



DOCUMENTO GENERAL EXPOEDUCACIÓN Y FELICIDAD ESPAÑA 2026

El presente documento se utilizará en el marco del Evento Expoeducación y Felicidad España 2026, a realizarse en Galicia, España, en el mes de septiembre de 2026, para brindar orientaciones generales sobre los proyectos presentados por las instituciones educativas seleccionadas, los cuales competirán por el reconocimiento al mejor “Proyecto Educativo con enfoque en Tecnología, Metodología STEAM e Inteligencia Artificial”.

Convocatoria: Colegios e instituciones educativas de Iberoamérica que cuenten con formación en nivel de Educación Infantil, Primaria y Secundaria, en sus diferentes modalidades, y que desarrollen proyectos con enfoque en **Tecnología, Metodología STEAM e Inteligencia Artificial**.

Países Invitados: España (país anfitrión), Colombia, Ecuador, Perú, Venezuela, Panamá, Puerto Rico, Brasil, Costa Rica, República Dominicana, Argentina, El Salvador, México, Paraguay, Bolivia, entre otros.

GENERALIDADES

El evento convoca a las instituciones educativas de los diferentes países a postular y representar sus proyectos más destacados, promoviendo la excelencia, la innovación y el intercambio de buenas prácticas. De cada país serán seleccionados los proyectos destacados, que participarán en el Evento **Expoeducación y Felicidad España 2026** como un espacio de alto nivel para el relacionamiento institucional, el intercambio pedagógico y el aprendizaje experiencial, orientado al fortalecimiento de comunidades educativas transformadoras.

Cada institución educativa contará con 2 espacios de interacción:

- Espacio físico (Stand) dentro del Evento Expoeducación y Felicidad España 2026, donde presentará una o varias iniciativas orientadas hacia la Tecnología, la Metodología STEAM y la Inteligencia Artificial a los diferentes estudiantes, directivos y asistentes al evento.
- Espacio de exposición general a todo el auditorio (15 minutos divididos en 10 minutos de exposición y 5 minutos de preguntas), donde, por medio de los recursos que tenga preparados (audiovisuales, físicos, digitales, etc.), socialice su proyecto a los diferentes estudiantes, directivos y asistentes al evento.



Los proyectos deben ser el resultado de un trabajo articulado entre diferentes integrantes de la comunidad educativa (directivos, docentes, estudiantes, padres de familia), materializados en una propuesta tangible, estructurada y comunicable, que evidencie:

- Pensamiento innovador aplicado a contextos reales mediante el uso de tecnología.
- Desarrollo de competencias digitales y pensamiento STEAM.
- Impacto educativo, social, ambiental o económico.
- Enfoque en sostenibilidad, ética digital y proyección a largo plazo.

Cada una de las iniciativas presentadas vincula referentes de Excelencia Pedagógica, evidenciando procesos de Aprendizaje Activo y Significativo, al igual que evidenciar la capacidad de generar Transformaciones Positivas y Duraderas en la comunidad educativa y en su entorno social, ambiental y productivo.

Cronograma Inscripción

- Convocatoria: 1 de noviembre de 2025 al 28 de agosto de 2026.
- Inscripción: 1 de noviembre de 2025 al 28 de agosto de 2026.
- Presentación Preliminar: A cargo de un representante de cada proyecto, por medio de presentación clara y concisa del mismo. Este espacio será acordado entre el adulto líder de cada institución y el representante a cargo de MBC Travel Education, posterior al espacio de inscripción.
- Confirmación y ajustes: Teniendo en cuenta el material suministrado por la institución escolar y la presentación preliminar, se consolidará el listado de los proyectos participantes en Expoeducación y Felicidad España 2026.

Objetivo General

Promover y reconocer iniciativas educativas de alto impacto que integren **la Tecnología, la Metodología STEAM y la Inteligencia Artificial** como ejes formativos, generando espacios de socialización de prácticas pedagógicas de vanguardia y fortaleciendo la construcción de estrategias de aprendizaje activo, que contribuyan a la transformación de las comunidades educativas en Iberoamérica.



ϕ Reconocimiento

Cada una de las instituciones escolares participantes tiene la oportunidad de recibir el reconocimiento como “**Referente Educativo en Tecnología, Metodología STEAM e Inteligencia Artificial**”, obteniendo visibilidad nacional e internacional y la posibilidad de compartir sus experiencias como modelos inspiradores para otras instituciones educativas.

Metodología de Desarrollo

1. **Equipo Expositor:** Cada institución presentará su proyecto con el apoyo de un equipo de estudiantes y el acompañamiento del docente, coordinador o líder pedagógico.
2. **Formato de Presentación:** Las exposiciones deben ser claras, estructuradas y apoyadas en recursos audiovisuales, prototipos, modelos o materiales que faciliten la comprensión del proyecto y su impacto en la comunidad.
3. **Tiempo Asignado:** Cada equipo contará con 10 minutos de presentación, seguidos de una ronda de preguntas por parte del jurado evaluador.

Criterios y Rúbrica de Evaluación

Cada uno de los criterios se encuentra planteado para visualizar los aportes y el estado actual de cada uno de los componentes a evaluar, dentro de las diferentes fases de planeación, desarrollo, exposición y ajuste de cada proyecto.

La valoración numérica final de cada proyecto, se obtiene de la puntuación de cada criterio, dentro de una escala valorativa entre **0 a 100 puntos**.

1. Pensamiento Reflexivo y Transformador:

Evalúa el nivel de **originalidad, creatividad y enfoques novedosos** del proyecto. Se valoran especialmente aquellas propuestas que integren soluciones **tecnológicas, enfoques STEAM o aplicaciones de inteligencia artificial** orientadas a la innovación educativa, con potencial de transformación en contextos locales y globales.

2. Metodología:

Analiza la **estructura, coherencia y claridad del proceso** seguido para el desarrollo del



proyecto. Debe evidenciar:

- Metodología empleada
- Etapas del proyecto
- Justificación del problema u oportunidad identificada
- Recolección y análisis de información
- Desarrollo de soluciones, prototipos o modelos
- Conclusiones y aprendizajes

Se valora la participación activa de los estudiantes en la **experimentación, análisis, toma de decisiones y validación de resultados**.

3. Impacto y Desarrollo:

Evalúa la aplicación del proyecto en su comunidad, entorno o sector de aplicación, así como su **viabilidad, continuidad y desarrollo a largo plazo**. Un proyecto con alto puntaje demuestra:

- Solución de problemáticas reales mediante tecnología.
- Generación de valor educativo, social, tecnológico o económico.
- Posibilidad de réplica o escalabilidad.
- Alineación con principios de sostenibilidad y ética digital

4. Interacción y Trabajo Colaborativo:

Evalúa el nivel de **participación, cooperación e involucramiento** de los actores del proyecto: estudiantes, docentes, comunidad educativa y aliados externos.

Se valora el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, la co-creación y la articulación con el entorno como parte fundamental del proceso innovador y emprendedor.

5. Presentación:

Evalúa la **claridad, estructura y efectividad comunicativa** del equipo expositor. Una presentación efectiva comunica el proyecto de forma ordenada, persuasiva y coherente, utilizando adecuadamente recursos visuales, lenguaje técnico apropiado y una argumentación sólida, así como la capacidad para responder preguntas con seguridad y precisión.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterio	Descriptor de Desempeño			
	Excelente	Buena	Aceptable	En Desarrollo
Pensamiento Reflexivo y Transformador	El proyecto presenta una propuesta altamente original y creativa, con un enfoque tecnológico claramente definido y aplicable. Integra de manera sólida tecnología educativa, metodología STEAM y uso responsable de la inteligencia artificial, evidenciando criterios éticos, pedagógicos y de impacto positivo. Genera un valor diferencial claro mediante soluciones innovadoras a problemáticas reales.	El proyecto incorpora componentes tecnológicos, STEAM y/o de inteligencia artificial con un uso educativo adecuado. Se evidencian intenciones de uso responsable y ético de la IA, aunque algunos enfoques podrían profundizarse para fortalecer su impacto pedagógico y diferenciación.	El proyecto se sustenta principalmente en ideas o herramientas tecnológicas preexistentes. El uso de la inteligencia artificial es básico o instrumental, con escasa reflexión pedagógica o ética sobre su aplicación educativa.	El proyecto no evidencia innovación tecnológica significativa ni un uso consciente, ético o educativo de la inteligencia artificial, limitándose a la réplica de soluciones existentes o a un uso superficial de la tecnología.
Metodología	Aplica una metodología rigurosa, clara y coherente, alineada con los objetivos del proyecto y con enfoques STEAM, pensamiento computacional o aprendizaje basado en proyectos. Integra de manera explícita el uso responsable de la inteligencia artificial, considerando criterios éticos, pedagógicos y de protección de datos. Evidencia fases definidas, análisis de información, toma de decisiones fundamentada y participación activa de los estudiantes.	La metodología es adecuada y pertinente al enfoque tecnológico o STEAM. Incluye el uso de inteligencia artificial con fines educativos, aunque requiere mayor claridad en la justificación pedagógica o en los criterios de uso responsable.	La metodología presenta debilidades en su estructura o justificación. El uso de la inteligencia artificial no está claramente integrado al proceso educativo o carece de reflexión ética y pedagógica suficiente.	La metodología es poco clara, desarticulada o inapropiada. No se evidencia un uso pedagógico ni responsable de la inteligencia artificial, dificultando la comprensión del proceso y los resultados.
Impacto y Desarrollo	El proyecto demuestra un impacto positivo y significativo en la comunidad educativa o su entorno, mediante el uso responsable de tecnología, STEAM e inteligencia artificial. Evidencia beneficios claros, sostenibilidad, continuidad y aportes a la formación ética y digital de los estudiantes.	El proyecto presenta potencial de impacto educativo y tecnológico. El uso de la inteligencia artificial genera beneficios visibles, aunque su alcance, sostenibilidad o reflexión ética aún es limitado.	El impacto del proyecto es reducido o poco claramente definido. El uso de la inteligencia artificial es puntual, con escasa evidencia de impacto educativo, sostenibilidad o aporte formativo.	No se evidencian impactos claros ni beneficios derivados del uso educativo o responsable de la inteligencia artificial en el proyecto.
Interacción y Trabajo Colaborativo	Se evidencia un alto nivel de interacción, liderazgo y trabajo colaborativo. Los participantes reflexionan y toman decisiones conjuntas sobre el uso ético y responsable de la inteligencia artificial, integrando competencias STEAM, co-creación y validación de soluciones tecnológicas en contextos reales.	Existe interacción y trabajo colaborativo. El uso de la inteligencia artificial se discute y aplica de manera básica, aunque con oportunidades de mejora en la reflexión ética, pedagógica y en la participación interdisciplinar.	La interacción es limitada, con escasa reflexión colectiva sobre el uso de la inteligencia artificial y una participación reducida en la toma de decisiones tecnológicas.	No se evidencia interacción significativa ni trabajo colaborativo, ni reflexión sobre el uso responsable de la inteligencia artificial en el proyecto.
Presentación	Presentación estructurada, clara y persuasiva, con dominio conceptual del proyecto y del enfoque tecnológico, STEAM y de inteligencia artificial. El equipo comunica de forma clara el uso educativo, ético y responsable de la IA, empleando recursos digitales adecuados y respondiendo con precisión a las preguntas del jurado.	Presentación comprensible y ordenada. Se explica el uso de la inteligencia artificial, aunque con oportunidades de mejora en la claridad del enfoque educativo, ético o en el impacto visual y comunicativo.	Presentación poco clara o débilmente estructurada. El uso de la inteligencia artificial se menciona de forma superficial, sin suficiente argumentación pedagógica o ética.	Presentación desorganizada o confusa, sin claridad sobre el uso educativo ni responsable de la inteligencia artificial, ni recursos que faciliten la comprensión del proyecto.

Desempeño	Rangos de Puntuación
Excelente	Entre 90 y 100
Buena	Entre 80 y 89
Aceptable	Entre 50 y 79
En Desarrollo	Menor de 50



Nota de aclaración para los Jurados

La categoría “En desarrollo” identifica proyectos con oportunidades claras de fortalecimiento y aprendizaje, coherente con el espíritu formativo, innovador y transformador de Expoeducación España 2026.

Agradecemos su lectura y el interés en formar parte del **Evento Expoeducación España 2026**; un espacio que impulsa la innovación tecnológica, la metodología STEAM y la inteligencia artificial desde la educación, como motor de transformación social.

Quedamos atentos a sus inquietudes, comentarios o aportes. Quedamos atentos a sus inquietudes, comentarios o aportes.

direcciongrupos@mbccorp.us , direccionmarketing@mbccorp.us , gerencia@mbccorp.us

