



Perfil de un estudiante



Estudiantes TBox realizan su programa bajo el enfoque STEAM. Es interdisciplinario, combina áreas como Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas para el desarrollo de actividades bajo competencias adaptadas a la vida cotidiana utilizando varias herramientas tecnológicas.

¡Sus competencias!



Constructores del conocimiento

Los estudiantes evalúan críticamente una variedad de recursos usando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y desarrollar experiencias de aprendizaje significativas para ellos y para otros.



Pensador Computacional

Los estudiantes desarrollan y emplean estrategias para comprender y resolver problemas de forma tal que aprovechen el poder de los métodos tecnológicos para desarrollar y probar soluciones.



Aprendizaje Empoderado

Los estudiantes aprovechan la tecnología para asumir un papel en la elección, el logro y demostración de competencia relacionadas con sus metas de aprendizaje.



Comunicador Creativo

Los estudiantes se comunican de manera clara y se expresan de manera creativa para una variedad de propósitos utilizando las plataformas, herramientas, estilos, formatos y medios digitales apropiados para sus metas.



Colaborador Global

Los estudiantes utilizan herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y enriquecer su aprendizaje colaborando con otros y trabajando de manera efectiva en equipo, a nivel local y global.



Diseñador Innovador

Los estudiantes utilizan una variedad de tecnologías en el proceso de diseño para identificar y resolver problemas, creando soluciones nuevas, útiles e imaginativas.

Aprendizaje por niveles escolares



Preescolar 3 a 6 años



Por medio de diversas herramientas diseñadas especialmente para estudiantes de esta edad, comienzan a familiarizarse con las herramientas de una computadora. Desarrollan sus habilidades oculo-manuales y empiezan a resolver problemas usando la tecnología:

- Logran utilizar el mouse y el teclado
- Aprenden a editar sus propias imágenes

Estas habilidades los preparan para las próximas etapas.



En esta etapa los estudiantes comienzan a explorar diversas áreas tecnológicas como:

- Búsqueda responsable de la información
- Sistemas operativos
- Edición de imágenes audio y videos.
- Manejo de hojas de cálculo
- Presentaciones multimedia
- Programación

Los estudiantes resuelven problemas con temáticas de todas sus otras materias.

Básica



7 a 15 años



Los estudiantes son capaces de solucionar creativamente problemas del mundo real, que encontrarán luego de graduarse, todo ello usando herramientas de tecnología y robótica. Usan de manera más profunda las herramientas de:

- Microsoft Office
- Diseño web y multimedia
- Base de datos y programación
- Herramientas en línea

Completan su carrera tecnológica certificandose como Microsoft Office Specialist

Media 16 a 18 años

Durante todo el proceso de aprendizaje los estudiantes tienen como eje transversal la **ciudadanía digital** que les permite reflexionar y poner en práctica sus derechos y deberes en el mundo digital.