

ICT TRAINING FOR COLOMBIAN TEACHERS –COREA
Programa de entrenamiento en el uso pedagógico de las TIC – Convocatoria 2026

OFICINA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA CON USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

RESULTADO GENERAL DEL PROCESO DE EVALUACIÓN
(Bogotá D.C., Colombia, 9 de marzo de 2026)

El Ministerio de Educación Nacional informa a los docentes que participaron en la Convocatoria ICT Training for Colombian Teachers – Corea 2026, los resultados del proceso de evaluación de los proyectos pedagógicos postulados.

Este proceso fue realizado por un comité de expertos, quienes analizaron cada propuesta conforme a las líneas temáticas y criterios establecidos en las categorías definidas en la convocatoria, valorando aspectos como la pertinencia pedagógica, el nivel de implementación, la innovación en el uso educativo de las TIC y el impacto del proyecto en el contexto educativo.

En total, para esta convocatoria se registraron 282 participantes, de los cuales 99 no cumplieron con los requisitos establecidos y 96 no alcanzaron la calificación mínima que se establece en los términos y condiciones.

Como resultado de este proceso, 87 experiencias obtuvieron la calificación mínima requerida en la rúbrica de evaluación, distribuidas, de acuerdo con cada categoría, de la siguiente manera:

- 29 en categoría Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario,
- 34 en categoría Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio,
- 24 en categoría Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento.

De acuerdo con lo estipulado en los Términos y Condiciones de la convocatoria, estos 87 docentes pasan a la etapa de entrevista para determinar el dominio del idioma inglés, establecido en mínimo nivel B1 del Marco Común Europeo.

A continuación, se relaciona los siguientes resultados en las tablas:

- **Tabla 1:** Relación de postulaciones que no cumplieron con los requisitos establecidos para continuar a la etapa de evaluación de la experiencia significativa con uso pedagógico de TIC
- **Tabla 2:** Relación de postulaciones que no continúan a la etapa de entrevista para la verificación del dominio del idioma inglés, de acuerdo con los resultados del proceso de evaluación.
- **Tabla 3:** Relación de postulaciones que, de acuerdo con los resultados del proceso de evaluación, continúan a la etapa de entrevista para la verificación del dominio del idioma inglés.

Tabla 1: Relación de postulaciones que no cumplieron con los requisitos establecidos para continuar a la etapa de evaluación de la experiencia significativa con uso pedagógico de TIC

Fecha y Hora de Registro	Nombre del Aspirante	Categoría en la que se inscribió	Título de la Experiencia Significativa postulada	Resultado revisión de requisitos para participar en la convocatoria
2/12/2026 10:25:08	JOHN ARLIN BENAVIDES	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	“Transformando la educación a través de ‘Robot Otto’: Desarrollo de competencia STEAM en el Colegio Jefferson”	El docente no registra en las bases de datos oficiales del Ministerio de Educación Nacional
2/12/2026 13:49:25	MABEL VICTORIA CAMACHO RENGIFO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Corto cinematográfico "El ordeño en El Salado"	No cumple requisito de vinculación: docente registra en planta temporal en las bases del MEN; la convocatoria exige nombramiento en propiedad.
2/12/2026 18:33:15	ANDRÉS FELIPE RESTREPO PINEDA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Manos que programan, mentes que transforman	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/13/2026 17:54:42	ESTELA ISABEL CÓRDOBA NAVARRO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Thanks giving picnics	Se evidencian inconsistencias en la documentación presentada: formatos incompletos o sin firmas requeridas (autorización de uso de imagen, autoría de la experiencia y formato de diseño de la unidad didáctica).

2/15/2026 15:10:36	NERIS ONELIA GUERRERO PEREZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Guardianes Rurales STEAM: Programar para transformar nuestro territorio	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/15/2026 21:19:04	JAIDERMIS ROA CORTES	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Jaque mate digital	En la revisión de la postulación se evidenció la ausencia del formato de compromiso para el diseño y desarrollo de la unidad didáctica, enlace de video sin acceso para verificación y campos del formulario sin diligenciar (transferencias y resultados obtenidos, producción y publicaciones, entre otros), requisitos establecidos en la convocatoria.
2/16/2026 16:43:55	FABIO FERNANDO BONILLA TORRES	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario, Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Cultivos hidropónicos administrado mediante sistemas de control y herramientas digitales programadas en la Institución Educativa Técnica Olívar.	En el campo del enlace de video se cargó un documento en lugar de la URL requerida para la visualización de la experiencia, incumpliendo lo establecido en la convocatoria.
2/17/2026 21:12:19	ALEXANDER JARAMILLO BLANDÓN	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y	Imagination In Words	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en

		apropiación del conocimiento		los términos y condiciones de la convocatoria.
2/18/2026 22:54:03	ANA LUCÍA QUINTERO RENDÓN	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Abrazos del Corazón 3.0: Palpitando paz y resiliencia en aula mediante el pensamiento Computacional	Al verificar el enlace suministrado no es posible visualizar el video presentado, requisito obligatorio para el proceso de evaluación de la convocatoria.
2/19/2026 0:28:47	EYDIS DEIVIS PEREZ MUÑOZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Info.INEMEM: voces digitales que transforman el aprendizaje y la expresión estudiantil. El poder de los medios digitales en la formación integral de los estudiantes	El enlace del video no permite su visualización, requisito obligatorio de la convocatoria.
2/19/2026 10:53:21	CARLOS FERNANDO PULGARIN ROJAS	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Robótica IERSAP	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/19/2026 17:42:45	YUDY PATRICIA AVILAN ALMECIGA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Primaria Conectada: IA para una Convivencia Escolar Mejor	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/19/2026 21:23:49	JORGE IVÁN SUÁREZ OCHOA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Aprovechamiento de la energía solar para beneficio de la comunidad	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/20/2026 10:11:11	ANDREA SANTOS CABALLERO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA	Seguridad Vial Rural Con Inteligencia	El proyecto no acredita la trayectoria mínima

		para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Artificial: Proyecto Educativo Bilingüe Para El Cuidado De La Vida	de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/20/2026 18:22:27	LUIS EDUARDO MARIO IRIARTE	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	IAguacate: Innovación que protege y alimenta	En la verificación de la postulación se evidenció que no se adjuntaron los formatos de autorización de uso de imagen, autoría de la experiencia y diseño y desarrollo de la unidad didáctica, requisitos obligatorios de la convocatoria.
2/20/2026 23:18:12	DANIEL FELIPE GUZMAN	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Indicador de temperatura para el uso eficiente del aire acondicionado	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/21/2026 15:32:52	FERNEY ALBERTO CASTRO CASTILLO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Ecosistemas Digitales adaptativos: Gamificando la enseñanza del inglés en estudiantes de la Institución Educativa General Santander de Santa Rosa de Tapias.	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/21/2026 19:31:45	PAOLA KARINA RAMIREZ BERRIO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Conciencia Activa: Stopmotion y Tecnología por el Cambio	El formato de autoría fue cargado sin diligenciar ni firmar. Adicionalmente, en el video participan estudiantes sin evidenciarse las autorizaciones de

				uso de imagen correspondientes.
2/21/2026 19:45:21	ROBIN FERNANDO SUAREZ NARVAEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Explorabot: Plataforma Robótica Todoterreno con Enfoque STEAM	En la verificación de la postulación se evidenció que no se adjuntaron los formatos de autorización de uso de imagen, autoría de la experiencia y diseño y desarrollo de la unidad didáctica, requisitos obligatorios de la convocatoria.
2/21/2026 23:02:33	NATHALY BAUTISTA VILLARREAL	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Proyecto educativo Colyarima: Estudiantes Bilingües Comprometidos con la educación, la tecnología y la cortesía	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/22/2026 11:58:32	ADRIANA URIBE MUNERA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Diseño de una secuencia didáctica en Genially basada en gamificación para la enseñanza de inglés	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/22/2026 19:02:04	CAMILO ERNESTO FERNANDEZ ZAPATA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Bachiller IA: Ideas que transforman	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/22/2026 20:53:02	ANA ROSAURA SERRANO BUITRAGO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Robin Robot Institucional	El enlace del video no permite su visualización, incumpliendo lo establecido en los términos y condiciones de la convocatoria.

2/23/2026 10:11:41	CRISTIAN DAVID YASNÓ VARGAS	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Chatbot para Fer-IA de emprendimiento	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/23/2026 13:24:12	FABIO ANTONIO GONZALEZ MENDIETA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario, Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio, Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Enseñanza de las TIC para la Diversidad: DUA, PIAR, Estilos, Ritmos de aprendizaje y Narrativas Transmedia	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/23/2026 16:08:34	SEBASTIAN OROZCO OÑATE	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario, Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Moda Verde IA: Accesorios circulares (textiles y cáscaras de naranja) diseñados con inteligencia artificial	No cumple requisito de vinculación: docente registra como docente provisional en las bases del MEN; la convocatoria exige nombramiento en propiedad.

2/23/2026 16:53:02	SANDRA PATRICIA MONTAÑO RUEDA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Pinchote Digital Tourism LAB	El enlace del video no permite su visualización, incumpliendo un requisito establecido para el proceso de inscripción y evaluación de la convocatoria.
2/24/2026 10:45:36	DELIMIRO NAVARRO ARRIETA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Investigación Dirigida como Estrategia Pedagógica para Potenciar Competencias Científicas y del Siglo XXI en Estudiantes de la IETI Moisés Cabeza Junco de Villanueva	No se evidencia el cargue del Formato de Compromiso de Diseño, Desarrollo y Entrega de la Unidad Didáctica Mediada por TIC, requisito establecido en la convocatoria.
2/24/2026 11:54:30	DIANA CAROLINA CORRALES CARCAMO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	semillas que juegan valores que germinan con las TIC's	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 12:32:15	JUAN CARLOS QUIROGA DÍAZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	La Madrid Limpia	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 12:34:21	IBRAHIM SALVADOR GOMEZ YASPE	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	PIAR+ IA: para transformar la inclusión en las instituciones educativas	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.

2/24/2026 13:31:53	YUDICEBIM MARIA DEL ROSARIO PADILLA RUBIANO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Educación musical mediada por Inteligencia Artificial en pro de fortalecer la identidad cultural de jóvenes de octavo grado en una institución educativa pública de Cartagena, Colombia.	No se adjuntó el formato de autorización de uso de imagen; en su lugar se cargó nuevamente el pasaporte, por lo que la documentación requerida no se encuentra completa.
2/24/2026 14:23:57	LUIS ALBEYRO TROCHEZ TUNUBALA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Namuy Boot	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 14:28:29	ANDRÉS FELIPE VELASCO MUÑOZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Programación con identidad	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 14:30:31	CARLOS ANDRÉS VESGA GALVIS	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Laboratorio de Innovación con IA	El Formato de Compromiso para el desarrollo de la guía didáctica no presenta las firmas del docente ni del rector de la institución educativa.
2/24/2026 14:32:11	CARLOS EDUARDO ALVAREZ AGUDELO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	"Eco-Mani IA: Inteligencia Colectiva para una Ciudad Sostenible"	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 14:50:28	CAMILO ANDRES MORALES DELGADO	Programar para transformar: pensamiento computacional	Programación Tangible para niños	El docente no registra en las bases de datos oficiales validadas del

		con impacto en el territorio		Ministerio de Educación Nacional.
2/24/2026 14:58:11	ARIEL RAMIRO ACOSTA SOLARTE	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Soberanía Hídrica Territorial: AquaData	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 15:03:09	ELISA ALVAREZ MONSALVE	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Actividad Tecnológica Escolar "Sueños de Paz": Construcción, Arte y Galería Virtual Inmersiva para la Resolución de Conflictos en Educación Inicial	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 15:09:41	ANGELICA MARIA CAÑON CESPEDES	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Guardianes de la Belleza: ciencia, inglés y TIC para el cuidado ambiental del territorio	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 15:12:36	DIANA MARCELA GÓMEZ BETANCOURT	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Tacha Stereo: Palabra, ciencia y territorio.	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 15:45:04	DANIEL FERNANDO LÓPEZ BETANCOURT	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Proyecto Eco Cronopios: Laboratorio Rural de Tecnología, Creación, Investigación y Gestión del Agua	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 15:47:22	ANDREA MARIELA	Comunicar la ciencia con tecnología:	Sing & Learn OVA: Karaoke Digital para la	El proyecto no acredita la trayectoria mínima

	BASTIDAS REYES	proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Apropiación del Inglés en Primera Infancia	de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 15:49:53	JOSE JORGE MUÑOZ MERCADO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	AI-LAB Jesús Rey: Laboratorio de Innovación y Desarrollo con Inteligencia Artificial Generativa.	En la verificación en las bases de datos oficiales del MEN se evidencia que el docente se encuentra vinculado en provisionalidad, mientras que la convocatoria exige nombramiento en propiedad.
2/24/2026 15:54:03	EVARISTO MEDRANO ESCANDÓN	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	BIOMEDITICS	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 15:59:44	DAVID ALEXANDER OSORIO VALENCIA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Narrativas históricas, para promover la memoria histórica y la formación crítica mediante el uso de las TIC y las IA generativas en los estudiantes de la IETAB de San Alberto, Cesar, en el periodo 2026.	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:04:15	OLGA LEONOR OVIEDO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Misioneras de la Robótica: Innovación STEM y pensamiento computacional para la transformación educativa	El enlace del video suministrado no permite su reproducción ni visualización.
2/24/2026 16:07:12	JUAN SEBASTIAN PALACIOS RODRÍGUEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y	Huerta Xua-Afro-Chagra – Fase 3 “Raíces”: Tecnificación,	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en

		apropiación del conocimiento	divulgación y comunidad.	los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:07:18	ALEXANDER PARDO RODRIGUEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Edupuntos: IA para Colaboración Educativa	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:15:14	MARGARETH DEL ROCIO VILARDY JARAMILLO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Del dato a la decisión, Inteligencia artificial aplicada en la solución de retos matemáticos	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:19:10	ANA MILENA LOAIZA GALLEG0	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Ciencia con conciencia	No se adjuntó el formato de autorización de uso de imagen, a pesar de que en el video presentado participan estudiantes y la docente, incumpliendo lo establecido en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:22:51	CARMEN YANETH TORRES JIMÉNEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Exploradores de las regiones de Colombia con robots e inteligencia artificial: una experiencia pedagógica alternativa desde la escuela rural	El enlace del video suministrado no funciona (enlace no encontrado), incumpliendo un requisito establecido en la convocatoria.
2/24/2026 16:31:42	DAVID CAMILO RODRIGUEZ RAMIREZ	Programar para transformar: pensamiento computacional	Robótica en movimiento: algoritmos que se viven	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en

		con impacto en el territorio		los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:32:49	CARLA FRANCINA CORTES COY	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	ColaborIA: datos e inteligencia artificial para fortalecer equipos STEM	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:36:06	CINDY FERNANDA CUESTA GOMEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	CodeWizards: Del INEM para el mundo	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:48:26	GIOVANNI AHUMADA THERÁN	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Ecosistema Digital Escolar Autosustentable	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:53:48	ANDRES LEONARDO ALONSO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	“La Voz de la Convivencia EcoSostenible: Emisora escolar y podcasts para la gestión emocional, la ciudadanía digital y el cuidado del ambiente en la IE Nuevo Compartir”	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 16:56:46	ERIKA JOHANNA ESCOBAR POLANCO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	ECO-TEC (Takecare of Environment)	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.

2/24/2026 16:56:51	DICKEN STICK DIAZ RAMIREZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Robótica en movimiento: algoritmos que se viven	Los formatos se encuentran incompletos y no presentan las firmas requeridas. Asimismo, no se evidencian completamente diligenciados los formatos de autorización de uso de imagen y autoría de la experiencia, conforme a los requisitos establecidos en la convocatoria.
2/24/2026 16:58:03	DUVAN ALEXIS ZABALA HUERTAS	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	MATH GAMES - Usemos TIC y Programación en el aula de Matemáticas	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 17:00:44	YUBER ARLEY CASTRO GRILLO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Robótica para la educación Grupo Raíces	El docente no registra en las bases de datos oficiales verificadas del Ministerio de Educación Nacional.
2/24/2026 17:14:18	ELIANA MARGARITA ZURITA TORRES	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Conexión Bilingüe: Explorando la Diversidad y Uniendo Comunidades a Través de la Comunicación Cultural	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 17:23:25	MARGOTH JACQUELINE LOPEZ CERON	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	CALIBPOTS Proyectos para la sociedad con tecnología	En la verificación realizada en las bases de datos oficiales del Ministerio de Educación Nacional, no se evidencia registro del docente.

2/24/2026 17:29:03	DIANA MARCELA MENDOZA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	El Aula Invertida como Técnica de Enseñanza del inglés como Lengua Extranjera (TEFL) para mejorar las habilidades de escucha en estudiantes de colegios públicos en Bogotá.	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 17:47:22	INGRID ANDREA MORA PINEDA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Semillero Chiloé Marker	El docente no cargo el formato de compromiso del desarrollo de la guía didáctica, este documento hace parte como requisito para participar en la convocatoria
2/24/2026 18:02:39	CARLOS ALBERTO RIAÑO AGUDELO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Implementación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje en Escuelas Rurales	No se evidencio el cargue del Formato de Compromiso para el desarrollo de la guía didáctica, requisito establecido para la participación en la convocatoria.
2/24/2026 18:23:17	MONICA ALEJANDRA FUERTES HERNANDEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Semillas al viento	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 18:18:44	MARÍA MILENA BEDOYA ECHAVARRÍA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Rizoma de saberes	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 19:17:43	GERMIS VIZCAINO PEÑA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y	Ecós de la Plazuela-Voces que Transforman	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en

		apropiación del conocimiento		los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 19:25:11	MAURICIO ANDRÉS NEUTA ARTUNDUAGA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	ConectaTECH: Transformando Aulas en Espacios Inteligentes	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 22:45:23	YILBER JOSÉ TORO MANOSALVA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	IDEATECH: Línea Institucional de Innovación Tecnológica para la Transformación Educativa	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 20:04:18	NATALIA AYALA MALDONADO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Selma - Semillero de estudios lénticos y monitoreo ambiental	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 20:42:06	ANGÉLICA MARÍA LUQUE PEÑUELA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Aprendiendo de nuestras plantas y generando ciencia	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 22:14:22	DIANA BEATRIZ CABALLERO GOMEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Magic Math Chest – Estrategia gamificada	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 22:50:20	YUDY CECILIA RATIVA AVELLA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y	Magic Math Chest	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y

		apropiación del conocimiento		condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 22:52:21	HAROLD LEONARDO VALLEJOS BURGOS	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	CAMPOBOTS: Centro de interés en robótica educativa y transformación curricular	En la verificación en las bases de datos oficiales del Ministerio de Educación Nacional se evidencia que el docente registra en planta temporal, mientras que la convocatoria exige nombramiento en propiedad.
2/24/2026 23:09:44	DANIEL FERNANDO HERNANDEZ MANJARRES	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Algoritmo del Arroz: Salto Satelital en la Ruralidad de la Sierra.	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 23:09:37	CAROL ANDREA ESPINAL MENDOZA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	De consumidores a creadores: modelo pedagógico en Ciencias mediado por TIC e IA para transformar el consumo digital en creación científica escolar	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 23:09:46	SERGIO ANDRÉS OSSA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Canciones didácticas con IA y tutor virtual: modelo replicable de práctica autónoma guiada para inglés en secundaria	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/24/2026 23:14:26	ROCIO CARREÑO DELGADO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno	EcoScan: Módulo educativo basado en inteligencia artificial para la clasificación de residuos con sistema de recompensas	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.

		educativo y comunitario		
2/24/2026 23:55:32	BERNARDO REY MORENO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Los secretos de Lactópolis	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/25/2026 7:59:01	CARLOS ANDRÉS MARÍN SÁNCHEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Juego de retos	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/25/2026 17:57:12	ANDRÉS MAURICIO MORENO CEBALLOS	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Ciencia y Seguridad Escolar: Comunicación y Apropiación del Código NFPA 704 mediante Recursos Educativos Digitales	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/25/2026 19:00:54	DIANA MARIA GIL PINO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Reciclar, crear y sembrar	No se evidencia el cargue del Formato de Compromiso para el desarrollo de la guía didáctica, requisito establecido en la convocatoria.
2/25/2026 20:05:03	RICARDO ANDRES RIVAS QUINTERO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Guardianes de la naturaleza Artesanías sostenibles	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.

2/25/2026 20:10:04	ÉRIKA LILIANA SICACHÁ MARTÍNEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	ARENTECH	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/26/2026 6:05:10	YEISON JAVIER AMOROCHO MONTAÑA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	"Centro de interés aprendiendo robótica y electrónica fortalezco mis conocimientos matemáticos"	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/26/2026 15:01:49	CLAUDIA STELLA OBREGÓN ROMERO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	English como estrategia de visibilización cultural afro a nivel global	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/26/2026 15:09:03	JOHN JAIRO BLANCO RODRIGUEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	AQUASENSE	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/26/2026 15:31:06	ELBERT ENRIQUE CONTRERAS ROMERO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	AGROANFIBIA: Programando los territorios desde el aula	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
2/26/2026 15:38:41	MARLEN LOURDES GUZMAN MUÑOZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Danzando con los números_ coreógrafo geométrico	En los términos y condiciones de la convocatoria, cada docente debe presentar un único proyecto; no obstante, se evidencian apartados con

				información repetida del proyecto, como se observa en el video presentado.
2/26/2026 15:38:55	ALEXANDER FLOREZ COAJI	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Danzando con los Números	En los términos y condiciones de la convocatoria, cada docente debe presentar un único proyecto; no obstante, se evidencian apartados con información repetida del proyecto, como se observa en el video presentado.
26/02/2026 1:06	NINI JOHANNA BAUTISTA LONDOÑO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Las Tic, otra manera para crear, leer y escribir.	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
24/02/2026 18:01	DORIS YANET MONTENEGRO MORILLO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	ODSitos al Rescate del Planeta Tierra: Ciencia Viva y Pedagogía Ecoemocional	En la verificación en bases de datos del MEN se evidencia que la docente se desempeña como tutora PTFA; la convocatoria exige ser docente de aula en propiedad.
24/02/2026 23:51	FRAY ADRENAGO PEREZ CASTILLA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Estrategia pedagógica para el fortalecimiento del razonamiento matemático: una experiencia en educación Básica y media	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
26/02/2026 11:18	WILMAR ANDRES ZAPATA FRANCO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Tejiendo saberes: quiero ser, quiero saber	Docente registrado como Tutor PTAFI según bases del MEN; la convocatoria exige ser docente de aula

				en propiedad y no estar en comisión.
24/02/2026 14:06	ALEX FERNANDO ORTÍZ ALARCÓN	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Revista de divulgación científica Primer Paso	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
24/02/2026 18:59	JENNIFER VICTORIA OTALORA QUIÑONES	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Paneles Solares en zona Rural e Indígena en armonía con el ambiente y acercamiento a las nuevas tecnologías.	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.
25/02/2026 14:39	MARIO FERNANDO RAMOS MÚNERA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Smart Body STEM Quindío	El proyecto no acredita la trayectoria mínima de desarrollo de tres (3) años exigida en los términos y condiciones de la convocatoria.

Tabla 2: Relación de postulaciones que no continúan a la etapa de entrevista para la verificación del dominio del idioma inglés, de acuerdo con los resultados del proceso de evaluación.

Fecha y Hora de Registro	Nombre del Aspirante	Categoría en la que se inscribió	Título de la Experiencia Significativa postulada	Puntuación Rubrica de Evaluación
17/02/2026 17:29	JHON JAVER MONTROYA BUITRAGO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Centro de Interés STEAM	53,6
19/02/2026 7:46	LAURA JULIANA PRADA RODRÍGUEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio,	Palo Blanco teje emociones y transforma realidades	60

19/02/2026 23:25	YURI VIVIANA PORTILLO LUNA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Programa de intercambio Intercultural Pen-pal	71,1
21/02/2026 7:15	JUAN DANIEL OCHOA GIRALDO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Día de la ciencia, la tecnología y la innovación	70,6
22/02/2026 21:14	SONIA LEONOR SALGUERO ABRIL	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	“Territorio Inteligente: Papa Ciencia y Ciudad Interactiva”	50,05
22/02/2026 21:18	CLELIA JANETH GONZALEZ PEREZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Leer, Hablar y Conectar.	67,8
22/02/2026 23:12	SAMIR ANDRES VILLALOBOS GUZMAN	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Aprender creando: lenguajes, narrativas digitales y tecnologías en el aula	51
23/02/2026 9:43	MARÍA ADELAIDA GAVIRIA RESTREPO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Gramática de la fantasía: el arte de escribir y contar historias para construir conocimiento.	51,45
23/02/2026 11:05	MYRIAM DEL SOCORRO SEPÚLVEDA RUÍZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Construyo, Pienso y Descubro	55,5
23/02/2026 12:18	IGNACIO ARTURO PABON SALOM	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Fortalecimiento de competencias en secundaria mediante Pensamiento Computacional y ABP con Micro:bit, Arduino e IA en contextos de medio ambiente, inclusión y cultura Vallenata	56,75

23/02/2026 12:35	GLADIS ELENA GOMEZ SOSA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Instituciones Educativas como centros de desarrollo de ciencia, tecnología e innovación	52,25
23/02/2026 15:09	JORGE ANDRES SANCHEZ CASTRO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	La Jose STEM+	69,75
23/02/2026 17:50	MARISOL DEL CONSUELO TARAPUES TAIMAL	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Shagra Lab y Jardines Itinerantes: conservación de semillas y arboles propios	71,05
24/02/2026 10:14	DIANA ALEXANDRA BOHORQUEZ JIMENEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Biomecánica Deportiva: La ciencia del movimiento y la Educación Física en la era digital.	69,4
24/02/2026 10:45	NICOLAS PENAGOS MUÑETON	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Código JF: Lógica tangibile para desafíos del siglo XXI	68,75
24/02/2026 11:19	CINDY CAROLINA VASQUEZ PULIDO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Co-creando futuro: empoderando la esperanza femenina a través del <i>vision board</i> e inteligencia artificial	72,85
24/02/2026 11:34	JORGE ERNESTO CORREA NIÑO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	English Classcraft - videojuego para afianzar el inglés	63,75
24/02/2026 12:11	DANIEL RODRIGO ORTEGA ALEGRIA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	El modelo B- learning aplicado a la enseñanza de la física	71,55

24/02/2026 12:27	LAURA VICTORIA LONDOÑO DUQUE	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Apropiación del conocimiento científico, en instituciones públicas de una forma divertida y analítica mediado por herramientas tecnológicas en el municipio de Yarumal- Antioquia.	68,05
24/02/2026 12:51	HERNANDO DIAZ POLANIA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Conociendo lo que somos	70,65
24/02/2026 13:05	JUAN RICARDO PRADA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Semillas matemáticas.	58,35
24/02/2026 13:07	CAROLINA GÓMEZ CASTRO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Create your own superhero	69,45
24/02/2026 13:16	CRISTIAN ANDRÉS ARIZA VEGA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Cultivando Códigos	73,85
24/02/2026 13:36	DIANA MILENA CALLE ZAPATA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Crear para Crear: Narrativas colectivas para la comunicación y el desarrollo del pensamiento computacional en la primera infancia.	73,55
24/02/2026 13:38	HERMAN ANTONIO PINTO ALFONSO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Ecosistemas Conectados: Una Propuesta de Aula que Une	73,75

25/02/2026 14:22	JOHANA KATHERINE OCHOA FAJARDO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Learning English Trough Music	69,05
26/02/2026 11:07	BEATRIZ EUGENIA MOSQUERA MACHADO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Campamentos Científicos de Etno- Robótica: De la Robótica de papel al Arduino "CAMPA- DUINO"	71,05
26/02/2026 11:14	YESID FERNANDO CABEZAS GUTIÉRREZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Mi Cole - Conectamos para Transformar	72,08
26/02/2026 13:05	YENI MARCELA MARMOLEJO LÓPEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Los Guardianes de Bellatrix: Ciencia, arte y conexiones estelares sin fronteras. Una experiencia astronómica desde las artes, conectando con astrónomos del mundo. (Semillero infantil)	69,05
26/02/2026 14:42	WISTON FORERO CORBA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Ajedrez: pensamiento computacional en 64 casillas.	65,65
26/02/2026 15:17	JOSEFINA BLANCO QUINTERO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Uso de la Programación y Robótica para Desarrollar Competencias del siglo XXI en Estudiantes de la Básica Secundaria y Media	71,25
26/02/2026 15:33	YEISON HERLAN VARGAS NUÑEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	English Festival Project "Aprendizaje basado en proyectos interdisciplinarios mediados por TIC para la	66,65

			comunicación y apropiación del conocimiento en inglés"	
26/02/2026 15:49	DIXON DAVID SALCEDO MORILLO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Sistema IoT con estrategia de recompensas para fortalecer la gestión sostenible de residuos sólidos y la educación ambiental en la IED Villanueva	69,45
14/02/2026 19:16	JAVIER EMILIO MEDINA RAMOS	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Conociendo y Protegiendo a la Tortuga Carranchina "Conocerla es protegerla"	69,85
2/24/2026 15:27:30	MARIA ELENA REYES PINTO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Semillero de comunicación: aprendizaje digital y periodístico	69,5
2/24/2026 15:31:46	NORMA CONSTANZA BASTO SALAS	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	ECO MINDS	66,75
2/24/2026 17:12:55	ANA MILENA TRIANA MUR	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Aula Multisensorial con Inteligencia Artificial: Análisis de Perfil Sensorial para la Personalización del Aprendizaje en Primera Infancia	58,45
2/24/2026 16:03:36	LAURA LILIANA RONCANCIO MERCHAN	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Más allá del idioma: Literacidades multimodales e inteligencia artificial para fomentar la conciencia intercultural y la ciudadanía global. (Lenguas, cultura y transformación digital)	70,35

2/24/2026 16:04:34	IROKA MARÍA MARTÍNEZ VENCE	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Caracterización de microorganismos perjudiciales presentes en objetos y/o zonas de uso común de la Institución Educativa Campo Hermoso	50
2/24/2026 16:11:03	JEISSON ANDRÉS TACHA RAMÍREZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Profejeantara: matemáticas con conciencia.	52,25
2/24/2026 16:12:27	DANIELA GIRALDO SÁNCHEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Global Voices: Comunicación de la Ciencia y la Cultura en Inglés con TIC	51,9
2/24/2026 16:14:06	JHONIER LOPEZ HURTADO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Innovando desde la agroecología con la ciencia y la tecnología	58,25
2/24/2026 16:18:32	ALBERTO VERA TAPIAS	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Robotistas Llaneros ColGalan	44
2/24/2026 21:04:32	LUZ MARINA MENDEZ ROJAS	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	la lonchera saludable	33,9
2/24/2026 16:29:26	LUIS ALFONSO ROLDÁN PEDRAZA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Colectivo Somos+	51,2

2/24/2026 16:38:49	YASMIN STELLA DIAZ URBANO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Transformación de la cobertura boscosa en la Vereda Peladeros por efectos del monocultivo de aguacate Hass en el municipio de Caramanta (Antioquia), entre los años 2000 a 2023.	74
2/24/2026 16:40:57	ADRIANA OJEDA ALVAREZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Integración pedagógica de la Inteligencia Artificial y las TIC para el aprendizaje activo y significativo del inglés.	69,5
2/24/2026 22:21:38	LUISA FERNANDA DE LA PAVA MUÑOZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Narrativas digitales para la construcción del proyecto de vida y ciudadanía global en educación media	70,2
2/24/2026 16:53:19	LIZETH CATALINA MURILLO URREGO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Smart lab Rural Innovation for English Education	73,15
2/24/2026 16:56:15	LUIS FERNANDO ALZATE LOPEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Green Force: Guardianes del planeta desde la escuela	54,9
2/24/2026 17:02:16	LEYDI KATERINE HERNANDEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Proyecto: ¡Qué Nota! El Podcast – Inteligencia Artificial para la Amplificación de la Voz y la Gestión Socioemocional	72,9
2/24/2026 17:02:33	FABIOLA BARAJAS MENESES	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Escribiendo Cuentos con Concienc-IA: Escritura creativa, identidad rural y uso responsable de IA generativa en básica secundaria	70,9



Educación

2/24/2026 17:07:02	DEISY MEDINA GIRALDO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Metamorfosis: Conecta – Crea – Transforma	69,05
2/24/2026 17:18:04	JUAN MANUEL CORPAS IGUANRAN	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Aplicación para la enseñanza de competencias del siglo XXI (STEAM, Bilingüismo, Programación, Ambiental)	59,8
2/24/2026 17:30:07	ELSA YOLANDA CRIOLLO GUERRA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Jóvenes STEAM por el Carnaval de Negros y Blancos. Diseño y elaboración de un prototipo de carroza.	66,9
2/24/2026 17:31:23	ISABEL CRISTINA JARAMILLO ABRIL	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Construyendo convivencia con inteligencia artificial	28,8
2/24/2026 17:46:45	LUZ LEIDY JIMÉNEZ ROJAS	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	AI in the English Classroom	74
2/24/2026 18:14:06	LIZ EUGENIA CARMONA PAREJA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Fases de Incorporación de Uso de la Lengua Extranjera-inglés	65,5
2/24/2026 18:25:24	ESPERANZA HAVOJEVA MUNAR MUANR	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	English Resources Bank	60,75
2/24/2026 19:07:46	JAIME ANDRES ECHAVARRIA JIMENEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Instituciones Educativas como Centros de Desarrollo de Ciencia, Tecnología e Innovación	68,5

2/24/2026 19:56:57	CLAUDIA ANDREA VASQUEZ HERNANDEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Tu voto en un Tap	65,8
2/24/2026 19:58:17	EMIL SEGUNDO PÉREZ CHICA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Modelo Didáctico RECISO: Reaprender y Resignificar las Ciencias Sociales mediante TIC	59,25
2/24/2026 20:08:39	JOHNATHAN JOSÉ VEGA HENRIQUEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Pienso, juego y aprendo gracias al pensamiento computacional.	48,3
2/24/2026 20:41:16	ADRIANA PARRAGA CRUZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	"Del Campo a la Pantalla: Proyecto Productivo con Herramientas TIC"	48,75
2/24/2026 20:45:48	CARLOS FERNANDO ARDILA FIERRO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Uctikray Stem+ Experiencia de innovación Pedagógica al alcance del aula.	71,2
2/24/2026 20:55:04	KATERINE MARIBEL QUIÑONES QUIÑONES	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Identipaz: Ciencia, Tecnología y Arte.	62,9
2/24/2026 21:59:30	JAIRO YOVANY ENRRIQUEZ GUERRERO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	La ciencia y la tecnología, como base para la comprensión de la física electrónica, puesta al servicio de la comunidad educativa rural del Municipio de San Francisco Putumayo.	66,45

2/24/2026 22:39:39	PAOLA ANDREA PENAGOS RODRÍGUEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	SabiApp: Innovación educativa con TIC y saberes ancestrales del territorio para garantizar el aprendizaje significativo del inglés	65,15
2/24/2026 23:24:52	YINA ANDREA MORALES DÍAZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	FIQUITEC – Laboratorio virtual de física y Química	67,35
2/24/2026 23:27:34	JENNIFFER ANDREA SOLANO JIMENEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Magazine Teenagers	62,15
2/24/2026 23:46:45	LILIANA ISABEL MIRANDA HUERTAS	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Prevención escolar del consumo de sustancias con inteligencia artificial	60,95
2/24/2026 23:49:38	ANDRÉS FELIPE BETANCUR GALVIS	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	ECO:BIT 5.0 Programando soluciones reales	73,5
2/25/2026 8:33:35	YOHAMER ERNESTO GUEVARA SALAZAR	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Impacto de las plataformas virtuales en la competencia lectora del inglés	48,5
2/25/2026 9:38:06	RAIZA LASTRA VILLALBA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Pequeños Programadores que Piensan, Crean y Mejoran su Comunidad	71,6
2/25/2026 10:34:08	YESICA PAOLA MOSQUERA BENITEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Sembrando bienestar: fortalecimiento de hábitos de consumo de frutas y verduras en estudiantes de 8° de la Institución Educativa Gilberto	69,5

			Alzate Avendaño, Medellín- Colombia.	
2/25/2026 16:54:20	JONATHAN STEVEN CORTÉS GÓMEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Noticiero The P.H Report: refleja nuestra voz. Proyecto informativo que conecta la escuela, comunica lo que somos y da vida a lo que soñamos	67
2/25/2026 17:57:59	CARLOS ENRIQUE MORALES RODRIGUEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Lectura para Ti-C: Iniciación a la Lectura y al Uso de TIC en Contexto Rural	52,75
2/25/2026 22:24:29	ELIZABETH TRUJILLO VALENZUELA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Experiencia significativa matemáticas en problemas	47
2/25/2026 22:42:55	MARIA ELVIRA CABEZA MORALES	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	ECO CHIS BOOM ALTAMIRA: integrando robótica, pensamiento computacional, PRAE, enfoque STEAM y gamificación educativa en la enseñanza de las ciencias,	47,8
2/25/2026 23:00:29	EIBY DE ESUS RIVAS ASPRILLA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	CLUB DE INGLES "thinking together" Pensando juntos	36
2/26/2026 6:42:58	DIEGO ARMANDO BAUTISTA DÍAZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y	Educación STEM En Fabricación Digital 3d	63,4

		apropiación del conocimiento		
2/26/2026 0:47:17	ELKIN ARNOLDO MENDOZA MARTINEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	La IA pinta de colores mi aula	67,1
2/26/2026 9:59:16	JOSÉ JOAQUÍN VARGAS CAMACHO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Semillero de pensamiento político. Narrativas, memoria y cultura de paz	48,3
2/26/2026 11:07:29	SANDRA MILENA PERDOMO BRAVO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Blog virtual club de lectura Metidos en el Cuento	54,9
2/26/2026 14:17:59	LUIS ALBERTO OVIEDO BERROCAL	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Electro Planchón Verde: Comunicación científica y transición energética escolar en territorios ribereños del río Sinú	60,7
2/26/2026 14:37:35	PAULA ANDREA RAMOS SAAVEDRA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Inteligencia Artificial aplicada al fortalecimiento de competencias socioemocionales y el mejoramiento del clima de aula	57,55
2/26/2026 14:42:54	ENITH MARIA MENA MAYO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Alarma contra inundaciones	60,5
2/26/2026 14:50:44	KAREN ANDREA MARTINEZ GARCIA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	creaTIC: laboratorio de medios aurorista. Tecnología, pensamiento crítico y divulgación científica en la escuela primaria	51,6

2/26/2026 15:17:03	JAIRO ARMANDO SALAZAR BENAVIDES	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	INEMRadioColombia red de emisoras escolares, canal solido comunicativo como fomento de vida y vocación de servicio.	63
2/26/2026 15:49:06	NIDIA FABIOLA GOMEZ NIEVES	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	LEARNING TO LIVE TOGETHER WITH TIC AND AI	29,15
2/26/2026 15:50:21	JHON FREDDY DONCEL GONZÁLEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	ECOSISTEMA STEM+: Ciencia sin barreras para transformar el territorio	53,05
2/26/2026 15:54:23	YESER DAVID SARMIENTO GUTIERREZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Modelo pedagógico de pensamiento computacional mediante robótica e impresión 3D para la solución de problemáticas reales	51,7
2/26/2026 15:56:25	GILDARDO DE JESÚS LÓPEZ MELCHOR	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Estrategias Tecnopedagógicas, integrando una cartilla digital, la microbit y el pensamiento STEAM, de los nodos de pc , estrategia "colombia programa" competencias algebraicas con simulador crocodil	33,3
2/24/2026 11:27:34	HAROLD YEZID FAJARDO GONZÁLEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Click- Clack "La voz de los Pixeles: In-Visibles / Invencibles"	30,55
2/24/2026 23:46:45	SENAYDA ROA PERILLA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	ELA-IA Project soñando en grande	41,1

2/24/2026 23:49:38	RICARDO MONTAÑA MELO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	ZIPAROBOTIX SALLE: Proyecto basado en la programación en Microbit, Arduino y ESP32 para niños y niñas de la Institución Educativa Municipal San Juan Bautista de la Salle	43
-------------------------------	-------------------------------------	--	---	----

Tabla 3: Relación de postulaciones que, de acuerdo con los resultados del proceso de evaluación, continúan a la etapa de entrevista para la verificación del dominio del idioma inglés.

Fecha y Hora de Registro	Nombre del Aspirante	Categoría en la que se inscribió	Título de la Experiencia Significativa postulada	Puntuación Rubrica de Evaluación
18/02/2026 13:00	MARTIN EMILIO CORTES MONTAGUT	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio,	Estrategia STEAM de reproducción in vitro y modelado 3d para el rescate de la orquídea <i>Iepanthes chalaensis</i> en el orquideario 'estrella del sur', Charalá, Santander	87,8
19/02/2026 16:15	YOIS SMITH PASCUAS RENGIFO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	EcoRobots: robótica educativa con propósito ambiental	76,1
20/02/2026 8:09	SERGIO RODRIGUEZ URIBE	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Integración de makecode para fortalecer competencias STEM+: en estudiantes de octavo a once de la institución educativa santa librada de Neiva-Huila".	81
20/02/2026 20:19	HENRY ESTEBAN BELTRAN CICERY	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	TECHNOMATH	79,8

21/02/2026 15:27	ANDRÉS GUILLERMO MORA HIGUERA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	English for Work: Bridging School and Employment Through ICT-Enhanced English Learning English for Work: Conectando la escuela y el empleo mediante el aprendizaje del inglés potenciado por TIC	88,75
21/02/2026 16:45	ALTHON RIDER RHENALS JULIO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio,	Alerto a mi comunidad, una estrategia que busca prevenir a los riverereños del problema de las inundaciones causadas por el río Sinú y sus afluentes	81,7
21/02/2026 19:32	LEYDY YENIFER PABÓN LOPERA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	TEJIDO SOCIAL STEM; con perspectiva de género	88,8
21/02/2026 19:55	DIANA PATRICIA GONZALEZ ORTEGA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	PETPULL COLCASTRO	85,2
21/02/2026 20:04	PAULA JULIANA CATAÑO RENDON	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Cartas al Mundo: Ciencia que se Construye y se Comunica con Impacto Territorial	84,6
21/02/2026 20:47	LAY ARACELY RODRIGUEZ HERNANDEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	La inteligencia artificial generativa como mediadora del aprendizaje en Ciencias Sociales: una experiencia pedagógica orientada al pensamiento crítico y la metacognición	88,65

21/02/2026 21:25	YEINNER JAVIER QUIROZ LOBO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	PRAE App: Un ecosistema de gestión curricular para el desarrollo del pensamiento científico y la conciencia ambiental.	84,9
22/02/2026 8:49	ANA MARIA MENESES PEREZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Gamificación y Aprendizaje Basado en Proyectos para el Fortalecimiento de Competencias Comunicativas en inglés con Integración de TIC	81,65
22/02/2026 12:20	DANIEL RIVERA BARBOSA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	La relación estratégica de la familia y la escuela para la promoción de la creatividad y el desarrollo de los valores culturales, sociales y económicos de la comunidad escolar	82,6
22/02/2026 2:40	CATALINA MONTEL CÁRDENAS	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	USAQUÉN AL AIRE - turismo al colegio	80,7
22/02/2026 22:12	JORGE ORLEY CORDOBA JARAMILLO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Asistente de Bilingüismo: Estrategia para el desarrollo de competencias comunicativas en inglés estrategia pedagógica basada en Inteligencia Artificial	87
22/02/2026 23:53	JHON JAIRO GARCÍA MESA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Estrategia Metodológica de Educación Diferenciada Basada en la Implementación de Entornos Híbridos de Aprendizaje Para el Desarrollo de Competencias Matemáticas	98,75

23/02/2026 7:30	SONIA YOLANDA CHAVES PINTO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	ROBOMATIC: matemáticas y emprendimiento a través del juego simulado	96,8
23/02/2026 15:55	JUAN MANUEL CHAQUEA BETANCOURT	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	EducAI	81
23/02/2026 17:29	SARA XIMENA ARTUNDUAGA MEJIA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Transformación del Pensamiento Matemático mediante un Ecosistema Digital de Aprendizaje (2023–2025)	75,05
24/02/2026 10:26	MAYRA ELIZABETH PARRA AMAYA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	ECOS DEL PÁRAMO	92,85
24/02/2026 11:07	CATALINA DEL PILAR SAENZ NOVAL	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Feria STEAM Mercedista: Soluciones Tecnológicas Comunitarias para un Futuro Sostenible	76,4
24/02/2026 11:25	MIGUEL ÁNGEL GUTIÉRREZ REYES	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Diseño de un ambiente B-Learning para la estimulación de la inteligencia espacial	89,65
24/02/2026 9:34	SERVIO TULIO DELGADO SALAZAR	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Recuperando el Medio Ambiente, con el Reciclaje y la Tecnología como estrategias, para optimizar el compostaje y la producción de abonos orgánicos en la IEAMS_ Funes y su entorno	77,5

22/02/2026 10:11	JHON ALEXANDER ECHEVERRI ACOSTA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	INVENTIPAZ: Creación de inventos STEAM+H, dispositivos y metodologías sostenibles, inclusivas y paz	93
23/02/2026 8:17	DIANA MARCELA PADILLA RAMIREZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	EduCreadores	80,06
24/02/2026 13:32	LINA MARIA RISUEÑO MONTENEGRO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	NeuroSTEAM: educar para pensar en la era de la inteligencia artificial	80
24/02/2026 13:34	JOSÉ ANDRÉS MONTAÑA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	#CuentaElCuentoDelColegio	88,35
24/02/2026 13:39	JUAN DAVID QUINTERO VIDALES	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Quiz Quest: Modelo Híbrido de Evaluación Formativa Mediado por TIC e Inteligencia Artificial	76,1
24/02/2026 13:49	NANCY SANCHEZ CABEZAS	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Semillas que Transforman: Inteligencia Artificial en el Territorio	80,85

24/02/2026 13:56	DIANA CAROLINA CUENCA BARRIOS	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Hello Ai, Your English Learning Partner "Potenciando El Aprendizaje del Inglés Mediante Inteligencia Artificial"	81,55
26/02/2026 0:17	YULY ANDREA GONZALEZ MENDOZA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Rolo Voices, Global Pages: AI-Supported E-book Made by kids	89,4
25/02/2026 8:33	CARLOS RENE RAMIREZ RODRIGUEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	EcoChatarreros: ciencia y tecnología al servicio de la vida y de la humanidad.	78,75
25/02/2026 9:38	ERIX EDAURDO GALVAN LOZANO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Semillero de robótica educativa Zuñibots	77,75
25/02/2026 10:24	DIANA ALEJANDRA BONILLA CARDONA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Will-e: Programando una nueva cultura del reciclaje a través de la electrónica	89,15
23/02/2026 17:51	CARLOS ENRIQUE LIZARAZO REYES	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	TecnoMentes: Innovando con Pensamiento Computacional y Programación	90,6
25/02/2026 12:03	ANDREA KATHERINE MUÑOZ ANACONA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Escuela inteligente 4.0: Modelo pedagógico de educación técnica y transformación digital orientado a la innovación, sostenibilidad y solución de problemáticas del	88,4

			contexto escolar – Smart School	
26/02/2026 9:59	JESÚS ALONSO COMBARIZA DÍAZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Aula Maker: Centro de Ciencia, Tecnología e Innovación IERUU	82,95
26/02/2026 11:41	MANUEL FERNANDO OSSA VARGAS	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Pensamiento computacional y cultura Maker para una transformación pedagógica, asegurando una permanencia escolar.	75,05
26/02/2026 14:17	LEIDY YANETH GONZÁLEZ RODRÍGUEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	PROGRAMA ES MI PODER! Pensamiento Computacional con enfoque STEM para la Educación Ambiental y la Sostenibilidad.	77,08
26/02/2026 14:37	MAGDA JULISSA ROJAS BAHAMÓN	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	CiberLab: Ecosistema institucional de innovación tecnológica y seguridad digital en la Amazonia colombiana	81,3
26/02/2026 15:50	BERTHA ELENA CONTRERAS MENDOZA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Fortalecimiento de la producción oral en inglés mediante la lectura y la creación de contenido multimedia con inteligencia artificial y uso pedagógico de las TIC.	79,2
26/02/2026 15:06	LAURA MARTÍNEZ CARDONA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Club de Pensamiento Computacional Santo Tomás de Aquino	81,25

2/24/2026 15:30:59	JASON CARDONA GÓMEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	PROYECTO DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE (PAS): "Huertrudis, un Laboratorio Vivo" – Comunicación Científica e Innovación Tecnológica para la Sostenibilidad	94,5
2/24/2026 15:30:26	BLANCA INÉS VELÁSQUEZ CASTAÑEDA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Secuencia Didáctica Gamificada, una Estrategia para Fortalecer la Comprensión Lectora	78,4
2/24/2026 15:33:22	ANUAR FERNANDO BARBOZA DÍAZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	SEMILLA DIGITAL	90,75
2/24/2026 15:33:29	GERSON STUAR PERALTA BUITRAGO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Semillero Condors TechLab: Volando al Pensamiento Computacional desde el Enfoque STEM	88,55
2/24/2026 15:45:41	EDUARD YANNID BELTRAN LOPEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Una Dieta Saludable para mi Cerebro - A Healthy Diet For My Brain	79,15
2/24/2026 15:49:20	MÓNICA DANIELA MÉNDEZ PALOMINO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Automatización De Retroacciones En DGPAG y su Impacto en la Comprensión de los Criterios de Congruencia de Triángulos.	87,15
2/24/2026 17:12:55	TORCOROMA PEÑARANDA CALDERÓN	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Articulación Curricular + IA para fomentar proyectos bilingües	92,35



2/24/2026 16:03:36	RUTH STELLA MALAGON BARAJAS	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Una lente para descubrir	87,3
2/24/2026 16:04:34	JERIS ISAAC ZABALA MARTÍNEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	ARCANIS: THE PILLARS OF HARMONY	94,75
2/24/2026 16:04:47	BLADIMIR ROJAS MOTTA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	ECO RINCÓN – Aprendemos Creando, Innovamos Reciclando	78,8
2/24/2026 16:12:41	VICTOR EDUARDO ARDILA LINDO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Robótica Educativa como Estrategia Pedagógica para el Desarrollo del Pensamiento Computacional en Básica Secundaria	94,8
2/24/2026 16:14:06	FABIAN ALBERTO JARAMILLO RODRIGUEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Consacá Maker	83,95
2/24/2026 16:19:07	PATRICIA ELENA BOSSIO PALOMINO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Pequeños Genios, Grandes Ideas, Pensamiento Computacional para Mentes Curiosas en Primera Infancia	75,3
2/24/2026 16:23:33	GLORIA MARCELA RÚA RODRIGUEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	AI Peer Mentoring for Global English	84,1

2/24/2026 16:29:21	SOLVAY MAYERLY MORA RONDON	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Física Fascinante: De lo cotidiano a la exploración digital.	79,85
2/24/2026 16:32:07	DIEGO ALEJANDRO FORONDA RAMIREZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Cultura Maker y Programación para el Desarrollo de Habilidades STEM+ en la Educación Pública	83,6
2/24/2026 16:33:45	IBIS HELENA HERNÁNDEZ GARCÍA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Imagina, programa y crea con Scratch; una estrategia pedagógica para abordar problemas ambientales.	78,5
2/25/2026 8:29:55	AURA PATRICIA PEREZ GUAYACAN	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Integración de herramientas de IA y scaffolding pedagógico para mejorar la comprensión lectora en inglés y el desempeño en Pruebas de Estado en secundaria y media.”	80,2
2/24/2026 16:38:06	ANGIE KARINA PORTILLA VILLAMIZAR	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	WORDWALL Como Herramienta Digital en la Adquisición de Vocabulario en inglés en Estudiantes De Grado Séptimo de La Institución Educativa Manuela Beltrán, San José del Guaviare	75,8
2/24/2026 16:40:28	ZAYDA ANDREA ROJAS SANCHEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	IA-provechando el mañana: Reciclaje y Proyectos de Vida con Inteligencia Artificial en la IED Serrezuela	79,8

2/24/2026 16:43:49	EDWIN JULIÁN AGUIRRE CHICA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	CIENCIA MOVIL: LABORATORIO EN TU BOLSILLO Integración del smartphone y dispositivos inteligentes para la Enseñanza de las ciencias en el aula mediante el uso de sensores y simulaciones.	80
2/24/2026 16:52:44	MARÍA PAULA VILLAMIL RINCÓN	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	COLVILLASBOT Tecnología Sin Fronteras	90,5
2/24/2026 22:41:26	MANUEL RICARDO FUENTES MARTINEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Química inmersiva contextual en estudiantes de educación secundaria en Maicao (La Guajira)	87,15
2/24/2026 17:01:07	MILVIA LUCENY PANTOJA MENA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Pandemia Films + STEAM	80,05
2/24/2026 17:08:28	HARNALDO JOSUE RIVERA SALGADO	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	ALERTO A MI COMUNIDAD - Sistema de alarma temprana de inundaciones por desbordamiento del río Sinú	88,25
2/24/2026 17:28:20	JULIANA GARCÍA CARDONA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Prototipando el futuro	88,55
2/24/2026 17:36:34	AUDRY BETHEL RUEDA CASTRO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Soy Joven Político, Bilingüe y Digital	90,95

2/24/2026 18:25:38	BETZY BIBIANA DELGADILLO PULIDO	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	IAprende: Valórate, Regúlate y Transforma tu Humanidad	75
2/24/2026 18:47:46	FREDY ALEXANDER COLORADO GARZÓN	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	La huerta escolar: Laboratorio en el patio de mi cole	76,5
2/24/2026 19:40:03	FLOR NATALIA GUERRERO BENAVIDES	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Chikis Tecnologicos	89,35
2/24/2026 19:48:26	WILLIAM ANDRÉS QUESADA	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	APP: Pajarracos y Mariposas del Municipio de Guatapé	85,3
2/24/2026 19:57:36	ARGEMIRO VARGAS VILLAREAL	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Paraíso Verde: Arquitectura IoT para Gestión Inteligente del Agua en Educación Rural	93,8
2/24/2026 23:10:10	CARLOS EDUARDO LEÓN SALINAS	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Mathema Kids: Modelo Territorial de Comunicación Pública de la Ciencia con Enfoque de Género y Uso Pedagógico de TIC	78,15
2/25/2026 10:24:57	FREDY CAJAMARCA CÁRDENAS	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Team Colombia Renova	97

2/25/2026 12:03:15	JOBANI CAÑON GALVIS	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Ciencia, Tecnología y Sostenibilidad Alimentaria.	90
2/25/2026 14:22:18	JORGE LUIS MENESES PATERNINA	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Escuela de Destrezas NGBOT'S	90
2/25/2026 17:10:21	LUIS FELIPE BERROCAL SÁNCHEZ	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Proyecto Fusión	90,5
2/25/2026 17:19:25	FLOR ELCY MARULANDA SUAZA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Innovación inclusiva que transforma aprendizajes.	75,5
2/25/2026 20:41:45	ANDREA DEL PILAR RIVERA RODRIGUEZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Pindy Pindy y Manchitas Robótico	78,1
2/25/2026 21:41:15	MAURICIO DAVID ALMEIDA BENAVIDES	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Promoción del aprendizaje crítico social a través de estrategias STEM para el desarrollo de huertas escolares sostenibles en la institución educativa municipal ciudadela de la paz, pasto, colombia	76
2/25/2026 23:43:01	ENRY DWIT MANTILLA MÉNDEZ	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno	Gestión de Emociones en el Aula: Colour your Mood: Enhancing Emotional Wellness for Primary Students at Escuela Normal Superior de Bucaramanga	80,5

		educativo y comunitario		
2/26/2026 11:14:53	HERNÁN AUGUSTO RAMOS RIVAS	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	Sistematics: Pensamiento Computacional para la Transformación Territorial	86,5
2/26/2026 13:05:59	NIDIA NATALIA SALAZAR PEÑA	Inteligencia Artificial: Proyectos con IA para la solución de problemas reales del entorno educativo y comunitario	Montañas Globales: Innovación Educativa en Bilingüismo Rural con Integración de Inteligencia Artificial	90,5
2/26/2026 15:33:49	YESICA LISNEY MONSALVE SUAREZ	Programar para transformar: pensamiento computacional con impacto en el territorio	STEAM SIN BARRERAS: Cerrando brechas en la ruralidad	84
2/26/2026 15:59:38	ALEJANDRO AUGUSTO HERNÁNDEZ JARAMILLO	Comunicar la ciencia con tecnología: proyectos de divulgación y apropiación del conocimiento	Encontrémonos: Ciencia y convivencia para la conservación del territorio y la biodiversidad	77,7

Procedimiento de solicitud de las rúbricas de evaluación de los docentes participantes que la requieran

Los aspirantes que pasaron a la etapa de evaluación de la **experiencia significativa con uso pedagógico de TIC** de esta convocatoria y que deseen conocer su rúbrica de evaluación, deben realizar la solicitud en las fechas indicadas en el cronograma establecido en los Términos y Condiciones de esta convocatoria, **ÚNICAMENTE** a través del Sistema de Gestión Documental del Ministerio de Educación Nacional, escribiendo al correo electrónico atencionalciudadano@mineduacion.gov.co.

Deben indicar en el asunto “Solicitud de Rúbrica – Convocatoria ICT Training for Colombian Teachers – Corea 2026” y en el cuerpo del correo escribir su nombre completo y número de cédula. La rúbrica será enviada al correo electrónico que registró en el formulario de inscripción.

Ver imagen de ejemplo:

	Para...	atencionalciudadano@mineducacion.gov.co
	CC...	
Enviar	Asunto	Solicitud de Rúbrica – Convocatoria ICT Training for Colombian Teachers – Corea
Mi nombre es XXXX, identificado con cédula XXXXX y deseo conocer mi rúbrica con el resultado de la evaluación de la experiencia que postulé en esta convocatoria. Cordialmente, XXXXXXXXXX		

A quienes no fueron beneficiarios, queremos agradecerles su interés en este proceso y esperamos contar con su participación en futuras versiones de esta convocatoria. Los invitamos a continuar trabajando y fortaleciendo sus experiencias de aula en pro de mejorar la calidad educativa de nuestro país.