

Plataforma que une la metodología con la tecnología



En **T-Box Academy** los proyectos educativos se pueden evaluar por medio de dos instrumentos: rúbrica de evaluación o portafolio. En ambos casos, la plataforma de aprendizaje brinda las herramientas necesarias para registrar la evaluación asignada a cada estudiante. Por ejemplo, las preguntas de opción múltiple que forman parte de un cuestionario se evalúan automáticamente y esta valoración puede ser parte del portafolio del estudiante.

Además de las herramientas de evaluación, **T-Box Academy** cuenta con varios reportes que facilitan monitorear el avance y los resultados de aprendizaje de cada proyecto educativo. De forma inmediata se puede verificar el promedio de avance de un grupo de estudiantes y llegar al detalle de un solo alumno.



¿Qué necesita mi centro educativo para utilizar T-Box Academy?

Los requerimientos técnicos para utilizar **T-Box Academy** en su institución son:

Hardware

- PC o tableta.
- Resolución mínima: 1024 x 768.
- Tamaño mínimo de pantalla: 8 pulgadas.
- En PC se recomienda al menos un procesador de 2 GHz de velocidad y 2 GB de RAM.

Software requerido

- Mozilla Firefox (*versión más reciente*)
- Google Chrome (*versión más reciente*)
- Opera (*versión más reciente*)
- EDGE (*Windows 10*)

Conectividad

Conexión dedicada a internet de alta velocidad según número de dispositivos conectados. Se requiere diagnóstico técnico para evaluar el funcionamiento.

LA PLATAFORMA PARA CREAR PROYECTOS EDUCATIVOS QUE TRANSFORMAN LA MANERA DE ENSEÑAR Y APRENDER



1° - 12° GRADO

T-Box Academy es una plataforma de aprendizaje especialmente diseñada para crear, publicar y dar seguimiento al avance y resultados de proyectos educativos. Estos proyectos pueden ser dirigidos a estudiantes desde primaria a secundaria, así como a docentes y padres de familia.



Con **T-Box Academy** se abre la oportunidad para que docentes de todas las asignaturas puedan diseñar propuestas educativas innovadoras, basadas en metodologías que transforman la enseñanza y el aprendizaje, por ejemplo:

Flipped Classroom (*salón de clases invertido*)

Aprendizaje por Proyectos

Gamificación

programa ahora >
la conquista del futuro



www.tboxplanet.com



www.facebook.com/tboxplanet



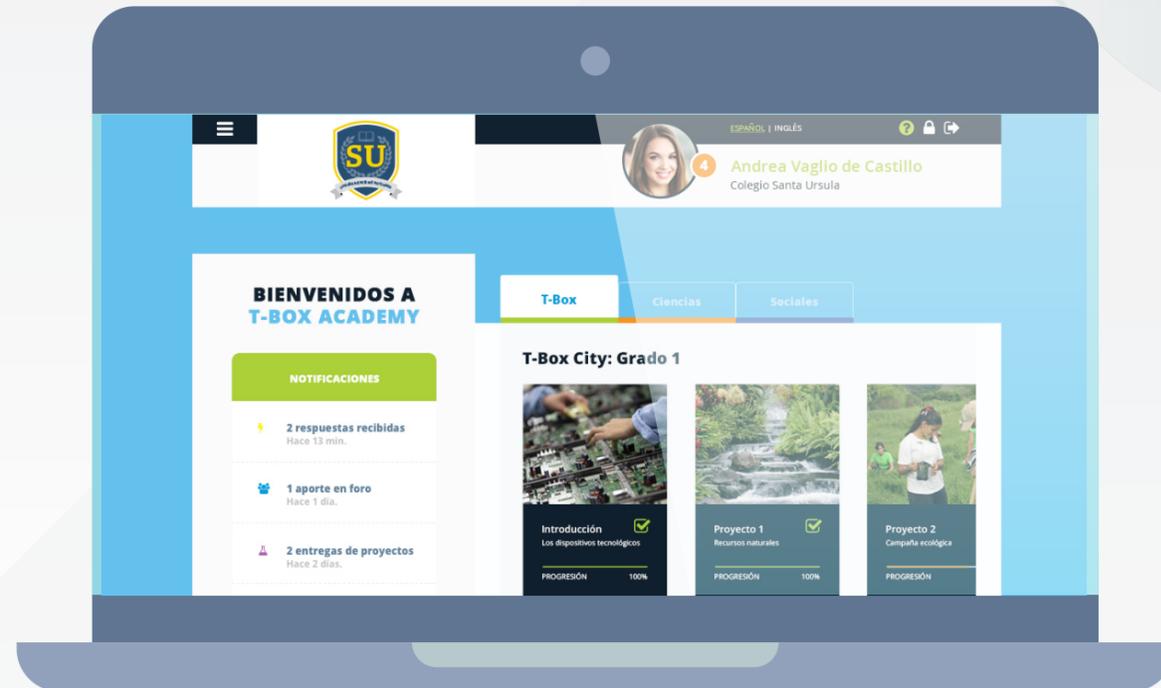
info@tboxplanet.com



[@tboxlabs](https://twitter.com/tboxlabs)

¿Por qué la recomendamos?

Los nuevos proyectos del currículo de tecnología de T-Box están elaborados en esta plataforma de aprendizaje. Nosotros somos los creadores de **T-Box Academy**, pero también somos los principales usuarios. Sin embargo, no queremos ser los únicos: abrimos la oportunidad para que las instituciones educativas transformen su propuesta educativa con nuevas metodologías que cuentan con las herramientas tecnológicas para llevarse a cabo.



¿Cómo funciona T-Box Academy?

T-Box Academy facilita tres procesos básicos para favorecer la innovación dentro y fuera del salón de clases:

1. Creación de proyectos educativos.
2. Publicación de proyectos para los grupos de estudiantes elegidos.
3. Evaluación y monitoreo de avances de cada proyecto.

El uso de la plataforma es fácil e intuitivo, de tal manera que los docentes se puedan enfocar en el diseño de la propuesta. Muchas de las opciones de la plataforma funcionan con un asistente que permite construir el proyecto “paso a paso”.

¿Qué materiales pueden incluirse en un proyecto educativo?

Un proyecto creado en **T-Box Academy** puede enriquecerse con varios materiales digitales, por ejemplo:



Estos materiales se integran en un mapa de actividades, que comprende un recurso visual que orienta a los estudiantes a completar todas las tareas planteadas. Los alumnos pueden crear su propio portafolio en línea para demostrar sus resultados de aprendizaje.

