

CEMANARIO



BOLETÍN INFORMATIVO OFICIAL
COLEGIO ESTRADA DE MARÍA AUXILIADORA
EDICIÓN 25 - AÑO 12
JULIO 11 DE 2023

Presentamos el ejemplar número **25** de nuestro **CEMANARIO**, boletín informativo Institucional que con regularidad se envía a los padres de familia con el objeto de informar las actividades más importantes de la institución, dar a conocer estrategias, plantear temáticas de interés y en general crear vínculos de comunicación con la comunidad educativa.



EDUCACION QUE INSPIRA

Aprobado por el Consejo Directivo el año anterior, iniciamos este año en el Colegio Estrada de María Auxiliadora el abordaje del **enfoque STEAM+** como uno de los avances más importantes de nuestro Proyecto Educativo Institucional a nivel académico en el 2023.

Conscientes del enorme reto que ello representa, pero teniendo como motivadores la permanente preocupación del Colegio por alcanzar los más altos estándares de calidad en la formación de nuestros estudiantes y los extraordinarios logros alcanzados en los países de Europa, Norteamérica y Asia donde se ha implementado, continuamos con el proceso de desarrollo, a la par con la divulgación, de manera que docentes, estudiantes y padres de familia, reconozcamos no sólo lo que significa una educación STEAM y lo que ello implica, sino que identifiquemos el importante rol que a cada estamento de la comunidad educativa le corresponde, en un proceso que generará una profunda transformación de la forma de aprender y por consiguiente de enseñar, con un alto impacto en el Proyecto de Vida de nuestros estudiantes.

¿EN QUÉ CONSISTE LA EDUCACIÓN STEAM?

STEAM es un enfoque integrador que fomenta el interés de los estudiantes en ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas a medida que desarrolla una variedad de habilidades importantes.

El enfoque STEAM replica en las aulas los modos en que se desarrolla la ciencia: hace preguntas, examina objetos, rastrea antecedentes, indaga sobre necesidades, se plantean hipótesis, se conjeturan respuestas y se vuelve a empezar.

En las aulas esto significa que **los estudiantes aprenden haciendo**. La importancia del enfoque STEAM está en el tipo de pensamiento que fomenta, (lógico-matemático, crítico, etc.) y en las habilidades para el desenvolvimiento en el entorno social y laboral.

A largo plazo, el enfoque Steam favorece el desarrollo de vocaciones científicas (sobre todo en el área de las ingenierías) y el desarrollo de capacidades fundamentales como el trabajo en equipo, la innovación y el desarrollo de talentos.

Todos sabemos que las nuevas generaciones se enfrentan al desafío de un mundo con trabajos no conocidos hasta ahora y la educación de proveerles las herramientas para que se preparen para ello.

Además, entre los objetivos del enfoque aparece el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas.



En ese sentido, cuando los estudiantes se involucran en un proyecto, incorporan los conocimientos de manera integrada, lo que facilita que establezcan conexiones entre áreas y conceptos que en principio parecen disociados.

El desarrollo de habilidades interpersonales, la creatividad y la resolución de problemas son algunos de los objetivos que se planea STEAM y que coinciden con las preocupaciones de la educación actual.

Cambios vertiginosos marcan esta época. El tránsito hacia la cuarta revolución industrial y la consecuente masificación de la inteligencia artificial en todos los ámbitos de la cotidianidad, ya es un hecho. Por otra parte, la crisis climática con la inevitable descarbonización de la economía que conlleva, transformará de manera irreversible el paisaje que hasta ahora conocemos. En paralelo, y de manera inesperada, la pandemia de COVID-19, nos obligó a un confinamiento que aceleró la digitalización de la vida y puso nuevos términos a las formas de relacionamiento entre los seres humanos.



Los desafíos que plantea el futuro no son pocos y STEM+ fomenta la adquisición de los conocimientos, actitudes y habilidades para resolver problemas, pensar críticamente, ser creativos y trabajar colaborativamente con grupos diversos que son requeridas para acceder a las oportunidades de emprendimiento, laborales y profesionales del siglo XXI. STEM+ apunta a formar seres humanos sensibles a problemáticas como el cambio climático, la protección de la biodiversidad, la reconstrucción del tejido social, la generación de emprendimientos y la contribución al desarrollo sostenible y al crecimiento de la economía.

El enfoque STEM+, además de considerar disciplinas científicas y tecnológicas, invita a integrar todas las áreas del conocimiento de manera explícita y como componentes fundamentales de una educación que le apuesta a la creatividad, la experimentación y la innovación con el fin de promover el desarrollo de

competencias específicas, transversales y del siglo XXI. La apuesta del CEMA es retomar el enfoque STEAM+ como una potente herramienta para que los estudiantes se formen en las competencias que se requieren para vivir con bienestar, en un mundo dominado por entornos cambiantes e inciertos.

COMPETENCIAS STEAM+

En concreto, mediante dicho enfoque se promueven competencias científicas a través del acertamiento de los estudiantes a procesos de observación, análisis e investigación con



el fin de solucionar un problema de estudio y competencias matemáticas a través del uso de sistemas matemáticos útiles en la interpretación y validación y resolución de problemas. Asimismo, favorecen el desarrollo de competencias comunicativas a través de la aplicación de habilidades básicas del lenguaje donde se fomentan habilidades sociales de interacción y trabajo colaborativo; competencias ciudadanas mediante el fomento de valores como instrumentos de resolución de problemas y optimización de las relaciones sociales y finalmente, competencias tecnológicas a través de la integración adecuada de las TIC en sus actividades escolares y extracurriculares). En síntesis, la metodología STEAM logra fortalecer el desarrollo de competencias en los estudiantes las cuales resultan de utilidad para su desempeño escolar y extrainstitucional. Dichas competencias permiten al estudiante comprender y dominar su entorno, así como establecer las relaciones sociales necesarias para desenvolverse de forma exitosa en su vida personal, escolar y laboral futura.

METODOLOGÍA DEL ENFOQUE STEAM+

Dado que se modifica el paradigma educativo, pasando de un foco en la enseñanza hacia uno que se centra en el aprendizaje, esto supone el reto de modificar las prácticas de los maestros en el aula.

Uno de los factores de éxito de esta apuesta educativa en el mundo, ha sido estimular a los docentes hacia la implementación de metodologías activas, la integración curricular y las competencias del siglo XXI.

STEM+ es un enfoque educativo que combina conceptos y prácticas disciplinares con aplicaciones al mundo real, mediante el trabajo en equipo y la colaboración. A diferencia de las tareas descontextualizadas o artificiales, los problemas del mundo real involucran a los estudiantes en temas que son importantes en la vida cotidiana y tienen una relevancia social.

Los ambientes de clase en los que los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en la investigación científica, la comunicación y la resolución de problemas de manera colaborativa y, al mismo tiempo, reciben retroalimentación constante tanto de sus profesores como de los mismos compañeros, tienen un efecto positivo en el aprendizaje. Las técnicas de enseñanza que favorecen este tipo de actividades se les conoce como **metodologías activas** y son un conjunto amplio de estrategias centradas en el estudiante. En

nuestro Proyecto, emplearemos entre otras varias, el Aprendizaje Basado en Problemas, el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en Retos, la investigación escolar y la gamificación.

Existe una correlación entre los niveles de implicación y el aprendizaje de los estudiantes. Las metodologías activas aumentan el desempeño de los estudiantes, incrementan su motivación e interés y les permite aplicar los conocimientos y habilidades STEAM en problemas o situaciones de la vida real.

PROYECTOS STEAM+

Iniciamos en este segundo semestre de 2023, tres proyectos del Enfoque STEAM+: Cematronic; Cema en Escena y el Proyecto Neón.

CEMATRONIC

Es el nombre del proyecto que desarrollará actividades de robótica en las que las habilidades relacionadas a las tecnologías digitales son el fundamento

Los estudiantes del presente y del futuro son usuarios digitales. Sus vidas se encuentran atravesadas por diversas tecnologías. Se comunican, exploran, aprenden y realizan la mayoría de sus actividades cotidianas con dispositivos tecnológicos y medios digitales.

La educación digital, la programación y la robótica proponen modelos de enseñanza y aprendizaje que tienen correlación con la sociedad del conocimiento y con las demandas e intereses de los estudiantes y de la sociedad actual. A través de la robótica se implementarán actividades creativas y colaborativas en pos del desarrollo de la capacidad de resolución de problemas, de manera crítica y analítica, poniendo al estudiante como protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Será un “medio de aprendizaje” que facilitará experimentar el paso de las creaciones de un estado mental a uno físico, de lo abstracto a lo concreto.

Objetivos del Proyecto Cematronic

- Enseñar pensamiento computacional, programación y robótica en el Colegio.
- Ofrecer nuevas oportunidades de enseñanza y aprendizaje con metodologías activas.
- Realizar Alfabetización digital e incentivar el paso de alumnos “consumidores” a “productores” de tecnología.
- Fomentar aprendizaje innovador y creativo.
- Impulsar el aprendizaje basado en proyecto.
- Alentar el trabajo interdisciplinario y el pensamiento crítico.
- Desarrollar habilidades y competencias para la sociedad del conocimiento, preparando a los estudiantes para la vida en un mundo complejo y cambiante.
- Fomentar el trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, estos últimos como protagonistas de nuevos desafíos.
- Incrementar el uso y dominio del lenguaje específico y preciso de la ciencia.
- Propiciar la resolución de problemas de manera crítica y analítica.
- Potenciar el pensamiento lógico-matemático
- Despertar vocaciones.

Implementación, fases y actividades



El proyecto se desarrollará en todos los grados de primero a once. Durante este segundo semestre se realizarán dos tipos de actividades:

Talleres teórico prácticos de conceptualización, en los que los estudiantes en cada grado aprenderán contenidos básicos, propios de electricidad, electrónica, mecatrónica, robótica y programación al tiempo que desarrollan microproyectos de construcción de tecnofactos sencillos para lo cual se solicitará un kit d electrónica básica.

Culminará el proceso este semestre con la construcción de un prototipo robótico por cada curso para cuyo desarrollo el Colegio aportará la totalidad de los elementos requeridos. A continuación presentamos el prototipo que se construirá en cada curso como proyecto final; cada prototipo se elabora dentro de un ámbito de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y que también se describen a continuación:

Grado Primero: El sol es una fuente de energía para el planeta.



*¿Puede la energía solar ser una alternativa ambientalmente útil si se usa en vehículos de transporte?

*¿Cómo la energía solar ayuda a disminuir el cambio climático?

Grado Segundo: Energía sostenible para todos.

*¿Cómo afecta el medio ambiente el consumo diario de energía eléctrica?

*¿Cómo pueden las fuentes de energía renovable ayudar al cuidado del medio ambiente?



Grado Tercero: La naturaleza como fuente de inspiración.

*¿Cómo aportan en el diseño de prótesis inspiradas en los movimientos naturales del cuerpo humano las medidas y formas de la mano?

*¿Cómo puede la observación de la naturaleza proporcionarnos ideas para diseñar tecnologías innovadoras?



Grado Cuarto: Robots al servicio del ser humano.



*¿Cómo han innovado los robots la ejecución de las labores de los seres humanos?

*¿Cómo se transformaron en robots al servicio de los seres humanos las máquinas con movimiento autónomo?

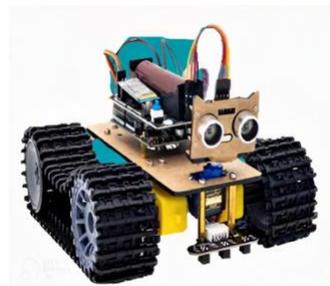
Grado Quinto: Transición energética.

*¿Cómo comparar un automóvil eléctrico con uno de combustible?

*¿Puede la movilidad eléctrica ser la clave para lograr "ciudades limpias"?



Grado Sexto: Explorando el espacio exterior.



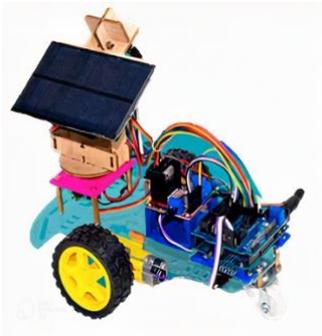
*¿Por qué viajar a Marte es tan importante para los seres humanos?

*¿Cómo se han logrado las sociedades imaginar, conocer y explorar el espacio exterior a través de la historia?

Grado Séptimo: Estaciones espaciales y energías desde el espacio.

*¿Podría la divulgación de la historia de la astronomía y sus desarrollos en Colombia interesar a los jóvenes por el estudio de esta ciencia en nuestro país?

*¿De qué manera estamos conquistando el espacio?



Grado Octavo: Inteligencia artificial y robots humanoides.



*¿Podrá algún día la inteligencia artificial reemplazar a los seres humanos y simular sus emociones?

*¿Cómo funcionan los algoritmos de la inteligencia artificial?

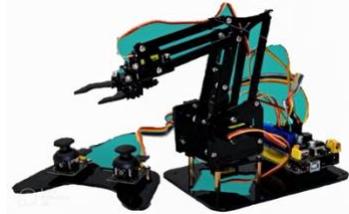
Grado Noveno: La vida articulada.

*¿Qué características presenta la estructura de una telaraña?

*¿Cómo los artrópodos han impactado a las sociedades humanas?



Grado Décimo: Biomecánica.



*¿Cómo se relacionan las variables que intervienen en el diseño de un brazo robótico?

*¿Cómo mejora la biomecánica la actividad deportiva?

Grado Once: El vuelo a control remoto.

*¿Cómo diseñar un servicio de mensajería utilizando drones?

*¿Cómo nos ayudan los drones a cuidar el ecosistema?



CEMA EN ESCENA

El enfoque STEM se centra en la enseñanza de habilidades técnicas y científicas, mientras que el STEAM agrega el componente creativo y artístico gracias a la disciplina de las artes, como una herramienta esencial para la formación de los estudiantes.

Durante mucho tiempo, hablar de ciencia o ingeniería era, automáticamente, oponerse a las artes. Para muchas personas ambas no podían coexistir. Como si fuesen enemigos mortales, donde aparecía una, nunca estaba la otra.

La incorporación de las **Artes** en la educación STEM convirtiéndola en STEAM, permite fomentar la innovación y la creatividad para la resolución de problemas. El arte viene a ejercer un equilibrio entre lo lógico-racional con lo creativo y libre. Juntas trabajan de manera extraordinaria y se convierten en una potente herramienta que ayuda al desarrollo integral de niños y niñas de todos los grados.



El proyecto que desarrollará el componente artístico de nuestro enfoque Steam+ se ha denominado Cema en Escena.

A partir de una metodología completamente activa, los estudiantes desarrollarán un conjunto de habilidades que van desde las competencias clave como comunicación lingüística, aprender a aprender, sentido de la autonomía, espíritu emprendedor y competencia digital, hasta el desarrollo de la autoconfianza, la seguridad, la creatividad, la capacidad de expresión, tanto a nivel verbal como corporal, la relación entre compañeros, la memorización, la dicción y sobre todo, le ayudará al estudiante a aprender a desenvolverse en público, a resolver problemas y a expresar y controlar sus sentimientos y emociones.

Partiendo de la construcción de un montaje escénico ubicado en el género de teatro musical y orientados por un equipo de profesionales especializados dirigidos por la reconocida coreógrafa Mili Grimaldos, los estudiantes, vivirán la extraordinaria experiencia de participar de principio a fin en el desarrollo de un espectáculo de carácter profesional.

El análisis exhaustivo de cada componente de la historia, la creación de los personajes, el trabajo teatral, unido al trabajo coreográfico, musical y vocal desarrollado durante todo el semestre, culminará con un gran evento de fin de año, en el que participará la totalidad de los estudiantes y presentado en un teatro externo en el que los estudiantes vivirán la experiencia de interactuar con un equipo humano de profesionales en sonido, luminotécnicos y tramoyistas; utilizarán equipos de tecnología profesional; dispondrán de camerinos y se presentarán ante un auditorio de más de 500 personas.

En el proceso, además de participar en la construcción colectiva de la obra, participarán en convocatorias y audiciones para la asignación de los diferentes roles.

Los ensayos se realizarán todos los viernes dentro de la jornada escolar, para lo cual se realizará un horario especial que no afectará las actividades de clase.

Cema en Escena por hacer parte de la implementación del enfoque Steam+ ya explicado, requerirá que todos los estudiantes participen de la ejecución del Proyecto.

PROYECTO NEON

La educación emocional es un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del ser



humano, con objeto de capacitarse para la vida y con la finalidad de aumentar el bienestar personal y social. Este proceso propone optimizar el desarrollo humano, es decir, el desarrollo integral de la persona (a nivel físico, intelectual, moral, social, emocional, etc.). Es por tanto una educación para la vida, un proceso educativo continuo y permanente.

La educación emocional prepara a las personas para la adquisición y asimilación de los aprendizajes. En este proceso de educación deben intervenir la familia, el Colegio y el propio entorno, con el objetivo de favorecer el desarrollo de un individuo autónomo, crítico y capaz de mantener buenas relaciones. Para conseguir este objetivo, el Colegio Estrada de María Auxiliadora, ha elaborado un Proyecto Estratégico de Educación Socioemocional que se integra con el Enfoque Steam+, con el Proyecto de Convivencia del Colegio y con los Proyectos Transversales de Prevención de riesgos psicosociales, Educación Sexual, Orientación vocacional y Proyecto de Vida.

El objetivo principal de este proyecto de intervención es el de ofrecer a los estudiantes una base de aprendizaje social y emocional que les ayude en el desarrollo de sus capacidades evolutivas y en la adquisición de aprendizajes y desarrollo de competencias.

Los objetivos específicos que se pretenden conseguir son:

1. Adquirir un mayor conocimiento de las propias emociones.
2. Desarrollar la capacidad de comprender y regular las propias emociones.
3. Proporcionar estrategias para el desarrollo de competencias claves para el equilibrio personal y potenciación de la autoestima.
4. Potenciar actitudes de respeto y tolerancia.
5. Desarrollar una mayor competencia emocional en las relaciones sociales.
6. Potenciar la capacidad de esfuerzo y motivación ante el trabajo.
7. Adoptar una actitud positiva ante la vida.
8. Capacitar a los estudiantes para la resistencia a la frustración.
9. Favorecer el desarrollo integral del alumno.
10. Construir un ambiente escolar fundamentado en la sana convivencia.

Metodología: Proponemos una metodología activa y participativa, en la que a través de talleres y dinámicas de grupo, nuestro alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje

A través de diversas actividades se ofrecerá un grupo de

herramientas para enseñar a nuestros alumnos a tranquilizar sus mentes, a relajar el cuerpo, a sentirse cómodos consigo mismos y crear buenas relaciones con los demás. Pretendemos enseñarles estrategias que les ayuden a identificar las emociones propias y ajenas, a desarrollar la empatía, a hacer frente a los miedos, a trabajar en equipo y a resolver conflictos de forma constructiva.

Partiremos de los diferentes centros de interés de los estudiantes y de las situaciones cotidianas que viven en el día a día, para facilitar su motivación. También de sus vivencias y experiencias, así como de los pequeños conflictos que puedan aparecer en la interacción con sus iguales a lo largo de la jornada escolar, y que dan origen a diferentes situaciones y emociones.

Pautas metodológicas: Los principios metodológicos que vamos a tener en cuenta en el plan de actuación son los siguientes:

- Los aprendizajes que el estudiante realiza en esta etapa deben ser significativos, debiendo establecer relaciones entre lo que ya conoce y lo que aprende nuevo.
- La metodología será globalizadora, es decir, que los contenidos no se van a tratar de forma aislada sino que estarán relacionados entre sí.
- Destacamos el aspecto lúdico de las diferentes actividades por su fuerte carácter motivador y por la posibilidad de que el estudiante establezca relaciones significativas.
- Se creará un ambiente cálido, acogedor y seguro en el que el niño/a se sienta querido y confiado para potenciar al máximo su desarrollo.
- Se mantendrá una estrecha relación con la familia para que haya una unidad de criterios educativos en los distintos ambientes, en los que se desenvuelve el estudiante.
- Coordinación entre el profesorado y la Familia.

Diagnóstico: El proyecto iniciará con la aplicación de un instrumento diagnóstico de condiciones socioemocionales y factores de riesgo que se aplicará a los estudiantes por parte de la Oficina de Orientación del Colegio y que tiene por objeto caracterizar el nivel de dominio de las habilidades socioemocionales de los estudiantes y determinar posibles situaciones de riesgo, con el objeto de establecer la priorización de los objetivos, estrategias y acciones del Proyecto.

¿Por qué Neón?: Siguiendo la tradición institucional de incorporar como estrategia pedagógica el poder generativo de los nombres propios, expresamos **diez** razones que explican porque llamar al Proyecto de Habilidades Socioemocionales, el **Proyecto Neón**.

N	Razón	Proyección
1	Diez es el número atómico del Neón en la tabla periódica	Buscamos construir gente 10 en actitud y expresión de valores
2	El Neón es uno de los Gases Nobles	La persona noble sabe reconocer los méritos ajenos, es atento para con todos, pero especialmente servicial. Con un gran sentido de la justicia, sin intenciones ocultas, hace hasta lo imposible para no dañar a nadie. Su energía y riqueza interior les permite dedicarse también a otros, apoyar sus necesidades.
3	El Neón ilumina	Formaremos gente que brille e ilumine con su luz interior

4	El Neón es el segundo gas más ligero	Tendremos personas libres de cargas emocionales que los agobie
5	La palabra Neón viene del griego Neos que significa Nuevo	Tendremos personas renovadas que saben gestionar sus emociones y establecer relaciones saludables
6	Bajo ciertas circunstancias el Neón produce una luz de color rojo intenso	El color rojo intenso es el símbolo de la pasión. Nuestros estudiantes serán personas motivadas y apasionadas por lo que hacen
7	En la naturaleza el Neón no tiene color, ni olor, ni sabor.	La empatía, la tolerancia y el respeto por las diferencias entre las personas, será un distintivo de nuestros estudiantes
8	El Neón es un gas raro en la Tierra pero abundante en el Universo	Seremos multiplicadores de grandes valores humanos
9	El Neón no produce ningún daño ecológico	El compromiso con los objetivos de desarrollo sostenible caracterizarán a nuestra comunidad
10	El Neón es una sustancia pura	Transparencia en el ser y en el actuar será otro distintivo

AJUSTES ALA JORNADA ESCOLAR

Como anunciamos por medio de la **Circular N°28** y de infografía enviada al grupo de whatsapp de cada curso, **para lograr la implementación de los proyectos del enfoque Steam+ y con el objeto de continuar fortaleciendo la capacitación docente en estos importantes procesos**, ha sido imprescindible introducir un ajuste en la Jornada de Estudio la que durante este segundo semestre se desarrollará en el siguiente horario:



Primaria: 6:30 a.m. a 2:45 p.m.
Bachillerato: 6:30 a.m. a 3:00 p.m.

Este horario regirá a partir del próximo Martes 11 de julio, es decir desde el primer día de regreso a clases. La intensidad horaria de las asignaturas no tendrá ninguna afectación, manteniéndose las mismas 7 horas diarias de clase, pues el recorte de treinta minutos se realizará tomando 15 minutos de los 75 que actualmente tiene la segunda hora de clase, que en adelante será de 60 minutos como todas las demás y 15 minutos de la hora de almuerzo que en adelante será de 45 minutos.

SERVICIO DE RESTAURANTE

Con el objeto de seguir mejorando los Servicios de Bienestar para nuestros estudiantes, a partir del **martes 11 de julio** tendremos un nuevo proveedor del Servicio de Restaurante y de la Tienda Escolar. El servicio será prestado por el Restaurante EL TOKE, cuya propietaria es madre de familia de un estudiante del Colegio. Ella ofrece opciones saludables que cumplen con toda la normatividad vigente. Para sus reservas sólo deben escribir al número de Whatsapp que aparece en la infografía y a disfrutar.

ALMUERZOS CASEROS SALUDABLES Y DELICIOSOS \$11.000
 Deliciosos sin condimentos artificiales, embutidos incluye jugo natural y dulce casero

Reserva tu Almuerzo

- 1 Guarda nuestro número personalizado de almuerzos CEMA **3223693788**
- 2 Revisa el menú semanal en nuestro estado o en la pagina del colegio
- 3 Reserva tu pedido (la noche anterior o máx 8 am) **RECUERDA:** tienes opción de cambiar la ensalada por porción de fruta picada- aguacate o huevo, o cambiar la proteína
- 4 Realiza el pago por cualquier medio digital o contraentrega
- 5 Listo! nosotros nos encargamos del almuerzo de tu hijo

EL Toke

Para los estudiantes cuyos padres le traen el almuerzo, se han habilitado exclusivamente los siguientes horarios:

Lunes a Jueves:	Viernes:
Primaria : 11:00 am a 11:15	11:00 a 11:15 a.m.
Bachillerato: 11:45 a 12:00	Todos los cursos

Solicitamos cumplir estrictamente estos horarios para no generar entorpecimiento en los demás procesos administrativos del Colegio. Los estudiantes que traen el almuerzo desde el inicio de la jornada y que requieren el servicio de calentarlo, deberán entregarlo a la entrada, al personal dispuesto para ello, con el recipiente marcado con nombre y curso en la tapa y en el contenedor de los alimentos, sin este requisito el almuerzo no será recibido para evitar errores, pues el servicio de calentado lo presta el proveedor de la tienda escolar.

FECHA DE OTRAS ACTIVIDADES DEL TERCER PERIODO

FECHA	ACTIVIDAD
Julio 11 a 14	Investigación Institucional. Encuesta a padres, estudiantes y docentes. Desarrolla Grupo Carpe Diem
Julio 13	Eucaristía.
Julio 14	Steam+ Proyecto Cema en Escena. Inicia montaje de Talent Show. Todos los viernes
Julio 18	Reinicia Martes de Prueba, aplicación prueba N° 11 de 1° a 10°
Julio 24	Capacitación de Milton Ochoa. Tips de Pruebas Saber para estudiantes de Grado Once.
Julio 25	Taller del Grupo Sembradores. Motivación a estudiantes de 1° a 11° para la salida a Convivencia.
Julio 26	Investigación Institucional: Actividad de Focus Group con Representantes del Gobierno escolar de padres de familia y estudiantes (Gobernadores, Representantes, Presidente y Vicepresidente)
Julio 27	Steam+ Proyecto Cematronic. Primer taller de Robótica
Agosto 1 a 4	Escuela de Padres. Taller con grupo Sembradores.
Agosto 3	Eucaristía.
Agosto 10	Steam+ Proyecto Cematronic. Segundo taller de Robótica
Agosto 11	Salida a Convivencia. Hacienda Cañaveral en Tenjo
Agosto 17	Actividad del Énfasis: Short films
Agosto 24	Izada de Bandera. Organiza Grados 8° y 9°
Agosto 31	Aplicación de P.G.C. de tercer Período. Horario de clases de 6:45 a 1:00 p.m.
Septiembre 7	Eucaristía.
Septiembre 9	Reunión de Padres de Familia. Entrega de Boletines. Taller con Padres de Familia