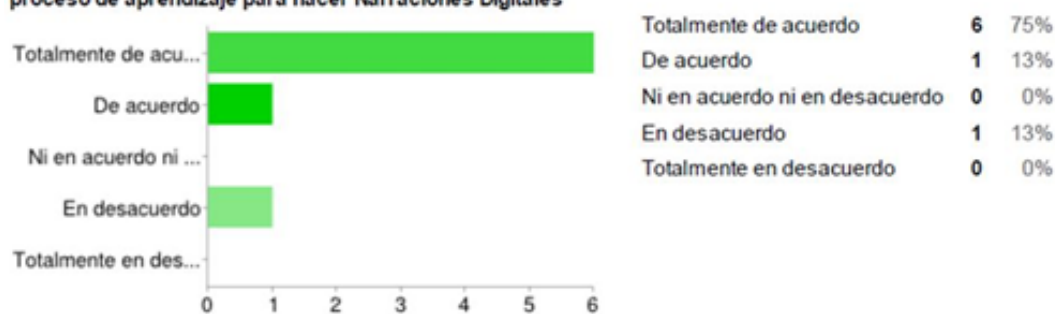
Aplicabilidad de “Narraciones Digitales” en el aula, y desarrollo del taller. - 3. Los contenidos presentados fueron claros y organizados



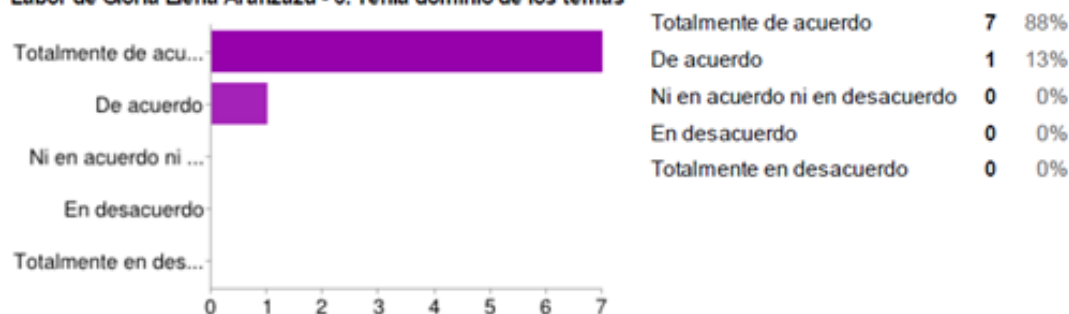
Aplicabilidad de “Narraciones Digitales” en el aula, y desarrollo del taller. - 4. Los materiales de apoyo fueron útiles y de calidad (presentación, formatos guía para la creación de una ND, rúbrica, ejemplos/videos)



Aplicabilidad de "Narraciones Digitales" en el aula, y desarrollo del taller. - 5. Las actividades prácticas desarrolladas (pasos para crear la narración, reflexiones en grupo, trabajos en grupo) facilitaron su proceso de aprendizaje para hacer Narraciones Digitales



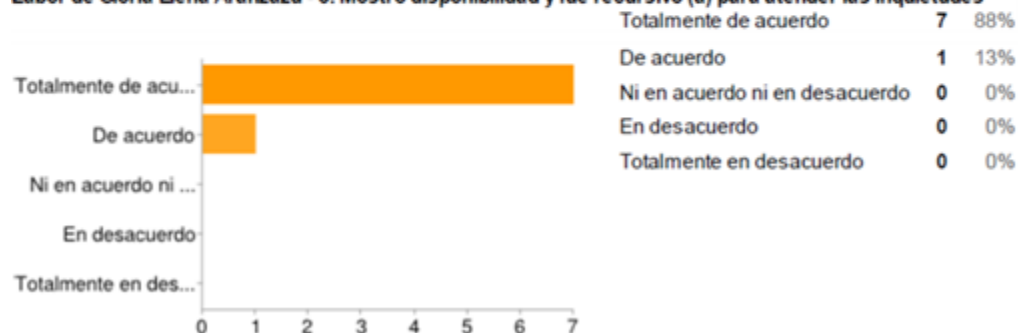
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 6. Tenía dominio de los temas



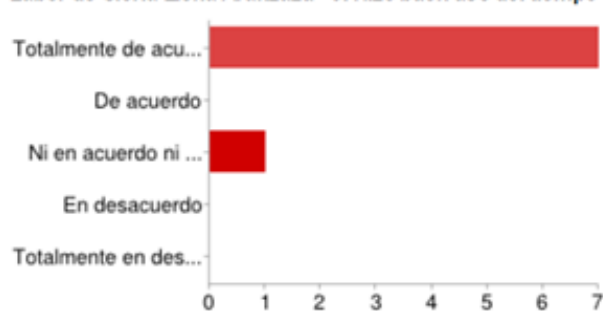
Labor de Gloria Elena Aranzazu - 7. Tenía habilidad para motivar a los participantes



Labor de Gloria Elena Aranzazu - 8. Mostró disponibilidad y fue recursivo (a) para atender las inquietudes

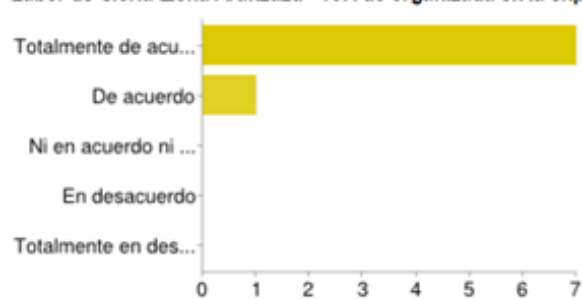


Labor de Gloria Elena Aranzazu - 9. Hizo buen uso del tiempo



Totalmente de acuerdo	7	88%
De acuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	13%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Labor de Gloria Elena Aranzazu - 10. Fue organizada en la exposición de los temas



Totalmente de acuerdo	7	88%
De acuerdo	1	13%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

En general considero que el curso estuvo



Excelente	7	88%
Bueno	1	13%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

ANEXO 12

Evidencia del trabajo en Scratch con estudiantes

CALI - VALLE

GALERÍAS DE PROYECTOS EN SCRATCH

Corporación Educativa Popular CEP:

Usuario en el sitio web de Scratch: <http://scratch.mit.edu/users/cepliceo>

Grado 4° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/167046> - 29 proyectos

Grado 5° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/167047> - 57 proyectos

Grado 6° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/176248> - 38 proyectos

Escuela María Perlaza:

Usuario en el sitio web de Scratch: <http://scratch.mit.edu/users/emariaperlaza>

Grado 3° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/169544> - 13 proyectos

Grado 4° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/169545> - 7 proyectos

Grado 5° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/169546> - 3 proyectos

Instituto Nuestra Señora de la Asunción (INSA)

Grado 3° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/176797> - 34 proyectos

Grado 4° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/176796> - 33 proyectos

Grado 5° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/176795> - 22 proyectos

Institución Educativa INEM Jorge Isaacs

Grado 11° - 2012: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/169546> - 3 proyectos

Institución Educativa Harold Eder- Sede Eduardo Santos

Grados de Primaria

<http://scratch.mit.edu/users/IEHE-EDUARDOSANTOS> - 76 proyectos

Proyectos de estudiantes que trabajaron con Scratch durante la vigencia de esta IV etapa:
Total **315**.

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE ACTIVIDADES EN EL AULA - CALI

Corporación Educativa Popular, CEP



Video: <https://vimeo.com/61929564> (Clase de Scratch: Actividad diálogos fijos y animados)

Escuela María Perlaza



Instituto Nuestra Señora de la Asunción – INSA, Grado 2°



Institución Educativa INEM Jorge Isaacs



Colegio Nuestra Señora de Fátima (Policía)



Colegio COMFANDI el Prado, CALI



PALMIRA – VALLE

Institución Educativa Antonio Lizarazo - Sedes Central y Luis Guillermo Bustamante



IBAGUÉ – TOLIMA

Escuela Normal Superior de Ibagué. Docente Andrés Gualtero



SAN ALBERTO – CESAR

Colegio INDUPALMA



Celebración del Scratch Day 2012



Premios recibidos por el Colegio INDUPALMA

ANEXO 13

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 5	Bueno 4	Aceptable 3	No aceptable 1	
JUEGO (Programa en Scratch)	Instrucciones (a través de alguna opción)	5%	Se agregaron instrucciones precisas para la ejecución del juego en Scratch, mediante alguna opción (personaje que explica, botón, etc.)	Se agregaron algunas instrucciones para la ejecución del juego en Scratch, mediante alguna opción (personaje que explica, botón, etc.)	Las instrucciones no explican con claridad cómo se ejecuta el juego en Scratch	No se presentan instrucciones para la ejecución del juego en Scratch	0
	Manejo de niveles	15%	El juego tiene por lo menos dos niveles de dificultad.		El juego solo tiene un nivel de dificultad.		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).	El juego maneja SOLO un tipo de puntaje (Ej: uno para puntos ganados, U otro para contar errores o disminuir "vidas".)		El juego no maneja puntajes.	
	Funcionamiento	20%	El juego cumple con las siguientes condiciones de funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	El juego cumple con la mayoría de las siguientes condiciones de funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	El juego cumple con la mitad de las siguientes condiciones de funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	No se cumple ninguna de las condiciones de funcionamiento del juego.	0
	Nombres significativos (para Objetos, Disfraces, Escenarios, Fondos, Variables - ODEFV)	5%	El 90% o más de los elementos (ODEFV), tienen nombres significativos	Más del 76% y menos del 90% de los elementos tienen nombres significativos	Entre el 60% y el 75% de los elementos tienen nombres significativos	Menos del 60% de los elementos tienen nombres significativos	0
	Interfaz y facilidad de uso (organización, combinación de colores, mensajes/botones que orientan la acción)	5%	La interfaz gráfica es organizada y legible, pues se identifican con claridad los elementos que la componen. La interacción con el juego es clara.	La interfaz gráfica es organizada y legible, pues se identifican con claridad los elementos que la componen, pero la interacción con el juego algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tiene mensajes/botones que orienten la acción). O, la interacción con el juego es clara, pero la interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible.	La interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible, y la interacción con el juego algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tienen mensajes/botones que orienten la acción).	La interfaz gráfica es desorganizada, ilegible, y la interacción con el juego no es clara.	0
PRESENCIA	Presentación Oral	5%	El expositor explica el juego con propiedad, claridad y orden.	El expositor explica el juego con claridad y orden.	Hay problemas en la presentación por falta de claridad al explicar algunas partes del juego.	El juego no se presenta con claridad o no se hizo presentación oral.	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 - DOCUMENTACION PROYECTO APLICADO A UN AREA ACADEMICA

ASPECTOS		%	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable
			5	4	3	1
P e r t i n e n c i a s	Pertinencia*	5%	El proyecto está asociado a estándares del MEN, NETS u otro estándar educativo, acorde al grado escolar y materia al que se dirige el proyecto	0	0	0
						El proyecto no está asociado a ningún estándar del MEN, NETS u otro estándar educativo.
D o c u m e n t a c i o n : P l a n t i l l a P r o y e c t o	Información básica	5%	Están documentadas todas las casillas del encabezado de la plantilla (desde nombre del docente hasta grado)	0	0	0
						Están documentadas menos de la mitad de las casillas del encabezado de la plantilla (desde nombre del docente hasta grado)
	Descripción (alcance, intención educativa)	10%	Se describe de manera clara y completa el alcance del proyecto y la intención educativa de este.	0	0	0
						No se presenta descripción del problema
	Objetivos de aprendizaje	15%	Los objetivos de aprendizaje planteados cumplen con las pautas de Mager y la taxonomía de Bloom.	0	0	0
						No se presentaron objetivos de aprendizaje.
	Duración del proyecto	5%	Se presenta el plan detallado del proyecto al llevarlo al aula (sesión por sesión).	0	0	0
						No se presenta información sobre duración del proyecto
P l a n t i l l a	Requisitos	5%	Se explican los requisitos para hacer el proyecto.	0	0	0
						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	0	0	0
						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.)	0	0	0
P r o y e c t o						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.	0	0	0
						No se documentaron las actividades del estudiante
D o c u m e n t a c i o n	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.	0	0	0
						No se presenta matriz de evaluación del proyecto.
D o c u m e n t a c i o n	Plantilla Análisis del problema	10%	Se documentó la plantilla de análisis del problema, para el proyecto planteado, diligenciando todos los aspectos de acuerdo a las indicaciones dadas (en la capacitación)	0	0	0
						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	
PROGRAMA EN SCRATCH	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 tiene 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
PRESENTACION	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
CUMPLIMIENTO	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 14

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

COLEGIOS TERESIANOS - ENVIGADO GRUPO A

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - TERESIANAS

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			
Peso por aspecto ->		5%	15%	15%	20%	5%	5%	30%	100%
1	Ángel Mauricio Aguilar Núñez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
2	Angela Patricia Moncada Montoya	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,40
3	Claudia María Palacio López								
4	Diana Alexandra Valencia Castaño	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,60
5	diana yanet rivers ardila	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,70
6	Isabel Cristina Rojas Cañón	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
7	Jacquelin Cristina Guerra Montaño	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
8	jose javier castilla cordoba	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
9	Jury Andrea Estupiñán Salazar	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
10	Lina María Vázquez Rojas	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
11	Luis Ernesto Ibañez Sánchez	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
12	Luz Amparo Terazona Vega	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,40
13	Maritza Alvarez Carvajalino	4,00	4,00	3,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,25
14	Maritza Villacis Tamayo	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,40
15	Martín Emilio Blanco Caselle	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
16	Olga Cecilia Ramírez Cardona	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
17	Paula Andrea Ramirez Palacio	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,60
18	Ruby Zayas Camacho	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
19	Sandra Milena Bermúdez Meneses	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
20	Sulma Patricia	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
21	Yelena Patricia Rincon Suarez	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,40
22	Yelineth Quintero Chaverra	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	Alina María Mercado	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,85

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1TeresianasA.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO), TERESIANAS

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	Ángel Mauricio Aguilar Núñez	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,50
2	Ángela Patricia Moncada Montoya	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,75
3	Claudia María Palacio López												
4	Diana Alexandra Valencia Castaño	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00		5,00	4,75
5	diana yanet rivera ardila	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
6	Isabel Cristina Rojas Cañón	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,90
7	Jacquelin Cristina Guerra Montaño	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	4,50
8	jose javier castilla cordoba	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	Jury Andrea Estupiñán Salazar	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,75
10	Lina María Vázquez Rojas	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
11	Luis Ernesto Ibañez Sánchez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
12	Luz Amparo Tarazona Vega	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,85
13	Maritza Álvarez Carvajalino	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
14	Maritza Villaci Tamayo	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	1,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,35
15	Martín Emilio Blanco Caselle	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,10
16	Olga Cecilia Ramírez Cardona	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,75
17	Paula Andrea Ramírez Palacio	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,50
18	Ruby Zayas Camacho	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,50
19	Sandra Milena Bermúdez Meneses	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	Sulma Patricia Estrada	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,85
21	Yelena Patricia Rincón Suarez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,85
22	Yelineth Quintero Chaverra	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	Alina María Mercado	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	1,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,15

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2Teresianas DocumA.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO), TERESIANAS

	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	Ángel Mauricio Aguilar Núñez	5,00	5,00	3,50	4,00	5,00	5,00	5,00	4,40
2	Ángela Patricia Moncada Montoya	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
3	Claudia María Palacio López								
4	Diana Alexandra Valencia Castaño	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
5	diana yanet rivera ardila	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
6	Isabel Cristina Rojas Cañón	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,65
7	Jacquelin Cristina Guerra Montaño	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8	jose javier castilla cordoba	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
9	Jury Andrea Estupiñán Salazar	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
10	Lina María Vázquez Rojas	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
11	Luis Ernesto Ibañez Sánchez	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,45
12	Luz Amparo Tarazona Vega	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
13	Maritza Álvarez Carvajalino	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
14	Maritza Villaci Tamayo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
15	Martín Emilio Blanco Caselle	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,60
16	Olga Cecilia Ramírez Cardona	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
17	Paula Andrea Ramírez Palacio	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50
18	Ruby Zayas Camacho	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50
19	Sandra Milena Bermúdez Meneses	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
20	Sulma Patricia Estrada	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
21	Yelena Patricia Rincón Suarez	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
22	Yelineth Quintero Chaverra	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	Alina María Mercado	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,40

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2TeresianasProgramaA.pdf>

COLEGIOS TERESIANOS - ENVIGADO

GRUPO B

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - Teresianas

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 Ana Dionis alvarez Peraa	0,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,45
2 Carlos David Posada Fernández	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
3 Claudia Elizabeth Guzmán Parra	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,80
4 Claudia Lucía Parra Durán	5,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,25
5 Constanza Fernández Alfonso	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
6 Diana María Rondón Martínez	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
7 Diana Patricia Mazo Valderrama	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
8 Geovanna Patiño Rodríguez	5,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,25
9 Isabel Cristina Villegas Agudelo	4,00	4,00	3,00	2,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,85
10 Jose Alexander Estrada Villa	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,65
11 Lina Marcela Duque Aristizábal	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
12 Luz Marina Carmona Londoño	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,80
13 Luz Marina Tello	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
14 Luz Stella Alvernia Quintero	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
15 Marjía Helena Rivillos Martínez	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
16 Marta Ines Correa Restrepo	4,00	4,00	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,10
17 Nancy del Socorro Olaya Monsalve	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
18 Nora Edelmis Pérez Muñoz	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
19 Nora Elena Cardona Velásquez	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
20 Pedro Antonio Miranda Morales	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
21 Rubén Darío Betancur Atehortúa	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
22 Sandra Patricia Durango Ramírez	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
23 Sofía Arboleda Caro	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
24 Sonia Esther Lara Ramírez	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
25 Wilmar Plata Contreras	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,80

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1TeresianasB.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - TERESIANAS

		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%	15%	10%	15%	10%	100%	
1	Ana Dionis alvarez Perea	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,50	4,00	4,00	4,00	4,38	
2	Carlos David Posada Fernández	5,00	5,00	4,00	5,00	3,50	4,50	5,00	3,50	3,50	4,00	4,28	
3	Claudia Elisabeth Guzmán Parra	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	4,50	5,00	4,00	4,00	5,00	4,68	
4	Claudia Lucía Parra Durán	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,50	4,00	4,00	4,00	5,00	4,43	
5	Constanza Fernández Alfonso	5,00	5,00	5,00	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	4,75	
6	Diana María Rondón Martínez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,50	
7	Diana Patricia Mazo Valderrama	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,50	
8	Geovanna Patiño Rodríguez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,00	4,00	4,00	4,48	
9	Isabel Cristina Villegas Agudelo	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	2,00	2,00	4,00	5,00	4,00	
10	Jose Alexander Estrada Villa	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,35	
11	Lina Marcela Duque Aristizábal	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,40	
12	Luz Marina Carmona Londoño	5,00	5,00	4,00	5,00	3,50	4,50	5,00	3,50	3,50	4,00	4,28	
13	Luz Marina Tello	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,00	4,63	
14	Luz Stella Alvernia Quintero	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,30	
15	Marija Helena Rivillas Martínez	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
16	Marta Ines Correa Restrepo	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,65	
17	Nancy del Socorro Olaya Monsalve	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	4,88	
18	Nora Edelmis Pérez Muñoz	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	4,40	
19	Nora Elena Cardona Velásquez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,50	4,53	
20	Pedro Antonio Miranda Morales	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,50	
21	Rubén Darío Betancur Atehortúa	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,35	
22	Sandra Patricia Durango Ramirez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,50	
23	Sofía Arboleda Caro	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	3,50	3,50	4,00	4,33	
24	Sonia Esther Lara Ramirez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,60	
25	Wilmer Plata Contreras	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	4,35	

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2TeresianasDocumB.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

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

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 Ana Dionis alvarez Perea	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
2 Carlos David Posada Fernández	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
3 Claudia Elisabeth Guzmán Parra	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
4 Claudia Lucía Parra Durán	5,00	5,00	3,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,25
5 Constanza Fernández Alfonso	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
6 Diana María Rondón Martínez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7 Diana Patricia Mazo Valderrama	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
8 Geovanna Patiño Rodríguez	5,00	5,00	3,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,25
9 Isabel Cristina Villegas Agudelo	4,00	4,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,95
10 Jose Alexander Estrada Villa	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
11 Lina Marcela Duque Aristizábal	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
12 Luz Marina Carmona Londoño	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
13 Luz Marina Tello	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
14 Luz Stella Alvernia Quintero	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
15 Marija Helena Rivillas Martínez	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
16 Marta Ines Correa Restrepo	4,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,30
17 Nancy del Socorro Olaya Monsalve	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
18 Nora Edelmis Pérez Muñoz	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
19 Nora Elena Cardona Velásquez	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
20 Pedro Antonio Miranda Morales	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
21 Rubén Darío Betancur Atehortúa	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
22 Sandra Patricia Durango Ramirez	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
23 Sofía Arboleda Caro	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
24 Sonia Esther Lara Ramirez	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,70
25 Wilmar Plata Contreras	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte2TeresianasProgramaB.pdf>

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA – POLICÍA - CALI

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS FASE 1 (JUEGO) - Nuestra Señora de Fátima - Policía

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. María Ledy Gil Trujillo	3,00	4,00	3,30	4,00	3,00	4,50	3,00	3,00	4,40
2. Willington Oliver Redín Villota	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	3,50	4,53
3. Rubén Alirio Patrana Acevedo	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
4. Jorge Ignacio Ávila Henao	4,50	3,00	3,00	4,50	3,00	4,50	3,00	3,50	4,40
5. Alvaro Pío Saavedra	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,50	3,00	4,50	4,63
6. Harold Bocanegra Cortes	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,65
7. Marlene Dehoyes Delgado	3,00	4,50	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	4,00	4,60
8. Yaneth Moreno Gómez	3,00	4,50	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,63
9. Carlos Esteban Marín Hoyos	4,50	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	4,00	4,53
10. Freddy Ramírez Perdomo	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	4,50	4,83
11. Julio César Gallego Olaya	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50	4,85
12. Carmen Julia Quijano Castañeda	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	4,50	4,83
13. José Jaime Túquerres	3,00	3,00	3,00	3,00	4,80	3,00	3,00	4,50	4,84
14. Yuberly Andrea Bonilla Daza	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	4,50	3,00	3,00	4,88
15. Manuel Andrés Berrio Duque	3,00	4,50	4,00	4,50	3,00	3,00	3,00	3,00	4,68
16. Carlos Arturo Bonilla Viveros	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00
17. Jaime Pulgarín Giraldo	4,50	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,83
18. Robinson Salazar Lasso	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	4,00	4,68
19. Edward Andrés Gualdrón	4,50	3,00	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	3,00	4,95
20. Katty Hernández Vanegas	3,00	4,00	4,50	4,50	3,00	4,00	3,00	3,50	4,18
21. María Johana Guzmán Cruz	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	4,50	4,68
22. Diana Jenny Betancourt Ortiz	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,50	3,00	3,50	4,33
23. Yudy Viviana López Cerón	4,50	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,63

http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaFase1_ColegioPolicia.pdf

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS FASE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA - POLICIA - CALI

	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	María Ledy Gil Trujillo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
2	Willington Oliver Redin Villota	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Rubén Alirio Patrana Acevedo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
4	Jorge Ignacio Avila Henao	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	4,50	4,38
5	Alvaro Pio Saavedra	5,00	5,00	4,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,63
6	Harold Bocanegra Cortes	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,78
7	Marlene Dehoyes Delgado	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8	Yaneth Moreno Gómez	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
9	Carlos Esteban Marin Hoyos	5,00	0,00	4,50	4,50	0,00	5,00	3,00	3,08
10	Freddy Ramirez Perdomo	5,00	5,00	5,00	4,00	4,50	5,00	5,00	4,73
11	Julio César Gallego Olaya	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
12	Carmen Julia Quijano Castañeda	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
13	José Jaime Túquerres	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
14	Yuberly Andrea Bonilla Daza	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
15	Manuel Andrés Berrio Duque	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
16	Carlos Arturo Bonilla Viveros	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,78
17	Jaime Pulgarin Giraldo	3,00	4,50	3,00	4,00	4,50	5,00	4,50	3,85
18	Robinson Salazar Lasso	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	4,80
19	Edward Andrés Gualdrón	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
20	Katty Hernández Vanegas	4,50	5,00	4,50	4,50	4,50	5,00	5,00	4,60
21	María Johana Guzmán Cruz	4,00	2,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,50	4,30
22	Diana Jenny Betancourt Ortiz	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	Yudy Viviana López Cerón	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasFase2PoliciaNSFatimaPrograma.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTO3 PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA - POLICIA - CALI

		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	María Ledy Gil Trujillo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,75
2	Wellington Oliver Redín Villota	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Rubén Alirio Patrana Acevedo	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	4,50	4,00	4,00	5,00	4,65
4	Jorge Ignacio Ávila Henao	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	5,00	3,95
5	Alvaro Pío Saavedra	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	2,00	5,00	3,00	3,00	0,00	5,00	3,35
6	Harold Bocanegra Cortes	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,50	5,00	4,45
7	Marlene Dehoyes Delgado	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,80
8	Yaneth Moreno Gómez	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
9	Carlos Esteban Marín Hoyos	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	5,00	4,05
10	Freddy Ramírez Perdomo	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,50	5,00	4,65
11	Julio César Gallego Olaya	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
12	Carmen Julia Gullano Castañeda	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	4,88
13	José Jaime Tiquerez	5,00	5,00	4,00	5,00	3,00	0,00	5,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,00
14	Yuberly Andrea Bonilla Daza	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,30
15	Manuel Andrés Berrio Duque	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	5,00	5,00	4,88
16	Carlos Arturo Bonilla Viveros	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	5,00	4,00	4,00	0,00	5,00	3,73
17	Jaime Pulgarín Giraldo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,60
18	Robinson Salazar Lasso	5,00	5,00	5,00	3,00	3,50	5,00	4,00	4,00	4,00	4,50	5,00	4,25
19	Edward Andrés Gualdrón	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,50	3,00	5,00	4,58
20	Katty Hernández Vanegas	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	0,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,10
21	María Johana Guzmán Cruz	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	0,00	5,00	3,25
22	Diana Jenny Betancourt Ortiz	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,45
23	Yudy Viviana López Cerón	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	5,00	4,68

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasFase2PoliciaNSFatimaDocum.pdf>

LICEO PICHINCHA - CALI

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - LICEOS DEL EJERCITO "PICHINCHA" CALI

NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	PROGRAMA EN SCRATCH						Presentación Oral	Rendimiento a lo largo del taller	NOTA FINAL DEL JUEGO
	Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento: Cambio de Nivel / Ganar puntos / Perder puntos / Ganar juego / Perder juego	Nombres significativos	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/ botones que orientan la acción)			
Peso por aspecto →	5%	15%	15%	20%	5%	5%	5%	30%	100%
1. ALBA INÉS MORENO MARTÍNEZ	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00
2. ARLEY ARTURO RUIZ JARAMILLO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
3. BETSABET CIFUENTES PALOMINO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
4. CLAUDIA MARCELA PAZ NARVAEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
5. DANNY JULIAN GUERRERO VILLARREAL									0,00
6. DIANA MARCELA CONTRERAS MUÑOZ	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,45
7. EDDY JOHANA RODRIGUEZ GONZALEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8. ELIZABETH TORRES CASTILLO									0,00
9. FERNANDO BRITTO	3,00	3,00	3,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	3,80
10. GLORIA MONCAYO	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
11. JAIME EDILBERTO GRAJALES PUENTE	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,65
12. JAMES EDUARDO VELASCO GONZALES	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
13. JESSICA BARRERA ABADIA	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,35
14. JOHN WASHINGTON AGUADO CASTRO	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00
15. JORGE SNEIDER CONTRERAS ARANGO	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
16. JUAN CARLOS VIVAS GUTIERREZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
17. JUDITH BUSTILLO GONZALEZ	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,45
18. LIZEDDY VERGARA OCHOA	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,40
19. MARCELA ANDREA BELALCAZAR	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,45
20. MARIA DEL MAR ILLERA CAJIAO	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,40
21. MARIA STELLA CUEVAS BOTERO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70
22. MARITZA E. RODRIGUEZ ECHEVERRY	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23. MARTHA BELLY GONZÁLEZ HERNÁNDEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
24. OCTAVIO FERNANDO MARTINEZ ORTIZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
25. WINSHON DUVIAN LOZADA RESTREPO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
26. SANDRA LUCENA GARAVITO TOVAR	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
27. EDILBERTO CASTAÑO BETANCOURT	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
28. CARLOS HERNEY LOZANO LLANOS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
29. CARLOS QUIJANO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1Pichincha.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO)

	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	ALBA INÉS MORENO MARTÍNEZ	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,70
2	ARLEY ARTURO RUIZ JARAMILLO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
3	BETSABET CIFUENTES PALOMINO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
4	CLAUDIA MARCELA PAZ NARVAEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
5	DANNY JULIAN GUERRERO								0,00
6	DIANA MARCELA CONTRERAS	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,40
7	EDDY JOHANA RODRIGUEZ	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,05
8	ELIZABETH TORRES CASTILLO								0,00
9	FERNANDO BRITTO	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,55
10	GLORIA MONCAYO	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
11	JAIME EDILBERTO GRAJALES	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,45
12	JAMES EDUARDO VELASCO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
13	JESSICA BARRERA ABADIA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,70
14	JOHN WASHINGTON AGUADO	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
15	JORGE SNEIDER CONTRERAS ARA	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
16	JUAN CARLOS VIVAS GUTIERREZ	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,55
17	JUDITH BUSTILLO GONZALEZ	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
18	LIZEDDY VERGARA OCHOA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
19	MARCELA ANDREA BELALCAZAR	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,70
20	MARIA DEL MAR ILLERA CAJIAO	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,25
21	MARIA STELLA CUEVAS BOTERO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
22	MARITZA E. RODRIGUEZ ECHEVERI	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	MARTHA BELLY GONZÁLEZ HERNANDEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
24	OCTAVIO FERNANDO MARTINEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
25	WINSHON DUVIAN LOZADA RESTrepo	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
26	SANDRA LUCENA GARAVITO TOVAR	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,35
27	EDILBERTO CASTAÑO BETANCOURT	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
28	CARLOS HERNEY LOZANO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
29	CARLOS QUIJANO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2PichinchaProgram.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO)

ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)												NOTA FINAL DEL PROYECTO
Documentación: Plantilla Proyecto												
NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje o equivalente (Competencias, logros)	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (el docente deberá)	Actividades estudiante (el estudiante deberá)	Rúbrica		
Peso por aspecto ->	5%	5%	15%	15%	5%	5%	5%	15%	15%	15%	100%	
1 ALBA INÉS MORENO MARTÍNEZ	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,20	
2 ARLEY ARTURO RUIZ JARAMILLO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
3 BETSABET CIFUENTES PALOMINO	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,65	
4 CLAUDIA MARCELA PAZ NARVAEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
5 DANNY JULIAN GUERRERO VILLARREAL											0,00	
6 DIANA MARCELA CONTRERAS MUÑOZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,55	
7 EDDY JOHANA RODRIGUEZ GONZALEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95	
8 ELIZABETH TORRES CASTILLO												
9 FERNANDO BRITTO	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,50	
10 GLORIA MONCAYO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
11 JAIME EDILBERTO GRAJALES PUENTE	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
12 JAMES EDUARDO VELASCO GONZALEZ	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85	
13 JESSICA BARRERA ABADIA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
14 JOHN WASHINGTON AGUIADO CASTRO	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90	
15 JORGE SNEIDER CONTRERAS ARANGO	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,55	
16 JUAN CARLOS VIVAS GUTIERREZ	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,25	
17 JUDITH BUSTILLO GONZALEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
18 LIZEDDY VERIGARA OCHOA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
19 MARCELA ANDREA BELALCAZAR	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
20 MARIA DEL MAR ILLERA CAJIAO											0,00	
21 MARIA STELLA CUEVAS BOTERO	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,55	
22 MARITZA E. RODRIGUEZ ECHEVERRY	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,55	
23 MARTHA BELLY GONZALEZ HERNÁNDEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
24 OCTAVIO FERNANDO MARTÍNEZ ORTIZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
25 WINSHON DUVIAN LOZADA RESTREPO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
26 SANDRA LUCENA GARAYITO TOVAR	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
27 EDILBERTO CASTAÑO BETANCOURT	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
28 CARLOS HERNEY LOZANO LLANOS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
29 CARLOS QUIJANO	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/RubricasParte2PichinchaDocum.pdf>

LICEO FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS - TOLEMAIDA

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - TOLEMAIDA - C. Andrés Ávila Dorado

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.	Andrea del Pilar Pedraza Aldana	4,00	5,00	5,00	5,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,35
2.	Andrés Felipe Bautista Vargas	4,00	5,00	0,00	3,00	0,00	4,00	5,00	4,00	3,20
3.	Andrés Julián Rey Vanegas	4,00	5,00	0,00	3,00	0,00	4,00	5,00	4,00	3,20
4.	Camilo Andrés Abril Tique	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,15
5.	Carlos Alberto Palomá Guarín	5,00	5,00	4,00	4,50	0,00	4,50	5,00	5,00	4,48
6.	Carolina Sanchez Nova	4,00	5,00	5,00	5,00	0,00	4,00	5,00	5,00	4,65
7.	César Serrato Delgado.	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,40
8.	Claudia Patricia Prada	4,00	5,00	4,00	4,00	0,00	4,00	5,00	5,00	4,30
9.	Diana Gimena Velandía Mikàn	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	5,00	5,00	4,00	4,20
10.	Edilma Aurora Vargas Martinez	4,00	5,00	5,00	3,00	0,00	4,00	5,00	4,00	3,95
11.	Edwin Giovanni Reyes Echeverry	4,00	5,00	2,00	3,00	5,00	4,00	5,00	4,00	3,75
12.	Enith Alarcon Prieto	4,00	5,00	4,00	3,00	0,00	4,00	5,00	4,00	3,80
13.	Giovanni Alberto Ducuara Roa	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,15
14.	Ivan Mauricio Rodríguez Merchan	4,00	5,00	4,00	4,00	0,00	5,00	5,00	5,00	4,35
15.	Janneth Cecilia Valdez Garzon	4,00	5,00	5,00	5,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,35
16.	Jeniffer Dagan Patiño Vanegas	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	4,00	5,00	5,00	4,45
17.	Jorge Enrique Triana Triana	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,15
18.	Jose Guillermo Cubillos Patiño	4,00	5,00	5,00	4,00	3,00	4,00	5,00	4,00	4,30
19.	Jose Martin Guzman Valdés	4,00	5,00	4,00	5,00	0,00	5,00	5,00	4,00	4,25
20.	Kelly alexandra hoyos perdomo	4,00	5,00	5,00	5,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,35
21.	Liliana Martinez	4,00	5,00	5,00	3,00	0,00	4,00	5,00	4,00	3,95
22.	Luis Alberto Garcia Ortegón	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,15
23.	María Angélica Palomino Rodriguez	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	4,00	5,00	5,00	4,45
24.	Maria Luisa Guarín Sandoval	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,15
25.	Maria Melba Torres Claros	4,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	4,00	4,40
26.	Maria Mercedes Obando Ocaña	4,00	5,00	5,00	5,00	0,00	4,00	5,00	5,00	4,65
27.	Maria Ximena Cardenas Ramirez	4,00	5,00	4,00	5,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,20
28.	Nancy Ospina Motta	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,15
29.	Natalia Zúñiga Patiño	4,00	5,00	5,00	5,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,35
30.	Nestor Danilo Gonzalez Paez	4,00	5,00	3,00	3,00	0,00	3,00	5,00	4,00	3,60
31.	Piedad Bocanegra Rojas	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	4,00	5,00	4,00	4,15
32.	Sonia Mayerly Rojas Duran	4,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	4,70
33.	Yeni Diaz Roa	4,00	5,00	5,00	4,00	0,00	5,00	5,00	5,00	4,50
34.	Zoraya Gonzalez Garces	4,00	5,00	5,00	3,00	0,00	4,00	5,00	4,00	3,95

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1Tolemaida.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO)

		ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)							
	NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	Instrucciones	Nombres	Funcionamiento	Usabilidad	Coherencia con	Presentación	Cumplimiento	NOTA
	Peso por aspecto ->	10%	5%	30%	15%	25%	5%	10%	100%
1	Andrea del Pilar Pedraza Aldana	4,00	5,00	3,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,15
2	Andrés Felipe Bautista Vargas	4,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,65
3	Andrés Julián Rey Vanegas	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
4	Camilo Andrés Abrii Tique	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
5	Carlos Alberto Palomá Guarín	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
6	Carolina Sanchez Nova	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
7	César Serrato Delgado.	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
8	Claudia Patricia Prada	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	5,00	5,00	3,40
9	Diana Gimena Velandía Mikán	4,00	2,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,30
10	Edilma Aurora Vargas Martínez	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
11	Edwin Giovanni Reyes Echeverry	4,00	3,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,35
12	Enith Alarcon Prieto	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
13	Giovanni Alberto Ducuara Roa	4,00	0,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,20
14	Ivan Mauricio Rodríguez Merchan	4,00	0,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,05
15	Janneth Cecilia Valdez Garzon	4,00	0,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50
16	Jennifer Dayan Patiño Vanegas	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
17	Jorge Enrique Triana Triana	4,00	0,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50
18	Jose Guillermo Cubillos Patiño	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
19	Jose Martín Guzmán Valdés	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
20	Kelly alexandra hoyos perdomo	4,00	0,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,35
21	Liliana Martínez	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
22	Luis Alberto García Ortigón	4,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00
23	María Angélica Palomino Rodríguez	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
24	María Luisa Guarín Sandoval	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
25	María Melba Torres Claros	4,00	0,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,20
26	María Mercedes Obando Ocaña	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
27	María Ximena Cardenas Ramirez	4,00	0,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,20
28	Nancy Ospina Motta	4,00	0,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	3,95
29	Natalia Zúñiga Patiño	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
30	Nestor Danilo Gonzalez Paez	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,30
31	Piedad Bocanegra Rojas	4,00	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,30
32	Sonia Mayerly Rojas Duran	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
33	Yeni Díaz Roa	4,00	0,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50
34	Zoraya Gonzalez Garces	4,00	5,00	4,00	3,00	4,00	5,00	5,00	4,05

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2TolemaidaProgram.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO)

ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)													NOTA FINAL DEL PROYECTO
Documentación: Plantilla Proyecto													
NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje o equivalente (Competencias, logros)	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (el docente deberá)	Actividades estudiante (el estudiante deberá)	Rúbrica			
Peso por aspecto ->	5%	5%	15%	15%	5%	5%	5%	15%	15%	15%	100%		
1. Andrea del Pilar Pedraza Aidana	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,13		
2. Andrés Felipe Bautista Vargas	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,25		
3. Andrés Julián Rey Vanegas	5,00	5,00	3,00	5,00	3,00	5,00	5,00	1,00	1,00	4,50	3,33		
4. Camilo Andrés Abri Tique	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,50	4,33		
5. Carlos Alberto Palomá Guarín	5,00	5,00	3,00	5,00	3,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	3,85		
6. Carolina Sanchez Nova	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	4,58		
7. César Serrato Delgado.	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,50	3,93		
8. Claudia Patricia Prada	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,70		
9. Diana Gimena Velandia Mixán	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	4,58		
10. Edilma Aurora Vargas Martinez	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,35		
11. Edwin Giovanni Reyes Echeverry	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,25		
12. Enith Alarcon Prieto	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	4,10		
13. Giovanni Alberto Ducuara Roa	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	4,05		
14. Ivan Mauricio Rodríguez Merchán	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	4,30		
15. Janneth Cecilia Valdez Garzon	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,25		
16. Jennifer Dayan Patiño Vanegas	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	4,48		
17. Jorge Enrique Triana Triana	5,00	3,00	4,00	3,00	3,00	5,00	5,00	2,00	2,00	4,00	3,30		
18. Jose Guillermo Cubillos Patiño	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,20		
19. Jose Martin Guzman Valdes	5,00	5,00	4,00	5,00	3,00	5,00	5,00	2,00	2,00	4,00	3,70		
20. Kelly alexandra hoyos perdomo	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,98		
21. Liliana Martinez	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	4,00	4,00	2,00	2,00	5,00	3,60		
22. Luis Alberto Garcia Ortégón	5,00	5,00	3,00	5,00	3,00	5,00	5,00	3,00	3,00	3,00	3,70		
23. Maria Angelica Palomino Rodriguez	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,25		
24. Maria Luisa Guarín Sandoval	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	3,90		
25. Maria Meiba Torres Ciaros	5,00	5,00	4,00	5,00	3,00	5,00	4,00	2,00	2,00	5,00	3,80		
26. Maria Mercedes Obando Ocaña	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,25		
27. Maria Ximena Cardenas Ramirez	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,40		
28. Nancy Ospina Motta	5,00	5,00	4,50	5,00	5,00	5,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,13		
29. Natalia Zufiga Patiño	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,40		
30. Nestor Danilo Gonzalez Paez	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	2,00	2,00	4,00	3,80		
31. Piedad Bocanegra Rojas	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	4,40		
32. Sonia Mayerry Rojas Duran	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,50	3,50	4,00	4,25		
33. Yeni Diaz Roa	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50	4,63		
34. Zoraya Gonzalez Garces	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,55		

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2TolemaidaDocum.pdf>

LICEO GENERAL SERVIEZ - APIAY

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - Liceo General Serviez (Villavicencio)

	NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)						Presentación Oral	Rendimiento a lo largo del Taller	NOTA FINAL DEL PROYECTO
		Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento	Nombres Significativos	Usabilidad			
	Peso por aspecto ->	5%	15%	15%	20%	5%	5%	5%	30%	100%
1	LUZ DARY AGUDELO MANTILLA	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,4
2	JESUS ESTEBAN ALFONSO ROBAYO	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,8
3	ALCIRA ALVAREZ ROJAS	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,6
4	DANIA MAGALY CADENA MENDEZ***	1,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,6
5	HELENA MARIA CRUZ GARCIA	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,4
6	DEICY PATRICIA DAZA VELASQUEZ	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,4
7	MARIA ELENA DIAZ ARDILA	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,4
8	NANCY YOLIMA FLOREZ BONILLA	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,4
9	ALCIRA GUTIERREZ MORALES	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,4
10	INGRID MARCELA LAÑAS VILLA	1,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,8
11	MARIO ANDRES LEAL MORALES	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,4
12	MARÍA GLADYS GUTIERREZ***	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,4
13	LIDA MILENA MARTINEZ VILLAR	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,4
14	ANDREA PADILLA VIZCAINO	1,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,5
15	ARGENIS PANIAGUA VILLALOBOS	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,6
16	EMILCE PEDRAZA PEDRAZA***	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,9
17	RAFAEL PINTO CASTELLANOS	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,6
18	YAKELINE ROJAS PEREZ	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,6
19	SANDRA MARCELA ROSAS RODRIGUEZ	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,5
20	ALVARO SANTAMARIA FERNANDEZ***	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,9
21	LUCY YANETH SASTRE DIAZ.	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,6
22	ANGELA MARIA TELLEZ APONTE	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,0
23	EDGAR RICARDO VELA MONTENEGRO	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,6
24	JAIRO ESNEIDER VILLAR HERRERA	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,6
25	JESSICA CUESTAS	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,9
26	CARLOS TOUS	1,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,2

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1Serviez.gif>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO) - Liceo General Serviez (Villavicencio)

	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	
	Peso por aspecto ->	10%	5%	30%	15%	25%	5%	100%
1	LUZ DARY AGUDELO MANTILLA	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,35
2	JESUS ESTEBAN ALFONSO ROBAYO	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
3	ALCIRA ALVAREZ ROJAS	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
4	DANIA MAGALY CADENA MENDEZ***							0,00
5	HELENA MARIA CRUZ GARCIA	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,35
6	DEICY PATRICIA DAZA VELASQUEZ	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,35
7	MARIA ELENA DIAZ ARDILA	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,35
8	NANCY YOLIMA FLOREZ BONILLA	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,35
9	ALCIRA GUTIERREZ MORALES	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,35
10	INGRID MARCELA LAÑAS VILLA	1,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,60
11	MARIO ANDRES LEAL MORALES	1,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,35
12	MARÍA GLADYS GUTIERREZ***							0,00
13	LIDA MILENA MARTINEZ VILLAR	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,50
14	ANDREA PADILLA VIZCAINO	1,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,40
15	ARGENIS PANIAGUA VILLALOBOS	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
16	EMILCE PEDRAZA PEDRAZA***							0,00
17	RAFAEL PINTO CASTELLANOS	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
18	YAKELINE ROJAS PEREZ	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
19	SANDRA MARCELA ROSAS RODRIGUEZ	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,65
20	ALVARO SANTAMARIA FERNANDEZ***							0,00
21	LUCY YANETH SASTRE DIAZ	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
22	ANGELA MARIA TELLEZ APONTE	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	EDGAR RICARDO VELA MONTENEGRO	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
24	JAIR ESNEIDER VILLAR HERRERA	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,55
25	JESSICA CUESTAS	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
26	CARLOS TOUS	1,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,05

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2ServiezProgram.gif>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO) - Liceo General Serviez (Villavicencio)

ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)													NOTA FINAL DEL PROYECTO
Documentación: Plantilla Proyecto													
NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje o equivalente (Competencias, logros)	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (el docente deberá)	Actividades estudiante (el estudiante deberá)	Rúbrica			
Peso por aspecto ->		5%	5%	15%	15%	5%	5%	5%	15%	15%	15%	100%	
1	LUZ DARY AGUDELO MANTILLA	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,20	
2	JESUS ESTEBAN ALFONSO ROBAYO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
3	ALCIRA ALVAREZ ROJAS	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,65	
4	DANIA MAGALY CADENA MENDEZ***											0,00	
5	HELENA MARIA CRUZ GARCIA	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,50	
6	DEICY PATRICIA DAZA VELASQUEZ	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,55	
7	MARIA ELENA DIAZ ARDILA	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,50	
8	NANCY YOLIMA FLOREZ BONILLA	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,55	
9	ALCIRA GUTIERREZ MORALES	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,65	
10	INGRID MARCELA LAÑAS VILLA	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,65	
11	MARIO ANDRES LEAL MORALES	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,50	
12	MARIA GLADYS GUTIERREZ***											0,00	
13	LIDA MILENA MARTINEZ VILLAR	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,65	
14	ANDREA PADILLA VIZCAINO	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,55	
15	ARGENIS PANIAGUA VILLALOBOS	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,50	
16	EMILCE PEDRAZA PEDRAZA***											0,00	
17	RAFAEL PINTO CASTELLANOS	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,55	
18	YAKELINE ROJAS PEREZ	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,50	
19	SANDRA MARCELA ROSAS RODRIGUEZ	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,50	
20	ALVARO SANTAMARIA	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,65	
21	LUCY YANETH SASTRE DIAZ	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,55	
22	ANGELA MARIA TELLEZ APONTE	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	
23	EDGAR RICARDO VELA MONTENEGRO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,70	
24	JAIRO ESNEIDER VILLAR HERRERA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,70	
25	JESSICA CUESTAS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,70	
26	CARLOS TOUS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,70	

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2ServiezDocum.gif>

LICEO GUSTAVO MATAMOROS LEÓN - YOPAL

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

	NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)						Presentación Oral	Rendimiento a lo largo del Taller	NOTA FINAL DEL PROYECTO
		Instrucciones	Manejo de Niveles	Manejo de Puntaje	Funcionamiento	Nombres Significativos	Usabilidad			
	Peso por aspecto ->	5%	15%	15%	20%	5%	5%	5%	30%	100%
1	LIDIA ISABEL RINCÓN	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,30
2	MARÍA TRINIDAD SILVA	2,00	4,00	5,00	4,50	2,00	5,00	5,00	4,00	4,15
3	ERIKA SOFÍA NONTOA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
4	MELVY YOLANDA MORALES	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,30
5	JULIO ALEXANDER PULGARÍN	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
6	ALEX ROMÁN CRISTANCHO	4,00	4,00	4,00	4,50	4,00	4,50	5,00	4,00	4,18
7	EDDIMEZ MANZANO ORTIZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8	MARIA FERNANDA ROJAS	2,00	5,00	5,00	4,50	2,00	4,50	5,00	4,00	4,28
9	MARY LUZ NIÑO	2,00	5,00	5,00	4,50	2,00	4,50	5,00	4,00	4,28
10	YELLYSA ALCINA	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,90
11	HENRY YOHAN CUELLAR	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
12	JOHANNA MILENA GIL	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,50	4,50
13	GERMÁN GONZALEZ M.	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
14	YESSSENIA GALINDO	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,50	4,75
15	MARGARITA FERNANDEZ	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,70
16	DIANA LUCÍA FORERO	4,00	4,50	4,50	4,80	4,00	5,00	5,00	4,20	4,47
17	MARINELA MEDINA	4,00	5,00	5,00	4,50	4,00	4,00	5,00	4,00	4,45
18	ANDREA CARVAJAL	4,00	4,50	4,50	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,45
19	YENNY FONSECA NIÑO	4,00	5,00	5,00	4,50	4,00	4,50	5,00	4,00	4,48
20	KATHERINE GARCÍA	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,55
21	ROLANDO VARGAS M.	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,60
22	JUAN DIEGO ARGUELLO	2,00	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	4,60	4,58
23	HENRY ALFREDO MORA	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,80	4,84
24	DIANA PAOLA AVENDAÑO	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,55
25	GERSON ALVAREZ G.	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
26	DORA DURAN	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
27	SHILENA MENDEZ M.	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,50	4,75
28	JAIME A. PIRATOBA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
29	FERNEY SALAMANCA	4,00	4,00	4,00	4,50	4,00	4,50	5,00	4,00	4,18
30	NIDIA LORENA PIDACHE	4,00	4,00	4,00	4,50	4,00	4,50	5,00	4,00	4,18
31	GLORIA STELLA CRISTANCHO	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,30
32	DIANA ALEJANDRA OROZCO	4,00	4,00	4,00	4,80	4,00	5,00	5,00	4,00	4,26
33	MÓNICA AVELLA	2,00	5,00	5,00	4,50	2,00	4,50	5,00	4,00	4,28
34	YEIMY LOPEZ	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
35	LEIDY MIRLEY MUÑOZ	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaParte1Yopal.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

		ASPECTOS A EVALUAR (TOMADOS DE LA RUBRICA)							NOTA FINAL DEL PROYECTO
NOMBRE PROFESOR / 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	LIDIA ISABEL RINCÓN	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
2	MARÍA TRINIDAD SILVA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
3	ERIKA SOFÍA NONTA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
4	MELVY YOLANDA MORALES	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,80
5	JULIO ALEXANDER PULGARÍN	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
6	ALEX ROMÁN CRISTANCHO	4,00	4,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,63
7	EDDIMEZ MANZANO ORTIZ	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
8	MARIA FERNANDA ROJAS	4,00	5,00	4,80	4,80	4,70	5,00	5,00	4,74
9	MARY LUZ NIÑO	4,00	5,00	4,80	4,80	4,70	5,00	5,00	4,74
10	VELLYSA ALCINA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
11	HENRY YOHAN CUELLAR	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
12	JOHANNA MILENA GIL	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
13	GERMÁN GONZALEZ M.	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
14	YESSSENIA GALINDO	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
15	MARGARITA FERNANDEZ	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
16	DIANA LUCÍA FORERO	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
17	MARINELA MEDINA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
18	ANDREA CARVAJAL	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
19	YENNY FONSECA NIÑO	4,00	4,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,63
20	KATHERINE GARCÍA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
21	ROLANDO VARGAS M.	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,45
22	JUAN DIEGO ARGUELLO	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
23	HENRY ALFREDO MORA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
24	DIANA PAOLA AVENDAÑO	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
25	GERSON ALVAREZ G.	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
26	DORA DURAN	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
27	SHILENA MENDEZ M.	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
28	JAIME A. PIRATOBA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
29	FERNEY SALAMANCA	4,00	4,00	4,80	5,00	5,00	5,00	5,00	4,79
30	NIDIA LORENA PIDACHE	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
31	GLORIA STELLA CRISTANCHO	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,40
32	DIANA ALEJANDRA OROZCO	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,40
33	MÓNICA AVELLA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
34	YEIMY LOPEZ	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
35	LEIDY MIRLEY MUÑOZ	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2YopalProgram.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)											
Documentación: Plantilla Proyecto											
NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje o equivalente (Competencias, logros)	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (el docente deberá)	Actividades estudiante (el estudiante deberá)	Rúbrica	NOTA FINAL DEL PROYECTO
Peso por aspecto ->	5%	5%	15%	15%	5%	5%	5%	15%	15%	15%	100%
1 LIDIA ISABEL RINCÓN	4,00	5,00	4,50	4,00	5,00	4,50	4,50	4,00	4,50	4,80	4,42
2 MARIA TRINIDAD SILVA	4,00	5,00	4,50	4,00	5,00	4,50	4,50	4,00	4,50	4,80	4,42
3 ERIKA SOFIA NORTOA	5,00	5,00	4,50	5,00	4,80	5,00	5,00	4,80	4,80	4,50	4,78
4 MELVY YOLANDA MORALES	5,00	5,00	4,80	4,80	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,82
5 JULIO ALEXANDER PULGARIN	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
6 ALEX ROMÁN CRISTANCHO	3,50	5,00	4,00	4,00	0,00	3,50	4,00	4,00	4,00	4,00	3,80
7 EDDIMEL MANZANO ORTIZ	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	4,00	5,00	4,50	5,00	5,00	4,63
8 MARIA FERNANDA ROJAS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80	5,00	4,80	4,94
9 MARY LUZ NIÑO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80	5,00	4,80	4,94
10 YELLYSA JOHANA ALCINA Q.	4,00	5,00	4,50	4,00	4,80	0,00	4,50	4,00	4,50	4,00	4,07
11 HENRY YOHAN CUELLAR	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	4,00
12 JOHANNA MILENA GIL	4,00	5,00	4,50	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,50	4,05
13 GERMAN GONZALEZ M.	4,50	5,00	5,00	5,00	0,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,50	4,55
14 YESSSENIA GALINDO	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,50	4,50	4,50	4,50	4,00	4,25
15 MARGARITA FERNANDEZ	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	0,00	4,80	4,80	4,80	4,31
16 DIANA LUCIA FORERO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,85
17 MARINELA MEDINA	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,75
18 ANDREA CARVAJAL	4,00	5,00	4,00	4,00	0,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,85
19 YENNY FONSECA NIÑO	4,00	5,00	4,00	4,50	0,00	4,50	4,50	5,00	5,00	5,00	4,43
20 KATHERINE GARCIA	4,50	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,50	4,50	4,80	4,45
21 ROLANDO VARGAS M.	4,50	5,00	4,00	4,50	0,00	4,50	4,50	4,00	4,00	5,00	4,15
22 JULIAN DIEGO ARGUELLO	4,50	5,00	4,00	4,50	4,00	4,50	4,50	4,00	4,00	4,50	4,38
23 HENRY ALFREDO MORA	4,50	5,00	5,00	4,50	0,00	5,00	5,00	4,50	5,00	4,50	4,50
24 DIANA PADILA AVENDAÑO	4,50	5,00	5,00	4,00	0,00	5,00	5,00	4,80	4,70	4,50	4,43
25 GERSON ALVAREZ G.	4,00	5,00	4,00	4,00	3,00	0,00	4,50	4,00	4,00	4,50	3,90
26 DORA DURAN	4,00	5,00	5,00	4,80	4,80	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,46
27 SHILENA MENDEZ M.	4,00	5,00	5,00	4,50	4,00	4,50	4,50	5,00	5,00	4,50	4,70
28 JAIME A. PIATOSA	5,00	5,00	4,50	5,00	4,80	5,00	5,00	4,80	4,80	4,50	4,78
29 FERNY SALAMANCA	5,00	5,00	4,80	4,90	5,00	5,00	5,00	4,80	4,50	4,80	4,82
30 NIDIA LORENA PIDACHE	4,00	5,00	4,50	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,50	4,05
31 GLORIA STELLA CRISTANCHO	5,00	5,00	5,00	4,80	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,50	4,90
32 DIANA ALEJANDRA OROZCO	5,00	5,00	5,00	5,00	0,00	0,00	5,00	0,00	5,00	4,50	3,68
33 MÓNICA AVELLA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
34 YEIMY LOPEZ	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
35 LEIDY MIRLEY MUÑOZ	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2YopalDocum.pdf>

COLEGIO SAN MIGUEL ARCÁNGEL – POLICÍA - NEIVA

Evaluación de la parte 1 (Juego en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 1 (JUEGO) - COLEGIO SAN MIGUEL ARCANGEL, NEIVA

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. BLANCA HELENA RUJANA CASTRO									0,00
2. CLAUDIA CAROLINA FALLA MONTILLA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
3. CLAUDIA PATRICIA GUTIERREZ FLOREZ	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
4. CLAUDIA PATRICIA PEÑA RIVERA									0,00
5. DIKSAN ARLEY HERNANDEZ PEREZ	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
6. EFRAIN URREA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7. ERIKA MARIA VALENCIA POLANCO	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,05
8. ERIKA ALEXANDRA VARGAS GUTIERREZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
9. FRANCY ELENA RAMOS CASANOVA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
10. GLORIA ASTRID SOTO SALINAS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
11. JHON WILSON MORALES HERNANDEZ	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
12. JOSE ANGEL GARCIA QUINTERO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
13. JOSÉ EUGENIO VEGA QUINTERO	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,10
14. JOSÉ FERNANDO QUIMBAYA GÓMEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
15. JUAN DAVID PERDOMO FALLA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
16. JUAN MANUEL BENAVIDES CARMONA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
17. LEIDY XIOMARA ASPRILLAAMUD									0,00
18. MARIA VICTORIA RODRIGUEZ OTALVARO	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
19. MARLIO SAAVEDRA PERDOMO	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
20. MARYI LORENA MONJE ARAUJO	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80
21. MIGUEL ANGEL ROJAS MUNAR	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
22. WALIER CORTES SIERRA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23. YASMIN CACHAYA RIVAS	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,95
24. ZAIRA QUINTERO									0,00
25. BERTHA DUSSAN	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,85
26. DEICY PALENCIA	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,80

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricaFase1Neiva.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Proyecto en Scratch)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (PROGRAMA EN SCRATCH DEL PROYECTO)

	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	BLANCA HELENA RUJANA CASTRO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
2	CLAUDIA CAROLINA FALLA MONTILLA	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
3	CLAUDIA PATRICIA GUTIERREZ FLOREZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
4	CLAUDIA PATRICIA PEÑA RIVERA								
5	DIKSAN ARLEY HERNANDEZ PEREZ	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,55
6	EFRAIN URREA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7	ERICA MARIA VALENCIA POLANCO								
8	ERIKA ALEXANDRA VARGAS GUTIERREZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
9	FRANCY ELENA RAMOS CASANOVA	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
10	GLORIA ASTRID SOTO SALINAS	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
11	JHON WILSON MORALES HERNANDEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
12	JOSE ANGEL GARCIA QUINTERO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
13	JOSÉ EUGENIO VEGA QUINTERO	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,15
14	JOSÉ FERNANDO QUIMBAYA GÓMEZ	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
15	JUAN DAVID PERDOMO FALLA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
16	JUAN MANUEL BENAVIDES CARMONA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
17	LEIDY XIOMARA ASPRILLAAMUD								
18	MARIA VICTORIA RODRIGUEZ OTALVARO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
19	MARLIO SAAVEDRA PERDOMO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
20	MARYI LORENA MONJE ARAUJO	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,45
21	MIGUEL ANGEL ROJAS MUNAR	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,75
22	WALIER CORTES SIERRA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	YASMIN CACHAYA RIVAS	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,85
24	ZAIRA QUINTERO								
25	BERTHA DUSSAN	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
26	DEICY PALENCIA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00

<http://www.eduteka.org/pdfdir/RubricasParte2NeivaProgram.pdf>

Evaluación de la parte 2 (Documentación)

CALIFICACION PROYECTOS PARTE 2 (DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO)

		ASPECTOS A EVALUAR (Resumen de la Rúbrica para evaluar este proyecto)										NOTA FINAL DEL PROYECTO
		Documentación: Plantilla Proyecto										
	NOMBRE PROFESOR / PROYECTO	Pertinencia (estándares)	Información básica (campos encabezado)	Descripción (Alcance, intención educativa)	Objetivos de Aprendizaje o equivalente (Competencias, logros)	Duración del Proyecto	Requisitos	Recursos y Materiales	Actividades docente (el docente deberá)	Actividades estudiante (el estudiante deberá)	Rúbrica	
	Peso por aspecto ->	5%	5%	15%	15%	5%	5%	5%	15%	15%	15%	100%
1	BLANCA HELENA RUJANA CASTRO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
2	CLAUDIA CAROLINA FALLA MONTILLA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
3	CLAUDIA PATRICIA GUTIERREZ FLOREZ	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,10
4	CLAUDIA PATRICIA PEÑA RIVERA											
5	DIKSAN ARLEY HERNANDEZ PEREZ	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,10
6	EFRAIN URREA											0,00
7	ERICA MARÍA VALENCIA POLANCO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
8	ERIKA ALEXANDRA VARGAS GUTIERREZ	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
9	FRANCY ELENA RAMOS CASANOVA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,55
10	GLORIA ASTRID SOTO SALINAS											0,00
11	JHON WILSON MORALES HERNANDEZ	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	4,20
12	JOSÉ ANGEL GARCIA QUINTERO	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,40
13	JOSÉ EUGENIO VEGA QUINTERO	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,05
14	JOSÉ FERNANDO QUIMBAYA GÓMEZ	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,25
15	JUAN DAVID PERDOMO FALLA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
16	JUAN MANUEL BENAVIDES CARMONA	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,05
17	LEIDY XIOMARA ASPRILLAAMUD											0,00
18	MARIA VICTORIA RODRIGUEZ OTALVARO	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,90
19	MARLIO SAAVEDRA PERDOMO	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,65
20	MARYIL LORENA MONJE ARAUJO	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,60
21	MIGUEL ANGEL ROJAS MUNAR	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,05
22	WALIER CORTES SIERRA	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
23	YASMIN CACHAYA RIVAS	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,55
24	ZAIRA QUINTERO											0,00
25	BERTHA DUSSAN	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,05
26	DEICY PALENCIA	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/RubricasParte2NeivaDocum.pdf>

ANEXO 15

Juegos y proyectos de aula desarrollados por los asistentes a las capacitaciones

Colegios Teresianos - Envigado

Link a Galería de Juegos:

<http://scratch.mit.edu/galleries/view/150457> (Grupo 1) – 22 proyectos

<http://scratch.mit.edu/galleries/view/150458> (Grupo 2) – 25 proyectos

Link a proyectos de aula en Scratch:

<http://scratch.mit.edu/galleries/view/150766> (Grupo 1) – 23 proyectos

<http://scratch.mit.edu/galleries/view/150765> (Grupo 2) – 28 proyectos

Colegio Nuestra Señora de Fátima - Cali

Link a Galería de Juegos: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/162400> - 23 proyectos

Link a proyectos de aula en Scratch: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/167257> - 22 proyectos

Liceo Pichincha - Cali

Link a Galería de Juegos: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/178855> - 26 proyectos

Link a proyectos de aula en Scratch: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/178995> - 27 proyectos

Liceo Francisco José de Caldas - Tolemaida

Link a Galería de Juegos: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/179717> - 34 proyectos

Link a proyectos de aula en Scratch: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/180290> - 34 proyectos

Liceo General Serviez - Apiay

Link a Galería de Juegos: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/178864> - 14 proyectos

Link a proyectos de aula en Scratch: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/181745> - 18 proyectos

Liceo Gustavo Matamoros - Yopal

Link a Galería de Juegos: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/181943> - 30 proyectos

Link a proyectos de aula en Scratch: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/181944> - 29 proyectos

Colegio San Miguel Arcángel - Neiva

Link a Galería de Juegos: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/180637> - 23 proyectos

Link a proyectos de aula en Scratch: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/184742> - 22 proyectos

Total programas en Scratch creados por docentes durante los talleres: **400**

