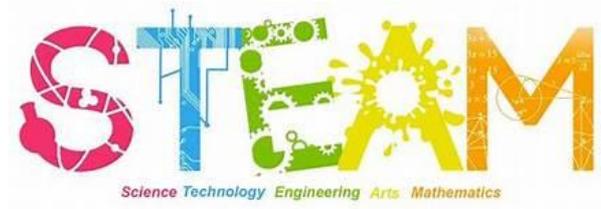


Talent Jr

Educación



- **Es una serie creada para:**

Favorecer el desarrollo del talento de los estudiantes con miras hacia una formación basada en la resolución de problemas, inspirada en el modelo STEAM, que es un enfoque educativo que conjuga las habilidades **artísticas** y **creativas** con la enseñanza de las **ciencias**, **las matemáticas**, **la tecnología** y **la ingeniería**, dando un valor significativo a la innovación y el diseño, propiciando el desarrollo de la curiosidad y la imaginación para la solución a problemas reales.



Desarrollamos alumnos:



Que participan y aprenden en base a experiencias



Que asumen retos reflexivos



Que resuelven problemas



Que explotan al máximo su creatividad

Logrando integrar todos sus conocimientos dando solución a retos



Además desarrollan las habilidades



Actitud digital
Creatividad



Innovación
Motivación

Emprendimiento
Trabajo en
Equipo
Y
Colaborativo
Aprendizaje
autónomo



Versatilidad
Resiliencia



Liderazgo

4.0



Contenido

Se integra el aprendizaje de las ciencias curriculares, además de estar enriquecido con temas de tecnología, máquinas simples y otros temas de ingeniería, de manera sencilla acorde al nivel y edad de los alumnos, lo que sirve de base para hacer una fusión de conocimientos y disciplinas que hacen posible la construcción y programación de modelos.

01

02

03

04

05

06



Estructura de las lecciones

S: Lección de Ciencias

T: Tema de Tecnología / Máquinas Simples

E: Tema de Ingeniería

A: Actividad de Arte que implica construcción

M: Tema de Matemáticas

IP: Ejercicio de programación

RETO STEAM



Ejemplo del contenido



01 Lección 1

S: Las partes del cuerpo

T: Tecnología

E: Ingeniería biomédica

A: Diseño

M: Series numéricas

IP: Ejercicio de programación

Reto STEAM



RETOS



RETO 1 STEAM

Es momento de unir todo lo que has aprendido y encontrar soluciones a lo que se plantea, lee con atención, si tienes dudas pregunta a tu Maestr@ y pon a prueba tu creatividad, ya sea en individual o si te lo indican lo realizarás con tu equipo.

Problemática: La basura

La contaminación por basura es la acumulación de residuos sólidos en los distintos ecosistemas de la Tierra, siendo los terrestres y los acuáticos los más afectados, por la imposibilidad de tratar todos estos desechos, que terminan siendo dejados en el suelo o en los hábitats acuáticos.



Paso 1: Hay que investigar sobre los principales residuos considerados basura y comentarlo con tu Maestr@.

© iStock

20



STEAM

Paso 2, ideas: Un grupo de personas pensaron que con la basura podría emplearse a un buen número de personas y con esto reducir la contaminación y a la vez ayudarlos económicamente, por lo que necesitaban pensar sobre cómo podrían hacer que un gran número de personas pudieran recolectar basura mucho más rápido que haciéndolo con sus manos, así que comenzaron a generar ideas al respecto.

Si el RETO es: ¿Cómo hacer que muchas personas puedan recolectar basura más rápido que haciéndolo con sus manos, a ti qué artefacto se te ocurriría? Si crees que esa es una posible solución, anota aquí tus ideas, o si tienes otra posible solución también debes considerarla:

Paso 3, creatividad: Ahora que ya tienes ideas para un artefacto que permita realizar el reto, debes integrar lo necesario para hacerlo posible, toma como referencia lo que sabes de las partes del cuerpo:

a. Nombre de tu artefacto: _____

b. Funciones de tu artefacto: _____

c. Diseño de tu artefacto (Dibuja cómo planeas hacerlo)

d. Materiales de lo que estria construido (Deben ser de reciclado), señala cantidades exactas.

NOTA: Si lo vas a trabajar en el aula STEAM de tu escuela puedes utilizar los materiales de armado con los que cuenten.

© iStock

21





Modalidad de trabajo



I n d i v i d u a l



- Presencial o a distancia.
- Con **material reciclado o de construcción** con el que ya cuente la institución.

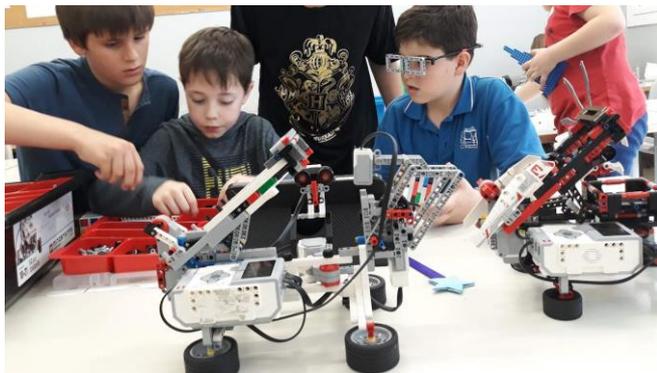




Modalidad de trabajo



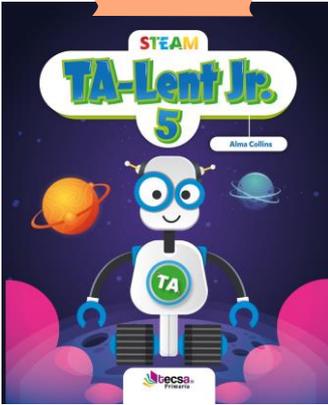
E q u i p o s



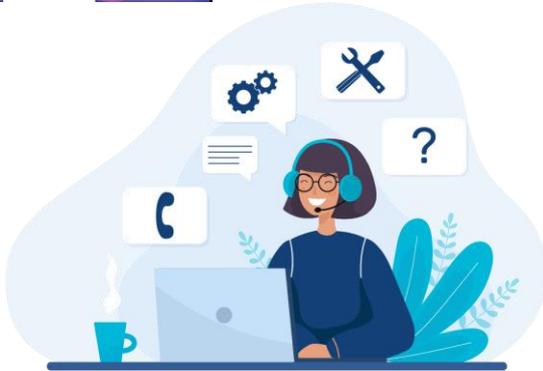
- Presencial o a distancia.
- Con **material reciclado o de construcción** con el que ya cuente la institución.
- Siguiendo reglas y roles



El programa incluye



- Plataforma para el docente, libro digitalizado
- Libro impreso para los alumnos
- Capacitación para docentes
- Soporte y acompañamiento todo el ciclo escolar
- Videos de programación paso a paso



Acceso a competencias



- Intercolegiales
- Nacionales
- Internacionales



MATERIALES



Robot programable



Kits de Arduino

Cada colegio puede optar por integrar el equipamiento a su propuesta, contamos con:



Kits K'nex para primaria y secundaria



Kits K'nex para preescolar



Talent Jr

El mejor programa

