

ANEXO IMPACTO TECNOLÓGICO



NOMBRE UNIDAD EDUCATIVA

NOMBRE PROYECTO

NOMBRES INTEGRANTES EQUIPO

Sábado, 17 de enero de 2026

1. DATOS GENERALES DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

Categoría:

Impacto Tecnológico

Institución educativa:

Nivel:

Primaria / Secundaria

Nombre de estudiantes o equipo:

Nombre del docente tutor / coach:

2. PROBLEMÁTICA IDENTIFICADA

Describa el problema o necesidad que motivó la creación del proyecto:

3. PROPUESTA DE SOLUCIÓN TECNOLÓGICA

Explique cómo la robótica educativa soluciona el problema:

4. OBJETIVO DEL PROYECTO

Objetivo general:

Objetivos específicos (opcional):

- 1.
- 2.
- 3.

5. COMPONENTES TECNOLÓGICOS UTILIZADOS

Arduino / Microcontrolador/Lego:

Sensores:

Actuadores:

Software de programación:

Otros componentes:

6. FUNCIONAMIENTO DEL PROTOTIPO

Explique paso a paso cómo funciona el proyecto:

7. IMPACTO TECNOLÓGICO Y SOCIAL

Explique a quién beneficia el proyecto y su importancia:

8. INNOVACIÓN DEL PROYECTO

¿Qué hace diferente a su proyecto?

9. POSIBLES MEJORAS FUTURAS

Indique mejoras que se podrían implementar:

10. CONCLUSIÓN

Conclusión del proyecto:

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Declaro que el proyecto presentado es original y ha sido desarrollado exclusivamente por los estudiantes participantes para este concurso. Así mismo, deslindo de toda responsabilidad a la Unidad Educativa Bilingüe Torremar y a los organizadores del torneo por el uso de materiales, información, resultados o aplicaciones derivadas del presente proyecto.

Firma de estudiante 1

Firma de estudiante 2

Firma del Coach:

Fecha:

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (FORMATO APA 7^a. edición)

[1]

[2]

Este formato se deberá entregar durante la Homologación impreso y legible.

ANEXOS:

Incluir fotos que evidencien el desarrollo de su proyecto.

NOTA: 6 hojas como máximo deberá ser el reporte entregado.