



Proyecciones 2023





Los horarios de la jornada escolar serán los siguientes:

DE LUNES A JUEVES

6:40 a.m. a 2:30 p.m. estudiantes de Pre-escolar a 11°

De 2:30 p.m. a 4:10 p.m. Escuelas de formación para estudiantes inscritos de Preescolar a 11°

DÍA VIERNES

6:40 a.m. a 3:00 p.m. estudiantes de Pre-escolar a 11°

Este día no habrá escuelas de formación.



Capacidad instalada de número de estudiantes por por salón

Pre-escolar – 25

Primaria – 30

6° a 11° - 35





Para Pre-escolar, Primero y Segundo

Sudadera todos los días de la semana

Pantalón de Sudadera Unisex en tela microprince azul oscuro con bordes azul hortensia y blanco, sin bordados. Camiseta blanca tipo polo Unisex, cuello azul oscuro con líneas azul hortensia y blanco, con el escudo del colegio. Chaqueta institucional azul oscura bordada con el nombre del colegio y delantal institucional.

Tenis totalmente blanco. Medias blancas media caña.

Para las clases de educación física será opcional si el estudiante desea usar:

Niñas: Licra azul oscura larga.

Niños: Pantalón azul oscuro.





De Tercero a Undécimo

UNIFORME DE DIARIO DOS DÍAS A LA SEMANA

DAMAS: Jardinera tipo princesa fabricada en tela poliéster escocés azul oscuro. Chaqueta (la misma que se usa con la sudadera), Corbatín dorado de acuerdo al modelo del uniforme. Medias cachemir azul oscuro noche. Camisa blanca manga larga cuello bebe. Zapatos azul oscuro, taches oscuros, cordones azules oscuros.





De Tercero a Undécimo

UNIFORME DE DIARIO DOS DÍAS A LA SEMANA

VARONES: Pantalón: tipo clásico, color azul noche. Chaqueta con escudo del colegio bordado en hilo dorado en el lateral izquierdo del pecho, Camisa blanca manga larga, con cuello para corbata. Corbata en seda dorada. chaleco azul noche en hilo, con escudo del colegio bordado en hilo dorado en el lateral izquierdo del pecho. Media azul oscuro larga. Zapato negro de amarrar, cordones negros.





De Tercero a Undécimo

Sudadera tres días de la semana

Pantalón de Sudadera Unisex en tela microprince azul oscuro con bordes azul hortensia y blanco, sin bordados. Camiseta blanca tipo polo Unisex, cuello azul oscuro con líneas azul hortensia y blanco, bordado azul oscuro del escudo del colegio en el lateral izquierdo del pecho y chaqueta institucional azul oscura bordada con el nombre del colegio.

Tenis totalmente blanco. Medias blancas media caña.

Para las clases de educación física será opcional si el estudiante desea usar:

Niñas: Licra azul oscura larga.

Niños: Pantalón azul oscuro.





SERVICIO DE RUTAS



Se prestará el servicio de rutas.

De lunes a jueves hora de llegada al colegio 6:40 a.m., hora de salida 4:10 p.m.

Los viernes hora de llegada al colegio 6:40 a.m., hora de salida 3:00 p.m. Cuando realicen la reserva del cupo podrán conocer los detalles de la prestación de este servicio.

RECORRIDOS

Zona 1: Comprende las direcciones entre la carrera quinta y novena, la calle 147 y 183

Zona 2: Comprende las direcciones entre la avenida Boyacá y carrera novena, calle 80 y 146

Zona 3: Estudiantes que se encuentran por fuera de las zonas 1 y 2

Los costos se les dará a conocer cuando realicen el proceso de matrícula.





Servicio de restaurante y cafetería escolar

Los costos se les dará a conocer cuando realicen el proceso de matrícula.





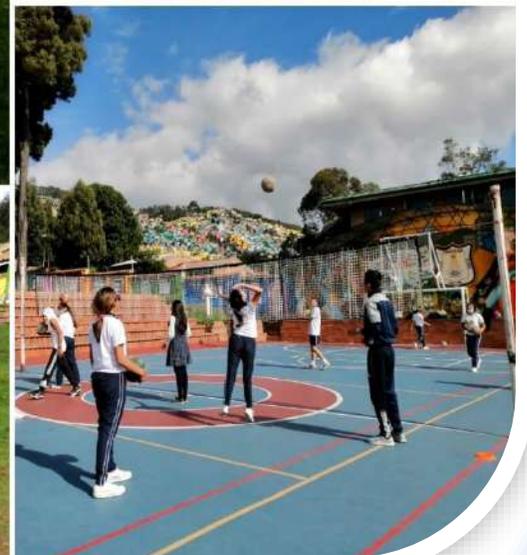
Escuelas de Formación



*Aprovechamiento del tiempo libre
Fortalece la responsabilidad, el desarrollo
físico y del espíritu.
Nos aleja de la soledad.*



**Escuelas de Formación
deportivas y artísticas
organizadas y dirigidas
por el colegio
De lunes a jueves
De 2:30 a 4:10**





Costos escuelas de formación 2023

Dos escuelas de formación

**Una lunes y miércoles
La otra martes – jueves
\$106.000**



**Una escuela de formación
lunes y miércoles
o
Martes y jueves
\$60.000**





Colegio María Inmaculada

November, 2020

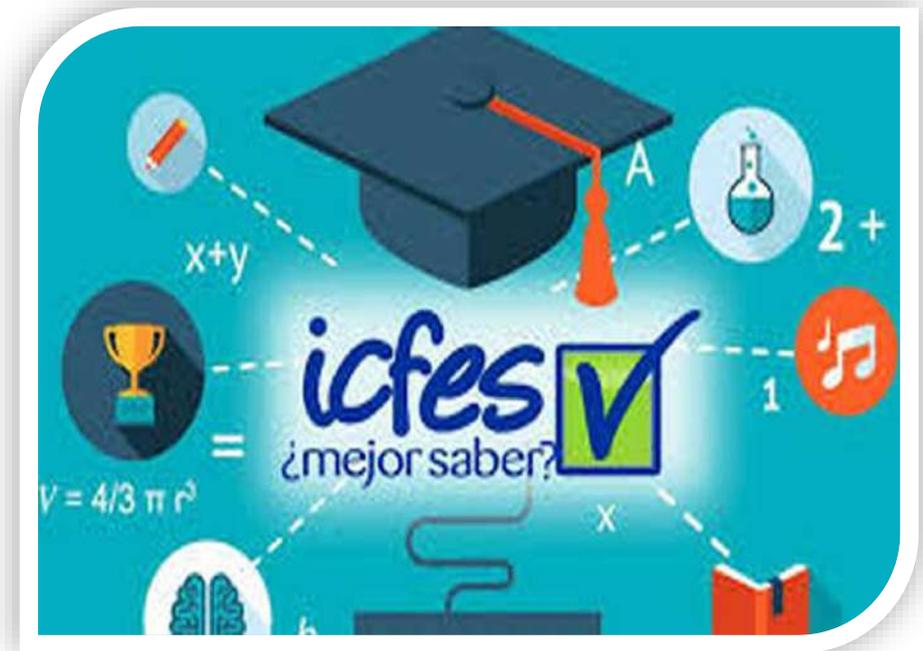
AUTHORIZED
Test Center

**Certificación de
nivel de inglés en
grado Undécimo**



Curso Pre-Icfes

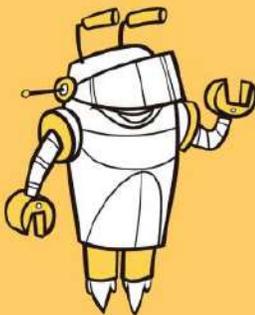
En miras a mejorar los resultados en las Pruebas Saber 11, el consejo directivo ha autorizado que los estudiantes de Décimo y Undécimo realicen el curso Pre-Icfes.





Proyecto de Robótica integrado con informática de Transición a 11°

SET
VEINTI
UNO
ROBÓTICA



Programa para
el desarrollo de
habilidades
21



SANTILLANA



Asignatura de Tecnología y Robótica de Transición a Undécimo con el Proyecto Setventiuno





SET VEINTIUNO ROBÓTICA es un programa para el desarrollo de las Habilidades 21 que articula la innovación curricular transversalizando el enfoque STEAM y la cultura maker. Involucra la metacognición, la sostenibilidad, las habilidades comunicativas, la alfabetización tecnológica, el emprendimiento, la formación del carácter y el pensamiento crítico y computacional.

Recoge así un conjunto de habilidades de muy distinta naturaleza. Incluye saberes en acción, actitudes y valores; hay habilidades más funcionales y otras más actitudinales; algunas son el resultado de la combinación de varias, y muchas de ellas se agrupan en lo que la literatura denomina habilidades «socioemocionales» y tienen que ver con el autoconocimiento, la confianza o la autoevaluación, la autogestión, la autonomía, la adaptabilidad, la iniciativa o el optimismo realista; la conciencia social o empatía y la gestión de las relaciones, la gestión de conflictos, el trabajo en equipo o colaborativo.

El desarrollo de las habilidades 21 favorece la curiosidad intelectual de los niños. Desarrolla estrategias

demandadas por las empresas de hoy y del futuro: liderazgo, innovación, empatía, espíritu maker. Los futuros profesionales deben estar preparados a un contexto cada vez más tecnificado, comunicado y globalizado. La sociedad del conocimiento e Internet reclama unas nuevas competencias que garanticen la completa y satisfactoria realización de nuestros alumnos como profesionales, ciudadanos y personas.

La asignatura de informática se integra con robótica en una sola.





SET
VEINTI
UNO
ROBÓTICA

Nuestros estudiantes desarrollarán



El Pensamiento
computacional



La creatividad



La curiosidad a través
de la Experimentación



Habilidades para la
Impresión 3D



Competencias en
Programación



Destrezas para
la Robótica



METODOLOGÍA STEAM

El enfoque STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Maths) aborda el desarrollo de habilidades de manera transversal proponiendo un dialogo interdisciplinar desde la lúdica y el aprendizaje significativo. Este aprendizaje contextualizado se desarrolla desde los retos propuestos por cada programa en distintos rangos de edad. Así, gracias al aprendizaje basado en proyectos, el programa busca potenciar talentos y habilidades desde la creación de prototipos que den cuenta de los retos planteados.

COMPETENCIAS QUE DESARROLLA

- Favorece la curiosidad intelectual de los niños.
- Desarrolla estrategias demandadas por las empresas de hoy y del futuro: liderazgo, innovación, empatía, espíritu maker.
- Fomenta la autonomía de los niños y desarrolla su capacidad de organización.
- Mejora la capacidad de superación y la resiliencia de los niños.
- Impulsa la capacidad de análisis y síntesis, para enfrentarse a la gran cantidad de información a la que están expuestos.
- Promueve la conciencia ética y ecológica de los niños, trabajando su responsabilidad y compromiso social.
- Favorece la adquisición de los lenguajes del siglo 21 a través de la programación y el pensamiento computacional.
- Desarrolla la autoestima de los niños, permitiéndoles crear y confiar en sus posibilidades.
- Permite resolver problemas de manera emocional, creativa y divergente.

EJES CURRICULARES

- Metacognición
- Habilidades socioemocionales
- Economía y sostenibilidad
- Emprendimiento social
- Alfabetización comunicativa y netiqueta
- Programación,
- Robótica
- Impresión 3D
- Pensamiento computacional



SET
VEINTI
UNO
ROBÓTICA

Componentes



Ruta
del estudiante
(Impresa)

Libroweb

Para el estudiante



Caja de
artefactos

Consultoría
académica

Para la institución



Estas cajas estarán en el aula maker del colegio y son para realizar los diferentes proyectos. Los cuales se realizan por grupos ya que es un trabajo colaborativo.





Componentes

RUTA DEL ESTUDIANTE

La ruta del estudiante es un insumo que acompaña el proceso de cada uno de los cuatro proyectos a realizar durante un año escolar y que se encuentra en diálogo permanente con la plataforma o Libroweb. La ruta contiene orientaciones y actividades para las distintas etapas del proyecto, así como rúbrica de evaluación del prototipo realizado por el equipo creativo de estudiantes. Esta ruta impresa se otorga desde transición hasta el grado once de manera individual para los estudiantes y es la herramienta que les permite llevar el control de las distintas etapas de cada proyecto.

LIBROWEB OFFLINE

El programa cuenta con un Libroweb mediante el cual docentes y estudiantes pueden interactuar con una importante cantidad de recursos digitales e instrucciones técnicas y metodológicas, con el propósito de desarrollar habilidades tecnológicas, digitales y comunicativas.

El Libroweb es una herramienta interactiva que, de la mano con la ruta impresa, le permite a los estudiantes llevar el control de los distintos procesos del proyecto, consultar material de investigación, diseño, construcción y comunicación de las diferentes etapas del proceso creativo de los grupos de trabajo, así como resolver las rúbricas de evaluación de cada proyecto.

CAJA DE ARTEFACTOS

La caja de artefactos es el insumo mediante el cual por grupos de estudiantes (no es individual) realizan sus prototipos, resultado de la investigación acerca del reto y el diseño previo. La caja de artefactos contiene componentes de electrónica, materiales consumibles y manipulables para fabricar los prototipos de manera colaborativa. Las cajas contienen diversos componentes de acuerdo al nivel, elementos de electrónica, tarjetas Arduino, Makey Makey y más insumos para la realización de los proyectos.

Estas cajas se encontrarán dispuestas en el aula maker del colegio para el trabajo por grupos que realizarán los estudiantes.





Proyecto Aula Maker

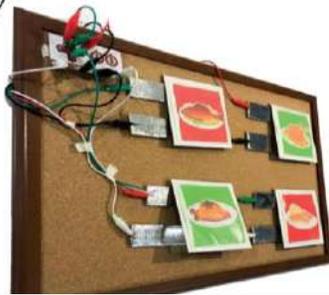
El colegio contará con un espacio para tecnología y robótica en donde los estudiantes pueden explorar una variedad de herramientas y materiales para **construir y crear sus proyectos tecnológicos**.



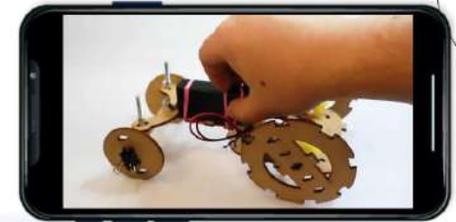
Se trata de un espacio para el aprendizaje colaborativo donde existen suficientes motivaciones para crear y compartir experiencias.

Ejemplos de proyectos

TABLERO PREGUNTÓN
GRADO 2 - EXPLORADORES

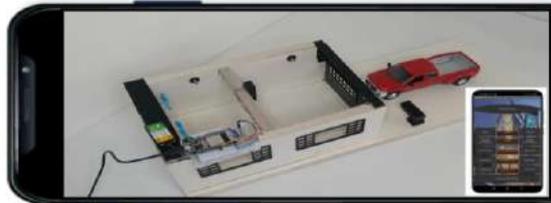


A MÁXIMA VELOCIDAD.
GRADO 3 - PRACTICANTES



CASA INTELIGENTE
Grado 8 - INVESTIGADORES

IOT AL RESCATE. NIVEL
INVESTIGADOR GRADO 8



MINEROS AL ESPACIO
GRADO 9 - EXPERTOS





Textos 2023

La lista de textos la encontrarán publicada en la página del colegio www.colegiomariainmaculada.edu.co

A partir del 29 de noviembre



Proyecto digital C. Naturales – C. Sociales – Inglés – Matemáticas De 1° a 11°

Nota: Los padres de familia que deseen tener el libro de matemáticas en físico para que sus hijos refuercen en casa, ya que en el colegio estaremos trabajando con la plataforma, lo pueden comprar por medio de coordinación académica a partir del regreso a clases en el 2023. En ese momento se les informaría el costo adicional que tendría este.

Aclaremos que el texto igualmente se encuentra disponible en versión digital sin ningún costo y viene ya incluido en el proyecto digital.



Texto físico en inglés + plataforma digital De 1° a 11°



Proyecto Robótica De Transición a 11°



Texto de plan lector Uno por periodo De Prejardín a 11°



Fortalecimiento del trabajo en formación de valores y competencias ciudadanas por medio de nuestros proyectos de formación.





Dentro de nuestros proyectos de formación tendremos actividades culturales, artísticas y deportivas



**EMOCIONES
CON
ANTIFACES**



**ENGLISH
DAY**





CAMPEONES COPA UNISANPABLO



MAIN WARRIORS GOLDEN WARRIORS



Participación en torneos y competencias inter-institucionales



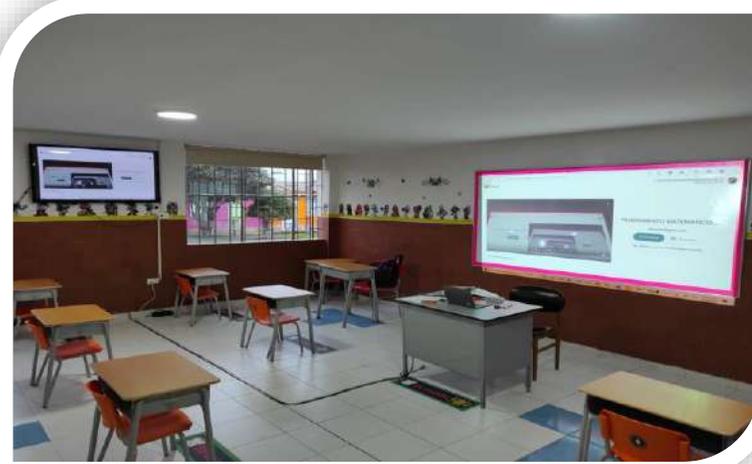


Remodelación Granja



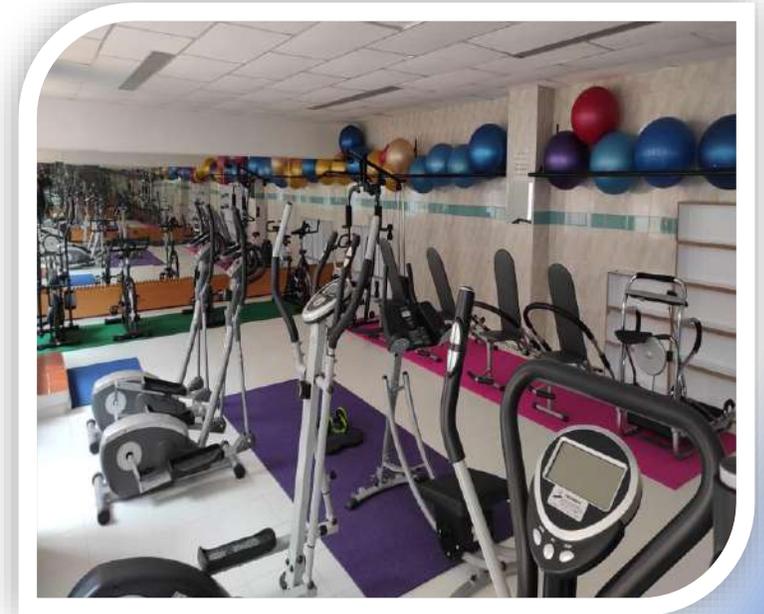


Espacios del colegio para dinamizar los procesos





Espacios del colegio para dinamizar los procesos





Redes Sociales



María Inmaculada School





Redes Sociales

facebook



Colegio
María Inmaculada

SEPTIEMBRE 17 DE 2022 - 8:00 A.M.

PARA PARTICIPAR EN ESTA JORNADA, LOS INVITAMOS A LLAMAR A LAS SIGUIENTES NÚMEROS DE TELÉFONO

(601)6711177 - 3132655167

CORDIALMENTE INVITADOS

Forma parte de nuestra gran familia

Colegio María Inmaculada - Bogotá
3,4 mil seguidores • 16 seguidos

WhatsApp Mensaje Seguir

Publicaciones Información Menciones Opiniones Seguidores Fotos Más

Colegio Mixto



Página web



MARÍA INMACULADA SCHOOL
Bogotá - Colombia

Investigando caminamos **hacia la excelencia**

Síguenos    

- Colegio Mixto
- Inglés intensivo
- Nivel A+ en las pruebas SABER

 Inicio
  Identidad
  Mi colegio
  Admisiones
  Eventos
  Plataforma
  Contáctenos
  Correo Interno
  Pagos

Colegio Mixto ⚡ OPEN DAY ⚡ Inglés Intensivo

- ★ Preescolar - Primaria - Bachillerato
- ★ Formación en valores
- ★ Nivel A+ (MUY SUPERIOR) en las pruebas de estado SABER 11
- ★ Modalidad Académica
- ★ Toys Land -Fantasy Kingdom

- ★ Amplias zonas verdes
- ★ Escuelas de formación
- ★ Portal educativo
- ★ Laboratorios de Química, Física y Biología
- ★ Aulas especializadas e interactiva

Forma parte de nuestra gran familia

OPEN DAY - PROXIMO 17 DE SEPTIEMBRE
Por: MARÍA INMACULADA SCHOOL
Fecha: 09 de Septiembre de 2022



INTERCURSOS - ENCUENTROS DEPORTIVOS 2022
Por: MARÍA INMACULADA SCHOOL

AUDICIONES CHRISTMAS SHOW
Por: MARÍA INMACULADA SCHOOL
Fecha: 15 de Septiembre de 2022



MENÚ RESTAURANTE ESCOLAR - SEPTIEMBRE
Por: MARÍA INMACULADA SCHOOL

CALENDARIO ESCOLAR - 2022



PERIÓDICO ESCOLAR - THE GOLDEN BLUE

<https://www.colegiomariainmaculada.edu.co/>



**Gracias a toda la comunidad educativa
por un año maravilloso.
Los esperamos en el 2023,
para vivir y compartir todo lo que pueden
aprender y disfrutar en nuestro querido
colegio**