



Secretaría de Educación
Ministerio de Capital Humano

2026

Ferias de ciencias y estrategias STEAM

Programa Nacional de Ferias
de Ciencias y Tecnología
Área de Actividades Científicas
Dirección Nacional de Políticas
de Fortalecimiento Educativo



Programa Nacional
de Ferias de Ciencias
y Tecnología

Contenido

Ferias de ciencias: rasgos generales	2
Objetivos de las ferias de ciencias.....	3
Un enfoque STEAM posible.....	4
Propuesta de un enfoque STEAM para ferias de ciencias.....	7
Implementación de un enfoque STEAM situado basado en las ferias de ciencias	9
Propuesta 2026 de ferias de ciencias.....	11
Cupos jurisdiccionales y tipos de proyectos por cada fase	12
Algunos rasgos de las fases de la FN'26:	14
Bibliografía	15

Ferias de ciencias y estrategia STEAM

El Programa Nacional de Ferias de Ciencias y Tecnología planteó desde el ciclo lectivo 2024 la propuesta de implementación de una **estrategia STEAM situada** que busca promover un aprendizaje significativo crítico y con capacidad de ser utilizado con sentido, contexto y creatividad. Un abordaje en el que los estudiantes no solo adquieran conocimientos y habilidades específicas en ciertas áreas sino que también desarrollen habilidades metacognitivas, de resolución de problemas y disposiciones para el aprendizaje continuo y adaptativo. De tal forma este enfoque promueve un permanente ecosistema de aprendizaje, en línea con los objetivos del Compromiso Federal por la Alfabetización establecido en la Política Nacional de Alfabetización (RCFE 465/24) que sienta sus bases en articulación con las veinticuatro jurisdicciones del país.

Ferias de ciencias: rasgos generales

El **Programa Nacional de Ferias de Ciencias y Tecnología** (PNFCyT) surge a fines de 2009 cuando las actividades feriales, presentes en nuestro país desde 1960, pasan de ser organizadas desde la Secretaría de Ciencias del entonces Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva, a ser rediseñadas y coordinadas desde la Secretaría de Educación del Ministerio de Educación.

Las ferias de ciencias son una **propuesta educativa**, una modalidad de trabajo en el aula, que plantea desafíos pedagógicos de diversa índole: educativos, comunicativos, culturales, entre otros. Son un proceso educativo que **nace en el aula** y se prolonga a través del ciclo escolar, por lo tanto, debe considerarse una **actividad curricular** formando parte del calendario escolar de cada jurisdicción.

Desde su concepción e implementación, las ferias de ciencias se generaron como una actividad netamente escolar. Es decir, son y serán actividades en las que participa la comunidad educativa: **sin escuelas no hay ferias de ciencias**.

Cada feria propicia que el foco de los proyectos que se presenten se encuentre en los contenidos de los diseños curriculares correspondientes a cada una de las jurisdicciones, en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) y aquellos documentos que regulen la enseñanza en cada contexto educativo. En la actualidad las ferias de ciencias incluyen proyectos de todas las áreas curriculares y se extienden a todos los niveles y modalidades del sistema educativo nacional.

Las ferias de ciencias forman parte de la **planificación escolar** y pueden considerarse un enfoque educativo con objetivos didácticos asociados al cotidiano de la escuela, a la enseñanza y, fundamentalmente, a la integración de aprendizajes. Resultan un enfoque que apunta a su mejora, es decir, al aumento y la promoción en la calidad de habilidades y capacidades de quienes integran el proyecto educativo. Una parte de esta promoción se identifica en que los trabajos presentados en las ferias de ciencias reflejan la integración en la **construcción y reconstrucción del conocimiento escolar**.

Las ferias de ciencias se instalan en las instituciones educativas como una **estrategia para mejorar los aprendizajes y optimizar la enseñanza** ya que la totalidad del currículo escolar puede ser trabajado en el marco de proyectos feriales. El trabajo escolar basado en la resolución de problemas de modo interdisciplinario y contextualizado, al convertirse en un proyecto de ferias suma un **aspecto comunicacional** específico al presentarse en el **evento ferial de exposición de proyectos**. Esta exhibición enmarca también un profundo proceso de alfabetización en términos de puesta en valor, que se suma a la evaluación continua que lleva adelante el docente dentro del aula en todos los procesos de feria.

Específicamente, durante el evento ferial, un colectivo de docentes (primero de la misma escuela, luego de la jurisdicción y, en la instancia nacional, de otras jurisdicciones) evalúa cada uno de los

proyectos a la luz de distintos indicadores y culminan su puesta en valor con la redacción de una **devolución oral y escrita** que aporta nuevas miradas, sugerencias y recomendaciones, multiplicando las oportunidades de mejora. La devolución completa el enriquecimiento del proyecto desde el diálogo entre docentes evaluadores, docentes orientadores y estudiantes. La puesta en valor de un trabajo de feria de ciencias se constituye como una instancia más de aprendizaje y no representa un juicio crítico sobre el conocimiento de los estudiantes o la labor realizada por los docentes.

De este modo, las ferias de ciencias, que llevan décadas de desarrollo continuo y sostenido en todo el sistema educativo nacional, se convirtieron en una actividad que no solo integra saberes, sino en la que también:

- participan instituciones educativas de gestión estatal y privada;
- convocan a proyectos de indagación escolar realizados por equipos integrados por estudiantes y docentes de los niveles inicial, primario, secundario y superior, y comprenden a todas las modalidades educativas¹;
- los proyectos presentados son llevados adelante por toda la clase, no solo por algunos estudiantes;
- los eventos de feria de ciencias se orientan por las normas escolares, la convivencia escolar, los diseños curriculares jurisdiccionales y los documentos federales y nacionales;
- se integran ferias de ciencias semejantes de otros países;
- participan otras expresiones escolares tales como programas, centros de estudios, orquestas, radios escolares, clubes de ciencias, entre otros.

La suma de estos rasgos hace que la participación en una feria de ciencias permita superar las ideas de un certamen de saberes, una competencia de equipos o una contienda de logros individuales. En las ferias de ciencias no se rinde examen, no hay pruebas a superar, sino saberes por construir y reconstruir en un proceso educativo integrado. La puesta en valor de los proyectos de ferias se constituye como una instancia más de aprendizaje y no representa un juicio crítico sobre el conocimiento de los estudiantes o la labor realizada por los docentes.

La instancia final de este proceso, la **Feria Nacional de Educación en Ciencias, Tecnología, Artes y Matemática**, reúne proyectos representantes de todas las jurisdicciones y se convierte en un momento de encuentro, debate, intercambio de experiencias y sentidos, negociación cultural y diálogo de saberes. La Feria Nacional es una de las pocas instancias para exponer y compartir los resultados del proceso vivido con compañeros, pares, familias, investigadores, miembros de la comunidad académica inmediata y con los responsables de tomar decisiones. Es decir, con todos aquellos que comparten la experiencia y que dan y reciben opiniones, críticas, elogios y sugerencias que conforman la retroalimentación indispensable para avanzar en la solución de problemas y canalizar inquietudes. Al exhibir la producción se genera un reconocimiento auténtico del proyecto de ferias: se comparte con otros actores de la escuela, de la localidad, de la jurisdicción y, al final de su recorrido en la Feria Nacional, del país².

Objetivos de las ferias de ciencias

Entre los principales objetivos de las ferias de ciencias se destacan:

- Generar escenarios de apropiación social de las ciencias (naturales y sociales), las artes, la matemática y la tecnología como parte de la formación integral de los individuos.

¹ Educación Artística, Educación Domiciliaria y Hospitalaria, Educación en Contextos de Encierro, Educación Especial, Educación Intercultural Bilingüe, Educación Permanente de Jóvenes y Adultos, Educación Rural, Educación Técnica y Profesional.

² Eventualmente algunos equipos pueden llegar a presentar sus proyectos en ferias de ciencias de otros países.

- Ampliar la alfabetización de las artes, las letras, la enseñanza, el mundo científico y tecnológico de quienes participan, por ejemplo, a través de la promoción de proyectos que materialicen la educación STEAM situada.
- Poner en evidencia la capacidad de realización de proyectos escolares en matemática, arte, ciencias y tecnología de las instituciones participantes, e identificar y poner en valor las prácticas escolares que ameriten un reconocimiento singular.
- Fomentar la cultura ciudadana y democrática, el espíritu crítico y la curiosidad en niños, jóvenes, adultos, docentes y comunidad en general. Esto implica también estimular actitudes, valores y vocaciones.
- Hacer públicas las expresiones de los pueblos originarios en la esfera del conocimiento, la educación y la indagación, generando mayor reconocimiento e inclusión social.
- Reconocer los saberes propios, los lenguajes de los diferentes grupos sociales y culturales, y los nuevos mundos simbólicos constituidos y generados a partir de los cambios de época.

Además, se propicia:

- Contribuir con el avance de acciones educativas que faciliten la adquisición de habilidades de indagación, expresión y comunicación, que permitan el descubrimiento y la apropiación tanto de valores como de principios y metodologías propios de las artes, las ciencias, la matemática y la tecnología.
- Brindar un espacio adecuado para el perfeccionamiento y profundización del saber y la creatividad como motores para el desarrollo social.
- Impulsar el intercambio de experiencias educativas entre participantes de todas las jurisdicciones del país: estudiantes; docentes; asesores científicos, artísticos y técnicos; agentes culturales; directivos; investigadores científicos; familias; funcionarios; miembros de la comunidad educativa; políticos; público en general; etcétera.
- Favorecer la consolidación de comunidades de práctica, de enseñanza y de saber, que contribuyan a estrechar lazos entre ellas y la comunidad.
- Visibilizar algunas necesidades de investigación educativa y del desarrollo tecnológico asociado.
- Hacer visible el carácter inter y transdisciplinario del conocimiento.
- Promover un cambio cultural a favor de las artes, las ciencias, la matemática y la tecnología ubicando el conocimiento en la vida cotidiana de las nuevas generaciones.

Un enfoque STEAM posible

La palabra **STEM** surge como acrónimo en inglés para designar la prioridad educativa en áreas específicas del currículo: **Science, Technology, Engineering y Mathematics** (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemática). En sus comienzos, STEM representó la relevancia educativa, social y económica que se le asignaba a esos campos de saberes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en algunos países (España, Estados Unidos, Suecia, entre otros) en los que las propuestas STEM comenzaron a ser prioritarias³ para la educación básica.

STEM se transformó, posteriormente, en un **enfoque pedagógico** que concentra a los campos de las Ciencias Naturales y Sociales, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Actualmente, al ampliar el

³ Por prioridad referimos a la asignación de fondos en áreas específicas, al reconocer su relevancia para el crecimiento y la competitividad de diversos sectores.

enfoque original a las **Artes**, se denomina **STEAM**: Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas, y fomenta el desarrollo integral de habilidades y competencias en esos campos.

En gran parte de la literatura específica (Williams, 2011; Kim, 2016; Revilla, et al., 2021) el **enfoque STEAM** se presenta como un conjunto de didácticas (singulares, innovadoras) que prioriza la actividad de los estudiantes de modo interdisciplinario y contextualizado por medio de la resolución de problemas (reales, pero no solo reales), basados en el planteo y desarrollo de múltiples y variados proyectos de aula.

Este enfoque se sustenta en los cambios de patrones o estándares surgidos de las necesidades emergentes de la sociedad, buscando ofrecer conocimientos específicos de cada disciplina y promover habilidades y capacidades en un permanente ecosistema de aprendizaje.

Algunas líneas educativas coinciden en que el enfoque STEAM propone:

- mejorar la calidad de las experiencias de aprendizaje de los alumnos (Rogers, 2005)
- aumentar el interés de los estudiantes, mejorar los saberes en las prácticas de alfabetización y demostrar la utilidad de las matemáticas y las ciencias (Gattie y Wicklein, 2007)
- mejorar la alfabetización tecnológica (Rogers, 2005)
- promover el avance económico (Douglas, Iversen y Kalyandurg, 2004)

Georgette Yakman⁴, introductora en 2006 del concepto de educación STEAM y una de las investigadoras más calificadas en el desarrollo de esa pedagogía, señala algunas pautas sobre el enfoque:

- observar y analizar el medio en el cual se desenvuelve el individuo
- evaluar las necesidades del individuo que hará uso del objeto⁵
- planear y proyectar las formas de construir conocimiento con base en las necesidades identificadas
- ejecutar el proyecto junto al individuo.

El **modelo educativo STEAM desarrollado por Yakman** analiza cómo las disciplinas tradicionales (que ella identifica como “silos”) de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas pueden estructurarse en un marco que permita diseñar currículos integradores. La modelización del marco teórico STEAM elaborado por Yakman en 2008 para la enseñanza interdisciplinar se representa en forma de **pirámide**, dividida en cinco niveles desde la cúspide hacia la base:

- **1° nivel: Universal:** representa la educación permanente, holística, en el que las personas constantemente aprenden y se adaptan a su entorno.
- **2° nivel: Integrado:** enfocado en enseñar a los estudiantes de manera interdependiente, basada en la realidad, ayudándoles a comprender las interrelaciones entre disciplinas.
- **3° nivel: Multidisciplinario:** centrado en enseñar la interdependencia entre disciplinas de manera más directa y auténtica.

⁴ Georgette Yakman desarrolló por primera vez el marco de educación STEAM en 2006 para incluir una forma en que todas las disciplinas se relacionen entre sí, en un mundo que cambia rápidamente, y que permita desarrollar habilidades de aprendizaje permanente basadas en la realidad (“alfabetización funcional para todos”). (<https://www.researchgate.net/profile/Georgette-Yakman-2> <https://stemtosteam.weebly.com/founder.html>).

⁵ Objeto en el sentido amplio, entendiéndolo como didáctico, pedagógico, contextual, de herramientas y/o recursos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **4° nivel: Específico de Disciplina** (“silos”): aquí se enseñan campos individuales de manera específica y enfocada, con un énfasis mayor en la materia principal: Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Matemática, Artes.
- **5° nivel: Específico de Contenido:** se estudian áreas de contenido específicas en detalle, donde ocurre el desarrollo profesional y los estudiantes se sumergen en áreas específicas de su elección:
 - ▶ **Ciencias:** lo que existe de forma natural y de qué manera se ve afectado. Física, Biología, Química, Geociencias, Ciencias del Espacio y Bioquímica (incluidas sus respectivas historias, naturaleza, conceptos, procesos e investigación).
 - ▶ **Tecnología:** lo producido por el hombre. Naturaleza de la tecnología, Tecnología y sociedad, Diseño, Habilidades para un Mundo Tecnológico, Mundo Diseñado (incluye: Medicina, Agricultura y Biotecnología, Construcción, Industria, Información y Comunicación, Transporte, Electricidad y Energía).
 - ▶ **Ingeniería:** el uso de la creatividad y la lógica, basado en las matemáticas y la ciencia, utilizando la tecnología como nexo para crear contribuciones al mundo. Ingenierías: Aeroespacial, Arquitectónica, Agrícola, Química, Civil, Informática, Eléctrica, Medioambiental, Hidráulica, Industrial, de Sistemas, de Materiales, Mecánica, Minera, Naval, Nuclear, Oceanográfica, etc.
 - ▶ **Artes:** cómo la sociedad se desarrolla, impacta, se comunica y entiende con sus actitudes y costumbres en el pasado, presente y futuro. Artes: Físicas, Plásticas, Manuales, Lingüísticas y Liberales (incluyendo Sociología, Educación, Política, Filosofía, Teología, Psicología, Historia y más).
 - ▶ **Matemática:** Números y operaciones, Álgebra, Geometría, Medida, Análisis de datos y probabilidad, Resolución de problemas, Razonamiento y demostración, Comunicación, (incluyendo Trigonometría, Cálculo y Teoría).

La definición que hace Yakman de este marco STEAM es: *“Ciencias y Tecnología interpretadas a través de la Ingeniería y las Artes, todas ellas basadas en un lenguaje de Matemáticas”* (Yakman, 2008).

Según la autora, tanto el individuo como el contexto (que descansa sobre las necesidades identificadas) son centrales para una educación STEAM y es justamente aquí donde encontramos cierto vacío, esto es, el modelo fue pensado con un marco teórico y una base epistemológica foránea. Existen investigaciones en torno a los distintos modelos teóricos desarrollados, tanto en términos puramente epistémicos como aplicados en un entorno escolar (Kim, 2016; Greca et al., 2020; Lin et al., 2020; Cobos et al., 2022). En Latinoamérica existen incipientes experiencias de educación STEAM, por ejemplo: Colombia (Marin-Rios et al., 2023), Uruguay (Grupo Interacadémico, 2023), Paraguay (García, 2022) y Chile (CORFO - FCH, 2017), entre otros.

Si bien es correcto pensar que el modelo resulta diferente en todos los casos, estos coinciden en aspectos que vale la pena destacar:

- Propone una alfabetización situada, integrando conceptos y disciplinas de modo transversal.
- Presenta escenarios de enseñanza-aprendizaje cooperativos y contextualizados en los que la significancia de los saberes se presenta por medio de problemas reales, haciendo hincapié en el aprendizaje basado en proyectos.
- Destaca la importancia de hacer explícito el proceso de aprendizaje, asegurando que los estudiantes comprendan qué están aprendiendo, por qué lo están aprendiendo y cómo pueden monitorear su propio progreso.
- Enfatiza la evaluación formativa como estrategia constante, no solo aplicada al proceso de aprendizaje, sino también al de enseñanza, pudiendo de esta manera diseñar y adaptar procesos didácticos para determinar su impacto educativo por medio de la utilización de indicadores definidos según los campos de saberes presentes en el currículo correspondiente.

Cabe advertir que la aplicación de modelos STEAM en Latinoamérica aún es temprana ya que, si bien abundan **estrategias y propuestas**, las propias experiencias en el aula todavía resultan aisladas y escasas, algo que produce al menos tres inconvenientes para su desarrollo:

- ✓ La escasez de experiencias prácticas impide que se presenten resultados que puedan ser evaluados confiablemente.
- ✓ Los estudiantes a los que se ha observado, el contexto en el que fue desarrollado el proyecto STEAM y, en consecuencia, su ejecución, resultan bastante ajenos a nuestra realidad y, por tanto, en términos pedagógicos, su significancia es nula.
- ✓ Los sistemas educativos requieren de cambios profundos en varios aspectos para la implementación de estrategias STEAM de manera integral.

Consideramos que un modelo STEAM requiere de una construcción del marco teórico y epistémico contextualizado en términos pedagógico-didácticos, ya que así puede llevarse a la práctica educativa para su evaluación.

Propuesta de un enfoque STEAM para ferias de ciencias

Para el PNFCyT, la base epistémica de una propuesta STEAM es el **aprender a aprender**, ya que reconoce que el proceso de aprender no se limita simplemente a adquirir conocimientos y habilidades específicas en áreas particulares, sino que implica también desarrollar habilidades metacognitivas, capacidades de resolución de problemas y disposiciones para el aprendizaje continuo y adaptativo.

Desde esa premisa, pretendemos, además de promover la alfabetización de habilidades específicas en los campos comprometidos, fomentar la capacidad de los estudiantes para abordar problemas complejos, la integración de múltiples perspectivas, y la aplicación del pensamiento crítico y creativo en la resolución de problemas. Esto se lograría mediante el diseño de actividades de aprendizaje que involucran proyectos interdisciplinarios y colaborativos (proyectos de feria) donde los estudiantes tienen la oportunidad de explorar, experimentar y reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, que se hace explícito desde el comienzo del recorrido y donde la evaluación formativa acompaña y cimienta el proceso.

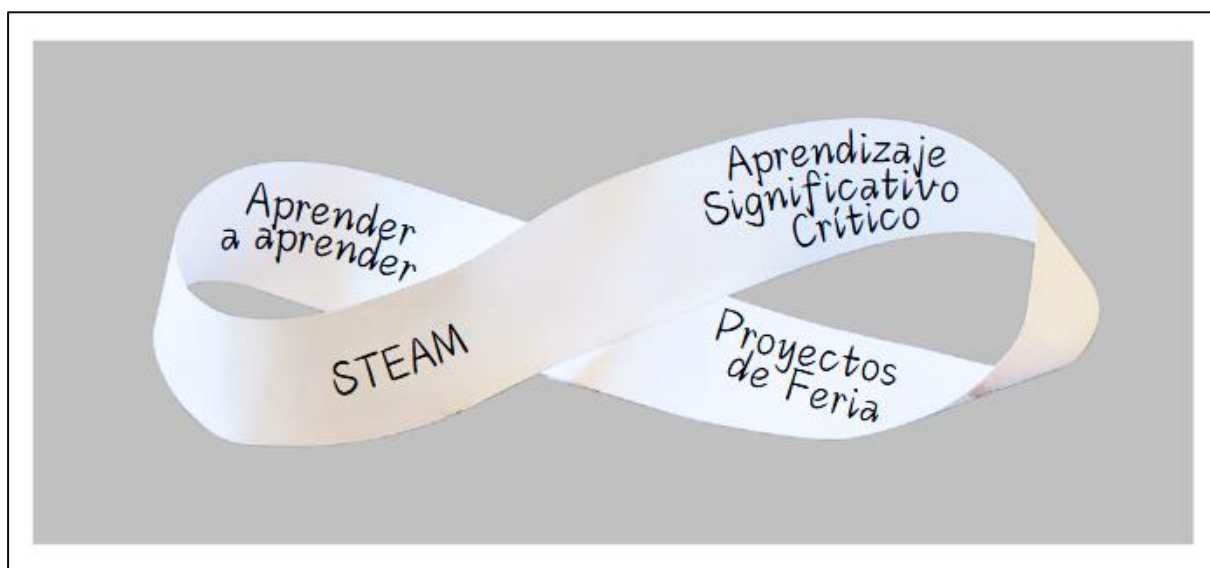
Desde el **aprender a aprender** creemos que es necesario dotar a la estrategia STEAM de un marco teórico dentro de nuestro contexto. Para esto recurrimos a dos planteos teóricos, el aprendizaje significativo y el aprendizaje crítico, que sintetizamos a continuación:

- El concepto de **aprendizaje significativo** propuesto por David Ausubel (1968) se refiere a la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades que se integran de manera significativa con la estructura cognitiva previa del estudiante. En el contexto de STEAM, esto implica enseñar conceptos y habilidades en cada una de las disciplinas, y también hacer explícito cómo estas áreas se entrelazan y se aplican en el mundo real.
- Por otro lado, el concepto de **aprendizaje crítico**, de John Dewey (1916), implica analizar, evaluar y cuestionar la información de manera reflexiva y racional. Se trata de ir más allá de la simple aceptación de la información e implica desarrollar habilidades para examinarla de manera crítica, identificar supuestos, evaluar la validez de los argumentos y llegar a conclusiones fundamentadas. Para un contexto STEAM, esto implica que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades técnicas, y que también desarrollen la capacidad de resolver problemas de manera creativa, evaluando múltiples oportunidades, considerando las implicaciones éticas y sociales de sus acciones.

Aunando ambos conceptos es que surge entonces el **aprendizaje significativo crítico**. En un enfoque STEAM, este aprendizaje queda centrado entonces en la promoción de una comprensión profunda,

constante y significativa de los conceptos y habilidades que resultan indispensables para afrontar las necesidades emergentes de nuestra sociedad.

Esto no solo prepara a los estudiantes para el dominio en las áreas STEAM, sino que también los capacita para acompañar de manera crítica los desafíos complejos y constantes que componen el desarrollo y crecimiento de una sociedad.



Referencias: **STEAM:** **S** por Ciencias (en nuestra propuesta, engloba tanto Ciencias Naturales como Ciencias Sociales y otras disciplinas asociadas); **T** por Tecnología; **E** por Ingeniería (en nuestra propuesta, esta perspectiva queda subsumida dentro de Tecnología); **A** por Artes; y **M** por Matemática. (diseño: Grisel Foche p/PNFCyT, 2024).

Como ya hemos señalado, la propuesta de las ferias de ciencias abarca todos los niveles y modalidades del sistema educativo nacional, esto implica entonces un proceso de **aprendizaje significativo crítico** que queda abierto e integra a todos los contenidos de los Diseños Curriculares Jurisdiccionales, de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) y de aquellos documentos que regulen la enseñanza en cada contexto educativo.

El concepto STEAM no hace referencia únicamente a la integración de las cinco disciplinas, sino que se trata de una **forma de hacer** donde, al igual que en los proyectos de feria, el trabajo colaborativo es la pieza angular. A partir de ahí empieza el desarrollo de trabajos de indagación escolar en los que la creatividad y la innovación son piezas fundamentales. El protagonismo recae siempre en el alumnado y el rol del docente ya no es solo transmisor de contenidos, sino de facilitador, observador y guía. Por lo tanto, estas estrategias permiten que el alumnado desarrolle proyectos innovadores al integrar los campos STEAM (más otras disciplinas), y trabaje colaborativamente para generar aprendizajes prácticos.

En síntesis, podemos considerar que **la elaboración de proyectos para ferias de ciencias, así como las mismas ferias en sí, son antecedentes inmediatos y una materialización emblemática de una pedagogía STEAM.**

En sintonía con Moreira (2017) sumaremos al planteo de Yakman que el aprendizaje significativo crítico domina las ferias de ciencias ya que, a través de ese tipo de aprendizaje, los estudiantes podrán lidiar de forma constructiva con el cambio, es decir, poder manejar criterios de selección de información frente a su gran disponibilidad y velocidad de flujo, beneficiarse con ella y desarrollar diversas tecnologías, sin necesidad de convertirse en tecnófilos.

A través de un aprendizaje significativo crítico el estudiante podrá trabajar con la incertidumbre, la relatividad, la no causalidad simple, la probabilidad, la no dicotomización de las diferencias, con la idea de que el conocimiento es una construcción (o invención) nuestra, y que, como individuos, apenas representamos el mundo y nunca lo captamos directamente.

Por último, parafraseando la obra de Paulo Freire concluimos que **en una feria de ciencias es evidente que quienes enseñan, aprenden al enseñar; y quienes aprenden, enseñan al aprender**. El conocimiento no es transmitido, sino que se construye o se produce, y tanto el educando como el educador deben percibirse y asumirse como sujetos activos en el proceso de construcción. El conocimiento solo adquiere legitimidad dentro de una práctica concreta, en su origen y en su destino. El docente necesita una ética universal para realizar su trabajo, especialmente para propiciar el desarrollo de los valores en las personas, y también de una pedagogía dinámica que oriente la crítica y la creatividad de los estudiantes.

Las ferias de ciencias proponen un escenario propicio para la proyección de una **estrategia STEAM situada**, dado que las características de sus proyectos y su evaluación proporcionan experiencias concretas atentas a los retos que nuestro sistema educativo debe afrontar.

El escenario ferial no solo ofrece a los estudiantes herramientas fundamentales para habitar nuestra sociedad, sino que también convoca a los docentes a promover esta estrategia como un proceso de innovación educativa, encontrando en las ferias de ciencias un espacio donde nutrirse de herramientas para llevar al aula.

Implementación de un enfoque STEAM situado basado en las ferias de ciencias

El origen de la propuesta STEAM y sus principales fundamentos descansan en la necesidad de la **integralidad** como estrategia educativa. Con esa primera aproximación como instrumento, proponemos un modelo epistémico posible para desarrollar una estrategia STEAM situada, es decir, enfocada en las necesidades que nuestro sistema educativo presenta en la actualidad, y las habilidades y competencias que se consideran esenciales para completar una **alfabetización científica** aceptable hacia el fin de la escolaridad de los ciudadanos.

La propuesta del PNFCyT, que alcanza a todas las ferias de ciencias que se lleven adelante en instituciones educativas tanto de gestión estatal como privada del país, propone que en todas sus instancias (escolares, interescolares, locales, departamentales, regionales y jurisdiccionales) los proyectos feriales:

- Se fundamenten, diseñen y desarrollen desde una **estrategia STEAM situada**, es decir, adaptada al nivel y modalidad educativa, y al contexto de la escuela/comunidad donde se genera cada proyecto.
- Sean de carácter **integrado**, vertebrado desde uno de los **ejes** vinculados con la propuesta STEAM: científico, tecnológico, artístico o matemático⁶. Los proyectos tendrán como **foco principal** uno de los campos curriculares de dicho eje, articulado con hasta dos **focos complementarios** (correspondientes a campos curriculares de los otros ejes STEAM) y con Lengua/Prácticas del Lenguaje, que definimos como **foco transversal** a todos los proyectos feriales, en consonancia con el documento Compromiso Federal por la Alfabetización (RCFE 465/24).
- Participen en tantas instancias feriales de su jurisdicción como sea posible. Para participar en la instancia nacional será condición que, como mínimo, los proyectos hayan participado en la feria escolar y en su correspondiente feria jurisdiccional.
- Sean evaluados en cada instancia por docentes idóneos y puedan optimizar su propuesta con cada evaluación recibida, registrando debidamente esas devoluciones y el avance que experimenten.

⁶En esta propuesta, el campo vinculado a Ingeniería de la propuesta STEAM original, está subsumido dentro del campo Tecnología.

El siguiente cuadro ejemplifica las posibles combinaciones para el enfoque STEAM de los proyectos de feria de ciencias:

Foco Principal	Focos Complementarios	Foco Transversal
Ciencias	Artes y/o Tecnología e Ingeniería	Lengua y Prácticas del Lenguaje
	Artes y/o Matemática	
	Tecnología e Ingeniería y/o Matemática	
Tecnología e Ingeniería	Ciencias y/o Matemática	Lengua y Prácticas del Lenguaje
	Ciencias y/o Artes	
	Artes y/o Matemática	
Artes	Ciencias y/o Tecnología e Ingeniería	Lengua y Prácticas del Lenguaje
	Ciencias y/o Matemática	
	Tecnología e Ingeniería y/o Matemática	
Matemática	Ciencias y/o Tecnología e Ingeniería	Lengua y Prácticas del Lenguaje
	Ciencias y/o Artes	
	Artes y/o Tecnología e Ingeniería	

Algunas características de esta propuesta:

- Todos los proyectos feriales son de Lengua y Prácticas del Lenguaje, con foco principal en uno de los campos STEAM.
- Todos los proyectos feriales son integrados por al menos dos campos STEAM: uno que corresponde al foco del eje principal y uno o dos campos que corresponden a focos complementarios de los otros ejes.
- Los proyectos feriales se identifican en primera instancia por su eje y foco principal y luego por el Nivel y/o Modalidad Educativa.
- Los proyectos feriales podrán agruparse para su exhibición considerando su foco principal, independientemente de su Nivel o Modalidad Educativa.

Se espera que los proyectos de ferias sean desarrollados según cada nivel educativo:

- En el nivel inicial, por todos los niños de una sala, junto con sus docentes a cargo.
- En el nivel primario, por todos los alumnos de una clase junto con sus docentes a cargo.
- En el nivel secundario, por todos los estudiantes de un curso junto con los docentes de las materias específicas de la integración.
- En el nivel superior, por un grupo de estudiantes de los últimos años de la carrera docente, junto con sus profesores.
- Se promueve la realización de proyectos de ferias de ciencias en todas las modalidades educativas: Educación Artística, Educación en Contextos de Encierro, Educación Domiciliaria y Hospitalaria, Educación Especial, Educación Intercultural Bilingüe, Educación Permanente de Jóvenes y Adultos, Educación Rural y Educación Técnico Profesional.

Para la edición 2026 de la FN también se podrán presentar proyectos realizados por **hasta 2 (dos) cursos pertenecientes exclusivamente al mismo nivel y al mismo establecimiento educativo**. Esto significa que el curso autor podrá estar conformado por hasta dos salas de nivel Inicial, o dos grados de nivel Primario, o dos años de nivel Secundario o de Superior, siempre y cuando ambos cursos pertenezcan al mismo establecimiento educativo y hayan desarrollado todo el proyecto en conjunto. La única excepción a esto es la posibilidad de integración entre *una Sala de 5 años de nivel Inicial con*

un Primer Grado de nivel Primario de un mismo establecimiento educativo, debiendo iniciarse el proyecto desde el nivel Inicial.

Según los documentos que regulan la participación en la FN'26, todos los proyectos (ordinarios, temáticos, invitados) deben presentar y registrar, además de los elementos en el espacio correspondiente de exposición, la **Carpeta de Campo**, el **Informe del Proyecto**, el **Registro Pedagógico** y un **Video de Registro** de corta duración que dé cuenta de todo el proceso realizado.

La inscripción y registro *on line* de todos los proyectos y equipos participantes en cualquiera de las fases de la FN'26 se hará mediante la plataforma habitual del PNFCyT y todos deberán acreditar su participación previa en la instancia de feria de ciencias escolar y en la respectiva feria de ciencias jurisdiccional.

Propuesta 2026 de ferias de ciencias

Para el ciclo lectivo **2026** el PNFCyT propone **continuar y profundizar la enseñanza basada en proyectos y optimizar la integración del enfoque STEAM a las ferias de ciencias**, iniciada en 2024, como enfoque educativo que fomenta el desarrollo integral de habilidades y competencias en los campos de saberes de las Ciencias, la Tecnología e Ingeniería, las Artes y la Matemática. La propuesta de que los proyectos feriales se realicen desde una estrategia STEAM situada busca que estén enfocados tanto en las necesidades que nuestro sistema educativo presenta en la actualidad, como en las habilidades y competencias que se consideran esenciales para completar una **alfabetización** integral y aceptable (inicial, creativa/expresiva, científica/tecnológica, etc.) hacia el fin de la escolaridad de los ciudadanos.

Luego de la presentación de los proyectos feriales en las diversas instancias jurisdiccionales (escolar, local, regional, provincial/jurisdiccional) un conjunto de proyectos de cada jurisdicción queda habilitado para integrar la muestra final de todo el proceso ferial: la Feria Nacional de Ciencias, que se realiza bajo la actual denominación oficial de **Feria Nacional de Educación en Ciencias, Tecnología, Artes y Matemática**.

Los proyectos que se presenten en la instancia nacional de ferias habrán sido construidos y reconstruidos a partir de las sugerencias y recomendaciones realizadas durante los procesos de evaluación en las diferentes instancias feriales. Este proceso evaluativo se materializa en una **devolución** oral y escrita, un breve ensayo de los docentes evaluadores (de la misma escuela, luego de la región y, en la instancia nacional, de otras jurisdicciones), referido a los rasgos conceptuales, metodológicos y didácticos presentes en el proyecto ferial de propuesta STEAM.

La edición 2026 de la **Feria Nacional de Educación en Ciencias, Tecnología, Artes y Matemática**, basada íntegramente en estrategias STEAM, se realizará **seis fases** que se llevarán a cabo en **tres eventos feriales** (dos fases simultáneas en cada uno) con sede en tres localidades del país, entre octubre y noviembre. Cuatro fases harán foco en cada uno de los **ejes STEAM: 1° Fase Matemática, 3° Fase Artes, 5° Fase Ciencias y 6° Fase Tecnología e Ingeniería**.

Por su parte, la **2° Fase** será exclusiva para el **Congreso Nacional de Enseñanza en los niveles Primario y Secundario** en el que se presentarán proyectos ordinarios de nivel de Educación Superior enfocados en la enseñanza de Matemática, de las Ciencias (Naturales y Sociales) o bien en la enseñanza de la Tecnología para dichos niveles educativos.

Y la **4° Fase** corresponderá al **Encuentro Nacional de Escuela Debate** en el que participarán equipos jurisdiccionales del *Programa La Escuela Debate*.

Cada una de las jurisdicciones contará para participar en las distintas fases con el mismo cupo de **Proyectos Ordinarios (PO)** y **Proyectos Temáticos (PT)**. De acuerdo con el espíritu de nuestras ferias, es esperable que en el total de proyectos jurisdiccionales que se presenten en la FN se abarquen los cuatro ejes de la propuesta STEAM, los cuatro niveles educativos y sus ocho modalidades.

En la edición 2026 de la FN también se implementarán **Proyectos Temáticos (PT)**, esto es, proyectos feriales sobre una temática en particular presentada de antemano; y **Proyectos Especiales Invitados (PE)**, proyectos feriales tanto **nacionales** como **internacionales**, provenientes de ferias del extranjero convocados por el PNFCyT para exponer en algunas de las fases en calidad de muestra.

Durante las Fases 1ª, 3ª, 5ª y 6ª se desarrollarán **Desafíos Educativos (DE)** en aulas-taller, destinados a estudiantes del Segundo Ciclo del Nivel Primario, estudiantes del Ciclo Básico y Ciclo Orientado del Nivel Secundario, y estudiantes del Ciclo Orientado del Nivel Secundario de la Modalidad Educación Técnico Profesional, cada uno centrado en los Ejes de las distintas Fases.

Asimismo, durante el ciclo lectivo 2026 se desarrollará nuevamente un **Desafío Creativo**, organizado por el PNFCyT junto con la **Biblioteca Nacional de Maestros**, consistente en cuatro certámenes literarios destinados a estudiantes de los distintos niveles y modalidades educativas: *“Escritura de poesías”* (Eje Ciencias, destinado a estudiantes del Nivel Secundario); *“Creación de historietas”* (Eje Artes, destinado a estudiantes del segundo ciclo del Nivel Primario); *“Escritura de microrrelatos”* (Eje Matemática, destinado a estudiantes del Segundo Ciclo del Nivel Primario); y *“Generación de un objeto con Inteligencia Artificial junto con la escritura de un cuento sobre dicho objeto”* (Eje Tecnología, destinado a estudiantes del Nivel Secundario). Durante el último evento ferial de la FN'26 se darán a conocer los ganadores de cada uno de estos certámenes. Ver bases en <https://www.bnm.me.gov.ar/bases-concurso-desafios-creativos-2026.pdf>

Cupos jurisdiccionales y tipos de proyectos por cada fase

Todas las **jurisdicciones** contarán con el mismo **cupo** de **Proyectos Ordinarios (PO)** y de **Proyectos Temáticos (PT)**, así como de participantes para **Desafíos Educativos (DE)** en cada una de las fases:

1º EVENTO DE LA FN'26

Fase 1 - Matemática

- Hasta **tres (3) PO** con foco principal en **Matemática** e integrado con focos complementarios de los otros ejes (Ciencias, Artes y/o Tecnología) y foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje, correspondientes a los Niveles **Inicial, Primario y Secundario** y a cualquiera de sus modalidades educativas.
- Hasta **un (1) PT** con foco principal en Matemática desarrollando el tema **“Probabilidades y Estadística”** e integrado con focos complementarios de los otros ejes (Ciencias, Artes y/o Tecnología) y foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje. Los PT pueden corresponder a cualquiera de los niveles educativos (Inicial, Primario, Secundario o Superior) y a cualquiera de sus modalidades.
- Hasta **dos (2) estudiantes del Segundo Ciclo de la educación Primaria** para participar de las aulas/taller de dos **Desafíos Educativos (DE)**, ambos centrados en Matemática:
 - **DE 1: “Geometría”**
 - **DE 2: “Algebra”**

Fase 2 - Congreso Nacional de Enseñanza en los niveles Primario y Secundario

- Hasta **dos (2) PO** que correspondan exclusivamente al **Nivel Superior sobre enseñanza en la Educación Primaria y Secundaria**: uno deber estar centrado en **enseñanza de la Matemática** y el otro puede centrarse en **enseñanza de las Ciencias (Naturales y Sociales) o en enseñanza de la Tecnología**. Ambos proyectos deberán estar integrados con focos complementarios de los otros ejes STEAM (incluyendo Artes) y con foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje del nivel.

2º EVENTO DE LA FN'26

Fase 3 - Artes

- Hasta **tres (3) PO** con foco principal en **Artes** e integrado con focos complementarios de los otros ejes (Ciencias, Matemática y/o Tecnología) y foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje,

correspondientes a los Niveles **Inicial, Primario y Secundario** y a cualquiera de sus modalidades educativas.

- Hasta **un (1) PT** centrado en Educación Alimentaria (eje Ciencias) desarrollando el tema **“Arte Culinario”** e integrado con focos complementarios de los otros ejes (Artes, Matemática y/o Tecnología) y foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje. Los PT pueden corresponder a cualquiera de los niveles educativos (Inicial, Primario, Secundario o Superior) y a cualquiera de sus modalidades.
- Hasta **dos (2) estudiantes del Ciclo Básico de la educación Secundaria** para participar de las aulas/taller de dos **Desafíos Educativos (DE)**, ambos centrados en Artes:
 - **DE 3: “Arte y Matemática”**
 - **DE 4: “Arte y Ciencias”**

Fase 4 - Encuentro Nacional de Escuela Debate

- Hasta **un (1) equipo** de nivel Secundario conformado por hasta cinco (5) estudiantes, un (1) docente orientador y un (1) representante jurisdiccional del *Programa Escuela Debate*.

3º EVENTO DE LA FN'26

Fase 5 - Ciencias

- Hasta **tres (3) PO** con foco principal en **Ciencias** (Naturales, Sociales, etc.) e integrado con focos complementarios de los otros ejes (Matemática, Artes y/o Tecnología) y foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje, correspondientes a los Niveles **Inicial, Primario y Secundario** y a cualquiera de sus modalidades educativas.
- Hasta **un (1) PT** que refiera a las acciones propias del **Programa Nacional de Educación Solidaria: “Proyectos Educativos Solidarios”**, correspondiente al nivel **Primario o Secundario** en cualquiera de sus modalidades, con foco principal y complementarios en cualquiera de los ejes. Ver convocatoria en <https://www.argentina.gob.ar/capital-humano/educacion/programas-educativos/programa-nacional-educacion-solidaria/convocatoria>
- Hasta **dos (2) estudiantes del Segundo Ciclo de la educación Primaria** para participar de las aulas/taller de dos **Desafíos Educativos (DE)**, ambos centrados en Ciencias:
 - **DE 5: “La matemática de la ciencia”**
 - **DE 6: “Estadística y Ciencias Sociales”**

Fase 6 - Tecnología

- Hasta cinco (5) PO:
 - Hasta **tres (3) PO** con foco principal en **Tecnología** e integrado con focos complementarios de los otros ejes (Matemática, Ciencias y/o Artes) y foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje, correspondientes a los Niveles **Inicial, Primario y Secundario** y a cualquiera de sus modalidades educativas.
 - Hasta **un (1) PO** con foco principal en temas propios de **Agrotécnica** (ETP A) exclusivamente para estudiantes y docentes del **Ciclo Orientado del nivel Secundario de la Modalidad de Educación Técnica Profesional**, integrado con Matemática como primer foco complementario y, eventualmente, con otro foco de los restantes ejes, y foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje.
 - Hasta **un (1) PO** con foco principal en alguno de los siguientes cinco focos tecnológicos (ETP B): *1. Innovación en productos, bienes o servicios; 2. Innovación en procesos; 3. Accesibilidad y atención de la discapacidad; 4. Desarrollo sustentable y conservación del ambiente; 5. Innovación en dispositivos tecnológicos aplicados a la enseñanza.* Corresponde exclusivamente a estudiantes y docentes de **ambos ciclos del nivel Secundario de la Modalidad de Educación Técnica Profesional**, integrando con Matemática como primer foco complementario y, eventualmente, con otro foco de los restantes ejes, y foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje.

- Hasta **un (1) PT** vinculado a uno sólo de los siguientes temas (de los ejes Ciencias y Tecnología): **“Geociencias”, “Desarrollo Aeroespacial”, “Robótica” o “Inteligencia Artificial en la escuela”**; e integrado con focos complementarios de los otros ejes y foco transversal en Lengua y Prácticas del Lenguaje. Los PT pueden corresponder a cualquiera de los niveles educativos (Inicial, Primario, Secundario o Superior) y a cualquiera de sus modalidades.
- Hasta **un (1) estudiante del Ciclo Orientado del nivel Secundario de la Modalidad de Educación Técnica Profesional** para participar del aula/taller del **Desafío Educativo: DE 7 “Automatización y Control”**.
- Hasta **un (1) estudiante del Ciclo Orientado del nivel Secundario** para participar del aula/taller del **Desafío Educativo: DE 8 “Tecnología e Inteligencia Artificial”**.

De esta forma, durante los tres eventos de la FN’26, en total cada jurisdicción podrá participar con un máximo de **veinte (20) proyectos** (entre temáticos y ordinarios), **un (1) equipo de Escuela Debate** y **ocho (8) estudiantes de Desafíos Educativos**.

Algunos rasgos de las fases de la FN’26:

- La producción de las distintas fases de la FN’26 se realizará en conjunto con los ministerios de Educación de las jurisdicciones sedes: una **Comisión de Organización Local** trabajará coordinada con la **Comisión de Organización Nacional**, conformada por el PNFCyT y la Dirección Nacional de Políticas de Fortalecimiento Educativo, de la Secretaría de Educación de la Nación.
- Las jurisdicciones seleccionadas como sede de las distintas fases de la FN’26 son: San Luis (primer evento ferial: Fases 1ª y 2ª); Jujuy (segundo evento ferial: Fases 3ª y 4ª); y Misiones (tercer evento ferial: Fases 5ª y 6ª).
- Como en cada edición de la FN, las distintas fases de la FN’26 se abrirán a la visita de contingentes escolares y al público en general.
- Durante los eventos feriales de todas las fases, los equipos participantes contarán también con diferentes propuestas culturales, educativas y turísticas ofrecidas por parte de cada jurisdicción anfitriona.
- Cada una de las fases finalizará con un **Acto de Clausura** en el que se entregarán varias distinciones: *Proyectos Destacados* y *Menciones Especiales* de la Secretaría de Educación a los proyectos valorados y seleccionados por la Comisión Nacional de Evaluación, así como también distinciones de diversa naturaleza otorgadas por instituciones y organismos (gubernamentales y no gubernamentales) que participen de la FN’26 poniendo en valor los proyectos feriales participantes.

La coordinación general de la FN’26 y todas sus actividades asociadas, como por ejemplo, los Desafíos, corresponden al Programa Nacional de Ferias de Ciencias y Tecnología, incluido en el siguiente organigrama:



Bibliografía

- Ausubel, D. P. (1968).** Educational Psychology: A Cognitive Viewpoint. Holt, Rinehart and Winston.
- Bahamonde, N., Baraldo, L., Labate, H. y Tignanelli, H. (2001).** Estrategias de capacitación docente para potenciar la enseñanza de las ciencias naturales en la escuela. Revista de Enseñanza de las Ciencias. Edición Especial, tomo I, 449-450, Barcelona.
- Dewey, J. (1916).** Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education. The Macmillan Company.
- Douglas, J., Iversen, E., & Kalyandurg, C. (2004).** Engineering in the K-12 classroom: An analysis of current practices and guidelines for the future. Washington: ASEE Engineering K12 Centre.
- Gattie, D. & Wicklein, R. (2007).** Curricular Value and Instructional Needs for Infusing Engineering Design into K12 Technology Education. Journal of Technology Education.
- Greca, I.M., Ortiz-Revilla, J., Arriasecq, I. (2020).** Diseño y evaluación de una secuencia de enseñanza-aprendizaje STEAM para Educación Primaria.
- Grupo Interacadémico ANCIU, ANIU, ANM. (2023).** La educación STEM en Uruguay: Desafío de todos - Resumen consolidado final.
- Kim, H. (2016).** The Wheel Model of STEAM Education Based on Traditional Korean Scientific Contents. Iserjournals.com/journals/ejmste. ISSN: 1305-8223.
- Korfo, Fundación Chile. (2017).** Preparando a Chile para la sociedad del conocimiento - Hacia una coalición que impulse la Educación STEAM.
- Lin, C.L., Tsai, C.Y. (2020).** The Effect of a Pedagogical STEAM Model on Student's Project Competence and Learning Motivation.
- Lupion-Cobos, T., Girón-Gambero, J., García-Ruiz, C. (2022).** Building STEM Inquiry-Based Teaching Proposal Through Collaborations Between Schools and Research Centres: Student's and Teacher's Perceptions.
- Marín-Ríos, A., Cano-Villa, J. y Mazo-Castañeda, A. (2023).** Apropiación de la educación STEM/STEAM en Colombia: una revisión a la producción de trabajos de grado. Revista Científica, 47(2), 55-70.
- Ministerio de Capital Humano, Secretaría de Educación. (2024).** Documentos Nacionales de Ferias de Ciencias - Edición 2024.
- Ministerio de Educación de la Nación. (2010/2023).** Documentos Nacionales de Ferias de Ciencias – Ediciones 2010 a 2023.
- Ministerio de Educación de la Nación. (2014).** Ciencia y ficción. Colección Narrativas. Plan Nacional de Lectura.
- Ministerio de Educación de la Nación. (s.f.).** Colección Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP). educ.ar. <https://www.educ.ar/recursos/150199/coleccion-ncleos-de-aprendizajes-prioritarios-nap>
- Ortiz-Revilla, J., Sanz-Camarero, R., Greca, I. M. (2021).** Una mirada crítica a los modelos teóricos sobre educación STEAM integrada. Revista Iberoamericana de Educación, 87(2).
- Ríos-García, N. M. D., (2022).** Competencias STEAM, una perspectiva de implementación en Paraguay.
- Rogers, G. (2005).** Pre-engineering's place in technology education and its effect on technological literacy as perceived by technology education teachers. Journal of Industrial Teacher Education.
- Tignanelli, H. (2003).** Capacidad para enfrentar y resolver problemas de Ciencias Naturales. Desarrollo de Capacidades - EGB 3/Polimodal. Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación.
- Tignanelli, H. (2003).** Sobre la debida multiculturalidad de una alfabetización científica. Revista de Educación. Editorial Océano (Digital), Nº 5, Título: "Alfabetización científica".

Tignanelli, H. (2006). Indicadores de alfabetización científica. Proyecto Nacional de Alfabetización Científica. Ministerio de Educación de la Nación.

Tignanelli, H. (2017). Sobre los procesos escolares para una alfabetización científica. La escuela construye aprendizajes. Editorial Alaya.

Tignanelli, H. (2022). Acompañar Ciencias Naturales en Espacios Comunitarios. Ministerio de Educación de la Nación.

Williams, P.J. (2011). STEM Education: Proceed with Caution. Design and technology education: an international journal, 16.

Yakman, G. (2008). STEAM Education: an overview of creating a model of integrative education. https://www.researchgate.net/publication/327351326_STEAM_Education_an_overview_of_creating_a_model_of_integrative_education

Yakman, G. (2010). What is the point of STEAM: a brief overview of STEAM education. https://www.academia.edu/8113832/What_is_the_Point_of_STEAM_A_Brief_Overview_of_STEAM_Education

2026

Programa Nacional de Ferias de Ciencias y Tecnología

Área de Actividades Científicas

Dirección Nacional de Políticas de Fortalecimiento Educativo

Subsecretaría de Políticas e Innovación Educativa



Secretaría de Educación
Ministerio de Capital Humano