

Santiago de Cali, Junio 1 de 2013-06-01

Señores
Organizadores del Premio Scratch Colombia 2013
Cali - Colombia

Evaluación final de los proyectos presentados para el Premio Scratch Colombia 2013

El jurado del premio consideró los siguientes criterios para la selección de los ganadores:

- La coherencia entre los objetivos propuestos por los docentes y los logros alcanzados por sus estudiantes.
- La articulación del objetivos de aprendizaje del curso con el uso de las TIC para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje de conceptos.
- La correspondencia entre los logros alcanzados por los estudiantes y su grado de escolaridad.
- La calidad de la presentación de la experiencia en el evento *edukatic 2013*.
- La originalidad de las ideas y los componentes multimedia utilizados por los estudiantes.
- La consistencia de la calidad de las evidencias presentadas.

Con base en estos criterios y la rúbrica de calificación definida por los organizadores del evento otorgamos los siguientes premios:

Tercer puesto: Scratch como herramienta de prototipado de aplicaciones didácticas para el nivel pre-escolar y básica primaria.

Colegio: Colegio Salesiano San Juan Bosco, Tuluá

Profesor: Oscar H. Victoria G.

Grado de los estudiantes: 11º.

Aspectos destacados:

- la motivación al emprendimiento para el desarrollo de productos basados en las TIC.
- La diversidad temática de las evidencias presentadas y la creatividad en la concepción de los juegos.
- La calidad de la propuesta medida en términos de su estructura, coherencia y completitud.

Segundo puesto: Indagando Nuestros Genes.

Colegio: Comfandi Miraflores

Profesoras: Tatiana Grajales Jiménez, Otoniel Rengifo y Andrea Ruiz Velasquez

Grado de los estudiantes: 8º.

Aspectos destacados:

- Los logros alcanzados por los estudiantes en el uso de Scratch
- El aprovechamiento de Scratch como herramienta pedagógica por parte de la profesora.
- La articulación del objetivos de aprendizaje de la genética con el uso de las TIC.
- La calidad de las proyectos desarrollados por los estudiantes
- La creatividad de las metáforas usadas por los estudiantes para el desarrollo de las interfaces.

Primer puesto: Secuencias Narrativas

Colegio: Instituto Nuestra Señora de la Asunción

Profesora: Lilibian Ceballos

Grado de los estudiantes: 2º.

Aspectos destacados:

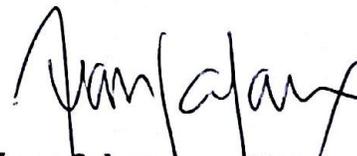
- El nivel de expresión emocional de las experiencias representado en el uso de los elementos visuales como el uso del color y las expresiones faciales de los personajes.
- El alto nivel de los logros alcanzados por los estudiantes en términos de la calidad de los textos.
- El desarrollo de la capacidad de los estudiantes de producir narraciones bien estructuradas basadas en sus vivencias personales.
- La integración apropiada de Scratch en el proceso pedagógico y de creación narrativa.
- La total originalidad de los contenidos de las narraciones, así como los escenarios, personajes y demás objetos que constituyen las animaciones.



Norha Villegas, Ph.D.
Directora de programa
Ingeniería de Sistemas



Ángela Villota, MSc.
Profesora
Depto. TIC



Juan Salamanca, Ph.D.
Profesor
Depto. Diseño