

Smart TEAM

ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN



Presentación

SmartTEAM es un proyecto educativo que promueve el aprendizaje de la robótica y el pensamiento computacional a través de historias y actividades que invitan a jugar, armar y programar.



Desarrollo del pensamiento computacional

ABSTRACCIÓN



DESCOMPOSICIÓN



PATRONES



ALGORITMOS



Los proyectos y las actividades están planteados de acuerdo con los **pilares del pensamiento computacional**. Esta lógica de resolución de problemas permite el desarrollo de capacidades vinculadas con la abstracción, la descomposición, el reconocimiento de patrones y el pensamiento algorítmico.

Características

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
 - Enfoque interdisciplinario y transversal (STEAM)
 - Educación Maker
 - Implementación flexible y personalizable
 - Aprendizaje colaborativo
 - Desarrollo de habilidades blandas
 - Gamificación y Storytelling
- El recorrido pedagógico propuesto está basado en el **enfoque STEAM**. Desde esta perspectiva, se invita al estudiante a examinar cada problema desde distintas ópticas, integrando los contenidos de las diversas áreas curriculares con la robótica y la programación.



SCIENCE
ciencia



TECHNOLOGY
tecnología



ENGINEERING
ingeniería



ARTS
artes



MATHEMATICS
matemáticas



Recursos

En cada proyecto se propone un recorrido por distintos escenarios de aprendizaje:



- Storytelling
- Actividades de pensamiento computacional
- Desafíos y autoevaluaciones



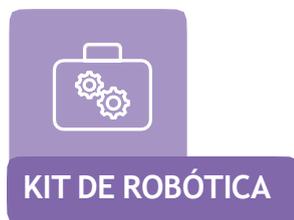
■ Entornos de programación:



- Programación del robot y de las piezas del kit
- Programación remota y colaborativa

■ Aula virtual:

- Gestión docente de clases, actividades y exámenes



- Diseño y armado de estructuras con piezas
- Programación de componentes
- Manejo del robot y piezas electrónicas



logosqr.com/smvt



Libros para estudiantes



Manuales docentes (versión digital)

Proyecto Smart-Team- Modelo Comercial Computación Avanzada Costo Anual de suscripción por alumno

Requisitos del modelo Licencia Anual:

- Mínimo de 300 alumnos.

Institución Educativa recibe:

- 1 libro físico por alumno.
- Licencia de "AULA EN CASA" por un año.
- Kits de robótica en consignación por un año.
- Capacitación mediante curso online autogestionado a docentes que implementarán el proyecto.
- Capacitación presencial o sincrónica a docentes que implementarán el proyecto (de elegir la opción presencial el corresponsal se hará cargo de los viáticos del capacitador).

Al renovar el proyecto cada año:

- Se entrega un nuevo libro por alumno.
- Se renueva la licencia de "AULA EN CASA"
- Se renuevan las piezas del kit que tengan fallas por uso (los daños por maltrato corren por cuenta del colegio).

