STEAM SCHOOL IN-A-BOX

SOVAL
CONSULTORIA CAPACITACION

Su colegio puede ofrecer a sus **alumnos** y sus **familias** una

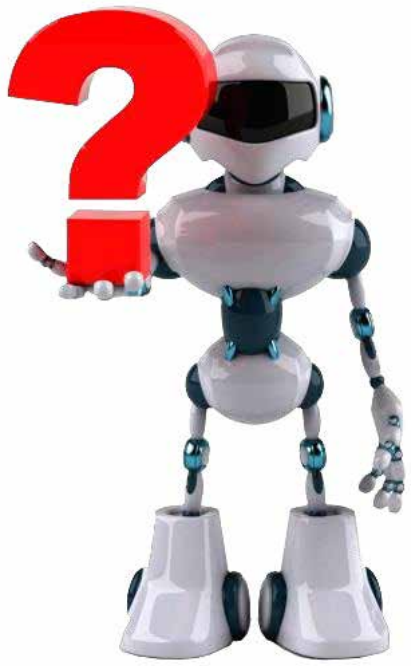
CARRERA TECNOLÓGICA ESCOLAR

Bilingüismo en tecnología para los alumnos del siglo XXI.
Prestigio tecnológico que fomenta la matricula en tu centro.

SOVAL
CONSULTORÍA CAPACITACIÓN

¿Qué es **Steam School In-A-Box?**

STEAM es un acrónimo en inglés de **SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS & MATHEMATICS**, en español Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes Y Matemáticas. Es un método educativo con recursos y material didáctico que une la Tecnología, la Programación y la Robótica con las asignaturas curriculares de cada Establecimiento. Sus proyectos de Tecnología cubren los objetivos educacionales, y están adaptados a la edad y conocimientos de los niños.



El método **STEAM SCHOOL IN-A-BOX** podrás aplicarlo con los profesores de tu propio colegio. De forma FÁCIL, SENCILLA Y CÓMODA PARA EL PROFESOR. Sean cuales sean sus conocimientos previos.

Acredita los **conocimientos** de los alumnos

Con una **CARRERA TECNOLÓGICA** los alumnos acreditarán sus competencias con el aval de una universidad y una multinacional TIC.

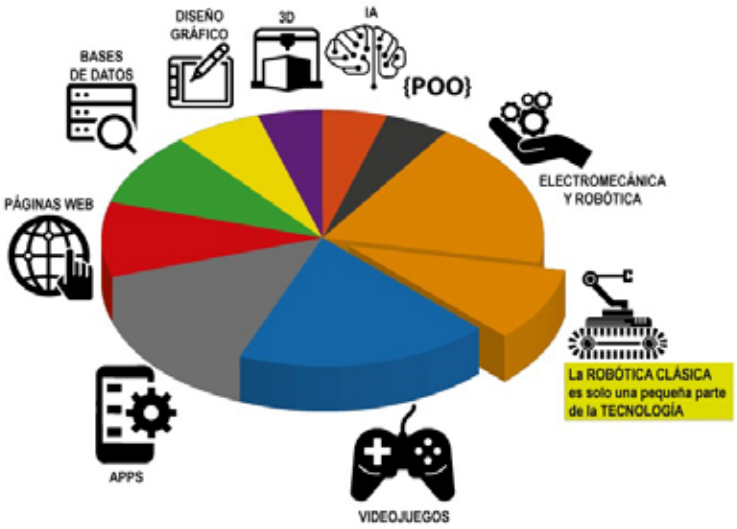
CEU | Universidad San Pablo

BOCM

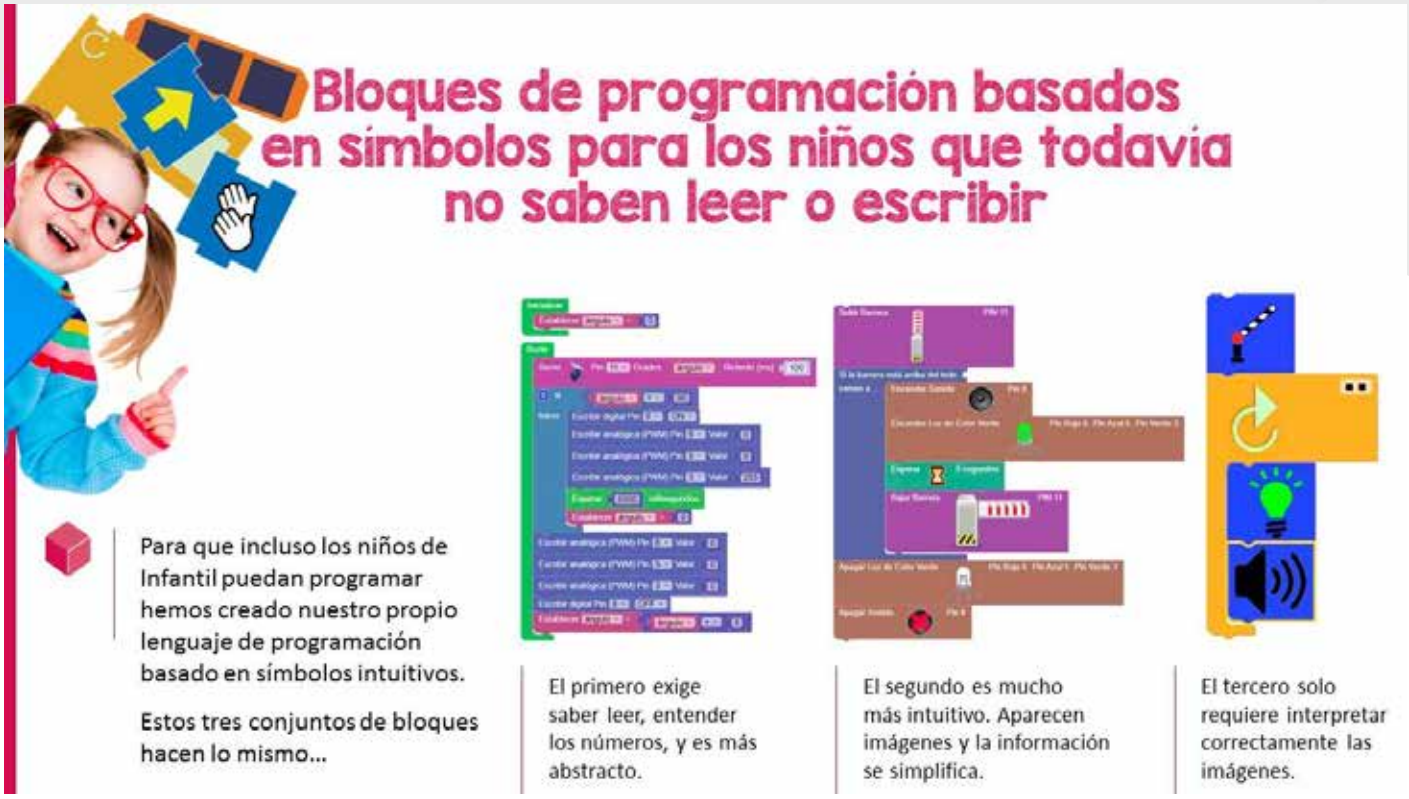
CISCO. Cisco Networking Academy®
Mind Wide Open™

Áreas tecnológicas **100%** cubiertas

Una **CARRERA TECNOLÓGICA** no deja sin cubrir tecnológicas fundamentales. Cubre todo lo importante, no solo monta robots.



Entornos de **Programación** Adaptados



Verdadera **programación** en niños desde los 3 años, para nosotros, mover un robot arriba y abajo **no es programar.**

BUCLE REPETIR N VECES

BUCLE REPETIR HASTA QUE

CONDICIONAL

BUCLE MIENTRAS

PROCEDIMIENTOS

DOBLE CONDICIONAL

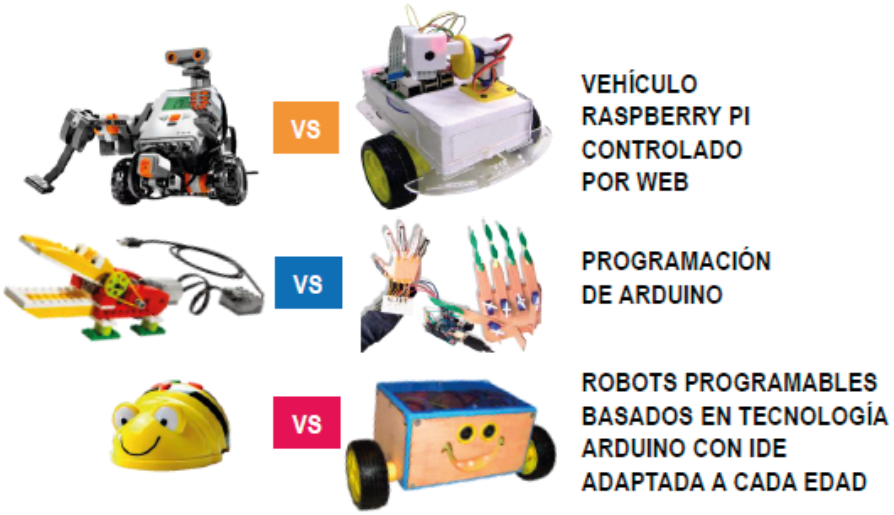
Tecnologías **profesionales** avanzadas que preparan para la universidad

Una **CARRERA TECNOLÓGICA** trabaja con los niños tecnologías hasta ahora al alcance sólo de los **profesionales.**

- AI — INTELIGENCIA ARTIFICIAL
- Java {POO} — JAVA / Programación Orientada a Objetos
- Raspberry Pi
- Linux — LINUX
- IOT — INTERNET DE LAS COSAS
- HTML CSS JS — WEB
- python — PHYTON
- php MySQL — PHP-MySQL

Robótica **avanzada** para cada rango de edad

Una **CARRERA TECNOLÓGICA** trabaja con proyectos tecnológicos punteros en lugar de con proyectos muy vistos.



Cómo implantar la **carrera tecnológica escolar** en su centro

Productos

La **CARRERA TECNOLÓGICA ESCOLAR** está formada por cuatro productos. Cada uno de ellos está adaptado a cada rango de edad.

Kits y **materiales** para los proyectos

Kit de Proyecto **Arduino**

Es el conjunto de los materiales de electrónica necesarios para que los alumnos puedan realizar los proyectos de Arduino físicamente. Se utiliza en los cursos de niños de entre 10 y 15 años.

Actualizaciones De Kit
Los proyectos a realizar varían cada año. Los colegios con KITs de años anteriores podrán optar por adquirir KITs completos o KITs de actualización sólo con el material complementario nuevo necesario

Kit Robot **Kubot**

El robot **KUBOT** es un robot programable que se usa en las prácticas de robótica de los cursos de **KINDER & KIDS** de entre 3 y 7 años. Los ejercicios están adaptados para cada edad.
Para utilizar el robot KUBOT es necesario contar con un **KIT DE AULA** de material complementario: materiales de imprenta complementarios para las actividades del ROBOT KUBOT (tapiz, rectas numéricas etc.) y para las de MI AMIGO ES UN ROBOT.
Se establecerá un **KIT DE AULA** distinto para los productos JUNIOR 1 (alumnos/as de 8 y 9 años) y **KINDER&KIDS** (alumnos/as de 3 a 7 años).

Kits y **materiales** para los proyectos

Kit Vehículo **Raspberry Pi**

Nuestro objetivo es que la inversión en materiales para los proyectos sea lo más reducida posible. Por eso trabajamos con **hardware libre**, Arduino y RaspberryPi. El objetivo común es reducir la factura en materiales.
Los KITS de los proyectos los pueden adquirir con nosotros. Pero también los pueden adquirir a otros proveedores. O si ya tienen materiales, podrán reutilizarlos.

Kit Ampliación Raspberry Pi
Se utiliza para crear el proyecto de VIDEOVIGILANCIA RASPBERRY PI en el curso PRE UNIVERSITY 2 (alumnos/as de entre 15 y 17 años).
En el proyecto se reutilizarían materiales del curso anterior correspondiente al VEHÍCULO, por lo que este KIT de VIDEOVIGILANCIA se plantea como una ampliación del KIT del año anterior.

Servicios

- **Formación, soporte y ayuda al profesorado**
- **Acciones de Marketing y difusión a las familias**
- **Material físico para los proyectos**
  Robot Kubot y kit de materiales de aula Kinder & Kids Coding In - A - Box
  Kit para proyectos de Arduino
  Kit coche Raspberry Pi + Webcam
- **Licencias material educativo + derechos de examen de acreditación**

Tipo de material por **producto y edad**

EDAD	PRODUCTO	KUBOT + KIT DE AULA	KIT PROYECTO DE ARDUINO	KIT VEHÍCULO ROBÓTICO RASPBERRY PI	KIT VEHÍCULO ROBÓTICO VIDEOCÁMARA	KIT VEHÍCULO ROBÓTICO VIDEOVIGILANCIA
3 a 7 años	**KINDER & KIDS**					
8 y 9 años	**JUNIOR 1**					
10 y 11 años	**JUNIOR 2**					
12 a 15 años	**TEENS**					
15 a 17 años	**PRE-UNIVERSITY 1**					
15 a 17 años	**PRE-UNIVERSITY 2**					
15 a 17 años	**PRE-UNIVERSITY 3**					

Pero, **¿cómo es esto posible?** ¿Puede algún profesor del mundo hacer todo esto?

- No con los recursos tradicionales.
- Los profesores han estudiado para ser profesores, no para ser expertos en tecnología.
- Eso no se soluciona con un cursillo de una semana.

¿Cómo ayuda el método **STEAM SCHOOL IN-A-BOX** a los profesores?

El **profesor** tiene un material de aula con un guion de clase fácil de seguir, paso a paso, incluso palabra a palabra.
El **profesor** solo tiene que ir proponiendo a los alumnos los retos descritosen el curso.

Para los **profesores** también es importante encontrar una **solución.**

- La tendencia es a que los currículos oficiales incluyan la programación en todas las etapas.
- Las familias lo exigen.
- Los colegios lo valoran en un candidato.
- Otros profesores ya lo tienen.
- Las clases son más divertidas y los alumnosestán más satisfechos.

Tarde o temprano el profesor que no domine la programación estará obsoleto.

Resolución de retos con ayuda de una **plataforma interactiva**

- El profesor no tiene que ir por las mesas resolviendo dudas. De eso se encarga una plataforma interactiva.
- La plataforma dice al alumno si acierta
- ofalla y si es necesario va dando pistas.

Apoyo con la **comunicación** a las **familias**

El mejor proyecto de innovación escolar merece que sus **familias** lo conozcan.
Le ayudamos a comunicar a las **familias** las novedades de su **proyecto tecnológico.**

SOVAL
CONSULTORIA CAPACITACION

La **solución** es

STEAM SCHOOL IN-A-BOX

- El método con el que los profesores pueden darclases de programación de alto nivel.
- Sean cuales sean sus conocimientos previos.
- Para todas las etapas. En todas las tecnologías.

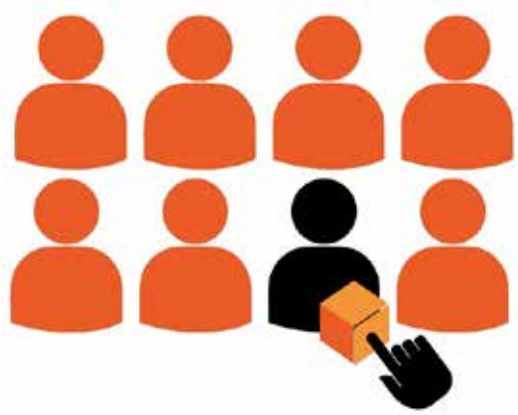
Mucho más **valor** que un **libro** o un **taller**

¿Imagina las oportunidades para su colegio si en vez de ofrecer a las familias cursos, robots o libros les ofreciéramos verdadero **BILINGÜISMO TECNOLÓGICO?**

No gaste su dinero en alternativas de segundo nivel que no reúnen los requisitos mínimos que usted exigiría a cualquier otra asignatura.

¿Quiere que le asesoremos sobre cómo convertir el **BILINGÜISMO TECNOLÓGICO** en oportunidades económicas y de prestigio para su institución?

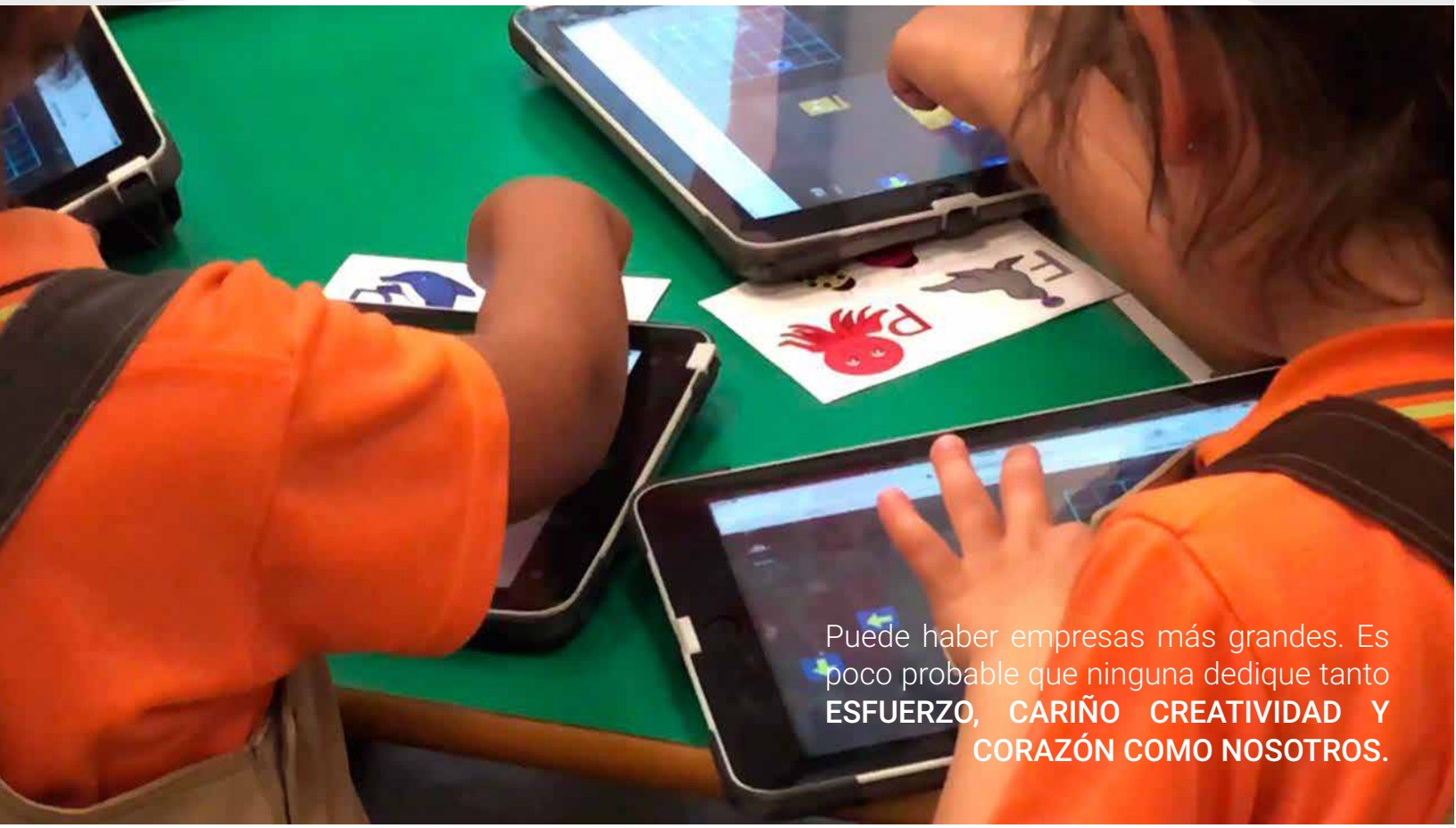
Elija al proveedor **correcto**



Contacte con
nosotros:contacto@sovalconsultores.cl

SOVAL
CONSULTORIA CAPACITACION

Para algunos la **robótica** escolar es un producto más. Para nosotros es nuestra **Razón de Ser**



Deje huella en los alumnos de su colegio: **haga que sean bilingües en tecnología**

SOVAL
CONSULTORIA CAPACITACION

CARRERA TECNOLÓGICA ESCOLAR

Bilingüismo en tecnología para los alumnos del siglo XXI.
Prestigio y nuevas oportunidades para su institución.

Un producto | conmasfuturo.com | Powered by | STEAM SCHOOL IN-A-BOX

SOVAL
CONSULTORIA CAPACITACION

La **CARRERA TECNOLÓGICA ESCOLAR** y el método **STEAM SCHOOL IN-A-BOX** han sido creados por **ConMasFuturo.com.**

Alianza en Chile

SOVAL CONSULTORIA CAPACITACION

REGISTRO ATE Subvención Escolar Preferencial SEP

Una de las empresas con más **experiencia** del mundo enseñando a los **niños** a programar

- Pioneros en España y Europa desde 2011.
- Franquicias.
- Cientos de colegios, decenas de miles de niños formados.

SOVAL
CONSULTORIA CAPACITACION

Síguenos en www.sovalconsultores.cl