

TBOX ES MÁS QUE UN CURRÍCULO DE TECNOLOGÍA

Existen:



234
PROYECTOS

+800
ACTIVIDADES

900
DEMOSTRACIONES

desde preescolar hasta bachillerato, incluyendo proyectos de robótica STEAM y robótica virtual.

Cada proyecto cuenta con:



En **TBox** establecemos alianzas con los centros educativos para brindarles un plan de estudios de tecnología para que los estudiantes completen una **“carrera tecnológica” de acuerdo con su edad y su nivel educativo.**

Acompañamos a las instituciones educativas en la planificación e implementación del plan, así mismo brindamos **asesoría, capacitación, contenidos y metodologías para hacer que el aprendizaje sea divertido y significativo.**

TBOX CUENTA CON SOLUCIONES TECNOLÓGICAS DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DE CADA INSTITUCIÓN

★ TBOX ACADEMY

Plataforma académica en donde se alojan los currículos de tecnología para todos los niveles escolares:

- Aprendizaje basado en proyectos, videos demostrativos, sitios web
- Estándares internacionales para definir áreas de aprendizaje
- Ciudadanía digital como eje transversal
- Enfoque STEAM y tecnologías emergentes

CERTIFICACIONES

Proyectos de preparación y toma de certificaciones:

- Microsoft Office Specialist (MOS)
- Estándares Adobe
- Créditos internacionales en universidades alrededor del mundo.

TBOX SCHOOL

Plataforma de gestión escolar:

- Seguimiento de notas
- Asistencia
- Conducta
- Horarios
- Actualizados en tiempo real

TBOX PLANET

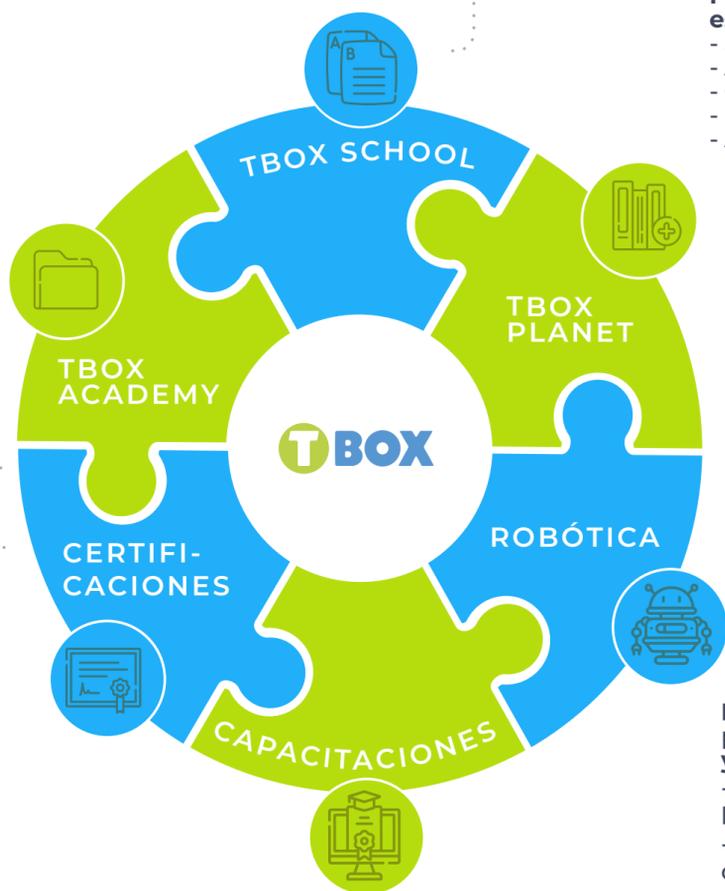
Plataforma de comunicación:

- Envío de tareas
- Compartir documentos
- Programar eventos
- Se ofrece como valor agregado a instituciones con otros servicios
- Prximamente se integrará con Webex, Teams o Meet

ROBÓTICA

Proyectos de robótica y programación presencial y virtual:

- Fomenta el desarrollo lógico-matemático
- Creatividad en uso de diversas tecnologías
- Enfoque STEAM



CAPACITACIONES

Programas de capacitación presenciales y virtuales:

- Alfabetización digital
- Desarrollo de destrezas tecnológicas
- Uso de plataformas educativas

★ Por ejemplo, los niños de primero y segundo grado de primaria tienen a disposición proyectos educativos en los cuales exploran seis áreas requeridas por estándares internacionales: edición de imágenes, procesador de textos, hojas de cálculo, correo electrónico, búsquedas en la web y programación.

¿CÓMO SE IMPLEMENTA TBOX EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS?

Las instituciones deben contar con los siguientes para una implementación efectiva de la tecnología, cada colegio debe hacer diferente tipo de inversiones de acuerdo a sus necesidades.

