

# Convocatoria para la conformación del banco virtual de recursos pedagógicos de pensamiento computacional

**Documento de Términos y Condiciones**

*Colombia Programa es un proyecto del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el British Council, con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional.*

	2
Presentación	3
Objetivo de la convocatoria	4
¿Qué es el banco de recursos para la enseñanza del pensamiento computacional?	4
¿Por qué participar en la convocatoria?	4
Postulación y selección de recursos a ser publicados en el banco	6
Requisitos habilitantes de autor/a para postular recursos educativos	6
Postulación de recursos pedagógicos	6
Proceso de selección para publicación de recursos pedagógicos	7
Características de los recursos pedagógicos aceptados en la convocatoria	10
Tipo de recursos	10
Nivel o grado de uso	10
Habilidades y subhabilidades	10
Requisitos de formato	11
Lenguaje de los recursos	12
Originalidad	12
Incentivos de participación	12
Paquete de incentivos número uno: 690 dispositivos micro:bit	12
Criterios de asignación de las micro:bits	13
Condiciones y restricciones para la entrega de las micro:bits	13
Paquete de incentivos número dos: entre dos y 5 viajes por una semana al Reino Unido para tomar un curso corto de inglés.	14
Criterios de asignación de los viajes al Reino Unido	15
Etapa 1: Preselección	15
Etapa 2: selección de los beneficiarios de los viajes al Reino Unido (mínimo dos, máximo 5)	16
Condiciones y restricciones para la entrega de los viajes al Reino Unido	16
Cronograma de la convocatoria	17
Formulario de postulación	18
Responsabilidad, condiciones y restricciones	19
Licencia	20
Referencias	21
Anexo 1 - Definiciones de la taxonomía	22
Anexo 2 - Plantilla para la postulación de una guía	23
Anexo 3 - Plantilla para la postulación de un proyecto	24
Anexo 4 - Plantilla para la postulación de un Reto Bebras	26
Anexo 5 - Plantilla para la postulación de una Secuencia Didáctica	28
Anexo 6 - Rúbrica de preselección	30
Anexo 7 - Rúbrica para la revisión de recursos de pensamiento computacional	32

## Presentación

### **Conectamos el presente con el futuro a través del pensamiento computacional**

Hoy comenzamos una nueva etapa en la educación y el desarrollo profesional docente de Colombia, abriendo el camino hacia un objetivo común: fomentar el pensamiento computacional desde las aulas de clase. Nos llena de entusiasmo dar inicio a la convocatoria virtual para conformar un **banco virtual de recursos pedagógicos para la enseñanza del Pensamiento Computacional** en Colombia.

Esta convocatoria es una oportunidad única para transformar la manera en que niñas, niños, jóvenes y docentes enfrentan los retos y oportunidades de un mundo cada vez más digital. En el marco del proyecto “Colombia Programa 2023 – 2026”, una iniciativa liderada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en alianza con el British Council, buscamos fortalecer las competencias digitales y cerrar la brecha de talento con un enfoque en la equidad de género y la inclusión.

Esta convocatoria resalta la importancia de incluir a docentes que compartan la visión de generar un impacto transformador en las instituciones educativas oficiales de Colombia.

Las y los docentes invitados a participar en esta convocatoria podrán postular materiales didácticos de su autoría para ser publicados en el Banco Virtual de Recursos que marcará un antes y un después en el fortalecimiento del pensamiento computacional desde los grados de transición hasta undécimo.

Extendemos esta invitación con gran alegría a todas y todos los docentes en ejercicio de Instituciones Educativas Oficiales en transición, básica primaria, básica secundaria y media, para que se sumen a esta importante iniciativa. Es el momento de construir juntos un futuro en el que la tecnología se convierta en un puente hacia nuevas oportunidades y en el que las brechas se transformen en conexiones.

Tenemos la certeza de que esta iniciativa contribuirá al fortalecimiento del tejido educativo, de la confianza en nuestras capacidades y a la preparación para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Porque el futuro de Colombia está en nuestras aulas, y hoy, más que nunca, volvemos a creer.

## Objetivo de la convocatoria

**Recopilar y seleccionar recursos pedagógicos de calidad, creados por docentes, diseñados para ser trabajados en el aula con estudiantes desde transición hasta undécimo con el fin de desarrollar y fortalecer habilidades del pensamiento computacional.** Los recursos seleccionados serán publicados en una plataforma en línea, gratuita y abierta para todas las personas interesadas en integrar estas herramientas y prácticas computacionales en las aulas.

## ¿Qué es el banco de recursos para la enseñanza del pensamiento computacional?

El banco de recursos es un repositorio de material pedagógico creado por docentes, para docentes, enfocado en pensamiento computacional. Este repositorio es de carácter virtual y gratuito para todas las personas que quieran consultarlo.

El banco de recursos de Colombia Programa ofrece las siguientes ventajas a la comunidad educativa:

- Acceso a material pedagógico creado y probado por docentes en Colombia.
- Fomento de la preservación, intercambio, reutilización, adaptación y divulgación del material pedagógico.
- Organización y catalogación estandarizada de los recursos por tipo, grado, habilidad y categoría de aprendizaje.
- Fortalecimiento del uso de las TIC entre las comunidades educativas.

Este banco de recursos estará alojado en la [página del Ministerio TIC dedicada a Colombia Programa](#) bajo la pestaña de “Recursos Pedagógicos”, a partir de septiembre de este año.

## ¿Por qué participar en la convocatoria?

El quehacer docente se caracteriza por un constante ejercicio de búsqueda, creación, adaptación, combinación y ensayo de recursos para el aula. Por medio de esta convocatoria **Colombia Programa resalta y promueve las habilidades de las y los docentes como creadoras y creadores de recursos pedagógicos.**

Las y los docentes cuyas creaciones sean seleccionadas para conformar este primer repositorio serán reconocidos como pioneras y pioneros por su aporte al fomento del pensamiento computacional en las aulas de Colombia así:

1. Mención en la lista de **colaboradoras pioneras y pioneros** en la plataforma virtual en la que se publicarán los recursos pedagógicos.
2. Mención como **colaboradoras pioneras y pioneros** en el boletín informativo virtual de Colombia Programa.
3. **Insignia digital** para asociar a perfiles de redes sociales acreditando al titular como colaborador(a) pionera(o) del banco de recursos.
4. Entrega de microcontroladores **micro:bit**<sup>1</sup> por los recursos seleccionados para ser publicados.
5. Posibilidad de ganar uno de hasta cinco **viajes al Reino Unido** por una semana.
6. Posibilidad de participar como **invitada(o) en entrevistas, notas periodísticas, artículos, videos promocionales o eventos** asociados a la divulgación del banco de recursos.

Además, todas y todos los docentes que postulen recursos tendrán acceso a dos sesiones virtuales con consejos y orientación para la creación de material pedagógico.

**La participación en la convocatoria es de carácter voluntario y no supone ningún tipo de remuneración económica o vinculación laboral. Los participantes podrán retirarse en el momento que deseen sin que por ello aplique penalidad alguna.**

---

<sup>1</sup> Aplican restricciones. Ver apartado sobre incentivos de participación

## Postulación y selección de recursos a ser publicados en el banco

### Requisitos habilitantes de autor/a para postular recursos educativos

Para la conformación del banco de recursos únicamente se tendrá en cuenta material postulado por **docentes en ejercicio en instituciones educativas oficiales en Colombia** en transición, básica primaria, básica secundaria y/o media (con nombramiento o provisional).

### Postulación de recursos pedagógicos

Para postular un recurso pedagógico, la/el autor(a) debe diligenciar el [formulario](#) habilitado para este fin y:

- Aceptar las políticas de tratamiento de datos personales publicadas.
- Aceptar los términos y condiciones de la convocatoria contenidos en este documento al momento de diligenciar el formulario de postulación, incluidos los términos de licenciamiento de los recursos postulados.
- Diligenciar por completo, con información veraz y precisa el formulario de postulación.
- Aceptar las declaraciones y descargos incluidos en el formulario.
- Cargar correctamente, en el formulario de postulación, el recurso a postular, **utilizando la [plantilla](#) adecuada** según el tipo de recurso (Guía, Secuencia, Reto Bebras o Proyecto).

#### ***¿Es obligatorio presentar el material postulado en la plantilla indicada para cada tipo de recurso?***

Sí, **solo se tendrán en cuenta los recursos postulados que se presenten en el formato correspondiente** a guía, secuencia didáctica, reto Bebras o proyecto. Asimismo, sólo se tendrán en cuenta recursos en formato .pdf con un peso máximo de 10 MB y extensión hasta 20 páginas.

#### ***¿Se permite la postulación de más de un recurso por la misma autora o autor?***

Sí, está permitido. No hay límite en cuanto a la cantidad de recursos que un mismo autor/a puede postular para publicación.

***¿Se permite la postulación de un recurso con más de un autor/a?***

No, no está permitido. El **formulario permite el registro de un solo autor/a**. Asimismo, sólo una persona será reconocida por la autoría de cada uno de los recursos postulados.

## Proceso de selección para publicación de recursos pedagógicos

Para que un recurso sea aceptado para ser publicado en el banco de recursos, deberá surtir exitosamente los pasos que se describen a continuación:

### **El proceso de selección incluye tres etapas de verificación:**

1. **Verificación 1 (criterios habilitantes de autor/a):** en esta etapa, el equipo organizador de la convocatoria verifica que el recurso haya sido postulado por un/a **docente en ejercicio en una institución educativa oficial en Colombia** en transición, básica primaria, básica secundaria y/o media (con nombramiento o provisional).
2. **Verificación 2 (carga correcta del recurso):** en esta etapa el equipo verifica que el recurso postulado por medio del formulario de postulación haya sido cargado correctamente, esto es:
  - a. Que se descargue y se pueda visualizar correctamente. Si el archivo presenta algún error que imposibilite su descarga o visualización, el equipo se comunicará con el postulante y solicitará el reenvío del recurso.
  - b. Que se presente en la plantilla de postulación indicada por la convocatoria. (Ver anexos 2, 3, 4 y 5)
  - c. Que no contenga los logotipos del Ministerio TIC ni del British Council.
  - d. Que no contenga fotografías de menores de edad.
  - e. Que no exceda las 20 páginas de extensión, 10MB de peso y esté en formato .pdf.
  - f. Referenciación correcta de texto e imágenes, preferiblemente, en formato APA
3. **Verificación 3 (similitud y contenidos inapropiados):** en esta etapa, por medio de uso de herramientas de inteligencia artificial y un software de detección de plagio, el equipo verificará:

- a. **Contenidos inapropiados:** el equipo verificará, con la ayuda de herramientas digitales, que el recurso postulado no contenga lenguaje o imágenes racistas, sexistas o de cualquier manera ofensivas, discriminatorias, vulgares, pornográficas; apología al vandalismo, violencia, crueldad, delincuencia, terrorismo, trastornos alimentarios, consumos de drogas o cualquier clase de información inexacta o que podría incitar al usuario a adoptar un comportamiento ilegal o peligroso. En general, la presencia de contenidos que vulneren la dignidad, derechos humanos y derechos de la infancia.
- b. **Similitud:** el equipo verificará, con la asistencia de un software de detección de plagio, que:
- El recurso no supera el 20% de similitud frente a contenidos publicados previamente. Esto incluye la comparación entre recursos de un mismo autor/a.
  - El recurso no supera el 20% de contenidos generados con inteligencia artificial.

En caso de que el recurso presente alguna alerta frente a las verificaciones del punto 2 (carga correcta del recurso), el equipo de la convocatoria se comunicará con la/el postulante para sugerir subsanaciones y la postulación correcta del recurso. Si la/el autor decide realizar las correcciones y enviar una nueva postulación, ésta reemplazará la postulación original, la cual será anulada. Para postular de nuevo el recurso deberá diligenciar el formulario nuevamente y realizar la nueva postulación en un plazo no mayor al indicado por el equipo evaluador en el mensaje de notificación.

En el caso de que alguno de los recursos reporte una alerta frente a similitud o contenido inapropiado, la postulación será rechazada automáticamente. ***Se recomienda muy especialmente que la/el postulante revise todas las condiciones en su material previo al envío del mismo.***

## Características de los recursos pedagógicos aceptados en la convocatoria

### Tipo de recursos

Para la conformación del banco de recursos pedagógicos de pensamiento computacional de *Colombia Programa* se espera recopilar **actividades de desarrollo de pensamiento computacional en áreas STEM y retos de pensamiento computacional y codificación para ser trabajados con estudiantes**, tanto en modalidades conectadas como desconectadas. Estas actividades se organizan en los siguientes **tipos de recursos**. Descargue y utilice la plantilla apropiada, según corresponda:

1. [Proyectos](#)
2. [Guías](#)
3. [Secuencias didácticas](#)
4. [Retos Bebras](#)

Cada recurso deberá especificar el **tipo de actividad** al que pertenece, siguiendo la clasificación establecida en el repositorio:

- **Actividad desconectada:** fomenta el desarrollo de subhabilidades del pensamiento computacional y/o la adquisición de conceptos de programación sin necesidad de dispositivos.
- **Actividad conectada:** requiere el uso de dispositivos tecnológicos, ya sea mediante un lenguaje de programación, retos de computación física o actividades de simulación y modelado computacional.

### Nivel o grado de uso

El diseño de los recursos postulados debe estar enmarcado en el desarrollo de habilidades para estudiantes cursando *desde preescolar y transición hasta undécimo grado*.

### Habilidades y subhabilidades

El diseño de los recursos postulados debe buscar el desarrollo de, al menos, una de las siguientes categorías y subcategorías de aprendizaje:

Categoría principal de aprendizaje	Subcategoría de aprendizaje
Conceptos y habilidades básicas	Algoritmos, patrones, abstracción y descomposición
	Lógica, programación y depuración
	Prácticas de datos
Prácticas de resolución de problemas	Modelación y simulación
	Computación Física
	Inteligencia artificial
Ciudadanía digital	Ética y confiabilidad de los datos y la información
	Seguridad en el mundo digital
	Equidad en el acceso y la participación en el mundo digital

Tabla 1 Taxonomía para la organización de aprendizajes de pensamiento computacional.

Para una definición detallada de cada una de estas categorías y subcategorías, referirse al [Anexo 1](#).

## Requisitos de formato

Únicamente se tendrán en cuenta los recursos pedagógicos postulados que cumplan con los siguientes criterios de formato:

- **Presentación:** Uso de la [plantilla](#) indicada por la convocatoria (ver anexos 2, 3, 4 y 5)
- **Tipo de archivo:** únicamente se reciben archivos en formato **.pdf**
- **Tamaño del archivo:** el tamaño máximo del archivo son **10 MB**
- **Extensión:** la extensión máxima admitida son **20 páginas** de contenido.
- **Uso de logotipos:** los recursos **no** deberán contener **logotipos** que identifiquen al **British Council ni de ninguna entidad oficial**. En general, se recomienda evitar el uso de logotipos de cualquier clase.
- **Referenciación:** todos los contenidos gráficos y de texto deben estar debidamente referenciados, *preferiblemente*, en formato APA7.

## Lenguaje de los recursos

Únicamente se aceptarán recursos pedagógicos en **idioma español**.

## Originalidad

- **Del contenido:** el contenido debe ser **creación original** de quien lo postula. Los organizadores de la convocatoria verificarán la originalidad del material (incluyendo creaciones con inteligencia artificial) utilizando un software de detección de plagio. Los recursos con un porcentaje igual o superior al 20% de similitud con otros recursos previamente publicados, incluso si son del mismo autor/a, serán rechazados. Recursos en los cuales se encuentre un contenido generado por inteligencia artificial mayor al 20% también serán rechazados.
- **De las fotografías, imágenes, ilustraciones, etc.:** todas las imágenes que se incluyan en los recursos postulados deberán ser de bancos de uso libre, creación o propiedad del autor/a.

## Incentivos de participación

### Paquete de incentivos número uno: hasta 690 dispositivos micro:bit

Para contribuir con el acceso a materiales que faciliten el desarrollo de pensamiento computacional en el marco de esta convocatoria de 2025 se repartirán, *hasta*, 690 dispositivos micro:bit como incentivo entre las y los docentes cuyo material sea seleccionado para ser publicado. Se entregará una micro:bit por cada recurso seleccionado para ser publicado<sup>2</sup>.

En el segundo semestre de 2025 se publicará, en la [página oficial de Colombia Programa](#), el listado de los autores/as y recursos seleccionados para ser publicados. Estas personas también serán notificadas en el correo electrónico indicado en el formulario de postulación.

---

<sup>2</sup> Aplican condiciones y restricciones.

### ***Criterios de asignación de las micro:bits***

Las micro:bits serán entregadas a las y los docentes cuyos recursos hayan sido seleccionados para ser publicados en el banco de recursos de acuerdo con el proceso de habilitación y selección detallado en la [sección "Criterios de selección y publicación de recursos postulados"](#).

Se entregarán las micro:bits a los y las autoras de los recursos seleccionados para publicación. El orden de asignación se determinará en función del grado para el cual se propone el recurso y la fecha de postulación del material (hasta el minuto y segundo).

Las 690 micro:bits se distribuyen en bolsas por grados así:

- Para los grados **transición hasta 5°** se dispone de **hasta 75 microbits, por grado**, para ser entregadas a las autoras y autores cuyos recursos -diseñados para ser trabajados con estudiantes en alguno de estos grados- hayan sido seleccionados para ser publicados.
- Para los grados **6° hasta 11°** se dispone de **hasta 40 microbits, por grado**, para ser entregadas a las autoras y autores cuyos recursos -diseñados para ser trabajados con estudiantes en alguno de estos grados- hayan sido seleccionados para ser publicados.

**La asignación de las microbits se dará hasta que: 1) se complete la cuota máxima designada por esta convocatoria (690 recursos) o 2) se venza el plazo para la postulación al 20 de junio, en caso de que un número inferior de recursos sea elegible, se entregará la cantidad correspondiente a dicha cifra inferior a 690.**

### ***Condiciones y restricciones para la entrega de las micro:bits***

La organización hará [entrega de las micro:bits](#) a cada uno de las y los beneficiarios por medio de un servicio de mensajería certificada. Los dispositivos se entregarán personalmente, únicamente al titular de la cédula relacionada en el formulario de postulación, contra el correcto diligenciamiento y firma del acta de entrega. En caso de que el beneficiario o beneficiaria no pueda recibir personalmente el dispositivo deberá autorizar a una persona mayor de edad mediante poder notariado para la recepción de la micro:bit y el diligenciamiento del acta de entrega.

*¿Es posible que se seleccionen para publicación varios recursos de un mismo autor/a?*

Sí es posible. **No existe un límite frente al número de recursos que un mismo autor o autora puede postular.** Asimismo, no existe un límite de recursos de un mismo autor o autora que puedan ser seleccionados para publicarse en el banco de recursos.

*¿Hay un límite de Micro:bits que un mismo(a) autor(a) puede recibir?*

Si bien no hay un número limitado de recursos que un mismo autor/a pueda postular o puedan ser seleccionados para ser publicados, **sí existe un límite de micro:bits que un mismo autor o autora puede recibir** en el marco de esta convocatoria por cuenta de la selección y publicación de sus recursos en el banco.

En ese caso, la autora o autor de múltiples recursos seleccionados para publicación en el banco de recursos puede recibir, **máximo, diez (10) micro:bits en total, incluso si el número de recursos aceptados para publicación excede este número; y máximo tres (3) micro:bits por recursos para un mismo grado.**

Por ejemplo:

- Si una docente postula un (1) recurso para grado transición y este recurso es seleccionado, esta docente recibe una (1) Micro:bit.
- Si una docente postula tres (3) recursos para grado transición y los tres (3) son seleccionados para ser publicados, esta docente recibe tres (3) Micro:bits.
- Si una docente postula cuatro (4) recursos para grado transición y los cuatro (4) son seleccionados para ser publicados, esta docente recibe tres (3) Micro:bits.
- Si un docente postula cuatro (4) recursos para transición y cuatro (4) recursos para primero y todos son seleccionados para ser publicados, este docente recibe tres (3) Micro:bits por los recursos de primer grado y tres (3) Micro:bits por los recursos de segundo grado, para un total de seis (6) Micro:bits.
- Si un docente postula tres (3) recursos para transición, tres (3) recursos para primer grado, tres (3) recursos para segundo grado y tres (3) recursos para tercer grado y los 12 recursos postulados son seleccionados para ser publicados este docente recibe, en este caso, diez (10) Micro:bits que es el número máximo de micro:bits por participante).

**Paquete de incentivos número dos: entre dos y cinco viajes por una semana al Reino Unido para tomar un curso corto de inglés.**

En adición a la entrega en el año 2025 de las micro:bit mencionadas en el numeral anterior, de dos (2) a cinco (5) docentes<sup>3</sup> serán reconocidos por ser **creadoras y creadores destacados de contenidos pedagógicos para el banco de recursos para la**

<sup>3</sup> Según los lineamientos técnicos previstos en la minuta del Convenio 1247 de 2023, del total de hasta cinco (5) docentes seleccionados para la asignación de viajes, dos (2) deberán ser seleccionados de entre el grupo de docentes participantes en las Mesas Regionales de Validación de Colombia Programa en 2024.

**enseñanza de pensamiento computacional** de Colombia Programa mediante la entrega -a cada una de las personas beneficiadas- de un viaje al Reino Unido para realizar **un curso corto de inglés (de una semana) en el primer semestre de 2026.**

### **Criterios de asignación de los viajes al Reino Unido**

La selección de las personas beneficiadas valorará a las y los creadores destacados teniendo en cuenta tanto la cantidad de los recursos seleccionados como la calidad de los mismos. Esta valoración se realizará en dos etapas así:

## **Etapas 1: Preselección**

En esta etapa, se pretende *identificar un grupo de diez (10) creadores y creadoras destacadas de contenido* en virtud de la variedad y cantidad de los recursos aportados al banco en el marco de la convocatoria. Dentro de este grupo de diez personas se seleccionarán a las beneficiarias y los beneficiarios del viaje al Reino Unido.

La identificación de estos diez creadores y creadoras destacadas se determinará por medio de un sistema de puntos, el cual se detalla en la rúbrica del [Anexo 6](#).

Esta rúbrica será aplicada a las y los postulantes que cumplan los siguientes requisitos:

- La/El beneficiario es *autor de tres (3) o más recursos seleccionados* para ser publicados en el banco de recursos.
- *Entre los tres, o más, recursos seleccionados* para ser publicados, al menos dos están diseñados para ser trabajados con estudiantes *en dos diferentes grados*. (Por ejemplo, cuatro de transición, uno de primer grado).
- *Entre los tres recursos* seleccionados para ser publicados hay recursos de, al menos, *dos tipos diferentes* (una guía, un proyecto, una secuencia didáctica y un reto Bebras).

Utilizando una rúbrica de puntuación ([Anexo 6](#)), el equipo a cargo de la convocatoria obtendrá la clasificación que determinará los diez (10) puntajes más altos. En caso de empate, el desempate se determinará a partir de la fecha de postulación (hasta el minuto y segundo) del **último recurso postulado y seleccionado para ser publicado** para cada uno de los autores o autoras en situación de empate. El orden en la clasificación para participantes en empate corresponderá al orden de postulación comenzando por la primera fecha para el primer lugar.

## Etapa 2: selección de los beneficiarios de los viajes al Reino Unido (mínimo dos, máximo cinco)

Una vez establecida la clasificación de los diez creadores y creadoras de contenido más destacadas, un panel compuesto por tres expertos evaluará tres de los recursos seleccionados para publicación en el banco, para cada una de las diez personas preseleccionadas. Dichos recursos, elegidos al azar para cada uno de los/las diez finalistas, serán sometidos a una evaluación de calidad del contenido aplicando la rúbrica del [Anexo 7](#).

Esta evaluación arrojará un puntaje para cada autor o autora. Este puntaje, sumado al puntaje obtenido en la etapa de preselección, permitirá establecer la clasificación definitiva de hasta 5 beneficiarios(os). Las personas que ocupen los primeros lugares de esta clasificación serán quienes reciban uno de los viajes al Reino Unido.

En caso de empate en el puntaje, el desempate se determinará a partir de la fecha de postulación (hasta el minuto y segundo) del **primer recurso seleccionado para ser publicado** en el banco para cada uno de los autores o autoras en empate. El orden en la clasificación para participantes en empate corresponderá al orden de postulación comenzando por la primera fecha para el primer lugar.

### **Condiciones y restricciones para la entrega de los viajes al Reino Unido**

#### **Gastos a cargo de Colombia Programa**

Los gastos que asume Colombia Programa para cada uno de los/las beneficiadas con un viaje al Reino Unido son los que se mencionan a continuación, cualquier gasto adicional en el que incurra la(s) persona(s) beneficiada(s) -incluyendo gastos por traslado, alimentación y alojamiento de mascotas de apoyo emocional- no será cubierto por Colombia Programa:

- **Traslado, alimentación y alojamiento nacional en conexión con el vuelo internacional en los trayectos de ida al Reino Unido y de regreso a Colombia.** Cada caso será evaluado individualmente para determinar el cubrimiento de estos gastos los cuales aplican, únicamente, para personas no residentes en Bogotá.
- **Transporte internacional aéreo Colombia - Reino Unido - Colombia.** Este trayecto cubre el desplazamiento de la persona desde el aeropuerto internacional de salida en Colombia hasta el aeropuerto internacional de llegada en el Reino Unido y viceversa.
- **Desplazamientos en el Reino Unido:**

- Desde el aeropuerto de llegada al Reino Unido hasta el lugar de alojamiento y desde el lugar de alojamiento hasta el aeropuerto de regreso a Colombia.
- Desplazamientos desde y hacia el lugar donde se tomará el curso de inglés y otros desplazamientos asociados directamente con la agenda oficial del viaje.
- **Seguro internacional de viaje.**
- **Solicitud de visa:** trámite de solicitud a través de un agente especializado contratado directamente por el British Council, tarifa de solicitud de la visa y gastos asociados al trámite como desplazamientos intermunicipales, alimentación y alojamiento en los casos en los que aplique<sup>4</sup>.
- **Curso de inglés** durante 1 semana y gastos conexos (incluye matrícula y traslados desde el lugar de alojamiento a la sede donde se imparte el curso, si aplica).
- Alojamiento y alimentación en el Reino Unido por la duración del curso.

### Entrega del incentivo

Para la *entrega del incentivo* cada uno de los beneficiarios deberá cumplir con los requisitos que se mencionan a continuación. Las personas seleccionadas serán contactadas previo al anuncio público con el fin de verificar que los requisitos se cumplen:

- Ser *docente en ejercicio* (en nombramiento o provisional) en preescolar, básica primaria, básica secundaria y/o media *al momento del anuncio de los beneficiarios* (previsto para julio de 2025).
- Tener *pasaporte* con vigencia mínima hasta diciembre de 2026.
- Participar en la ceremonia virtual de reconocimiento y entrega del incentivo.
- Firmar el descargo de responsabilidad y acta de entrega del incentivo.

### Cronograma de la convocatoria

- **3 de abril de 2025:** lanzamiento de la convocatoria.
- **10 de abril de 2025:** reunión informativa
- **Del 3 de abril al 20 de junio de 2025:** postulación de los recursos pedagógicos para ser publicados en el banco de recursos para la enseñanza de pensamiento computacional en [este formulario](#)

---

<sup>4</sup> En caso de que la expedición de la visa de algún beneficiario(a) sea negada por parte de la autoridad competente el incentivo será asignado a la siguiente persona con el mayor puntaje y pasaporte vigente, siempre que los tiempos de trámite de la visa, estipulados por la Embajada, así lo permitan. De lo contrario la plaza será declarada desierta.

- **31 de julio de 2025:** publicación del listado de recursos seleccionados para ser publicados en el banco de recursos, publicación del listado de autoras/es que reciben incentivos (microbits y viajes a UK).

## Formulario de postulación

Para postular sus recursos, diligencie por completo, antes del 20 de junio de 2025 a las 11:59 pm, el formulario que encuentra en este enlace: [FORMULARIO](#).



**Recuerde que debe diligenciar un formulario independiente para cada uno de los recursos que desee postular.**

## Responsabilidad, condiciones y restricciones

1. Como requisito indispensable para la entrega de cualquiera de los incentivos mencionados en este documento, cada una de las personas beneficiarias deberá firmar la correspondiente acta de entrega, aceptando las limitaciones y condiciones que el incentivo represente y liberará al British Council y al Ministerio TIC de toda responsabilidad derivada de su entrega.
2. Cada una de las personas beneficiarias recibirá el/los incentivos asignados. Si esta persona no acepta el incentivo o no cumple con las condiciones de entrega, éste se considera renunciado y extinguido en relación a la persona beneficiaria y no tendrá derecho a reclamo posterior o indemnización alguna, ni siquiera parcialmente. En este caso el incentivo se asignará a la siguiente persona en cola elegible para recibirlo.
3. Los incentivos no son transferibles ni canjeables por dinero en efectivo y serán entregados únicamente a las personas beneficiarias.
4. El trámite de visa al Reino Unido para las personas beneficiarias de los cursos de inglés será intermediado por una agencia contratada por el British Council. El British Council asumirá los gastos de trámite, y gastos de traslado, alojamiento y alimentación asociados al mismo.
5. El British Council será la entidad encargada de la verificación del cumplimiento de los requisitos habilitantes de las y los postulantes de recursos.
6. El British Council será la entidad encargada de la verificación del cumplimiento de los requisitos de selección y publicación de los recursos postulados.
7. El British Council será la entidad encargada de la verificación del cumplimiento de las condiciones para la entrega de los incentivos.
8. El British Council y el Ministerio TIC se reservan el derecho de solicitar documentación/información adicional a la requerida durante la postulación.
9. El British Council no se hace responsable de errores en el diligenciamiento de la información en el formulario de postulación que puedan afectar el proceso de selección.
10. Las y los aspirantes recibirán respuesta sobre su postulación al correo electrónico registrado en el formulario. No habrá lugar a apelaciones.
11. Los incentivos no son acumulables. En caso de que un(a) par experto de un nodo de pensamiento computacional sea favorecido(a) con uno de los viajes al Reino Unido entregados en el marco de la presente convocatoria, esta persona ya no será elegible para recibir este mismo beneficio en el marco de la asignación de incentivos del componente 2 de Colombia Programa.
12. En caso de que la expedición de la visa de algún beneficiario(a) sea negada por parte de la autoridad competente el incentivo será asignado a la siguiente persona con el mayor puntaje y pasaporte vigente, siempre que los tiempos de trámite de la

visa, estipulados por la Embajada, así lo permitan. De lo contrario la plaza será declarada desierta.

## Licencia

Por medio de la presente, el postulante (en adelante, el "Licenciante") del recurso pedagógico o creación (en adelante, el Contenido) declara que es el legítimo titular de los derechos patrimoniales de autor. El Licenciante asume plena responsabilidad por la veracidad y legalidad de su postulación, garantizando que cuenta con los derechos necesarios para la publicación y puesta a disposición del contenido licenciado.

En caso de tratarse de un material inédito, el Licenciante autoriza su fijación y divulgación por primera vez.

Con fundamento en las declaraciones anteriores, y en caso de que el Contenido postulado sea seleccionado, el Licenciante otorga al British Council y al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Ministerio TIC) una licencia no exclusiva, para reproducir, comunicar públicamente y poner a disposición dicho recurso a través del banco virtual de recursos pedagógicos administrado por el Ministerio TIC y/o a través de plataformas de entidades que el Ministerio TIC estime conveniente, con la finalidad de promover la enseñanza del pensamiento computacional y la programación en el territorio colombiano, bajo las siguientes condiciones específicas:

**1. Derechos licenciados:** Almacenamiento electrónico, reproducción, puesta a disposición, comunicación al público, publicación, descarga, transmisión, de los Contenidos a través de las Plataformas del Ministerio TIC o entidades que el Ministerio TIC estime conveniente, actuales o futuras. Para lo anterior, el Ministerio TIC y el British Council pueden diseñar modelos de licencia para los usuarios que acceden a las dichas Plataformas del Ministerio TIC u otras plataformas de entidades que el Ministerio TIC estime conveniente, acordes con la cobertura de esta licencia, incluidas las licencias [Creative Commons](#)..

**2. Territorio:** Esta licencia se confiere para todos los continentes del mundo (Oceanía, América del sur, América del Norte, Centroamérica, Europa, Asia y África).

**3. Vigencia:** 5 años contados desde la suscripción de esta licencia, renovables automáticamente, salvo que ocurra el preaviso al que se refiere la cláusula número 4.

**4. Terminación anticipada y no renovación:** Sin perjuicio del derecho moral de retractación, el licenciante se compromete, en caso de decidir revocar

anticipadamente la licencia concedida, a notificar por escrito al licenciatarario con un preaviso mínimo de seis (6) meses antes de llevar a cabo dicha revocación.

En caso de que se presenten reclamaciones de terceros por infracción de derechos de autor o conexos, el postulante se obliga a responder íntegramente y a mantener indemnes al British Council y al Ministerio TIC frente a cualquier acción legal, administrativa o de cualquier otra naturaleza, asumiendo los costos, indemnizaciones y demás consecuencias derivadas de dichas reclamaciones.

Igualmente, en caso de que el Licenciante solicite la terminación anticipada de la licencia, sin cumplir con el preaviso necesario, también deberá mantener indemne al Ministerio TIC y/o British Council frente a cualquier reclamación y/o perjuicio generado por dicho hecho.

El British Council y el Ministerio TIC no serán responsables por errores, omisiones o falsedades en la información proporcionada por el postulante respecto a la autoría, titularidad o licencias del recurso pedagógico licenciado.

## **Referencias**

MINTIC, British Council. (2023). Anexo Técnico del Proyecto Colombia Programa.

## Anexo 1 - Definiciones de la taxonomía

Para estructurar las guías pedagógicas para el desarrollo del pensamiento computacional, se han definido tres categorías principales que agrupan los conceptos, habilidades, prácticas y herramientas esenciales. Cada categoría incluye subcategorías que detallan los conocimientos y competencias clave para su comprensión y aplicación. A continuación, se presentan estas categorías y sus respectivas subcategorías:

### 1. Conceptos y habilidades en computación

Esta categoría abarca los fundamentos esenciales del pensamiento computacional, permitiendo desarrollar habilidades clave.

*Subcategorías:*

Algoritmos, patrones, abstracción y descomposición: Estrategias para resolver problemas dividiéndolos en partes más simples y reconociendo patrones repetitivos.

Lógica, programación y depuración: Uso de instrucciones y estructuras lógicas para programar soluciones y corregir errores.

Prácticas de datos: Recolección, organización, análisis e interpretación de datos para extraer información útil.

### 2. Prácticas de resolución de problemas usando la computación

Esta categoría abarca el uso de herramientas computacionales para resolver problemas y comprender fenómenos complejos en diversas áreas.

*Subcategorías:*

Computación física: Interacción entre hardware y software para hacer lecturas de variables en el ambiente.

Modelación y simulación: Creación de representaciones digitales de sistemas o fenómenos para analizarlos y predecir su comportamiento.

Inteligencia artificial: Uso de sistemas computacionales que aprenden y toman decisiones basadas en datos y algoritmos.

### **3. Ciudadanía digital**

Esta categoría se relaciona con los aspectos éticos, de seguridad y de responsabilidad en el uso de las tecnologías digitales.

*Subcategorías:*

Seguridad en el mundo digital: Prácticas para proteger datos, dispositivos y usuarios de amenazas digitales.

Equidad en el acceso y la participación en el mundo digital: Oportunidades digitales inclusivas y accesibles para todos.

Ética y confiabilidad de los datos y la información: Uso responsable de los datos, permitiendo conocer prácticas de privacidad, precisión y transparencia.

## Anexo 2 - Plantilla para la postulación de una guía

Esta es una hoja de trabajo para estudiantes, suficientemente clara para ser utilizada de forma autónoma. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión.**

<b>Aprendizajes esperados</b>	<i>Con esta guía podrás alcanzar los siguientes aprendizajes:</i>
<b>Duración</b>	<i>Este es el tiempo de duración de la actividad</i>
<b>Materiales Requeridos</b>	<i>Estos son los materiales de recursos necesarios para completar la actividad.</i>
<b>Actividades para desarrollar</b>	<i>Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:</i>  1. 2. 3.
<b>Adaptaciones</b>	<i>Acá se brindan las sugerencias o recomendaciones para adaptaciones a diversos contextos (ejemplo: zona rural, población con discapacidad o sin acceso a Internet).</i>
<b>Referencias</b>	<i>Liste los recursos consultados para la creación de este recurso. Preferiblemente siga el formato APA7.</i>

### **ANEXO(s)**

*Incluya los anexos requeridos aquí (ejemplo: Soluciones o respuestas de las actividades). Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.*

## Anexo 3 - Plantilla para la postulación de un proyecto

Este documento presenta instrucciones paso a paso para el diseño, programación y montaje de un proyecto de computación física, domótica o robótica.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

<b>Duración</b>	<i>Mencione el tiempo de duración estimado para el desarrollo del proyecto</i>
<b>Objetivo y descripción del proyecto</b>	<i>Brinde una explicación concisa del proyecto y qué se espera que sus estudiantes logren.</i>
<b>Lista de materiales</b>	<i>Mencione los materiales que son requeridos para el desarrollo del proyecto.</i>
<b>Características del problema para tener en cuenta en la solución.</b>	<i>Mencione algunos aspectos clave del problema que influirán en la solución, como condiciones específicas, factores limitantes o necesidades del contexto.</i>
<b>Pasos para desarrollar el proyecto</b>	<p><i>Presente los pasos detallados para el desarrollo del proyecto Agregue los videos o las imágenes que considere necesarias para ilustrar las instrucciones.</i></p> <p><i>Incluya como mínimo estos dos procesos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Codificación: Presentar la programación necesaria para el proyecto</i></li> <li>- <i>Conexiones: Presentar las instrucciones para conectar las entradas (sensores) y salidas (actuadores) a un microprocesador.</i></li> </ul>

<b>Adaptaciones</b>	<i>Acá se brindan las sugerencias o recomendaciones para adaptaciones a diversos contextos (ejemplo: zona rural, población con discapacidad o sin acceso a Internet)</i>
<b>Referencias</b>	<i>Liste los recursos consultados para la creación de este recurso. Preferiblemente siga el formato APA7.</i>

**ANEXO(s)**

*Incluya los anexos requeridos aquí. Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.*

## Anexo 4 - Plantilla para la postulación de un Reto Bebras

Se estima que este documento tenga un conjunto de mínimo 5 preguntas o problemas que, para resolverse, requieran el uso de una o varias subhabilidades de pensamiento computacional. Se trata de material dirigido a estudiantes y se acompaña de instrucciones para uso en el aula, incluyendo la solución a las preguntas, retos o desafíos y su correspondiente explicación. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

<p><b>Instrucciones para quien desarrolla el reto</b></p>	<p><i>Explique de manera clara las reglas y el objetivo del reto. Tener en cuenta los conocimientos previos requeridos para la solución de las preguntas, los retos o los desafíos.</i></p>
<p><b>Nivel de dificultad</b></p>	<p><i>Mencione el nivel de dificultad teniendo en cuenta que Los retos están clasificados en distintos niveles según la edad y experiencia del estudiante</i></p> <p><i>Ejemplo:</i></p> <p><i>Principiante, intermedio o avanzado.</i></p>
<p><b>Preguntas, desafíos o retos</b></p>	<p><i>Describe las preguntas, los desafíos o retos (mínimo 5) que sus estudiantes deben resolver aplicando conceptos de pensamiento computacional como patrones, algoritmos, abstracción o descomposición.</i></p> <p><i>Ejemplo:</i></p> <p><b>PINTURAS BEBRAS</b></p> <p>Los castores pueden cambiar cualquier pintura usando un rodillo mágico que funciona de la siguiente manera: <b>el rodillo reemplaza la forma actual con la siguiente forma, como lo muestran las flechas en la figura.</b></p>  <p>Cuando el castor <b>Benjamin</b> usa el rodillo mágico sobre la pintura original de la izquierda, obtiene la pintura de la derecha.</p> <p>¿Cómo se verá la pintura de la derecha después de aplicar el rodillo mágico?</p> <p>A  C </p> <p>B  D </p> <p><i>Tomado de: Ceibal. Desafíos de PC Bebras (2023)</i></p>

<b>Respuestas correctas y retroalimentación</b>	<p><i>Brinde las opciones de respuestas correctas para cada pregunta, reto o desafío.</i></p> <p><i>Brindar una explicación sobre las respuestas correctas y el concepto de pensamiento computacional que se aplicó. También se sugiere una explicación cuando la respuesta es incorrecta.</i></p>
<b>Adaptaciones</b>	<p><i>Acá se brindan las sugerencias o recomendaciones para adaptaciones a diversos contextos (ejemplo: zona rural, población con discapacidad o sin acceso a Internet)</i></p>
<b>Referencias</b>	<p><i>Liste los recursos consultados para la creación de este recurso. Preferiblemente siga el formato APA7.</i></p>

## Anexo 5 - Plantilla para la postulación de una Secuencia Didáctica

Este documento presenta una planeación de una sesión de clases que incorpore algún tipo de actividad para el desarrollo del pensamiento computacional. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

<b>Aprendizaje(s) esperado(s)</b>	<i>Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>	
<b>Materiales requeridos</b>	<i>Liste todos los materiales que se requieren para completar las actividades propuestas para la sesión de clase</i>	
<b>Conocimientos previos requeridos</b>	<i>Indique los conocimientos y habilidades que deberían tener de forma previa sus estudiantes con el fin de desarrollar exitosamente las actividades que propone</i>	
<b>Actividad(es) a desarrollar</b>	<b>Tiempo estimado</b>	
<i>Indique las acciones que realizarán el/la docente y sus estudiantes y las indicaciones si el trabajo se debe realizar de forma individual, en parejas o grupal.</i>	<i>Minutos o porcentaje</i>	
1. 2. 3.		
<b>Adaptaciones</b>		
<i>Acá se brindan las sugerencias o recomendaciones para adaptaciones a diversos contextos (ejemplo: zona rural, población con discapacidad o sin acceso a Internet)</i>		

<b>Actividades evaluativas</b>	
<i>Describa la forma en que un(a) docente que siga esta secuencia didáctica podría evaluar que sus estudiantes estén alcanzando los aprendizajes propuestos para la sesión de clase</i>	
<b>Anexos</b>	<i>Relacione las hojas de trabajo, presentaciones, etc. que forman parte de los materiales requeridos para esta sesión.</i>
<b>Referencias</b>	<i>Liste los recursos consultados para la creación de este recurso. Preferiblemente siga el formato APA7.</i>

**ANEXO**

*Incluya los anexos requeridos aquí. Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.*

## Anexo 6 - Rúbrica de preselección

Criterio	Condición	Total puntos
Número de recursos aprobados para publicación	3	0
	4	1
	5	5
	6	7
	7	9
	8	11
	9	13
	10	15
	11	17
	12	19
	13 o más	20
Número de grados trabajados en los recursos aprobados para publicación	2	0
	3	1
	4	3
	5	5
	6	7
	7	9
	8	11
	9	13
	10	15
	11	17
	12	20
Número de tipos de recursos trabajados en el material aprobado para publicación	2	0
	3	10
	4	20

## Anexo 7 - Rúbrica para la revisión de recursos de pensamiento computacional

CRITERIO	INSUFICIENTE	ACEPTABLE	SOBRE SALIENTE	EXCELENTE
<p><b>Coherencia</b></p> <p><i>Insuficiente=5</i></p> <p><i>Aceptable=15</i></p> <p><i>Sobresaliente=20</i></p> <p><i>Excelente=30</i></p>	<p><b><u>Se cumplen todas</u></b> las siguientes condiciones:</p> <p>Las actividades que se proponen no están asociadas al pensamiento computacional.</p> <p>Las actividades propuestas no coinciden con las categorías y subcategorías seleccionadas</p> <p>Las actividades no presentan un nivel de complejidad adecuado para el grado.</p>	<p><b><u>Se cumple una de</u></b> las siguientes condiciones:</p> <p>Las actividades que se proponen están asociadas al pensamiento computacional.</p> <p>Las actividades propuestas coinciden con las categorías y subcategorías seleccionadas</p> <p>Las actividades presentan un nivel de complejidad adecuado para el grado.</p>	<p><b><u>Se cumplen dos de</u></b> las siguientes condiciones:</p> <p>Las actividades que se proponen están asociadas al pensamiento computacional.</p> <p>Las actividades propuestas coinciden con las categorías y subcategorías seleccionadas</p> <p>Las actividades presentan un nivel de complejidad adecuado para el grado.</p>	<p><b><u>Se cumplen todas</u></b> las siguientes condiciones:</p> <p>Las actividades que se proponen están asociadas al pensamiento computacional.</p> <p>Las actividades propuestas coinciden con las categorías y subcategorías seleccionadas</p> <p>Las actividades presentan un nivel de complejidad adecuado para el grado.</p>
<p><b>Claridad</b></p> <p><i>Insuficiente=5</i></p> <p><i>Aceptable=15</i></p> <p><i>Sobresaliente=20</i></p> <p><i>Excelente=30</i></p>	<p>Se dan algunas instrucciones para el uso de la actividad o recurso en el aula, pero estas <b><u>cumplen alguna de las siguientes condiciones:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● no son claras</li> <li>● no siguen una secuencia lógica</li> <li>● están incompletas</li> </ul>	<p>Se dan instrucciones claras, pero parecen incompletas o no siguen una secuencia lógica.</p>	<p>Se dan instrucciones claras y completas, pero no siguen una secuencia lógica.</p>	<p>Se dan instrucciones claras, paso a paso, que siguen una secuencia lógica.</p>
<p><b>Accesibilidad y adaptabilidad</b></p> <p><i>Insuficiente=5</i></p> <p><i>Aceptable=15</i></p> <p><i>Sobresaliente=20</i></p> <p><i>Excelente=30</i></p>	<p><b>No se ofrece ningún tipo de sugerencia</b> sobre posibles ajustes que se puedan requerir al implementar el recurso o actividad en el aula, en otros contextos, o para uso con población estudiantil diversa.</p>	<p><b><u>Se cumple sólo una</u></b> de las siguientes condiciones:</p> <p>Se ofrece, al menos una, sugerencia de adaptación del recurso para su uso en otro contexto (ej. Sin conectividad, con grupos grandes de estudiantes).</p> <p>Se ofrece, al menos una, sugerencia de adaptación del recurso para su uso con</p>	<p><b><u>Se cumplen todas</u></b> las siguientes condiciones:</p> <p>Se ofrece, al menos una, sugerencia de adaptación del recurso para su uso en otro contexto (ej. Sin conectividad, con grupos grandes de estudiantes).</p> <p>Se ofrece, al menos una, sugerencia de adaptación del recurso para su uso con</p>	<p><b><u>Se cumplen todas</u></b> las siguientes condiciones:</p> <p>Se ofrece más de una sugerencia de adaptación del recurso para su uso en otro contexto (ej. Sin conectividad, con grupos grandes de estudiantes).</p> <p>Se ofrece más de una, sugerencia de adaptación del recurso para su uso con</p>

CRITERIO	INSUFICIENTE	ACEPTABLE	SOBRE SALIENTE	EXCELENTE
		estudiantes de población diversa (género, etnicidad, edad, discapacidad,etc).	estudiantes de población diversa (género, etnicidad, edad, discapacidad,etc).	estudiantes de población diversa (género, etnicidad, edad, discapacidad,etc).
<b>Precisión</b>  <i>Insuficiente=</i> <b>1</b>  <i>Aceptable=</i> <b>3</b>  <i>Sobresaliente=</i> <b>5</b>  <i>Excelente=</i> <b>10</b>	<u><b>Se cumplen todas</b></u> las siguientes condiciones:  No se utiliza adecuadamente la plantilla.  No se incluyen todos los requisitos mínimos para el tipo de recurso.  No se siguen los lineamientos de seguridad digital.	<u><b>Se cumple una de</b></u> las siguientes condiciones:  Utiliza adecuadamente la plantilla.  Incluye todos los requisitos mínimos para el tipo de recurso.  Sigue los lineamientos de seguridad digital.	<u><b>Se cumplen dos de</b></u> las siguientes condiciones:  Utiliza adecuadamente la plantilla.  Incluye todos los requisitos mínimos para el tipo de recurso.  Sigue los lineamientos de seguridad digital.	<u><b>Se cumplen todas</b></u> las siguientes condiciones:  Utiliza adecuadamente la plantilla.  Incluye todos los requisitos mínimos para el tipo de recurso.  Sigue los lineamientos de seguridad digital.
<b>Referenciación</b>  <i>Insuficiente=</i> <b>1</b>  <i>Aceptable=</i> <b>3</b>  <i>Sobresaliente=</i> <b>5</b>  <i>Excelente=</i> <b>10</b>	No se incluye ninguna referencia consultada para la creación del recurso.	Se incluyen parcialmente las referencias consultadas para la creación del recurso.	Se presentan adecuadamente las referencias consultadas para la creación del recurso pero no se presentan en un formato adecuado.	Se presentan adecuadamente las referencias consultadas para la creación del recurso en APA 7.

Analice el nivel de desarrollo del recurso propuesto, evaluando de forma independiente el grado de avance que tiene en cada uno de los criterios propuestos. Luego, registre la puntuación obtenida por el recurso en cada criterio.

La sumatoria de los puntajes obtenidos en cada criterio corresponderá al puntaje final de evaluación del recurso.