

## ¿Qué materiales están disponibles?

Los proyectos de **T-Box City** cuentan con todos los materiales necesarios para su realización. Estos materiales están disponibles en la web desde la plataforma de aprendizaje **T-Box Academy**. En cada proyecto se incluyen los siguientes materiales:

### Video introductorio



Además del material digital, los estudiantes reciben un **"kit de bienvenida"** que incluye:

- Carta para padres y madres de familia.
- Tarjeta **T-Box** con código de acceso.
- Mapa de proyectos **T-Box** del grado: resumen de lo que se aprenderá en el año.



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

Los requisitos técnicos para impartir **T-Box City** en su institución son:

### Equipo

- Velocidad del procesador: 2GHz o superior
- Memoria RAM: 2 GB o superior
- Espacio disponible en disco duro: 5 GB o más
- Resolución mínima: 1024 x 768
- Dispositivos: altavoces y mouse

### Conectividad

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

### Sistema operativo

Para impartir la propuesta de **T-Box City** puede utilizarse cualquiera de los siguientes sistemas operativos:

- Windows 7 Professional
- Windows 8 Professional
- Windows 8.1 Professional
- Windows 10 Pro

### Navegadores web sugeridos

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

### Software propietario

- Microsoft Office 2016 (versión profesional)

La propuesta de **T-Box City** utiliza títulos de software libre y aplicaciones web gratuitas que no van incluidos en este listado.

# LA CONSTRUCCIÓN DE COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS PARA RESOLVER SITUACIONES CONCRETAS



Etapa A: 1°- 4° grado

## ¡Bienvenidos a T-Box City!

**T-Box City** es una propuesta educativa que facilita el uso de múltiples herramientas tecnológicas para que los estudiantes resuelvan tareas del mundo real. La tecnología sirve como puente para conectar el aprendizaje con su aplicación en actividades concretas y con otras áreas como ciencias, matemática, lenguaje, sociales y arte.

programa ahora >  
la conquista del futuro



[www.tboxplanet.com](http://www.tboxplanet.com)



[www.facebook.com/tboxplanet](https://www.facebook.com/tboxplanet)



[info@tboxplanet.com](mailto:info@tboxplanet.com)



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

### ¿Cuál es el propósito de T-Box City?

El propósito de **T-Box City** es fortalecer en los estudiantes el **Pensamiento Computacional**: combinar el poder de la tecnología con el pensamiento crítico para resolver problemas. Se busca que los estudiantes:



### ¿Qué se aprende en T-Box City?

El contenido de **T-Box City** se basa en el estándar internacional “*Cambridge ICT Starters*”, el cual propone una ruta de áreas tecnológicas y logros que los estudiantes deben alcanzar. Además, se siguen los estándares NETS del ISTE (Sociedad Internacional de Tecnología Educativa, por sus siglas en inglés).

Para cada grado **T-Box City** propone un plan de tecnología diferente que cubre todo el año escolar. El plan de cada grado se organiza de la siguiente forma:

Proyecto de introducción: 2 semanas	Proyecto 1: 10 semanas
Proyecto 2: 10 semanas	Proyecto 3: 10 semanas

### ¿Cómo se aprende en T-Box City?

La propuesta de **T-Box City** trabaja con la metodología de *Aprendizaje por Proyectos*, usando la estrategia didáctica de T-Box de cuatro pasos:



Uno de los principios educativos de **T-Box City** es “aprender haciendo”. El protagonista es el estudiante, quien a través de un aprendizaje activo y totalmente práctico resuelve problemas o completa tareas.



“No es que tengamos generaciones de niños que no quieren aprender, el problema es que no quieren aprender cuando no ven el sentido de ese aprendizaje.”

**Richard Gerver** - *Crear hoy la escuela del mañana*

### ¿Ciudadanos digitales?

Dentro de la propuesta de **T-Box City** se contempla la ciudadanía digital como un eje transversal en todos los proyectos de tecnología educativa. Se brindan alternativas para que los estudiantes aprendan y reflexionen sobre temas como:

- NETIQUETA
- DERECHOS DE AUTOR
- RIESGOS Y PELIGROS EN EL MUNDO VIRTUAL
- MEDIDAS DE AUTOPROTECCIÓN
- SEGURIDAD INFORMÁTICA
- ERGONOMÍA

