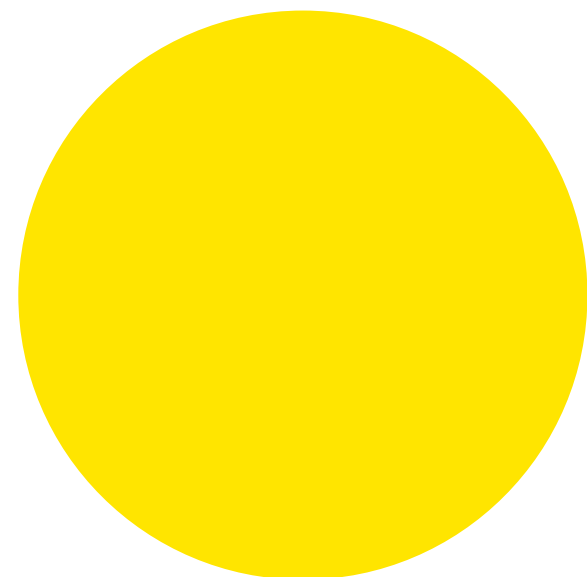


PORTAFOLIO PRODUCTOS Y SERVICIOS



20
AÑOS

MARINA  RTH
FOUNDATION
EDUCATING FOR THE FUTURE

NUESTRA MISIÓN

“Reducir la **inequidad educativa y social** existente en Colombia mediante la **innovación educativa** permanente y la ejecución de programas educativos que desarrollen competencias del siglo XXI en niños y jóvenes”

20
AÑOS

MARINA YRTH
FOUNDATION
EDUCATING FOR THE FUTURE

NUESTRA PROPUESTA DE VALOR

Educación



Innovación

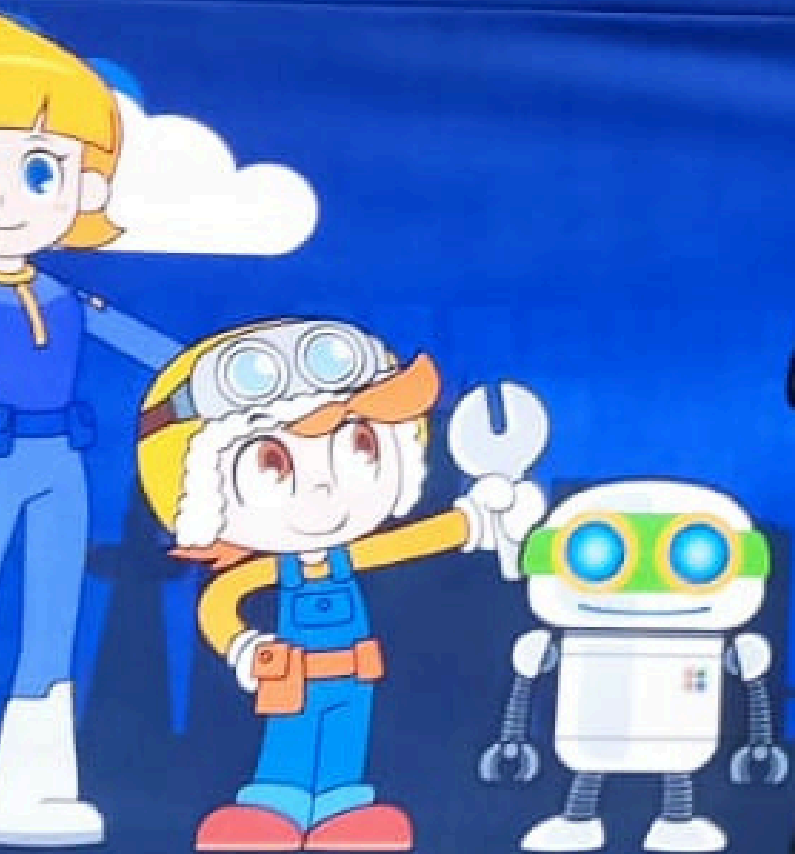


Reducción de brechas y apertura de **oportunidades**
para las niñas, los niños y los jóvenes de territorios
rurales o condiciones de vulnerabilidad

20
AÑOS

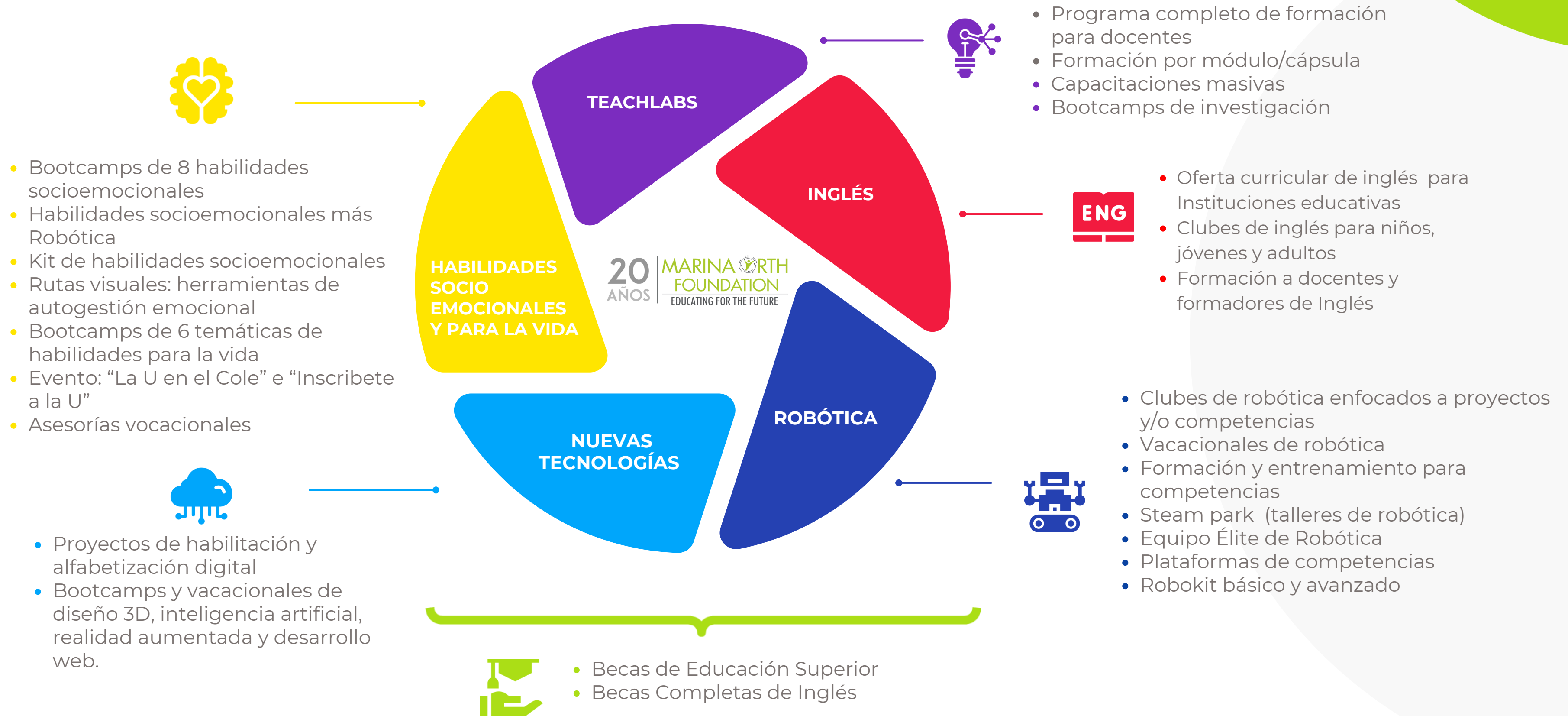
MARINA YRTH
FOUNDATION
EDUCATING FOR THE FUTURE

2023 THE 10TH ANNIVERSARY
INTERNATIONAL
YOUTH ROBOT COMPETITION
2023.8



20
AÑOS | MARINA ROTH
FOUNDATION
EDUCATING FOR THE FUTURE

NUESTRO MODELO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS





20
AÑOS

MARINA ROTH
FOUNDATION
EDUCATING FOR THE FUTURE

TECHLABS (STEM PARA DOCENTES)

Prácticas pedagógicas para docentes y formadores
Cápsulas para la excelencia en la enseñanza

ESCUELA EN MOVIMIENTO

- Desarrollo de rutinas pedagógicas

NUTRICIÓN EMOCIONAL

- Fortalecimiento de habilidades para el manejo de las emociones en ambientes escolares

LA ZONA DEL SABER STEM

- Integración del conocimiento: STEM.
- ABP (Aprendizaje basado en proyectos)
- Proyectos de investigación

TECLE-ANDO

- Utilización de herramientas y recursos TIC para dinamizar los procesos educativos

ENGLISH CONNECTION

- Incorporación del inglés como herramienta pedagógica y didáctica

ROBÓTICA

- Integración de nociones básicas de robótica: electrónica, mecánica y programación en proyectos transversales

20
AÑOS

MARINA YRTH
FOUNDATION
EDUCATING FOR THE FUTURE

TECHLABS (STEM PARA DOCENTES)

Prácticas pedagógicas para docentes y formadores
Cápsulas para la excelencia en la enseñanza

Formación por cápsula

Programa completo

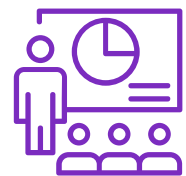
Capacitación masiva



- La formación se realiza sobre una cápsula a necesidad de la población

- Los docentes se forman en las 6 capsulas

- Charla - Taller en alguna de las 6 capsulas



- Formación, planeación y modelación de clase

- Consultorio, formación, planeación, modelación de clase.

- Formación



- Nutrición emocional: 24 horas
- Escuela en movimiento: 18 horas
- Zona de saber STEM: 32 horas
- Tecleando: 26 horas
- English Connection: 26 horas
- Robótica: 32 horas

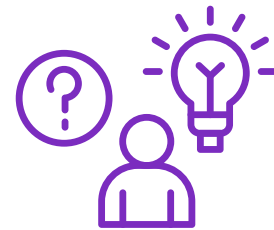
- 96 horas de formación por docente

- 4 a 6 horas de formación

Docentes

BOOTCAMP DE INVESTIGACIÓN

Cartilla de investigación y Kit de materiales



Descubre los pasos para ser un gran investigador



Explorar los fenómenos naturales



Observa, verifica y registra en tu diario



Investiga, experimenta y crea





PROGRAMAS DE INGLÉS

Despertar el interés por el aprendizaje de una segunda lengua



- Desarrollo de **habilidades** de **habla** y **escucha**



- Implementado por **voluntarios internacionales** con **inglés nativo**



- **Conversaciones cotidianas** de los contextos



- Intercambio cultural



- **Motivación** a los estudiantes a seguir **aprendiendo y apropiarse** del idioma

PROGRAMA DE INGLÉS

Modalidades

Clases Curriculares



- Niñas, niños y jóvenes en Instituciones Educativas



- 2 horas a la semana



- Despertar el interés por el aprendizaje de la lengua

Clubes - Extracurriculares

- Niñas, niños y jóvenes

- 2 - 4 horas a la semana

- Desarrollar competencias comunicativas

Curso de Inglés para Docentes

- Docentes y formadores de Inglés

- 2 - 4 horas a la semana

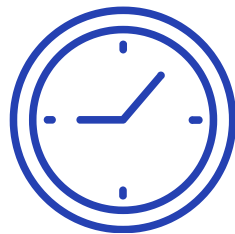
- Desarrollar para la enseñanza del Inglés y para la integración de la tecnología



CLUBES DE ROBÓTICA



- Niñas, niños y jóvenes

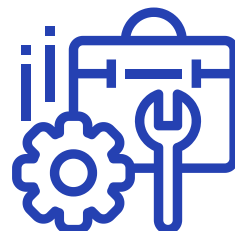


- **2 - 4** horas de formación semanal



- **8** meses de formación anual

- **Electrónica, mecánica y programación**



- **Kit por estudiante** para el trabajo individual

- **Proyectos** que resuelven **problemas del contexto** y las necesidades de la comunidad.



- **Competencias nacionales e internacionales**

- Desarrollo **de competencias socioemocionales**

20
AÑOS

MARINA YRTH
FOUNDATION
EDUCATING FOR THE FUTURE

Los bichitos, amigos de los niños y de las plantas



Elaborado por:
José Ángel Quintero



Elaborado por:
José Manuel Vanegas



Elaborado por:
Juan Manuel Giraldo



Elaborado por:
Jerónimo Narváez



Elaborado por:



Elaborado por:

VACACIONALES DE ROBÓTICA



- Niñas y niños entre los **8 y 13 años**



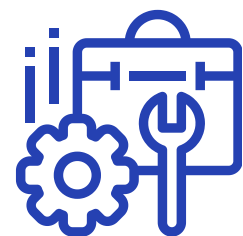
- **12** horas de formación

- **3 horas x 4 días**



- Conceptos básicos de robótica: **electrónica, mecánica y programación**

- **Kit individual** por estudiante



- **Construcción** de un **robot y/o proyecto** que atiende **necesidades del contexto**

- Espacio lúdico, dinámico y divertido

STEAM PARK DE ROBÓTICA

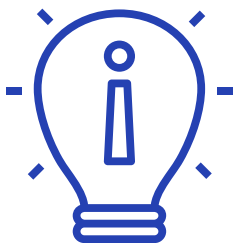
Muestra y taller experiencial alrededor de la robótica



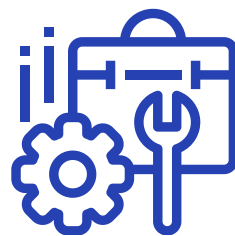
- **Niñas, niños, jóvenes y adultos sin** conocimientos en las temáticas



- 4 horas - 8 horas



- Acercamiento a muestra de **robots creados** en la Fundación
- Interacción con **robots en pistas de competencia**
- **Diseño e impresión 3D**



- **Workshop:** Construcción de un robot o resolución de reto
- Espacio lúdico, dinámico y divertido



20
AÑOS

MARINA YRTH
FOUNDATION
EDUCATING FOR THE FUTURE

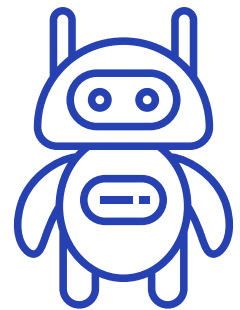
EQUIPO ÉLITE DE ROBÓTICA

Competidores de alto rendimiento



- **9 Niñas, niños, jóvenes** pertenecientes a los clubes de robótica de la Fundación Marina Orth

- Niños, niñas y jóvenes **apasionados por la tecnología e innovación**



- **Seleccionados** por su destacado **desempeño, liderazgo y compromiso**

- Reciben **formación técnica especializada e intensiva**

- Formación complementaria en **inglés técnico, relacionado con las temáticas abordadas**

- Acompañamiento **socioemocional**



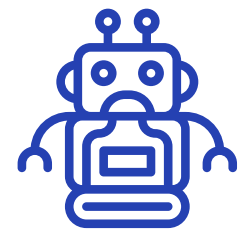
- Desde su conformación en el año 2023, ha sido ganador de **16 medallas en competencias nacionales e internacionales**

ROBOKITS PARA ROBÓTICA

Un mundo completo de microproyectos por realizar en robótica educativa



- **Básico:** 3º, 4º y 5º
- **Avanzado:** 6º, 7º y 8º



- Kit para el desarrollo de conceptos de robótica **electrónica, mecánica y programación**



- Permite la realización de **múltiples proyectos:** Lámpara, carro, linterna,





1. Durante el día...
a. Las plantas sólo respiran
b. Las plantas solamente toman dióxido de carbono y expulsan oxígeno
c. Las plantas sólo realizan la fotosíntesis
d. Las plantas realizan la fotosíntesis y la respiración celular

2. Las plantas gracias a la fotosíntesis...
a. Producen el oxígeno que necesitan todos los seres vivos para respirar
b. Producen todo el oxígeno y la materia orgánica necesaria para la vida
c. Producen materia orgánica y dióxido de carbono necesario para las plantas
d. Producen toda la materia orgánica necesaria para que puedan vivir todos los organismos

3. Durante el proceso de la fotosíntesis...
a. Se desprende oxígeno
b. Se desprende oxígeno y dióxido de carbono
c. Se desprende dióxido de carbono
d. Ninguna opción es correcta

4. Durante la fotosíntesis se usa para producir un gas esencial para nuestra vida...
a. El oxígeno
b. El dióxido de carbono

5. Durante el proceso de la fotosíntesis...
a. La energía de la luz se almacena directamente en las moléculas de ATP
b. Ninguna de las opciones es correcta
c. La energía de la luz se transforma en energía química
d. Hay una transformación de energía lumínica en energía calorífica

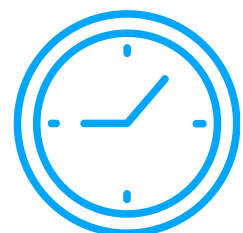
I can help

i ← W - UP ↑
f ← S - Down ↓
o ← D - Right →
n ← A - Left ←

ALFABETIZACIÓN DIGITAL



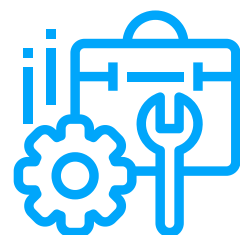
- Niñas, niños y jóvenes



- 1 a 2 horas de formación semanal
- Se puede realizar en jornada **curricular y extracurricular**.



- Apropiación del **uso de dispositivos tecnológicos**
- Acercamiento y **apropiación de herramientas digitales**
- Desarrollo de **competencias en ofimática**
- Apropiación del correcto **uso del internet**



- Aplicación de los conocimientos en el desarrollo de **microproyectos** teniendo como base las herramientas digitales: **creación de videojuegos, producción de videos y/o diseño de piezas publicitarias, programación, y desarrollo web**

NUEVAS TECNOLOGÍAS



- **Niñas, niños y jóvenes**



- **Bootcamps** inmersivos: **3 a 4** horas por bootcamp
- Vacacionales: 12 horas



- **Diseño e Impresión 3D:** capacitación en modelado e impresión 3D para el desarrollo de soluciones que atienden problemáticas de la comunidad.
- **Realidad Virtual (RV) y Aumentada (RA):** creación de experiencias inmersivas para entrenamiento, educación o marketing, con herramientas accesibles y casos prácticos.
- **Internet de las Cosas (IoT):** desarrollo de microproyectos con sensores y dispositivos conectados para automatización de hogares, agricultura inteligente o monitorización industrial.
- **Inteligencia Artificial:** introducción a algoritmos de IA para análisis de datos, chatbots o automatización de procesos.

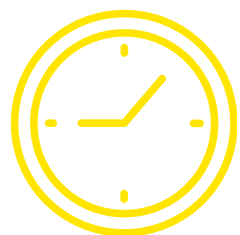


BOOTCAMPS

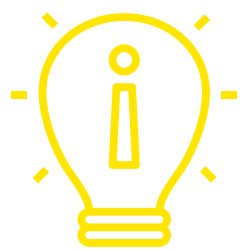
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES



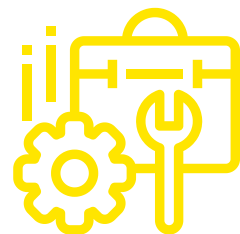
- Niñas y niños de 3° a 5°



- Bootcamps de **2 horas**
- 1 bootcamp por cada habilidad



- Desarrollo y fortalecimiento de **8 habilidades socioemocionales.**
- **Autoconocimiento, manejo de la frustración, regulación emocional, proactividad, empatía, optimismo**



- **Kit de herramientas** para el trabajo de cada habilidad



108

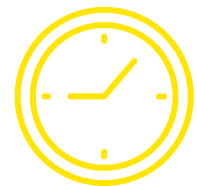
INFORMATE

EVENTO DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL

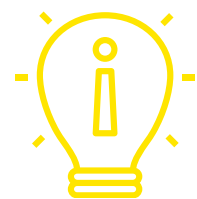
La “U” en el Cole



- Jóvenes de 11°



- Encuentros de **3 horas** en las Instituciones Educativas



- Acerca la **oferta de educación superior, becas y las oportunidades laborales**
- **Interacción directa** de los representantes de las instituciones con los estudiantes



- Convoa **instituciones de educación superior, alcaldías, cajas de compensación familiar y al servicio público de empleo**
- Facilita la **toma de decisiones** para el futuro de los jóvenes



BECAS DE EDUCACIÓN SUPERIOR



- Jóvenes estudiantes **destacados en los** programas de la FMO



- Acceso a la educación superior: **pago de matrícula y/o manutención**
- Acompañamiento en la aplicación a **procesos de admisión de universidades y becas de terceros**



- **Acompañamiento socioemocional** para el becado



- Apoyo con **necesidades específicas** para el óptimo desarrollo de sus estudios: internet, computador, etc

BECAS DE COMPLETAS DE INGLÉS



- Niñas, niños y Jóvenes estudiantes **destacados en los** programas de la FMO



- Acceso a una beca completa de inglés en una Centro de Idiomas de inglés: **pago de matrícula**



- **Acompañamiento socioemocional** para el becado



www.fundorth.org



Fundación Marina Orth

20
AÑOS

MARINA ORTH
FOUNDATION
EDUCATING FOR THE FUTURE