



LA SOLUCIÓN PARA IMPARTIR PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA CURRICULAR EN SU COLEGIO

Fácil para el profesor | Divertido para el alumno | Asequible para el centro y las familias | Para todas las edades: Infantil, Primaria y ESO





Los colegios quieren impartir robótica curricular,
pero se encuentran con
problemas para conseguirlo...

- Los profesores no están preparados.
- La inversión es alta.
- La formación no basta.
- Los libros y materiales disponibles no dan la talla.



STEAM SCHOOL IN-A-BOX

El primer método **STEAM** con material de aula para ser seguido paso a paso en las clases.

- Hace fácil la vida del profesor.
- Divertido y eficaz para el alumno.
- Asequible para el colegio y las familias.
- Para todas las edades: Infantil, Primaria y ESO...



MATERIAL DE AULA PARA SER SEGUIDO PASO A PASO EN LAS CLASES



El profesor y los alumnos cuentan con una secuencia de retos acumulativos para ser seguidos, paso a paso, minuto a minuto, en las clases.

► **COLEGIO JABY**
(TORREJÓN DE ARDOZ)



Testimonio de profesores y equipo directivo

“Cualquiera puede seguirlo sin saber programar”.

“Al profesor le facilita mucho la labor”.

“Es que está todo hecho”.

► [VER VIDEO 26”](#)





PROFESOR COMO MODERADOR, NO COMO EXPERTO TECNOLÓGICO



Los retos los debe resolver el alumno por su cuenta.

El material de aula provee al alumno de la información necesaria para resolverlos él sólo o con ayuda de sus compañeros.

ESQUEMA METODOLÓGICO





MANUAL DEL PROFESOR

- Solucionario comentado.
- Vídeos con ejemplos de clases.
- Versión de los retos de los alumnos comentados y con anotaciones.





“INSIDE VIDEOS”. VER UNA CLASE REAL “JUST IN TIME”

- Clases reales impartidas por un profesor experto a niños reales.
- Con el mismo material de aula.
- Con dudas y respuestas reales.
- Veo el vídeo hoy, imparto la clase mañana.





SOPORTE Y FORMACIÓN

- Formación inicial en el uso del método y el entorno de trabajo.
- Formación técnica al inicio de los diversos módulos.
- Soporte para resolver dudas.
- Material técnico útil: archivos para instalaciones, guías técnicas, etc.





MÁS DIVERTIDO PARA EL ALUMNO

“Te satisface ver que algo que has hecho funciona”.

- El enfoque del material docente es pedagógico, no solo técnico.
- Usamos metodologías activas y modernas (trabajo en equipo, retos...).

ESQUEMA METODOLÓGICO



[VER VIDEO 24”](#)

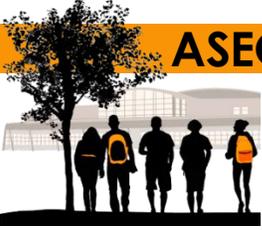
► **COLEGIO JABY (TORREJÓN DE ARDOZ)**

Testimonio de alumnos de Secundaria

“Te enseñan de una forma diferente”.

“Manejamos nosotros las cosas”.

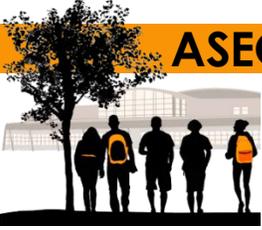




LAS FAMILIAS PAGAN POR UNA LICENCIA EDUCATIVA ÚTIL

- El niño accede con una licencia al método educativo.
- **El método cubre todo el temario y hace innecesario el libro de texto en ESO.**
- Incluye tasas gratuitas del examen de acreditación del TECHNOLOGICAL YOUTH **PASSPORT**.
- Acceso gratuito a los simuladores de **IoT** (*Internet of Things*).

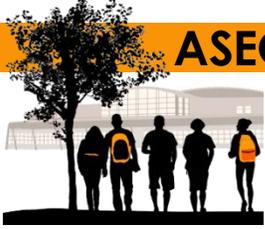




INVERSIÓN MÍNIMA EN EQUIPACIÓN

- Uso de **software, simuladores y hardware libre que reduce la inversión.**
- La inversión para un colegio entero con materiales en uso compartido es de **unos pocos cientos de euros.**
- Las inversiones anteriores se pueden reutilizar. No obligamos a comprar nuestros *kits*.





¿KITS ADQUIRIDOS POR LAS FAMILIAS?

- Posibilidad de que las familias compren sus propios *kits*.
- El material es propiedad del niño (como pasa con el cuaderno de dibujo, un compás o un diccionario escolar).
- El niño puede trabajar individualmente y en casa.
- Simplifica la logística.
- Coste moderado del *kit*, parecido o inferior al de una mensualidad de una extraescolar.





PARA TODAS LAS EDADES: INFANTIL, PRIMARIA Y ESO



UN ENFOQUE GLOBAL: TODAS LAS EDADES

- Desde **Educación Infantil** hasta **Bachillerato**.
- Desde los 4 hasta los 17 años.

EDUCACIÓN
INFANTIL

EDUCACIÓN
PRIMARIA

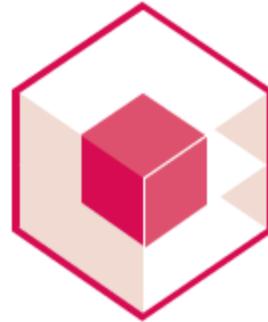
EDUCACIÓN
SECUNDARIA



STEAM
SCHOOL
IN-A-BOX

GOOGOO CODING IN-A-BOX

EDUCACIÓN INFANTIL



GOOGOO CODING IN-A-BOX (INFANTIL)

EDAD: 4 a 6 AÑOS

Si aproximamos a los niños de Educación Infantil a las matemáticas y la lectoescritura, ¿por qué motivo no lo hacemos a la programación?

De la misma manera que un niño de Infantil se puede aproximar a las matemáticas y a la lectoescritura a través de juegos, también es posible que con 4 años un niño domine las estructuras básicas de la programación y lo sepa aplicar a la creación de aplicaciones y al manejo de robots sencillos.



[**+INFORMACIÓN**](#)



ROBOMATHS IN-A-BOX

EDUCACIÓN PRIMARIA



ROBOMATHS IN-A-BOX (PRIMARIA)

EDAD: 7 a 11 AÑOS

Los niños aprenden a la vez a programar y a conocer los principios de la robótica, la electrónica y las matemáticas. Las tecnologías que se tocan son **Arduino** y **Scratch**.

En vez de videojuegos meramente lúdicos los niños programan juegos mediante los cuales aprenden matemáticas tanto durante el proceso de la programación como con el juego posterior.



[+INFORMACIÓN](#)



ROBOTIC IN-A-BOX

EDUCACIÓN SECUNDARIA



ROBOTIC IN-A-BOX (ESO)

EDAD: 12 a 17 AÑOS

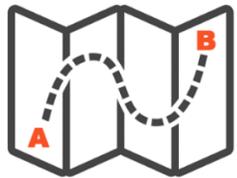
Incluye materias avanzadas tales como **Domótica, IoT, seguridad / anti-malware / anti-hacking, TCP/IP, comunicaciones, web, programación de videojuegos y APPs, etc.**

Cubre el temario oficial del **BOE** y del **BOCM**.



[+INFORMACIÓN](#)





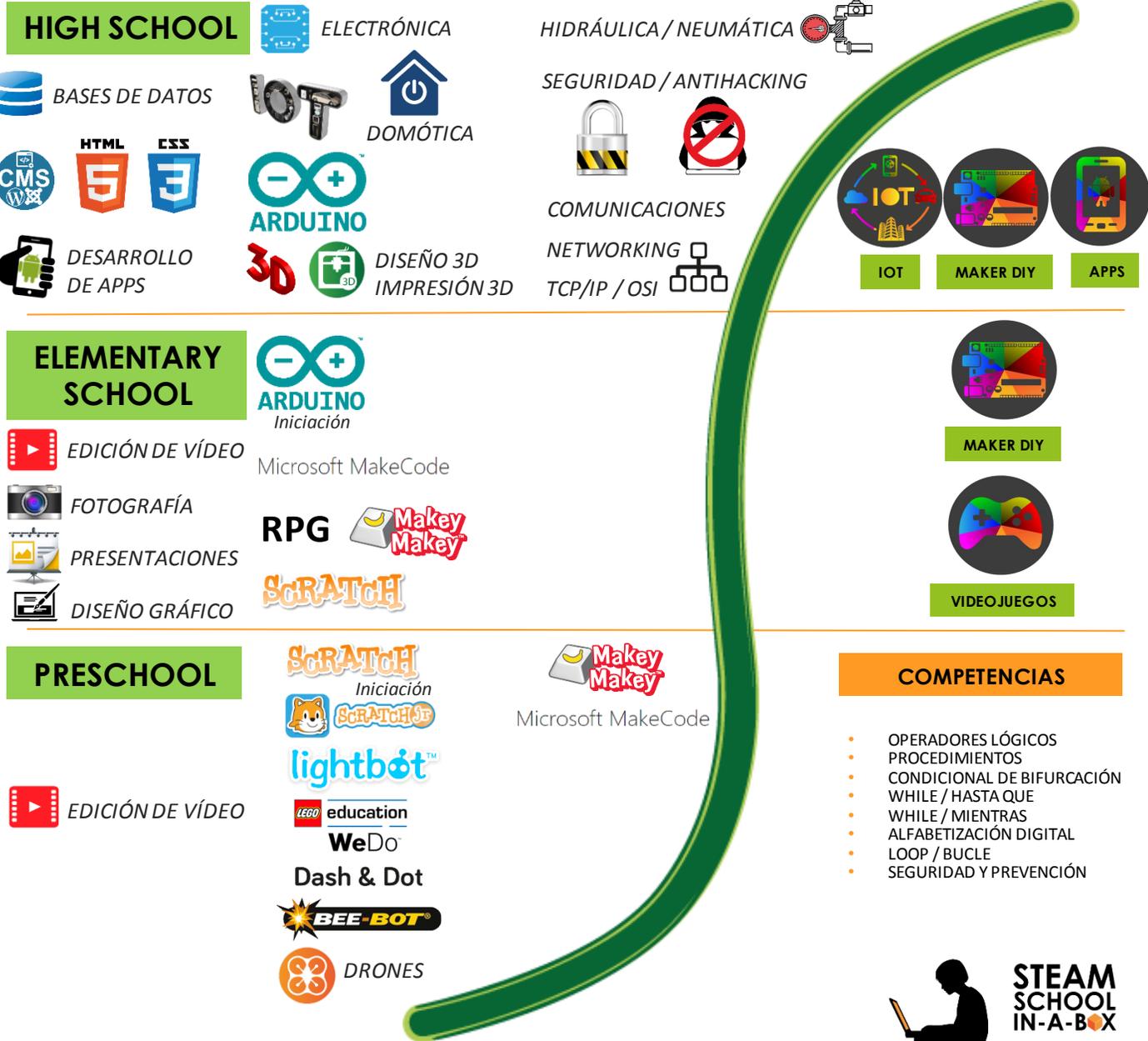
NO ES UN CURSO, ES UN ITINERARIO FORMATIVO

¿Conoce algún colegio que trabaje la robótica y la programación de una manera planificada desde infantil hasta bachillerato?

Nuestro itinerario trabaja las tecnologías más apropiadas para cada edad. De una manera gradual y acumulativa. Con un plan.



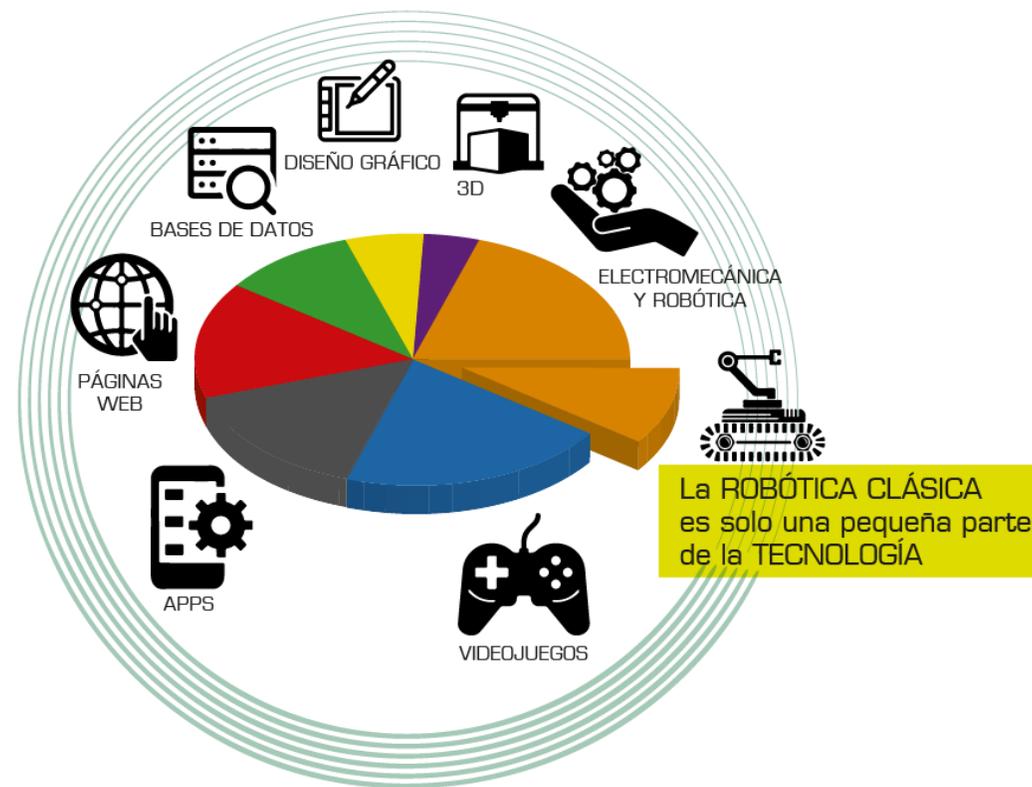
[VER VÍDEO](#)

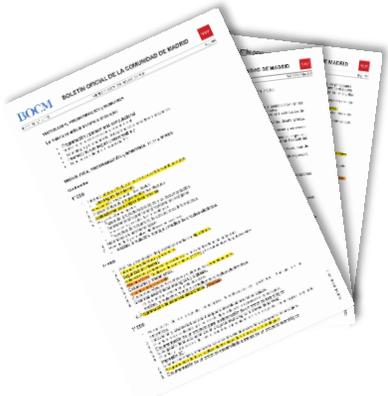




UNA FORMACIÓN COMPLETA EN TODAS LAS ÁREAS

Nuestro plan de formación contempla formación en **TODAS** las áreas tecnológicas relevantes: desde videojuegos hasta robótica, pasando por *APPs*, electrónica, web...





CURRÍCULO OFICIAL COMPLETO

¿Cuántos colegios cumplen con el currículo oficial obligatorio de **Robótica y programación**?
¿El suyo lo hace?

¿Permitiría algo así en las asignaturas de **Matemáticas, Lengua o Ciencias**?

El método **STEAM SCHOOL IN-A-BOX** cubre los objetivos oficiales.

Contenidos

1º ESO

- Internet: páginas Web, aplicaciones que intercambian datos. - Uso seguro de Internet.
- Privacidad y responsabilidad digital.

2º ESO

- Análisis y resolución de problemas mediante algoritmos.
- Internet: arquitectura y protocolos.
- Seguridad en Internet.
- Aplicaciones y servicios para internet y nuevas tendencias en la red.

Contenidos

1º ESO

- Internet: páginas Web, aplicaciones que intercambian datos. - Uso seguro de Internet.
- Privacidad y responsabilidad digital.
- Herramientas de programación por bloques.
- Aplicaciones para dispositivos móviles.
- Proyectos tecnológicos:
 - Fases del proyecto tecnológico: Innovación y creatividad tecnológica.
 - Representación gráfica en proyectos tecnológicos.
 - Representación y creatividad tecnológica.
 - Innovación y creatividad tecnológica.
 - Representación y creatividad tecnológica.
 - Innovación y creatividad tecnológica.

2º ESO

- 7.1.1. Motores de DC.
- 7.1.2. Servomotores y servomecanismos.
- 7.2.1. Análisis de los circuitos electrónicos de un proyecto tecnológico.
- 7.2.2. Programación de los circuitos electrónicos de un proyecto tecnológico.
- 7.2.3. Documentación de un prototipo desarrollado a través de un proyecto tecnológico.
- 7.2.4. Diseñar, montar y medir los circuitos electrónicos de un proyecto tecnológico.
- 7.2.5. Programación de los circuitos electrónicos de un proyecto tecnológico.
- 7.2.6. Documentación de un prototipo desarrollado a través de un proyecto tecnológico.
- 7.2.7. Desarrollar programas en un lenguaje de programación textual (Lenguajes de programación textuales pueden ser, por ejemplo, Python, PHP, Processing, Alice, JavaScript, etc.).

Temas destacados:

- Aplicaciones para dispositivos móviles.
- Páginas Web. Gestores de contenidos (CMS).
- Diseño e impresión 3D.
- lenguajes de scripting
- “BigData”.
- Redes virtuales privadas, seguridad.
- Internet de las Cosas (IoT).
- Linux
- HTML y su evolución
- arquitectura AJAX
- Ultrasonidos para detección de obstáculos
- Bandas de frecuencia para sistemas de comunicaciones
- El espectro infrarrojo



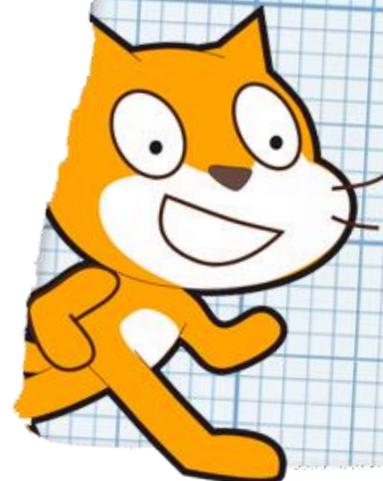


UN TEMARIO PLANIFICADO PARA CUMPLIR LOS OBJETIVOS

Nuestro **itinerario** planifica no sólo el curso, planifica los **objetivos**.

[EJEMPLO]

TEMARIO / OBJETIVOS SCRATCH		AMO 1	AMO 2
Crear la interfaz de Scratch		✓	
Entender direcciones y dimensiones		✓	
Crear y modificar el escenario		✓	✓
Trabajar con objetos		✓	✓
Usar el bloque "Al presionar la bandera"		✓	
Usar el editor gráfico		✓	
Trabajar con gráficos			✓
Manejar la legibilidad			✓
La apariencia del objeto y el escenario		✓	
Expresiones en el objeto		✓	
La visualización del objeto			✓
ACCIÓN Mover el objeto en el videojuego		✓	
ACCIÓN Cambiar la posición del objeto		✓	
ACCIÓN Aprender a crear rutas de movimiento			✓
ACCIÓN Animar a través de distancias			✓
ACCIÓN Generar efectos físicos			✓
MÉTODOS Aprender a mover		✓	
MÉTODOS Conocer las condicionales		✓	
MÉTODOS Trabajar con operadores matemáticos		✓	
MÉTODOS Trabajar con operadores lógicos		✓	
MÉTODOS Trabajar con operadores de texto		✓	
Comunicar la interacción con el usuario			✓
Mejorar la interacción de mensajes			✓
Establecer interacciones entre objetos			✓
Mejorar la interacción entre el fondo y los objetos		✓	
Usar variables		✓	
Variables combinadas			✓
Variables como contadores		✓	✓
Trabajar con listas		✓	
Clones		✓	
El efecto de scroll del escenario			✓
Trabajar con la intersección con clones		✓	✓
Configuraciones diferentes a clones			✓
Variables locales a clones			✓
Crear un procedimiento			✓
Llamar a un procedimiento			✓
Colocar variable de un procedimiento			✓





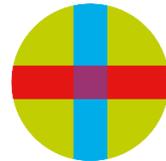
TECHNOLOGICAL YOUTH PASSPORT

TECHNOLOGICAL
YOUTH
PASSPORT

<https://www.techyouthpassport.com/>

<http://www.conmasfuturo.com/ptj/>

Desarrollado por:



CEU
*Universidad
San Pablo*



CISCO Cisco Networking Academy
Mind Wide Open

CISCO NETWORKING ACADEMY SPAIN
<https://www.netacad.com/es/>

**ACREDITACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS
DE LOS ALUMNOS POR UNA UNIVERSIDAD
Y POR CISCO NETWORKING ACADEMY**

A lo largo del curso los alumnos se realizarán una serie de exámenes online acreditados por la *Escuela Politécnica Superior* de la **Universidad CEU San Pablo** y por la filial española de la **Cisco Networking Academy**.





TECHNOLOGICAL
YOUTH
PASSPORT

TECHNOLOGICAL YOUTH PASSPORT

Con esos exámenes los alumnos podrán certificar sus competencias tecnológicas y **obtener los sellos para un TECHNOLOGICAL YOUTH PASSPORT** formado por las **acreditaciones de “Ingeniero Maker DIY”, “Programador de APPs”, “Programador de Videojuegos” o “Arquitecto de Internet de las Cosas IoT”**.

Desarrollado por:



CEU

Universidad
San Pablo



Cisco Networking Academy
Mind Wide Open

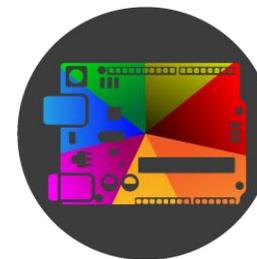
CISCO NETWORKING ACADEMY SPAIN
<https://www.netacad.com/es/>



VIDEOJUEGOS



APPS



MAKER DIY



IOT



TECNOLOGÍAS DIVERSAS, EXPERTOS EN TODAS LAS ÁREAS

Una mezcla de pedagogos e ingenieros de varias especialidades

Desde informática y programación hasta comunicaciones, ingeniería industrial y electrónica, automoción, seguridad...

Todo mezclado con experiencia enseñando a niños. La única forma de cubrir tantas y tan variadas tecnologías como precisa el currículo oficial.



FUNDADOR – ANTOLÍN GARCÍA

Más de 25 años de experiencia en el sector educativo.

Executive MBA por el Instituto de Empresa con mención especial.

Licenciado en Filosofía y Letras, doctor ex tesis, diplomado en Sociología y titulado en Publicidad.



EQUIPO (I+D) STEAM SCHOOL IN-A-BOX

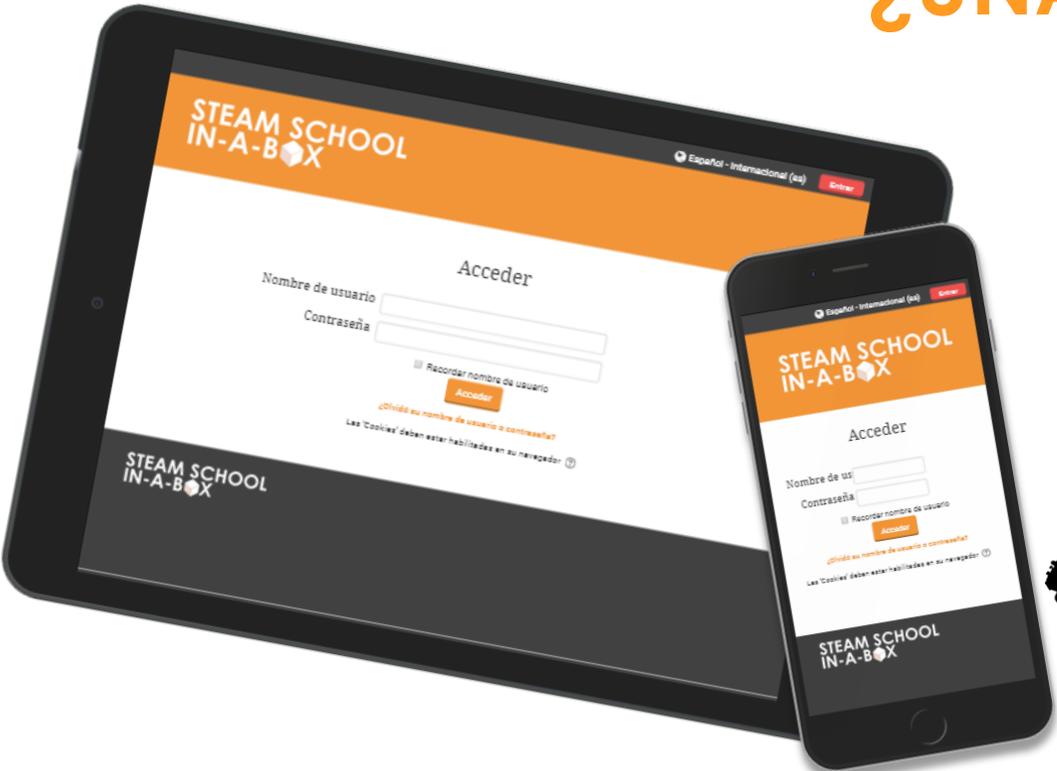
DIRECTORA DE CONTENIDOS	CODIRECTORA
VANESSA <i>Licenciada en Pedagogía</i> <i>Master en Psicopedagogía</i>	SANDRA <i>Licenciada en Psicología</i> <i>10 años en el sector educativo</i>
EQUIPO DE PROGRAMACIÓN Y SISTEMAS	
ÁLVARO <i>15 años como analista programador y jefe de proyecto</i>	ALEJANDRO <i>20 años como formador y consultor en Nuevas Tecnologías</i>
DAVID <i>10 años como desarrollador web y analista funcional</i>	MANUEL <i>20 años de experiencia en Sistemas</i>

EQUIPO DE CONTENIDOS STEAM SCHOOL IN-A-BOX	
FERNANDO <i>Ingeniero Industrial Electrónico y de Sistemas Automáticos</i>	PABLO <i>Ingeniero Industrial especializado en Automática y Electrónica</i>
EVA <i>Ingeniera Civil</i>	ÓSCAR <i>3D & CG Artist</i>
JUAN ANTONIO <i>Técnico en Administración de Sistemas Informáticos</i>	SERGIO <i>Téc. Sup. de Telecomunicaciones y Sistemas Informáticos</i>
MIGUEL <i>Maestro, especializado en Audición y Lenguaje</i>	IRENE <i>Graduada en Pedagogía y Técnico en Test Projectivos Gráficos</i>
JOSÉ ANTONIO <i>20 años profesor/consultor TIC</i>	EVA <i>Graduada en Psicología (Esp. Clínica y Educativa)</i>
NEREA <i>Graduada en Pedagogía</i>	



CONOZCA NUESTRO MÉTODO

¿DESEA ACCEDER A UNA DEMOSTRACIÓN DEL MÉTODO?
¿UNA ENTREVISTA?



[SOLICITAR UNA ENTREVISTA INFORMATIVA](#)



[SOLICITAR ACCESO A MATERIAL DE DEMOSTRACIÓN](#)



[ACCEDER A NUESTRO CATÁLOGO](#)



[¿QUIERE SER DISTRIBUIDOR?](#)



NUESTRO OBJETIVO

STEAM SCHOOL IN-A-BOX

Crear productos educativos
que faciliten a cualquier colegio
impartir **robótica**, **programación**
y las asignaturas **STEAM**.



www.steamschoolinabox.com

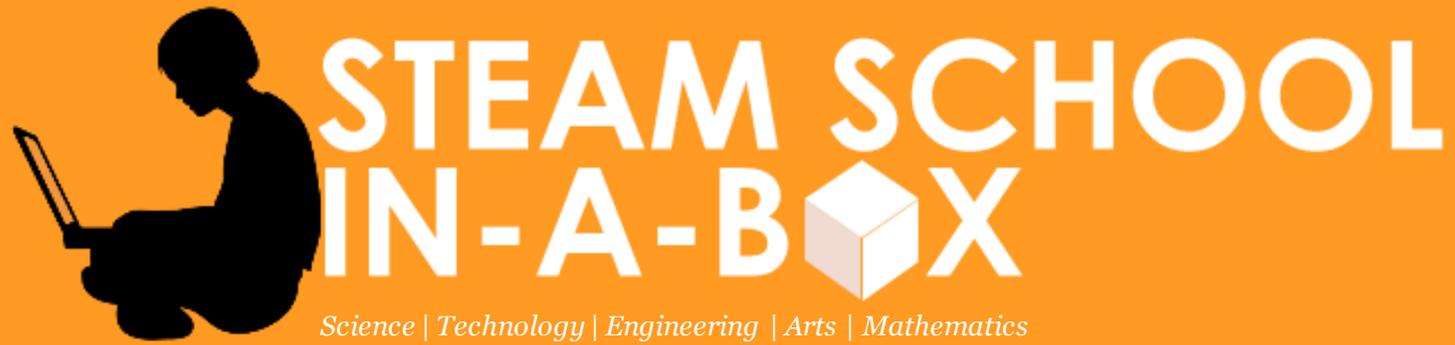
UNA MISIÓN PARA DEJAR HUELLA

¿LE HAN RETADO ALGUNA
VEZ A CAMBIAR EL MUNDO?

A person in a white space suit stands on a lunar surface. To their left is a white flag on a wooden pole that reads "STEAM SCHOOL IN-A-BOX". To their right is a piece of equipment with a large, multi-paned solar panel. The background shows the dark, cratered landscape of the moon under a black sky.

STEAM
SCHOOL
IN-A-BOX

Robótica en todos los colegios del mundo de los 4 a los 17 años. Ese es nuestro “*moonshoot*”.



Más información:

Email: contacto@steamschoolinabox.com

Tel. 91 060 11 26 / 667 49 33 83

www.steamschoolinabox.com

Colaboradores:

