PROYECTO TRANSVERSAL DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

"Montessori: explorando, creando e innovando para transformar el futuro"



Docente responsable:

Ing. Eduardo Lara Gutiérrez

COLEGIO MARÍA MONTESSORI

Espinal – Tolima

2026

PROYECTO TRANSVERSAL DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

"Montessori: explorando, creando e innovando para transformar el futuro"



Docente responsable:

Ing. Eduardo Lara Gutiérrez

Área: Tecnología e informática

COLEGIO MARÍA MONTESSORI

Espinal – Tolima

2026

PROYECTO TRANSVERSAL DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

"La creatividad es el punto de partida de toda innovación y el conocimiento es la herramienta para transformar nuestro entorno".

Proyecto pedagógico orientado al fortalecimiento de las competencias científicas, tecnológicas, investigativas, comunicativas y ciudadanas de los estudiantes, mediante experiencias de aprendizaje práctico, desarrollo de prototipos, experimentación, programación y socialización del conocimiento.

Responsable del proyecto:
Ing. Eduardo Lara Gutiérrez
Docente de Tecnología e Informática.

Institución: Colegio María Montessori
Municipio: El Espinal, Tolima
Año: 2026

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción.
2. Identificación del proyecto.
3. Planteamiento del problema.
4. Justificación.
5. Objetivos.
    - Objetivo general.
    - Objetivos específicos.
6. Marco normativo.
7. Marco teórico.
8. Marco conceptual.
9. Población beneficiaria.
10. Áreas de articulación curricular.
11. Metodología.
12. Desarrollo del proyecto.
13. Actividades y experiencias pedagógicas.
14. Organización y ejecución de la Feria de Ciencia y Tecnología.
15. Recursos.
16. Cronograma.
17. Evaluación y seguimiento.
18. Resultados e impacto esperado.
19. Evidencias.
20. Conclusiones.
21. Recomendaciones.
22. Bibliografía.
23. Anexos.

1. INTRODUCCIÓN

La ciencia y la tecnología constituyen elementos fundamentales para el desarrollo de las sociedades actuales. Su evolución ha transformado la manera en que las personas se comunican, aprenden, trabajan y solucionan las diferentes situaciones de su entorno. En este sentido, la escuela tiene la responsabilidad de promover experiencias educativas que permitan a los estudiantes comprender, explorar y utilizar los conocimientos científicos y tecnológicos de manera creativa, crítica y responsable.

El Colegio María Montessori, reconociendo la importancia de fortalecer estas competencias, desarrolla el Proyecto Transversal de Ciencia, Tecnología e Innovación, liderado desde el área de Tecnología e Informática y articulado con diferentes áreas del conocimiento.

Esta propuesta pedagógica busca trascender la enseñanza tradicional mediante actividades prácticas, experimentales e investigativas que permitan a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en el aula para diseñar, construir y presentar soluciones, prototipos y experiencias relacionadas con la ciencia y la tecnología.

Durante el año lectivo 2026 se desarrollaron diferentes experiencias de aprendizaje relacionadas con la construcción de prototipos tecnológicos, experimentos científicos, programación, pensamiento computacional, física aplicada, electrónica, herramientas digitales y creatividad. Estas actividades permitieron fortalecer habilidades como la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, la comunicación, la investigación y la capacidad de innovación.

Como actividad central de socialización se llevó a cabo la Feria Institucional de Ciencia y Tecnología, un espacio académico y cultural en el que los estudiantes presentaron sus proyectos, demostraciones experimentales y propuestas innovadoras ante la comunidad educativa.

La feria integró exposiciones, muestras interactivas, presentaciones artísticas, experiencias científicas y actividades pedagógicas, convirtiéndose en un escenario para compartir conocimientos, reconocer el talento estudiantil y promover una cultura institucional orientada a la investigación, la creatividad y la innovación.

De esta manera, el proyecto busca consolidarse como una estrategia permanente de formación integral, en la que los estudiantes no sean únicamente receptores de información, sino protagonistas de la construcción del conocimiento.

2. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Aspecto	Descripción
Nombre	Proyecto Transversal de Ciencia, Tecnología e Innovación
Institución	Colegio María Montessori
Año	2026
Área líder	Tecnología e Informática
Responsable	Ing. Eduardo Lara Gutiérrez
Población	Estudiantes de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media
Cobertura	Institucional
Modalidad	Proyecto pedagógico transversal
Actividad central	Feria Institucional de Ciencia y Tecnología
Duración	Año lectivo 2026
Lugar	El Espinal, Tolima

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La transformación científica y tecnológica exige que los estudiantes desarrollen competencias que les permitan comprender los avances de la sociedad y participar activamente en la construcción de soluciones a diferentes problemáticas.

Sin embargo, en los procesos educativos pueden presentarse dificultades relacionadas con la aplicación práctica de los conocimientos, la poca articulación entre las áreas, el desarrollo limitado de habilidades investigativas y la necesidad de fortalecer el pensamiento crítico y creativo.

En ocasiones, los estudiantes comprenden conceptos teóricos, pero requieren mayores oportunidades para experimentar, construir, comprobar hipótesis y relacionar los aprendizajes con situaciones de la vida cotidiana.

Ante esta realidad, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que permitan integrar la ciencia y la tecnología mediante experiencias significativas, en las cuales los estudiantes puedan desarrollar proyectos, construir prototipos, experimentar con diferentes materiales y socializar los resultados de sus aprendizajes.

Por esta razón, el Colegio María Montessori propone fortalecer el Proyecto Transversal de Ciencia, Tecnología e Innovación, utilizando la Feria Institucional de Ciencia y Tecnología como escenario de integración, exposición y divulgación del conocimiento.

Pregunta orientadora:

¿Cómo fortalecer las competencias científicas, tecnológicas, investigativas y creativas de los estudiantes del Colegio María Montessori mediante experiencias prácticas, proyectos interdisciplinarios y espacios institucionales de socialización del conocimiento?

4. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo del Proyecto Transversal de Ciencia, Tecnología e Innovación responde a la necesidad de formar estudiantes capaces de comprender los avances científicos y tecnológicos, utilizar herramientas digitales de manera responsable y proponer soluciones creativas a las situaciones de su entorno.

La implementación de este proyecto permite relacionar los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas con experiencias prácticas que despiertan la curiosidad, promueven la investigación y fortalecen el aprendizaje significativo.

Desde el área de Tecnología e Informática se busca que los estudiantes desarrollen habilidades para identificar problemas, diseñar alternativas, construir prototipos, utilizar herramientas tecnológicas y evaluar el funcionamiento de sus creaciones.

La articulación con Ciencias Naturales, Física, Química y Matemáticas permite comprender los principios científicos que fundamentan diferentes fenómenos y aplicaciones tecnológicas. Asimismo, la participación de Lengua Castellana y Educación Artística fortalece la comunicación, la expresión y la creatividad durante la presentación de los proyectos.

La Feria Institucional de Ciencia y Tecnología representa el principal escenario de integración del proyecto, porque permite que los estudiantes compartan sus experiencias, expliquen los procedimientos desarrollados y demuestren sus aprendizajes ante otros miembros de la comunidad educativa.

Además, esta iniciativa fortalece el trabajo colaborativo, la responsabilidad, la autonomía, el liderazgo y el sentido de pertenencia institucional.

Por tanto, el proyecto contribuye a la formación integral de los estudiantes y promueve una cultura educativa en la que la ciencia, la tecnología y la innovación se convierten en herramientas para comprender y transformar el mundo.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Fortalecer las competencias científicas, tecnológicas, investigativas, creativas y comunicativas de los estudiantes del Colegio María Montessori mediante el desarrollo de experiencias pedagógicas interdisciplinarias, experimentación científica, construcción de prototipos y socialización de proyectos en la Feria Institucional de Ciencia y Tecnología.

5.2. Objetivos específicos

1. Promover el interés por la ciencia, la tecnología y la innovación mediante experiencias prácticas y actividades de investigación escolar.
2. Desarrollar habilidades de pensamiento lógico, crítico y computacional a través de actividades relacionadas con la programación y la resolución de problemas.
3. Incentivar la construcción de prototipos y modelos tecnológicos que permitan aplicar los conocimientos adquiridos en el aula.
4. Fortalecer la comprensión de fenómenos físicos y científicos mediante experimentos y demostraciones prácticas.
5. Articular las diferentes áreas del conocimiento en el desarrollo de experiencias pedagógicas relacionadas con la ciencia y la tecnología.
6. Fomentar el trabajo colaborativo, la creatividad, la autonomía y la responsabilidad en la elaboración de proyectos.
7. Generar espacios de participación y socialización donde los estudiantes puedan presentar sus experiencias y compartir sus aprendizajes.
8. Promover el uso responsable, creativo y crítico de las herramientas tecnológicas y los recursos digitales.
9. Consolidar la Feria Institucional de Ciencia y Tecnología como un espacio de encuentro, divulgación y reconocimiento del talento estudiantil.

6. MARCO NORMATIVO

El proyecto se fundamenta en los principios y orientaciones de la legislación educativa colombiana y en las políticas relacionadas con la formación científica, tecnológica y digital.

Constitución Política de Colombia de 1991. Establece la educación como un derecho y un servicio público con función social, orientado al acceso al conocimiento, la ciencia y la tecnología.

Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación. Define los fines de la educación colombiana y promueve la formación integral, la adquisición de conocimientos científicos y técnicos, la investigación y el desarrollo de capacidades críticas y creativas.

Decreto 1860 de 1994. Reglamenta aspectos pedagógicos y organizativos del servicio educativo y contempla elementos relacionados con el desarrollo de los proyectos pedagógicos.

Decreto 1075 de 2015. Decreto Único Reglamentario del Sector Educación, que compila disposiciones relacionadas con la organización y prestación del servicio educativo.

Ley 1341 de 2009. Establece el marco general para la formulación de políticas públicas relacionadas con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Orientaciones curriculares del Ministerio de Educación Nacional. Constituyen referentes para el desarrollo de competencias científicas, tecnológicas, matemáticas, comunicativas y ciudadanas.

El proyecto también se articula con el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el currículo institucional y las estrategias pedagógicas del Colegio María Montessori.

7. MARCO TEÓRICO

7.1. Ciencia y educación

La ciencia permite comprender los fenómenos naturales y sociales mediante la observación, la formulación de preguntas, la experimentación y el análisis de resultados.

En el contexto escolar, la educación científica busca desarrollar la curiosidad, la capacidad de investigación y el pensamiento crítico, permitiendo que los estudiantes comprendan los principios que explican diferentes situaciones de su entorno.

7.2. Tecnología e innovación

La tecnología comprende los conocimientos, procesos, herramientas y sistemas que las personas desarrollan para satisfacer necesidades y solucionar problemas.

La innovación implica transformar ideas y conocimientos en propuestas, productos o procedimientos que aporten soluciones o generen mejoras.

Desde el ámbito educativo, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar estas capacidades mediante la construcción de prototipos, el diseño de dispositivos y la utilización de herramientas digitales.

7.3. Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia pedagógica que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y desarrollar competencias mediante la planificación y ejecución de actividades orientadas a resolver una pregunta o situación problemática.

Esta metodología favorece la autonomía, la investigación, la colaboración y la aplicación práctica de los contenidos curriculares.

7.4. Aprendizaje experimental

El aprendizaje experimental permite que los estudiantes construyan y desarrollen conocimientos mediante la observación, la manipulación de materiales, la realización de pruebas y el análisis de resultados.

Los experimentos de física, química y ciencias naturales permiten relacionar los conceptos teóricos con fenómenos que pueden observarse y comprobarse.

7.5. Pensamiento computacional

El pensamiento computacional comprende habilidades para analizar problemas, reconocer patrones, organizar información, diseñar algoritmos y construir soluciones mediante procedimientos lógicos.

Su desarrollo contribuye a fortalecer las capacidades de razonamiento y resolución de problemas.

7.6. Educación STEAM

El enfoque STEAM integra cinco campos del conocimiento:

- Science: Ciencias.
- Technology: Tecnología.
- Engineering: Ingeniería.
- Arts: Artes.
- Mathematics: Matemáticas.

Este enfoque promueve experiencias interdisciplinarias en las que los estudiantes utilizan conocimientos de diferentes áreas para diseñar, experimentar y construir soluciones.

8. MARCO CONCEPTUAL

Ciencia: conjunto organizado de conocimientos obtenidos mediante la observación, la investigación y la experimentación.

Tecnología: aplicación de conocimientos y herramientas para solucionar necesidades y problemas.

Innovación: proceso de creación o mejoramiento de productos, ideas, procedimientos y soluciones.

Prototipo: modelo inicial de un producto o dispositivo que permite comprobar su funcionamiento.

Experimentación: procedimiento mediante el cual se realizan pruebas para observar y analizar fenómenos.

Programación: proceso de creación de instrucciones que permiten a un computador o dispositivo ejecutar determinadas tareas.

Pensamiento computacional: capacidad de analizar problemas y diseñar soluciones mediante procesos lógicos y estructurados.

Robótica: campo interdisciplinario que integra electrónica, programación, mecánica y automatización para diseñar y construir sistemas capaces de realizar tareas.

Electricidad: conjunto de fenómenos relacionados con la presencia y el movimiento de cargas eléctricas.

Circuito eléctrico: conexión de componentes que permite el flujo de corriente eléctrica bajo determinadas condiciones.

Creatividad: capacidad de generar ideas originales y proponer diferentes alternativas de solución.

Investigación escolar: proceso de indagación desarrollado por los estudiantes para comprender fenómenos, responder preguntas y construir conocimientos.

9. POBLACIÓN BENEFICIARIA

El proyecto está dirigido a la comunidad estudiantil del Colegio María Montessori, desde preescolar hasta grado undécimo.

La participación se desarrolla de acuerdo con los niveles de formación y las competencias correspondientes a cada grado.

- **Preescolar:** exploración del entorno, reconocimiento de herramientas y experiencias lúdicas relacionadas con la tecnología.
- **Básica primaria:** experimentación sencilla, creatividad, construcción de modelos de movimiento, hidráulicos, areos y utilización inicial de herramientas digitales.
- **Básica secundaria:** desarrollo de prototipos, programación, experimentación científica y aplicación de conceptos tecnológicos.
- **Educación media:** proyectos de mayor complejidad relacionados con programación, automatización y soluciones tecnológicas.

Los docentes y directivos también participan como orientadores, acompañantes y articuladores de las experiencias pedagógicas.

10. ÁREAS DE ARTICULACIÓN CURRICULAR

Área	Articulación con el proyecto
Tecnología e Informática	Diseño, programación, prototipos, herramientas digitales y pensamiento computacional.
Ciencias Naturales	Experimentación, observación de fenómenos y análisis científico.
Física	Electricidad, magnetismo, energía, movimiento, óptica y fluidos.
Química	Propiedades de los materiales, mezclas y transformaciones.
Matemáticas	Mediciones, cálculos, proporciones y análisis de datos.
Lengua Castellana	Redacción de informes, sustentación y comunicación de resultados.
Educación Artística	Diseño, creatividad, expresión y presentación de proyectos.

11. METODOLOGÍA

El proyecto se desarrolla mediante una metodología activa, participativa y experimental, en la cual los estudiantes asumen un papel protagonista en la construcción de sus aprendizajes.

Se implementan estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, la experimentación, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la socialización de experiencias.

El desarrollo metodológico comprende cinco fases:

Fase 1. Exploración e identificación de necesidades

Se presentan situaciones problemáticas, preguntas orientadoras y fenómenos científicos que despiertan el interés de los estudiantes.

Fase 2. Investigación y fundamentación

Los estudiantes consultan información, reconocen conceptos, identifican materiales y comprenden los principios científicos o tecnológicos relacionados con sus proyectos.

Fase 3. Diseño y construcción

Se elaboran propuestas, bocetos, esquemas y prototipos mediante la utilización de materiales, herramientas, componentes electrónicos y recursos digitales.

Fase 4. Experimentación y mejoramiento

Se realizan pruebas, se identifican dificultades, se corrigen errores y se evalúa el funcionamiento de las propuestas desarrolladas.

Fase 5. Socialización y evaluación

Los estudiantes presentan sus proyectos, explican los procedimientos utilizados y comparten los conocimientos adquiridos en espacios institucionales como la Feria de Ciencia y Tecnología.

12. DESARROLLO DEL PROYECTO

Durante el año lectivo 2026, el proyecto se desarrolla mediante actividades de formación, experimentación, diseño, construcción y sustentación de propuestas tecnológicas.

Las experiencias se organizan alrededor de los siguientes ejes:

12.1. Exploración científica y experimentación

Se desarrollan actividades que permiten comprender fenómenos físicos y científicos mediante experiencias prácticas.

Entre las experiencias trabajadas se encuentran:

- Experimentos relacionados con componentes electrónicos.
- Observación de propiedades de los materiales.
- Construcción de modelos y demostraciones científicas.
- Exploración de fenómenos físicos presentes en la vida cotidiana.

12.2. Diseño y construcción de prototipos tecnológicos

Los estudiantes desarrollan proyectos que integran creatividad, diseño, construcción y aplicación de conocimientos.

Entre las propuestas trabajadas se encuentran:

- Carros con movimiento autónomo.
- Maquinaria industrial (banda transportadora, brazos hidráulicos industriales)
- Modelo de metro cable o teleférico.
- Recogedor de basura inteligente.
- Prototipos y dispositivos enfocados en la electrónica y robótica autónoma.
- Programación y diseño web.

Estas actividades permiten comprender la relación entre las necesidades del entorno, el diseño tecnológico y la construcción de soluciones.

12.3. Programación y herramientas digitales

Se promueve el desarrollo de habilidades digitales mediante actividades de programación, diseño y utilización de herramientas informáticas.

Se trabajan experiencias relacionadas con:

- Programación visual mediante Scratch.
- Diseño de animaciones e interacciones.
- Resolución de problemas mediante algoritmos.
- Uso de herramientas digitales para presentar información.
- Desarrollo del pensamiento lógico y computacional.
- Diseño de paginas web.

12.4. Robótica y electrónica

Se promueve el acercamiento a los principios de la electrónica, la automatización y la construcción de dispositivos.

Se desarrollan actividades de reconocimiento de componentes, conexiones eléctricas, motores, sensores y sistemas de control, de acuerdo con el nivel de formación de los estudiantes.

12.5. Física aplicada y energía

Se integran conceptos de física con experiencias de aplicación tecnológica, permitiendo reconocer la presencia de principios científicos en dispositivos y sistemas de uso cotidiano.

Se abordan temas relacionados con electricidad, circuitos, energía, magnetismo, movimiento y funcionamiento de diferentes mecanismos.

13. ACTIVIDADES Y EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS

Las actividades del proyecto se organizan de acuerdo con las capacidades y los aprendizajes esperados para cada nivel educativo.

Actividad	Propósito pedagógico
Construcción de prototipos	Aplicar conocimientos mediante el diseño y elaboración de modelos funcionales.
Experimentos hidráulicos	Comprender propiedades hidráulicas de diferentes materiales.
Maquinaria industrial	Observar fenómenos relacionados con el movimiento y funcionamiento autónomo de prototipos enfocados en soluciones tecnológicas en el sector industrial.
Metrocable o teleférico	Comprender mecanismos de transporte y movimiento.
Recogedor de Basura inteligente	Explorar alternativas tecnológicas para el manejo de residuos.
Páginas web	Reconocer la tecnología como herramienta de solución e innovación en la digitalización de emprendimientos.
Programación en Scratch	Desarrollar pensamiento lógico y computacional.
Actividades de robótica	Integrar electrónica, mecánica y programación.
Presentación de proyectos	Fortalecer la comunicación y la sustentación de conocimientos.

14. ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN DE LA FERIA INSTITUCIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

14.1. Descripción general

La Feria Institucional de Ciencia y Tecnología constituye la actividad central de socialización del proyecto transversal.

Este espacio permite presentar los resultados de los procesos desarrollados durante el año, mediante la exposición de prototipos, experimentos, demostraciones y actividades culturales relacionadas con la evolución científica y tecnológica.

La jornada integra los diferentes niveles educativos y promueve la participación de estudiantes, docentes y directivos.

14.2. Objetivos de la feria

- Socializar los proyectos y experiencias desarrollados por los estudiantes.
- Promover el interés por la ciencia, la tecnología y la innovación.
- Fortalecer la comunicación y la sustentación de conocimientos.
- Fomentar la participación de la comunidad educativa.
- Reconocer la creatividad y el esfuerzo de los estudiantes.
- Integrar las diferentes áreas mediante actividades académicas y culturales.

14.3. Organización de los espacios

La feria contempla diferentes zonas de exposición:

Zona de prototipos: demostración y sustentación de modelos y dispositivos tecnológicos.

Zona de programación y lógica: presentación de animaciones, actividades interactivas, proyectos desarrollados en Scratch y páginas Web.

Zona de ciencias y física aplicada: demostraciones de principios físicos, circuitos eléctricos, conductividad y fluidos.

Zona de seguridad digital: actividades informativas relacionadas con el uso responsable de la tecnología, seguridad informática y herramientas digitales.

14.4. Actividades culturales y académicas

Como parte de la integración institucional se desarrollan presentaciones relacionadas con la evolución de la ciencia y la tecnología:

- Baile de la tecnología.
- Coplas tecnológicas.
- Adivinanzas tecnológicas.
- Poemas a la tecnología.
- Obra de teatro: “La guerra de las generaciones.”
- Baile tecnológico sobre las generaciones.
- Obra de títeres sobre la evolución tecnológica. “El mundo de Tecno”.

Estas actividades permiten integrar el conocimiento con la expresión artística y cultural.

14.5. Pasaporte Tecnológico

Como estrategia de participación y seguimiento se implementa el Pasaporte Tecnológico.

Este instrumento permite que los estudiantes registren su participación en los diferentes stands mediante sellos o firmas.

Su utilización promueve la exploración de las muestras, el aprendizaje activo y la interacción entre los participantes.



14.6. Organización de los recorridos

La jornada se estructura mediante bloques de participación y rotación.

Los grados sextos a octavo participan inicialmente en el recorrido por los stands, mientras los grados noveno a undécimo desarrollan actividades de aula relacionadas con la transformación digital y la inteligencia artificial. Posteriormente se realiza el intercambio de actividades.

Los directores de grupo acompañan a los estudiantes y apoyan el desarrollo de las actividades, garantizando el orden, la participación y el cuidado de los materiales.

14.7. Responsabilidades

La organización requiere la participación de diferentes integrantes de la comunidad educativa:

- Docente líder del proyecto: planeación, coordinación y orientación general.
- Docentes de las áreas: acompañamiento académico y orientación de las actividades.
- Directores de grupo: organización, acompañamiento y supervisión de los estudiantes.
- Estudiantes expositores: preparación, presentación y sustentación de los proyectos.
- Comité de logística: organización de espacios, recursos y desplazamientos.
- Equipo técnico: apoyo en sonido, conexiones y equipos.
- Equipo de registro: documentación fotográfica y audiovisual de la jornada.

15. RECURSOS

15.1. Recursos humanos

- Docentes de las diferentes áreas.
- Estudiantes de todos los niveles.
- Directivos docentes.
- Personal de apoyo y logística.
- Comunidad educativa.

15.2. Recursos tecnológicos

- Computadores.
- Portátiles.
- Proyectores.
- Equipos de sonido.
- Componentes electrónicos.
- Sensores y motores.

- Herramientas digitales.
- Materiales de programación y robótica.

15.3. Recursos materiales

- Cartón y cartulina.
- Material reciclable.
- Madera y elementos de construcción.
- Pegantes y herramientas.
- Cables y conectores.
- Materiales para experimentación.
- Elementos de decoración y señalización.

15.4. Recursos institucionales

- Aulas de clase.
- Sala de informática.
- Patio principal.
- Espacios de exposición.
- Mobiliario institucional.

16. CRONOGRAMA GENERAL

Periodo	Actividades
Primero	Exploración de conceptos científicos y tecnológicos, reconocimiento de herramientas y diagnóstico de conocimientos.
Segundo	Desarrollo de actividades prácticas, experimentación, diseño y construcción inicial de propuestas.
Tercero	Fortalecimiento de proyectos, programación, elaboración de prototipos y pruebas de funcionamiento.
Cuarto	Finalización de proyectos, preparación de exposiciones, socialización y realización de la Feria Institucional de Ciencia y Tecnología.

Actividad central: Feria Institucional de Ciencia y Tecnología, realizada el 22 de octubre de 2026.

17. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

La evaluación del proyecto se desarrolla de manera continua, formativa e integral, teniendo en cuenta los procesos de aprendizaje, la participación y los resultados obtenidos por los estudiantes.

Se consideran los siguientes criterios:

Criterio	Aspectos por evaluar
Investigación	Consulta, comprensión y aplicación de conceptos.
Creatividad	Originalidad y pertinencia de las propuestas.
Construcción	Diseño, elaboración y funcionamiento del prototipo.
Aplicación científica	Comprensión de los principios relacionados con el proyecto.
Trabajo colaborativo	Participación, responsabilidad y cumplimiento de funciones.
Sustentación	Capacidad para explicar procedimientos y resultados.
Participación	Compromiso con las actividades institucionales.

Instrumentos de evaluación:

- Observación directa.
- Rúbricas de valoración.
- Guías de trabajo.
- Registros de avances.
- Sustentaciones.
- Fotografías y videos.
- Listas de participación.
- Evaluación de los proyectos presentados.

18. RESULTADOS E IMPACTO DEL PROYECTO

El desarrollo del proyecto busca fortalecer la formación integral de los estudiantes mediante experiencias que relacionan la teoría con la práctica.

Entre los principales resultados y aportes del proceso se destacan:

1. Desarrollo de habilidades científicas mediante la observación y la experimentación.
2. Fortalecimiento del pensamiento lógico y computacional.
3. Aplicación de conocimientos tecnológicos en la construcción de prototipos.
4. Desarrollo de la creatividad y la capacidad de resolver problemas.
5. Fortalecimiento de las habilidades comunicativas mediante la sustentación de proyectos.
6. Promoción del trabajo colaborativo y la responsabilidad.
7. Integración de diferentes áreas del conocimiento.
8. Mayor participación de los estudiantes en actividades científicas y tecnológicas.
9. Generación de espacios institucionales para compartir experiencias y conocimientos.
10. Fortalecimiento de una cultura de investigación, innovación y aprendizaje práctico.

La Feria Institucional permite visibilizar estos aprendizajes y reconocer el esfuerzo de los estudiantes, docentes y demás participantes.

19. EVIDENCIAS DEL PROYECTO

Las evidencias constituyen el soporte documental y visual del desarrollo del Proyecto Transversal de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Evidencia 1. Planeación y organización

- Documento de propuesta de la Feria de Ciencia y Tecnología.
- Cronograma de actividades.
- Distribución de responsabilidades.
- Organización de los espacios y stands.

Evidencia 2. Desarrollo de proyectos tecnológicos

- Fotografías de los prototipos elaborados.
- Procesos de construcción y experimentación.
- Materiales y componentes utilizados.
- Pruebas de funcionamiento.
- Presentaciones de los estudiantes.



Evidencia 3. Experiencias científicas

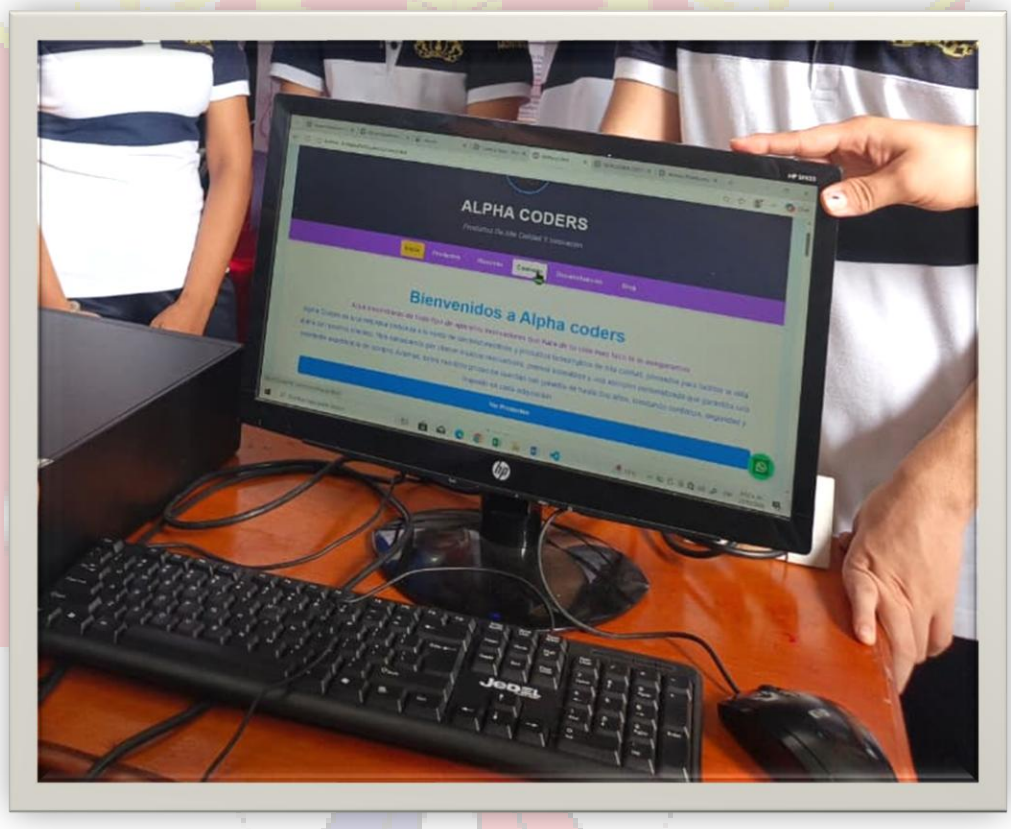
- Experimentos de física y ciencias naturales.
- Demostraciones de conductividad eléctrica.
- Actividades relacionadas con fluidos y energía.
    - Observación y explicación de fenómenos científicos.



-

Evidencia 4. Programación y tecnología

- Proyectos desarrollados mediante Scratch.
- Actividades de programación.
- Dispositivos y prototipos tecnológicos.
- Experiencias relacionadas con robótica y electrónica.



Evidencia 5. Feria Institucional de Ciencia y Tecnología

- Fotografías de los stands.
- Estudiantes explicando sus proyectos.
- Participación de los diferentes grados.
- Registro de la participación de docentes y comunidad educativa.


DIA DE LA
CIENCIA


Día de la
Ciencia y la
Tecnología
Montessorista
2026
Fecha:
Octubre 22 de 2026
Ingreso:
Horario normal
las dos sedes
Uniforme:
Edu Física
Docentes:
uniforme del Lunes.
Nota:
No traer cuadernos.
EXPLORA
DESCUBRE
INNOVA
CREA


TECNOLOGÍA
La tecnología
no solo nos conecta,
también nos hace
soñar en grande
Conecta
Crea
Aprende
Avanza

20. CONCLUSIONES

El Proyecto Transversal de Ciencia, Tecnología e Innovación del Colegio María Montessori representa una estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de las competencias científicas, tecnológicas, investigativas y creativas de los estudiantes.

A través de las experiencias desarrolladas durante el año lectivo 2026, se promueve la aplicación práctica de los conocimientos, el desarrollo de prototipos, la experimentación científica y la utilización de herramientas tecnológicas como medios para comprender y transformar el entorno.

La articulación de las diferentes áreas del conocimiento permite generar experiencias interdisciplinarias que enriquecen los procesos de enseñanza y aprendizaje, fortaleciendo el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas.

La Feria Institucional de Ciencia y Tecnología constituye el principal escenario de integración y socialización de estas experiencias, permitiendo que los estudiantes demuestren sus habilidades, compartan sus conocimientos y reconozcan la importancia de la ciencia y la tecnología en la sociedad actual.

De igual manera, la participación de docentes, directivos y estudiantes fortalece el sentido de pertenencia institucional y contribuye a consolidar espacios educativos donde la creatividad, la investigación y la innovación son protagonistas.

En conclusión, este proyecto permite avanzar hacia una educación más dinámica, participativa y contextualizada, en la que los estudiantes tienen la oportunidad de aprender haciendo, experimentar, crear y proponer soluciones para los desafíos del presente y del futuro.

21. RECOMENDACIONES

- Dar continuidad al proyecto transversal durante los siguientes años lectivos.
- Fortalecer la articulación entre Tecnología e Informática y las demás áreas.
- Promover la participación de todos los niveles educativos.
- Incentivar la creación de nuevos prototipos y experiencias científicas.
- Gestionar materiales y recursos para el desarrollo de proyectos tecnológicos.
- Fortalecer los espacios de investigación y experimentación.
- Vincular a las familias y a la comunidad educativa en las actividades institucionales.
- Organizar un archivo histórico de los proyectos y las evidencias de cada feria.
- Promover el uso responsable y seguro de las herramientas tecnológicas.

22. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Congreso de la República de Colombia. (1991). Constitución Política de Colombia.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Ley General de Educación.
- Presidencia de la República de Colombia. (1994). Decreto 1860 de 1994.
- Presidencia de la República de Colombia. (2015). Decreto 1075 de 2015. Decreto Único Reglamentario del Sector Educación.
- Congreso de la República de Colombia. (2009). Ley 1341 de 2009.
- Ministerio de Educación Nacional. Estándares Básicos de Competencias y orientaciones curriculares.
- Ministerio de Educación Nacional. Orientaciones generales para la educación en tecnología.
- Material pedagógico, guías de aprendizaje y recursos educativos utilizados durante el desarrollo de las actividades institucionales.

23. ANEXOS

Se propone incorporar los siguientes documentos y materiales:

Anexo 1. Propuesta para la organización de la Feria del Día de la Ciencia y la Tecnología.

Anexo 2. Cronograma general de la jornada institucional.

Anexo 3. Registro fotográfico de los proyectos desarrollados durante el año.

Anexo 4. Fotografías de los stands y prototipos tecnológicos.

Anexo 5. Modelo del Pasaporte Tecnológico.

Anexo 6. Registro audiovisual de la Feria Institucional.

Anexo 1. Propuesta para la organización de la Feria del Día de la Ciencia y la Tecnología.

PROPUESTA PARA LA ORGANIZACIÓN DE LA FERIA DEL DÍA DE LA CIENCIA, LA TECNOLOGÍA.
ING. EDUARDO LARA GUTIÉRREZ

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento formaliza la propuesta pedagógica y logística para la ejecución integrada de la Izada de Bandera y el Día de la Ciencia y la Tecnología. La iniciativa busca trascender las dinámicas cívicas tradicionales mediante una metodología activa que combine la solemnidad patria con la cultura de la innovación, el pensamiento lógico y la experimentación científica.

Bajo un enfoque participativo, la jornada integrará actos culturales de alto impacto visual y narrativo con un circuito rotativo de muestras interactivas (stands) liderado por los estudiantes. Con ello, se fomenta la aprehensión del conocimiento tecnológico, la indagación científica y el trabajo colaborativo en la comunidad educativa.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General

Coordinar e implementar la jornada institucional de Izada de Bandera y Feria de Ciencia y Tecnología, articulando expresiones artísticas, muestras de proyectos e intercambios pedagógicos para fortalecer las competencias tecnológicas y ciudadanas en el estudiantado.

2.2. Objetivos Específicos

- ✓ Reconocer el mérito académico: Rendir homenaje a los estudiantes que destacan por su espíritu innovador, pensamiento lógico, creatividad y compromiso con el cuidado de los recursos tecnológicos institucionales.
- ✓ Fomentar el aprendizaje activo: Implementar un circuito de stands pedagógicos e interactivos que abarquen áreas de programación, física aplicada, lógica y productividad digital.
- ✓ Incentivar la cultura digital y científica: Presentar puntos culturales temáticos de alto impacto que evidencien la evolución de la tecnología y estimulen el análisis crítico del futuro digital.
- ✓ Garantizar la fluidez logística: Estructurar un cronograma rotativo por bloques que asegure el orden, la participación total de la comunidad y el uso eficiente de los espacios físicos e insumos técnicos.

3. DESARROLLO DE LA JORNADA

La jornada se estructurará en tres momentos estratégicos diseñados para maximizar el dinamismo y evitar la saturación de los espacios:

3.1. Acto Cívico y Puntos Culturales Centrales

Constará del protocolo ceremonial formal conformado por:

- ✓ Himno de Colombia
- ✓ Himno del Tolima
- ✓ Himno del Espinal
- ✓ Himno de Colegio María Montessori

Posteriormente se realizará condecoración de estudiantes sobre salientes en el área de Informática y Tecnología, consecutivamente seguirá la presentación de actividades culturales inéditas y de carácter temático.

3.2. Circuito Rotativo de Muestras (Stands)

Para evitar congestiones en los stands, los alumnos se dividirán en dos bloques de atención pedagógica rotativa:

- ✓ **Zona de prototipos:** Demostraciones y sustentaciones de prototipos y modelos funcionales aplicados al entorno académico. Investigativo y laboral.
- ✓ **Zona de Programación y Lógica:** Muestra interactiva de animaciones desarrolladas en Scratch.
- ✓ **Zona de Ciencias y Física Aplicada:** Demostraciones prácticas de principios físicos, circuitos eléctricos y fluidos. (Química y Física serán la ares encargadas)
- ✓ **Zona de seguridad Digital:** Estación interactiva e informativa, sobre seguridad informática y retos relámpago de ofimática.

3.3. Mecanismo de Evaluación y Gamificación

Se utilizará el "**Pasaporte Tecnológico**", un formato impreso de control donde cada estudiante recolectará sellos o firmas al participar activamente en cada stand. Los pasaportes diligenciados darán acceso a incentivos académicos y sorteos institucionales al cierre del evento.

Fase	Actividad Principal	Descripción Logística / Pedagógica	Responsables
Pre-Evento	Pruebas de sonido y proyección	Verificación de cableado, fuentes eléctricas, y sistema de audio central.	Profesor Arnold y Eduardo
Protocolo	Izada de Bandera e Himnos	Ubicación de grupos, honores a los símbolos patrios y reconocimiento a estudiantes destacados.	Docentes de Área y Directivos
Muestra Cultural	Presentación de los Puntos culturales	✓ Oración a la Patria (enfocada en la tecnología) homilia Padre bernardo. ✓ Baile: canción a la tecnología profe Estefanía. (Jardín) Poemas alusivos a la tecnología. profe. Leidy (primero) ✓ Títeres, obra sobre la evolución tecnológica. Profe amparo(decimo) ✓ Ejecución del sketch "La Guerra de las Generaciones" Profe Andrea (séptimo) ✓ La evolución del baile y ritmos nuevos mediante la tecnología (octavo) ✓ y proyección del "Noticiero del Futuro" pendiente (decimo) ✓ Baile tecnológico el robot (noveno.) ✓ Concurso: Un día sin tecnología (tiktok). todos los grados	Estudiantes asignados y Comité Artístico

		✓ Trovas " a la tecnología". sextos (1 de cada grado) mateo, Bernal, cortes. ✓ *stand-up comedy* sobre nuestra relación de amor-odio con la tecnología. falta por asignara ✓ Mímica de inventos **falta por asignar (primaria)** ✓ Carrera de relevos (conexión e instalación de un Pc). (1 por grado)	
Feria Bloque A	Recorrido de Stands (Grados 6° a 8°)	Visita interactiva a los stands y recolección de sellos en el **Pasaporte Tecnológico**.	Expositores de Stands y Líderes de Logística
Feria Bloque B	Cine-Foro / Taller en Aula (Grados 9° a 11°)	Desarrollo de taller reflexivo sobre la transformación digital y la inteligencia artificial en el contexto educativo y video clic científico (a cargo del profesor Oscar lamprea).	Directores de Grupo
Feria - Rotación	Intercambio de Bloques A y B	Inversión de actividades: Bachillerato alto visita los stands; grados menores participan en el taller de aula.	Docentes y Logística General
Cierre	Evaluación y Premiación	Validación de pasaportes, sorteo de incentivos, reconocimientos y desmonte organizado de equipos.	Coordinación y Docente Líder

CRONOGRAMA GENERAL DE LA JORNADA

Feria Institucional de Tecnología

(Las fechas quedan sujetas a confirmación institucional.)

Horario Estimado	Etapa / Bloque	Descripción de la Actividad	Responsables
06:30 a.m. – 07:00 a.m.	**Pre-Evento**	Pruebas de sonido, verificación del sistema de audio, conexiones eléctricas y organización de los espacios de presentación.	Profe. Arnold
07:00 a.m. – 07:15 a.m.	**Organización General**	Ingreso y ubicación de estudiantes, docentes e invitados en el patio principal.	Todos Los Docentes.
07:15 a.m. – 07:35 a.m.	**Protocolo Cívico**	Izada de bandera, interpretación de los himnos, honores a los símbolos patrios y reconocimiento a estudiantes destacados.	Directivos y Docentes de Área
07:35 a.m. – 09:00 a.m.	**Muestra Cultural Tecnológica**	Desarrollo de las presentaciones artísticas y culturales preparadas por los estudiantes:	Comité Artístico y Estudiantes Participantes
09:00 a.m. – 09:30 a.m.	**Receso**	Descanso general y organización final de los stands para la feria tecnológica.	Comité de Logística
09:30 a.m.	**Feria Tecnológica - Ronda 1**	**Bloque A (Grados 6° a 8°):** Recorrido por los stands y diligenciamiento del Pasaporte Tecnológico. **Bloque B (Grados 9° a 11°):** Cine-foro o taller sobre transformación digital e inteligencia artificial.	Expositores de Stands, directores de Grupo y Logística
	Rotación	Cambio de grupos, reorganización de espacios y preparación de la segunda ronda de actividades.	Director de cada grado.

10:30 a.m.	**Feria Tecnológica - Ronda 2**	**Bloque B (Grados 9° a 11°):** Recorrido por los stands y Pasaporte Tecnológico. **Bloque A (Grados 6° a 8°):** Taller de aula o cine-foro.	Expositores de Stands, Directores de Grupo y Logística
10:32 p.m. –	**Cierre y Premiación**	Validación de Pasaportes Tecnológicos, rifas, entrega de reconocimientos, conclusiones de la jornada y agradecimientos.	Coordinación, Docente Líder y Comité Organizador
10:35 p.m.	**Desmonte y Salida**	Recolección de equipos, organización de los espacios, entrega de materiales y salida ordenada de estudiantes.	Comité Técnico, Logística y Docentes

CRONOGRAMA DE ACTOS CULTURALES

Orden	Grado	Acto cultural
1	**Preescolar**	Baile de la Tecnología
2	**Primero**	Coplas Tecnológicas
3	**Segundo**	Adivinanzas Tecnológicas
4	**Tercero**	Sin presentación (expositores de stand)
5	**Cuarto**	Sin presentación (expositores de stand)
6	**Quinto**	Sin presentación (expositores de stand)
7	**Sexto**	Poemas a la Tecnología
8	**Séptimo**	Obra de Teatro
	Todos los grados	Carrera de relevos
9	**Octavo**	Baile Tecnológico las generaciones
10	**Noveno**	Baile Tecnológico el robot
11	**Décimo**	Obra de Títeres: Evolución de la Tecnología

La estructura mantiene la idea de la propuesta original de incluir diferentes expresiones culturales relacionadas con la tecnología, entre ellas títeres, poemas, baile y otras actividades artísticas.

DELEGACIÓN DE RESPONSABILIDADES

Responsabilidad	Responsable(s)	Funciones principales
Decoración	**Docentes:** **Yuritza (globos)** **Mayra Ortiz** **Héctor cano** **Yessica** **Cristian**	Diseño y ambientación general de los espacios destinados a la jornada y a las actividades culturales.
Fotografía	**Prof. Giovanny Aroca**	Registro fotográfico de los actos culturales, actividades de la feria, stands y momentos relevantes de la jornada.
Bailes	**Eduardo Lara**	
Stand	**Primaria ciencia** Diana López 3B **Primaria Tecnología:** Profe Marleny 2B Profe Yeni Cárdenas 3ª **Stand secundaria** Oscar Lamprea - ciencia	Verificar la instalación de los stands
Escenografía	**Prof. Andrea Bastidas** y **Prof. Amparo**	Preparación, montaje y organización de los elementos escenográficos requeridos para las presentaciones.
Concursos y juegos	**Prof. Juan y Daniel**	Planeación, organización y desarrollo de concursos y juegos durante la jornada.
Acompañamiento de grupos y vigilancia de stands	**Cada director de grado**	Permanecer con su grupo, orientar a los estudiantes, vigilar el stand correspondiente y garantizar el orden y cuidado de materiales.
Paso de estudiantes de primaria a sede principal	**Profe. Luz Mila y Diana**	
Distintivos	**Iván Hernández SECUNDARIA** **Dayana Grimaldo – Primaria**	
Aseo	**Todos los docentes**	Organización del aseo general de la institución.

5. RESPONSABILIDAD DE LOS DIRECTORES DE GRUPO DURANTE LA FERIA

Cada **director de grado deberá permanecer con su grupo durante el desarrollo de la Feriax Ciencia y Tecnología**, acompañando y supervisando el stand asignado.

Funciones:

- Garantizar la permanencia y organización de los estudiantes en el espacio asignado.
- Orientar a los estudiantes en la presentación y explicación de sus proyectos o productos.
- Vigilar el cuidado de materiales, equipos y elementos utilizados en el stand.
- Mantener el orden y la disciplina del grupo durante la jornada.
- Apoyar las transiciones y desplazamientos cuando corresponda.
- Informar oportunamente cualquier situación que afecte el normal desarrollo de la actividad.

Esta responsabilidad es coherente con la propuesta inicial, que establece la participación de los **expositores de los stands, directores de grupo y equipo de logística** durante el desarrollo de la Feria Tecnológica.

Observaciones

- La Muestra Cultural podrá ajustarse en el orden de las presentaciones según el tiempo de cada grupo.
- Cada presentación tendrá un tiempo aproximado de 5 a 7 minutos, para una duración total cercana a 85 minutos.
- Durante la Feria Tecnológica, los estudiantes deberán portar su Pasaporte Tecnológico, el cual será sellado en cada stand visitado.
- El comité de logística dispondrá de 10 a 15 minutos para las transiciones entre actividades, garantizando el orden y la movilidad de los participantes.

CONCLUSIÓN

La Feria Institucional de Tecnología e Innovación constituye un espacio pedagógico que promueve el aprendizaje significativo mediante la integración de la ciencia, la tecnología, la creatividad y el trabajo colaborativo. A través de las muestras culturales, los stands interactivos, los talleres y las actividades lúdicas, los estudiantes tendrán la oportunidad de demostrar los conocimientos adquiridos, fortalecer competencias del mundo actual y reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la sociedad.

La organización de la jornada mediante un cronograma estructurado garantiza el desarrollo ordenado de cada actividad, favoreciendo la participación activa de toda la comunidad educativa y el cumplimiento de los objetivos propuestos. Asimismo, la evaluación mediante el Pasaporte Tecnológico, los reconocimientos y la premiación fomentan la motivación, el compromiso y el sentido de pertenencia institucional.

En definitiva, esta jornada se proyecta como una experiencia formativa e innovadora que fortalece las competencias tecnológicas, comunicativas, investigativas y ciudadanas de los estudiantes, consolidando una cultura de innovación, creatividad y uso responsable de la tecnología en el ámbito escolar.

Anexo 2. Cronograma general de la jornada institucional.

Cronograma oficial
Feria de Ciencia y Tecnología e Izada de Bandera

Colegio María Montessori
Fecha: jueves, 22 de octubre de 2026.

1. Organización general de la jornada

Horario	Actividad	Responsables
6:00 a. m. – 7:00 a. m.	Decoración de los stands, organización de materiales, ajustes finales y puesta en funcionamiento de los prototipos.	Cada grupo con su director de grado.
7:00 a. m. – 9:05 a. m.	Recorrido por los stands de la Feria de Ciencia y Tecnología, siguiendo el sentido de las manecillas del reloj.	Docentes y directores de grado.
9:05 a. m. – 9:35 a. m.	Descanso general.	Comunidad educativa.
9:35 a. m. – 12:00 m.	Izada de Bandera de Ciencia y Tecnología y presentaciones por grados.	Directivos, docentes y estudiantes.
	El cine foro es rotativo de 20 min según como se vea conveniente	Profesora Dayana

2. Programa de la Izada de Bandera

Horario: 9:35 a. m. – 12:00 m.

Hora	Actividad	Duración
7:00 – 7:02 a. m.	Apertura y bienvenida al evento.	5 min
7:03 – 7:15 a. m.	Santa homilía a cargo del padre, acorde al día	10 min
7:16 – 7:20 a. m.	Palabras del profesor de Tecnología	2 min
7:20 a. m. – 9:05 a. m.	Recorrido por los stands de la Feria de Ciencia y Tecnología, siguiendo el sentido de las manecillas del reloj.	
9:35 – 10:00 am	Himnos patrios e izada de bandera.	10 min

10:02 – 10:07 a. m.	Reconocimiento a estudiantes destacados y lectura de la lista correspondiente. (adjunta)	5 min
10:07 – 10:12 a. m.	Presentación de Prejardín.	5 min
10:12 – 10:17 a. m.	Presentación de Jardín.	5 min
10:17 – 10:22 a. m.	Presentación de Transición.	5 min
10:22 – 10:29 a. m.	Grado primero: poesía a la tecnología.	7 min
10:29 – 10:36 a. m.	Grado segundo: coplas a la tecnología.	7 min
10:36 – 10:43 a. m.	Grado tercero: presentación de carros de impulsión.	7 min
10:43 – 10:50 a. m.	Grado cuarto: presentación sobre Word y PowerPoint.	7 min
10:50 – 10:57 a. m.	Grado quinto: exposición sobre figuras creadas en Word.	7 min
10:57 – 11:03 a. m.	Grado sexto: poema.	6 min
11:03 – 11:13 a. m.	Grado séptimo: obra de teatro.	10 min
11:13 – 11:21 a. m.	Sketch de las generaciones.	8 min
11:21 – 11:29 a. m.	Grado octavo: baile.	8 min
11:29 – 11:37 a. m.	Grado noveno: baile	8 min
11:37 – 11:49 a. m.	Grado décimo: noticiero tecnológico Noti Tech.	12 min
11:49 a. m. – 12:00 m.	Grado décimo: obra de títeres.	
cierre	Palabras de cierre, agradecimientos y finalización del evento.	11 min

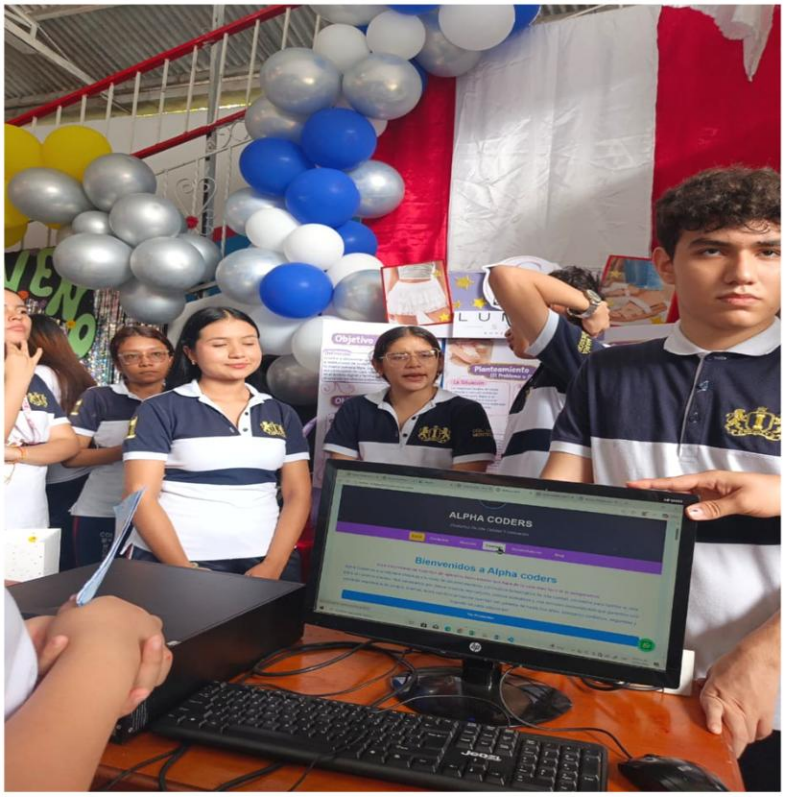
Indicaciones finales:

- Cada director de grado debe tener a sus estudiantes preparados antes de su presentación.
- Los responsables del sonido deben verificar las pistas musicales, los micrófonos y los recursos audiovisuales con anticipación.
- Se recomienda mantener los cambios entre presentaciones dentro del tiempo asignado.

- La duración de la homilía debe confirmarse con el padre para ajustar el cronograma si es necesario.

Anexo 3. Registro fotográfico de los proyectos desarrollados durante el año.




ALPHA CODERS
Bienvenidos a Alpha coders








8°A


Bienvenido
Rueda de la Fortuna

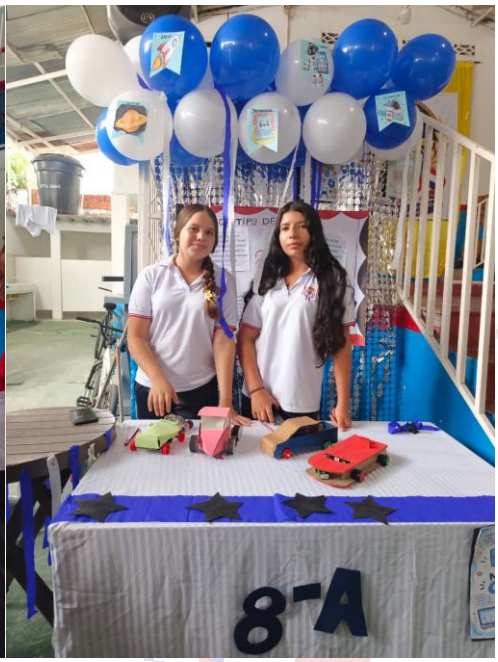

Construye tu propio
ROBOT BENDER
con carton
Bienvenidos a la Ciencia

Anexo 4. Fotografías de los stands y prototipos tecnológicos.






TECNOLOGÍA


8°A


TECNOLOGÍA
APP
MINECRAFT
Cultivos espaciales
OCTAVO
B

Anexo 5. Modelo del Pasaporte Tecnológico.



Anexo 6. Registro audiovisual de la Feria Institucional.






Día de la
TECNOLOGÍA
La tecnología no solo nos conecta, también nos hace soñar en grande
Conecta
Crea
Aprende
Avanza


Día de la
TECNOLOGÍA
La tecnología no solo nos conecta, también nos hace soñar en grande
Conecta
Crea
Aprende
Avanza



ELABORÓ

ING. EDUARDO LARA GUTIÉRREZ

Docente de Tecnología e Informática

Colegio María Montessori

REVISÓ: _____

APROBÓ: _____

FECHA: _____

COLEGIO MARÍA MONTESSORI

Oración, Disciplina y Estudio – Montessori Somos Todos.