

Reporte de asistencias y evaluación trimestral.



El siguiente reporte se hizo con los datos registrados en la primera temporada de BYTE del 2021. Los cursos que la componen abarcaron del 8 de febrero al 14 de mayo. En la primera mitad se presentan las frecuencias relativas de las asistencias, los promedios de las edades y sexo. Después, se presentan las asistencias por sesión de cada uno de espacios donde se aplicaron los cursos. Por último, se incluyen observaciones notables y recomendaciones basadas en lo reportado por los/las instructores de estos. En la segunda mitad se muestran los resultados de evaluación por curso y sus comparaciones.

### Executive Summary for Assistance report

Course	Participants	Percentage Girls	Average Age	Average Attendance	Average Attendance (%)
Digital Animation	22	54%	11.64	16.66	76%
Lego Steam	15	40%	9.5	10.95	73%
Stop-Motion Animation (B&G Club)	10	70%	10	10	100%
Modern Dance (Public)	26	96%	10.2	12.88	50%
Modern Dance (Casa Hogar)	13	100%	12	6.6	51%
Modern Dance (DIF group one)	26	77%	9.67	16.1	62%
Modern Dance (DIF group two)	10	71%	11	9.14	91%
Cinematography (Public)	12	10.7 %	11	8.14	69%
Cinematography (DIF)	10	13 %	13	10.15	37%
Entrepreneurship, Branding & Logo Design	16	67%	15.8	9.09	57%
Comprehensive Totals	144	60%	11.38	10.97	66.6%

### Executive Summary for Evaluation report

Course	Final project satisfaction	Interest in repeating the course	Virtual learning satisfaction	Virtual learning skills improvement	Satisfaction in overall course's organization
Digital Animation	3.8	3.35	4.35	4.2	4.7
Lego Steam	4.42	4.5	4.57	4.64	4.8
Modern Dance (All)	4.77	4.58	4.46	4.5	4.7
Cinematography (All)	4.57	4	4	4.42	4.7
Entrepreneurship, Branding & Logo Design	3.8	4.11	4.44	4.11	5
Comprehensive Totals	4.27	4.10	4.36	4.37	4.78

Población y asistencia <i>Cinenautas</i>		
	Cinenautas general	Cinenautas Albergue DIF
Cantidad total de asistentes	12	10
Cantidad de sesiones registradas.	21	13
Porcentaje de niños	42	41.6
Porcentaje de niñas	58	58.4
Edad promedio	11	13
Edad promedio niñas	10.7	13
Edad promedio niños	11.4	12
Porcentaje de población que asistió al 100% de las sesiones.	25%	4.16%
Porcentaje de población que asistió al 50% o más de las sesiones.	75%	37%
Porcentaje de población que asistió a menos del 50% de las sesiones.	25%	63%
Porcentaje de población de niñas que asistió al 50% o más de las sesiones.	57%	25%
Porcentaje de población de niños que asistió al 50% o más de las sesiones.	100%	50%
Porcentaje total de asistencias del grupo.	69%	37%

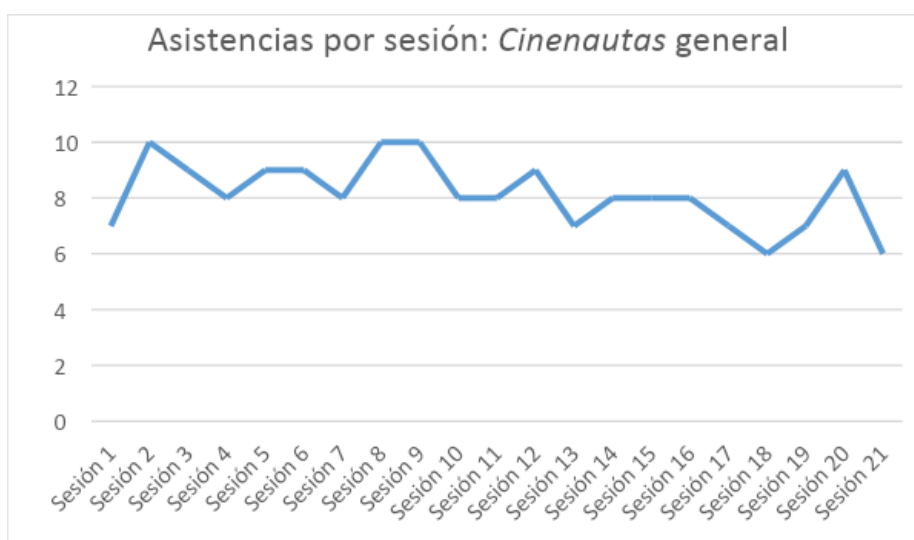


Figura 1.1. Asistencias por sesión de Cinenautas para curso dirigido a público general.

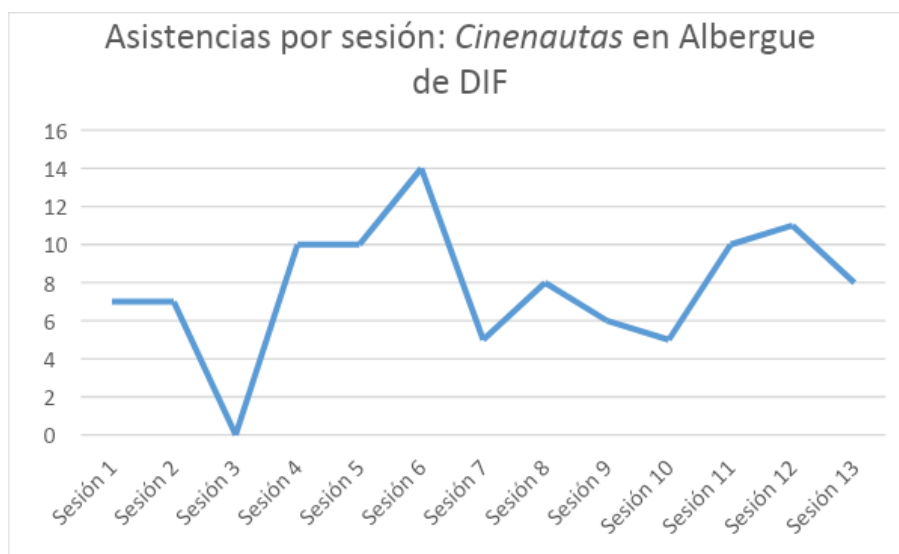


Figura 1.2. Asistencias por sesión de Cinenautas en DIF.

#### Observaciones:

- La población general asistió de manera relativamente estable a lo largo del curso. Sin embargo, de acuerdo con los/las instructores, la asistencia fue considerada baja en general.
- La tercera sesión en DIF fue cancelada porque nadie asistió.
- Hay un patrón de baja asistencia entre las sesiones 14 a 17 en los cursos dirigidos a público general. Esto puede deberse al periodo vacacional de primavera.
- Hubo pocos problemas técnicos. Solamente se reportaron en cuatro sesiones.

#### Recomendaciones

- La participación de los/las asistentes de Cinenautas general fue reportada como muy activa, sin embargo, a veces interrumpía el ritmo de la clase. Se recomienda hacer un repaso de acuerdos de convivencia cada cierto número de sesiones o un control de disciplina.
- Los instructores reportaron que el personal de DIF no se queda presente durante las sesiones del curso. Se recomienda insistir en la importancia de su apoyo durante las actividades.
- Se reportó que fue hasta la quinta sesión donde los asistentes tuvieron acceso al material previamente proporcionado por BYTE en 2020. Esto había afectado las actividades de las sesiones anteriores. Los/las asistentes no habían podido usar colores, hojas y micrófono. Se recomienda insistir a DIF sobre la importancia que de que permitan el acceso a material didáctico a los niños/niñas.
- Debido a la población flotante, hay niños/niñas que dejan DIF. Para fines pedagógicos. Se recomienda pedirle a DIF que pase el contacto o insista a los

tutores que inscriban a los niños/niñas a Cinenautas general para continuar con las clases. Esto es principalmente importante porque muchos de ellos mostraron un interés muy especial en el curso. También, sirve para brindar un sentimiento estabilidad y continuidad.

- En algunas ocasiones DIF no contó con micrófono. La clase siguió mediante chat. Y muchas actividades se vieron afectadas. Se recomienda proporcionar un micrófono externo extra.
- Las clases en DIF comenzaban impuntualmente. Hay que insistir en evitar esto porque las actividades se ven muy afectadas.

Población y asistencia <i>Entrepreneurship, Branding &amp; Logo Design</i>	
Cantidad total de asistentes	16
Cantidad de sesiones registradas.	11
Porcentaje de niños	33%
Porcentaje de niñas	67%
Edad promedio	15.8
Edad promedio niñas	17
Edad promedio niños	14
Porcentaje de población que asistió al 100% de las sesiones.	12%
Porcentaje de población que asistió al 50% o más de las sesiones.	69%
Porcentaje de población que asistió a menos del 50% de las sesiones.	31%
Porcentaje de población de niñas que asistió al 50% o más de las sesiones.	80%
Porcentaje de población de niños que asistió al 50% o más de las sesiones.	50%
Porcentaje total de asistencias del grupo.	57%



Figura 2.1. Asistencia por sesión de Build your own business..

### Observaciones

- La asistencia disminuyó bastante en la sexta sesión.
- Menos de la mitad del grupo inicial entregó proyecto final.

### Recomendaciones

- Hay problemas de comunicación. Algunos asistentes sí hablan inglés, así que se comunican directamente con la instructora. Esta conversación no es traducida a los demás asistentes. Se propone que entre cada conversación de este tipo, se dé un minuto para hacer una traducción de lo más relevante de la información.
- Se reportó que hay mucho tiempo de clase usado para transmitir videos. Se recomienda limitar su uso.
- Se reportó que la participación de los/las asistentes es poca. Se recomienda motivarla animándolos a que discutan más los temas vistos en clase.
- En cuanto a la traducción en tiempo real, las exposiciones en inglés suelen ser demasiado largas. Se recomienda a la instructora hablar más pausadamente para traducir mejor.
- Se recomienda hacer un cuestionario o entrevistas a padres/madres de familia para diagnosticar el problema de la asistencia.

Población y asistencia <i>Baile Moderno</i>						
	BM: general	BM: Casa Hogar Madre Conchita	BM: primer grupo DIF	Albergue	BM: Segundo grupo DIF	Albergue
Cantidad total de asistentes	26	13	26		10	
Cantidad de sesiones registradas.	22	23	18		7	
Porcentaje de Niñas	96	100	77		71	
Porcentaje de niños	4 <sup>1</sup>	0	23		29	
Edad promedio	10.2	12	9.67 <sup>2</sup>		11	
Edad promedio niñas	10.2	12	9.93 <sup>3</sup>		10	
Edad promedio niños	No hay información.	0	9.6 <sup>4</sup>		11	

<sup>1</sup> Solamente un varón asistió al curso. Se presentó a una sola sesión.

<sup>2</sup> Faltaron datos de nueve asistentes.

<sup>3</sup> Faltaron datos de seis niñas.

<sup>4</sup> Faltaron datos de tres niños.

Border Youth Tennis Exchange  
Reportes de temporada de primavera 2021

Porcentaje de población que asistió al 100% de las sesiones.	7.26	60	35	70
Porcentaje de población que asistió al 50% o más de las sesiones.	50	54	65	90
Porcentaje de población que asistió a menos del 50% de las sesiones.	50	46	35	10
Porcentaje de población de niñas que asistió al 50% o más de las sesiones.	50	54	66	80
Porcentaje de población de niños que asistió al 50% o más de las sesiones.	0	NA	50	100
Porcentaje total de asistencias del grupo.	50	51	62	91

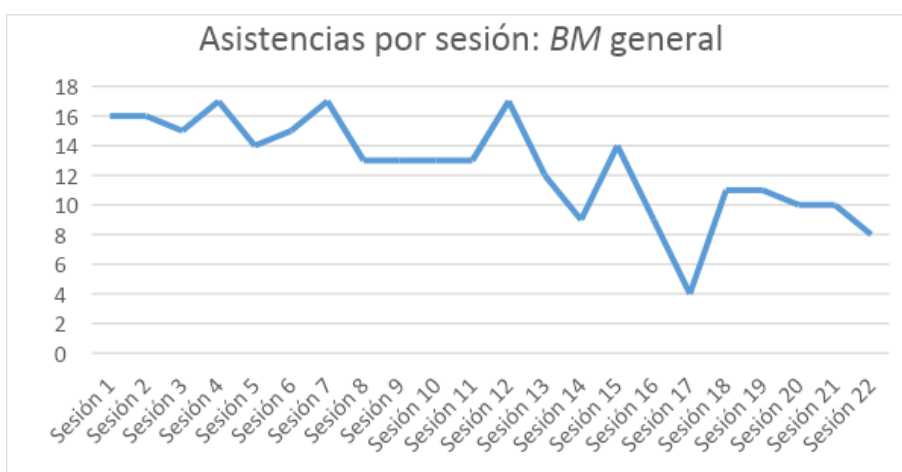


Figura 3.1. Asistencia por sesión de Baile moderno en general.





Figura 3.4. Asistencia por sesión de Baile moderno en Casa Hogar Madre Conchita.

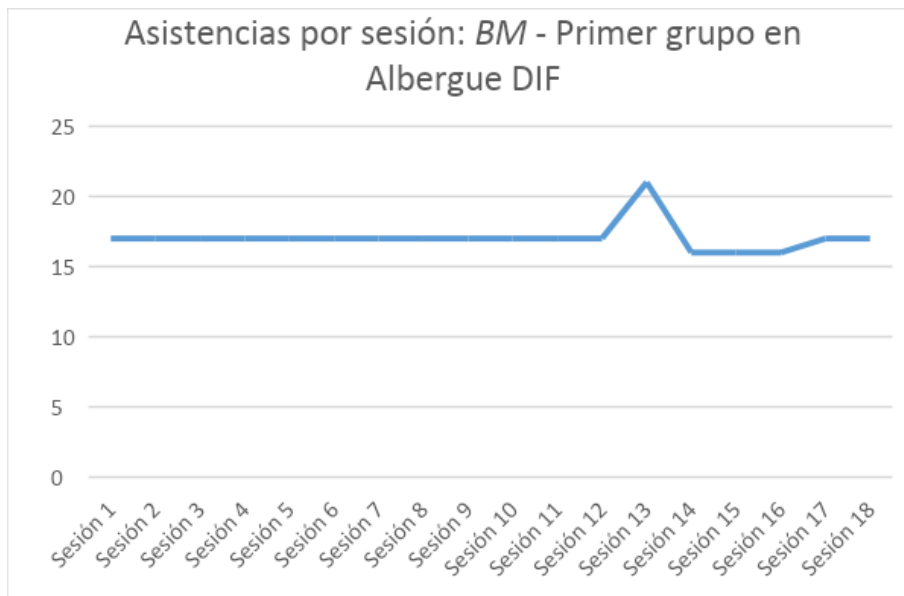


Figura 3.3. Asistencia por sesión de Baile moderno en DIF.

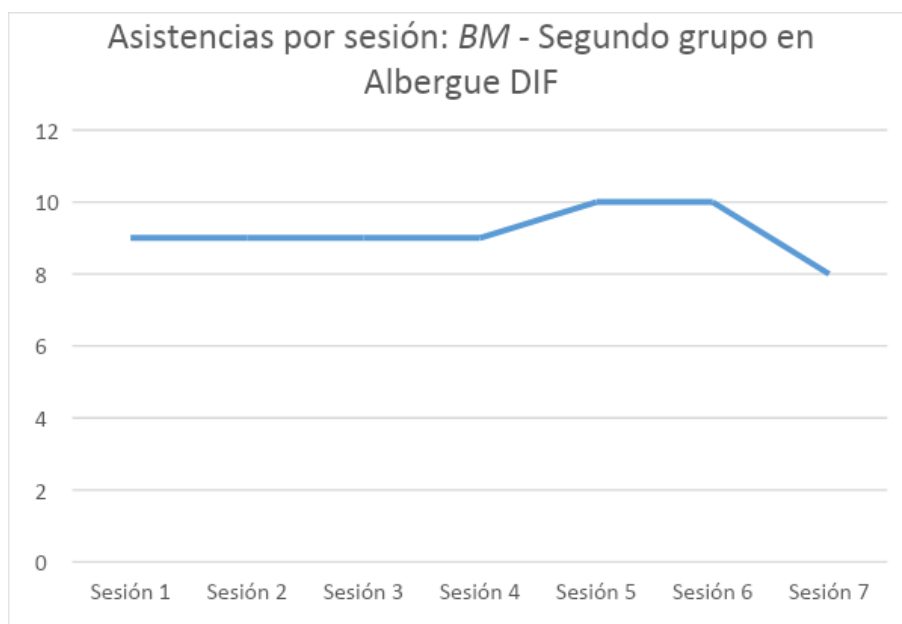


Figura 3.3. Asistencia por sesión de Baile moderno en DIF.

#### Observaciones:

- Como es de esperarse, CHMC tuvo una asistencia muy estable. Lo que resalta es que ambos grupos de DIF también la tuvieron.
- La población general tuvo un declive importante en la sesión 17. Esto puede relacionarse con el periodo vacacional.
- La actividad *Flash mob* y reto *tic tok* fueron de las más gustadas en el público general.

#### Recomendaciones

- Varios asistentes no prendieron la cámara. Es importante insistir a los padres/madres de familia la importancia de hacerlo, sobre todo porque la instructora necesita ver los pasos de baile para dar sugerencias.

- Al parecer, los niños/niñas estuvieron castigados/as en algunas sesiones por el personal de DIF. El castigo limitó el tiempo que podían bailar. Se recomienda hablar con DIF sobre la comunicación con el personal de BYTE sobre este tema. El castigo no debería afectar las actividades que se realizan ahí.
- Se reportó que hay una falta de comunicación con las familias de BM general. Se recomienda hacer reuniones cada cierto número de sesiones con éstas para retroalimentarlos sobre las actividades y necesidades de las clases. **Esta recomendación se repite para todos los cursos.**
- Los niños/niñas tenían mostraron mucho interés en la convivencia. Esto tiene sentido por la situación de pandemia. Se recomienda hacer una sesión especial enfocada en la socialización.
- Se recomienda comprar una licencia de Spotify. La publicidad de la versión gratuita interrumpe la clase, puede ser inadecuada para los niños/niñas y puede limitar las actividades.

Población y asistencia <i>Animación digital</i>	
Cantidad total de asistentes	22
Cantidad de sesiones registradas.	22
Porcentaje de niños	46%
Porcentaje de niñas	54%
Edad promedio	11.64
Edad promedio niñas	12
Edad promedio niños	11.3
Porcentaje de población que asistió al 100% de las sesiones.	23%
Porcentaje de población que asistió al 50% o más de las sesiones.	77%

Porcentaje de población que asistió a menos del 50% de las sesiones.	22%
Porcentaje de población de niñas que asistió al 50% o más de las sesiones.	75%
Porcentaje de población de niños que asistió al 50% o más de las sesiones.	72%
Porcentaje total de asistencias del grupo.	76%



Figura 4.1. Asistencia por sesión de Animación digital

Observaciones:

- Algunos asistentes no pudieron terminar su proyecto final.

Recomendaciones:

- Debido a las dificultades de la animación, se recomienda hacer más sesiones para que los asistentes trabajen en sus proyectos durante clase.

Población y asistencia: Lego STEAM (5 - 6 pm)	
Cantidad total de asistentes	15
Cantidad de sesiones registradas.	21

Porcentaje de niñas	40
Porcentaje de niños	60
Edad promedio	9.5
Edad promedio niñas	9
Edad promedio niños	9.2
Porcentaje de población que asistió al 100% de las sesiones.	0
Porcentaje de población que asistió al 50% o más de las sesiones.	87
Porcentaje de población que asistió a menos del 50% de las sesiones.	13
Porcentaje de población de niñas que asistió al 50% o más de las sesiones.	83
Porcentaje de población de niños que asistió al 50% o más de las sesiones.	78
Porcentaje total de asistencias del grupo.	73

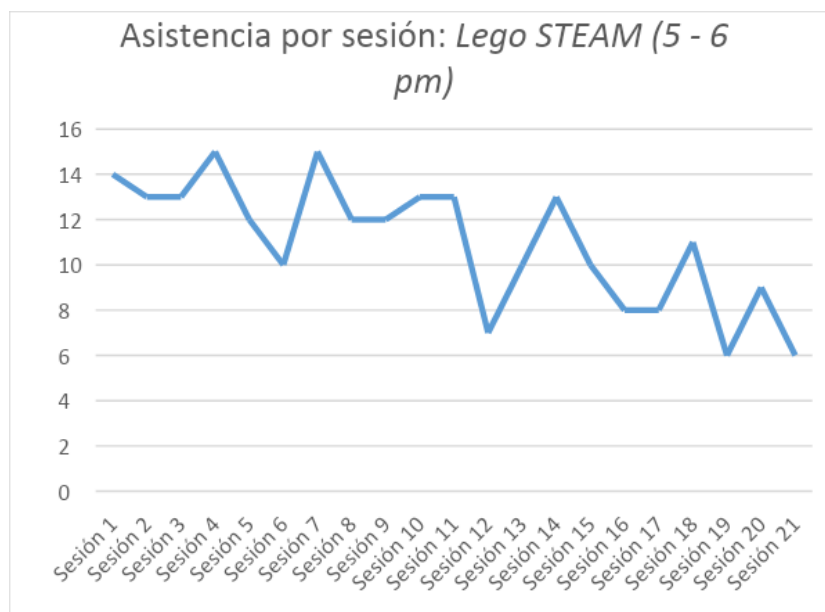


Figura 5.1. Asistencia por sesión de Animación digital

Observaciones:

- La sesión 12 tuvo una fuerte inasistencia.
- La asistencia fue bajando notoriamente a comparación de otros cursos.

Recomendaciones:

- Se recomienda hacer un cuestionario o entrevistas a padres/madres de familia para diagnosticar el problema de la asistencia.

Población y asistencia: <i>STOP MOTION</i> en Boys and Girls Club	
Cantidad total de asistentes	10
Cantidad de sesiones registradas.	9
Porcentaje de niñas	70
Porcentaje de niños	30
Edad promedio	10
Edad promedio niñas	10
Edad promedio niños	8
Porcentaje de población que asistió al 100% de las sesiones.	100
Porcentaje de población que asistió al 50% o más de las sesiones.	100
Porcentaje de población que asistió a menos del 50% de las sesiones.	0
Porcentaje de población de niñas que asistió al 50% o más de las sesiones.	100
Porcentaje de población de niños que asistió al 50% o más de las sesiones.	100
Porcentaje total de asistencias del grupo.	100

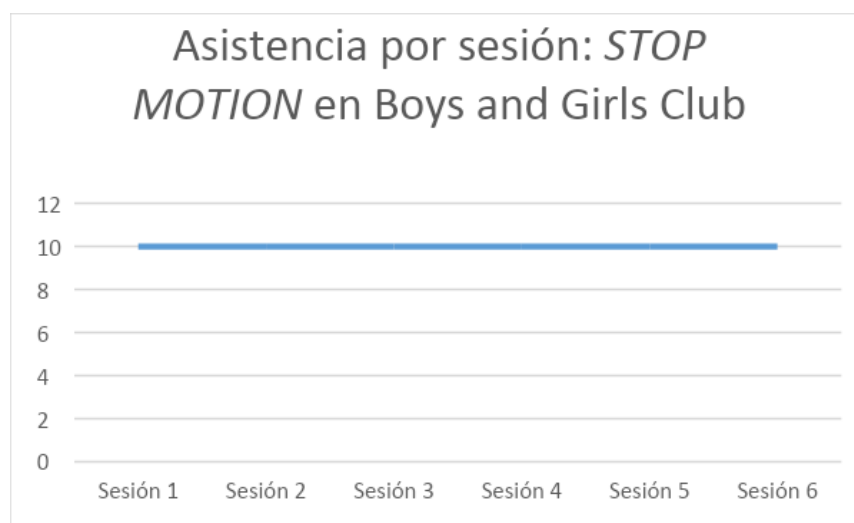


Figura 6.1. Asistencia por sesión Stop Motion en Boys and girls club

Observaciones:

- Junto con CHMC es el lugar con la asistencia más estable.
- Los/las instructores/ras reportaron que hay buen apoyo del personal del lugar.

Recomendaciones:

- Al igual que en DIF, se reportó que se necesitan micrófonos para las clases virtuales.

Datos generales: <i>Programa de tutorías</i>					
Cantidad de tutorados	6				
Cantidad de materias vistas en total.	5				
Cantidad de sesiones programadas.	75				
Cantidad de sesiones llevadas a cabo.	64				
Porcentaje total de cumplimiento de sesiones programadas	85				
Frecuencia de materias donde se pidió tutorías	Matemáticas	Geografía	Historia	Arte y cultura	Humanidades
	36	13	10	3	1

Observaciones:

- En matemáticas los temas básicos incluyeron: Sumas, Multiplicaciones, fracciones y redondeo. En los temas avanzados fueron ejercicios de Álgebra.
- Las faltas de sesiones se dieron por falta de comunicación por parte de las familias, días vacacionales o porque los/las docentes no enviaron actividades,

Recomendaciones:

- Se recomienda que los/las instructores/ras registren el periodo escolar que los/las estudiantes estén cursando.
- Algunos instructores/ras resaltaron la importancia de dar descansos a los estudiantes con una conversación fuera del tema de estudio. También se recomienda algunos estiramientos o ejercicios de respiración para evitar la frustración.
- Es importante insistir a los padres/madres de familia que envíen los temarios del curso para que los/las instructores puedan prepararse con anticipación. Aunque las escuelas no los sigan completamente, dan una mejor idea de lo que viene.
- En una ocasión se reportó que algunos temas estuvieron fuera del dominio pedagógico del/la tutora. Esto sucede sobre todo con matemáticas avanzadas. Recomiendo conseguir apoyo especial para este tema.

## **Evaluación de cursos primavera Byte 2021**



Los siguientes resultados muestran la percepción de los/las participantes de la temporada febrero-mayo 2021.

**Tabla 7.1 Demografía de los encuestados (N = 76)**

Pregunta	Característica	Resultado				
P.1	Edad promedio y rango.	12.8 (6 – 56)				
P.2	Porcentaje por género.	Femenino: 71 %	Masculino: 26 %	Otro: 3 %		
P.3	Rango grado escolar.	2do. Preescolar - Universidad				
P.4	Porcentaje que participó en BYTE anteriormente.	62 %				
P.5	Porcentaje que sigue a BYTE en redes sociales.	63 %				
P.6	Porcentaje que comparte actividades de BYTE en redes sociales.	70 %				
P.7	Porcentaje de participantes en los cursos.	Animación: 26 %	BYOB <sup>5</sup> : 12 %	BM <sup>6</sup> : 35 %	Cinenautas: 9 %	Lego Steam: 18 %

**Tabla 7.2 Resultados de encuesta Animación (N = 20)**

Pregunta	Característica	Resultado
P.1	Aprendí nuevas tecnologías para crear una animación.	4.35
P.2	Lo que aprendí en este curso me será útil en el futuro.	4.5
P.3	Ahora tengo más interés por el arte digital y la tecnología que cuando comencé el curso.	3.95
P.4	Estoy satisfecho(a) con la animación que yo creé como proyecto final de este curso.	3.8
P.5	Me gustaría tomar otro curso de animación.	3.35

**Tabla 7.3 Resultados de encuesta Cinenautas (N = 7)**

Pregunta	Característica	Resultado
P.1	Aprendí a crear una historia y plasmarla en un guion para después grabarla y editarla.	3.85
P.2	Disfruté aprendiendo a utilizar la cámara, aplicando planos y ángulos para que mi mensaje tenga una mejor interpretación visual.	4.57
P.3	Estoy satisfecho(a) con el cortometraje que creé como parte del final del curso	4.71
P.4	Me gustaría seguir aprendiendo de la cinematografía para seguir creando mis cortometrajes.	4.57
P.5	Me gustaría tomar otro curso de Cinenautas.	4

<sup>5</sup> Por sus siglas en inglés: *Build Your own business* [Construye tu propio negocio].

<sup>6</sup> Baile Moderno.

**Tabla 7.4 Resultados de encuesta Build Your Own Business (N = 9)**

Pregunta	Característica	Resultado
P.1	Tengo curiosidad por el diseño y los negocios después de tomar este curso.	4.3
P.2	Aprendí como poder aterrizar mis ideas de innovación para que sean un producto para crear mi propia empresa o marca.	4.4
P.3	Me siento satisfecho(a) con el plan de distribución en redes sociales que cree para mi marca.	3.8
P.4	Me siento satisfecho(a) con la Marca que cree al final del curso.	3.8
P.5	Me gustaría tomar otro curso de "Build your own Business".	4.11

**Tabla 7.5 Resultados de encuesta Lego STEAM (N = 14)**

Pregunta	Característica	Resultado
P.1	La clase de Lego STEAM ayudó a despertar mi curiosidad en temas de ciencia y tecnología.	4.14
P.2	Aprendí a organizar mis ideas y conocimientos nuevos, para poder crear diferentes figuras de Lego sin necesitar instrucciones de cómo crearlas.	4.36
P.3	Aprendí algo acerca de la ciencia o la tecnología atrás de la función del objeto que formé con legos.	4.21
P.4	Estoy satisfecho(a) con los proyectos de lego que creé al final de este curso.	4.42
P.5	Me gustaría tomar otro curso relacionado con Legos, Ciencia, Tecnología, Matemáticas e Ingeniería.	4.5

**Tabla 7.6 Resultados de encuesta Baile moderno (N = 26)**

Pregunta	Característica	Resultado
P.1	Después de participar en este curso, me siento capaz de poder coordinar mis movimientos al seguir una coreografía de baile.	4.46
P.2	Tomar la clase de baile me ha ayudado a poder concentrarme en actividades que requieren de mi habilidad de observación y de memoria.	4.46
P.3	Desde que estoy tomando clases de baile, me siento con más confianza en mí mismo(a).	4.30
P.4	Estoy satisfecha(a) con el desempeño de mi presentación como parte de la clase final de baile.	4.77
P.5	Me gustaría tomar otro curso de baile moderno.	4.58

**Tabla 7.7 Comparación de resultados de satisfacción del proyectos finales de los cinco cursos**

Pregunta	Curso	Pregunta	Resultado
P.4	Animación	Estoy satisfecho(a) con la animación que yo creé como proyecto final de este curso.	3.8
P.4	Cinonautas	Me gustaría seguir aprendiendo de la cinematografía para seguir creando mis cortometrajes.	4.57
P.4	Build your own business	Me siento satisfecho(a) con la Marca que cree al final del curso.	3.8
P.4	Lego Steam	Estoy satisfecho(a) con los proyectos de lego que creé al final de este curso.	4.42
P.4	Baile moderno	Estoy satisfecha(a) con el desempeño de mi presentación como parte de la clase final de baile.	4.77
Resultado compuesto			4.27

**Tabla 7.8 Comparación de resultados sobre interés de repetir el curso**

Pregunta	Curso	Pregunta	Resultado
P.5	Animación	Me gustaría tomar otro curso de animación.	3.35
P.5	Cinonautas	Me gustaría tomar otro curso de Cinonautas.	4
P.5	Build your own business	Me gustaría tomar otro curso de "Build your own Business".	4.11
P.5	Lego Steam	Me gustaría tomar otro curso relacionado con Legos, Ciencia, Tecnología, Matemáticas e Ingeniería.	4.5
P.5	Baile moderno	Me gustaría tomar otro curso de baile moderno.	4.58
Resultado compuesto			4.11

### Non specific questions

**Tabla 8.1 Entrega de equipo electrónico, acceso a internet y a aplicaciones**

Curso	Porcentaje de participantes que recibió una <b>tableta</b> de BYTE para el curso.	Porcentaje de participantes que recibió un <b>modem</b> de BYTE para el curso.	Capacidad de acceso a las aplicaciones necesarias para acceder a los cursos
Animación	74 %	33 %	4.17
Cinenautas	29 %	14 %	4.57
BYOB	56 %	67 %	4.7
Lego STEAM	43 %	21 %	4.64
Baile moderno	19 %	57 %	4.71

**Tabla 8.2 Satisfacción por asistencia técnica y de aprendizaje virtual**

Curso	Resultado promedio por pregunta			
	P. 17. Personal de BYTE me ayudó cuando tuve problemas con el internet o con las aplicaciones del curso.	P. 18. Internet de acceso confiable/suficientemente fuerte/suficientemente rápido fue un reto para mi participación en el curso.	P. 19. Disfruté aprendiendo de manera virtual.	P. 20. Participando en este curso virtual, mejoré mis habilidades para aprender en línea.
Animación	4.4	3.2	4.35	4.2
Cinenautas	3.42	2.85	4	4.42
BYOB	4.66	4.22	4.44	4.11
Lego STEAM	4.5	4.28	4.57	4.64
Baile moderno	4.69	4.23	4.46	4.5

**Tabla 8.3 Comparación de satisfacción de aprendizaje virtual de los cinco cursos**

Pregunta	Curso	Resultado
P.5	Animación	4.35
P.5	Cinenautas	4
P.5	Build your own business	4.44
P.5	Lego Steam	4.57
P.5	Baile moderno	4.46
Resultado compuesto		4.36

**Tabla 8.4 Socialización en los cursos.**

Curso	Resultado promedio por pregunta			
	P. 23. Hice por lo menos una amistad que ha sido una influencia positiva en mí.	P. 24. El curso me ayudó a trabajar mejor con otros compañeros.	P. 25. El curso me ayudó a comunicarme mejor con mis padres.	P. 26. Mis padres u otros miembros de la familia participaron mucho conmigo durante este curso.
Animación	3.5	3.7	3.85	3.5
Cinonautas	3	3.42	3.42	2.85
BYOB	3	4.11	3.66	3.77
Lego STEAM	3.5	4	3.92	3.85
Baile moderno	3.7	4.3	3.96	3.92

**Tabla 8.5 Desarrollo académico externo.**

Curso	Resultados promedio por pregunta		
	P. 27. Mi experiencia en este curso me ayudó a mejorar en la escuela.	P. 28. Las actividades del curso me motivaron a establecer más metas para mí.	P. 29. Lo que aprendí en este curso de BYTE, me ayudará en el futuro.
Animación	3.65	4.2	4.2
Cinonautas	4.14	4.71	4.85
BYOB	3.44	4.55	4.88
Lego STEAM	4.21	4.35	4.64
Baile moderno	4.03	4.34	4.61

**Tabla 8.6 Desarrollo comunitario y transculturalidad**

Curso	Resultados promedio por pregunta		
	P. 30. Este curso me hizo sentir más comunicado con la comunidad BYTE.	P. 31. Mi experiencia en este curso me ayudó a aprender más sobre la comunidad en la que vivo.	P. 32. He aprendido mucho conociendo y trabajando con la juventud del otro lado de la frontera.
Animación	4.2	3.7	3.95
Cinonautas	4.28	3.5	3.7
BYOB	4.5	4.11	4.3
Lego STEAM	4.28	4.28	4.2
Baile moderno	4.5	4.19	4.2

**Tabla 8.7 Desarrollo personal**

Curso	Resultados promedio por pregunta		
	P. 21. Las actividades en las que participé me ayudaron a expresarme mejor.	P. 22. Las actividades del curso aumentaron mi seguridad en mí mismo.	P. 33. Siento que fui importante para el instructor del curso.
Animación	4.25	3.9	4.15
Cinonautas	4.71	4.4	4.7
BYOB	4	4.22	4.22
Lego STEAM	4.4	4.21	4.5
Baile moderno	4.5	4.5	4.4

**Tabla 8.8 Satisfacción personal**

Curso	Resultado promedio por pregunta			
	P. 34. Las actividades en las que participé fueron divertidas.	P. 35. El curso de BYTE estuvo bien organizado.	P. 36. Me gustaría tomar otro curso de BYTE.	P. 37. Animaría a mis amigos o a mis hermanos a unirse a BYTE.
Animación	4.55	4.7	3.45	4.5
Cinonautas	4.85	4.7	3.2	4
BYOB	4.5	5	4.6	4.7
Lego STEAM	4.7	4.8	4.5	4.6
Baile moderno	4.9	4.7	4.4	4.5