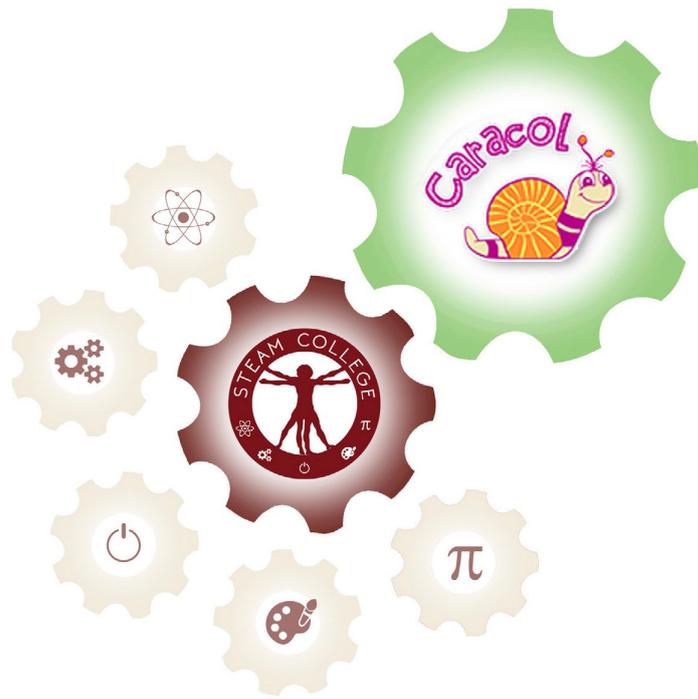


# Extraescolares de Tecnología y Robótica

## Caracol STEAM College





## ¿Qué es STEAM College?

Un programa de educación STEAM desarrollado por un equipo de jóvenes profesionales en co-working de diferentes disciplinas (Ingeniería, Física, Química, Diseño, Música, Topografía) que busca establecer una cultura de la expresión creativa e inventiva de los estudiantes, una mejora de su rendimiento académico y el desarrollo de habilidades que persigue el ámbito profesional del siglo XXI. En STEAM College hemos formado ya a más de 1500 alumnos con éxito.



¿Qué es STEAM College?

¿Qué es STEAM?

Oferta formativa

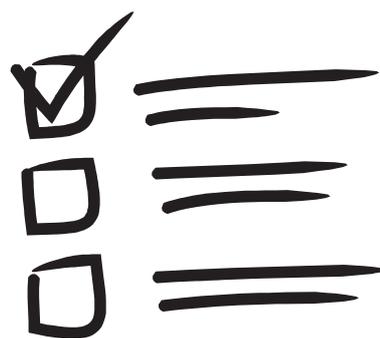
Etapas educativas

Contacto



## ¿Qué es STEAM?

STEAM: Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics. Nuestra manera de entender la educación del siglo XXI. Una nueva metodología que promueve la alfabetización digital y la integración de la ciencia en la educación, a través de diversos ámbitos de conocimiento como la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas, fomentando los estudios del ámbito STEAM para lograr un mejor equilibrio profesional en la sociedad tecnológica actual.



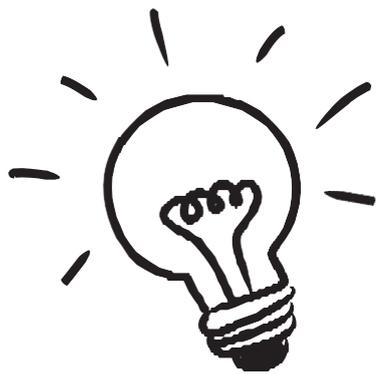
¿Qué es STEAM College?

¿Qué es STEAM?

Oferta formativa

Etapas educativas

Contacto



¿Qué es STEAM College?

¿Qué es STEAM?

Oferta formativa

Etapas educativas

Contacto

## Oferta formativa

Colegios:

- Actividades en colegios e institutos
- Extraescolares en centros públicos y privados

Instituciones:

- Actividades en centros culturales y sociales
- Charlas y talleres en ayuntamientos y asociaciones

Nuestras academias:

- Las mejores instalaciones
- Grupos más reducidos y clases adaptadas

Campamentos:

- Días sin cole
- Vacaciones

## Etapas educativas

PRESCHOOLERS: de 4 a 5 años



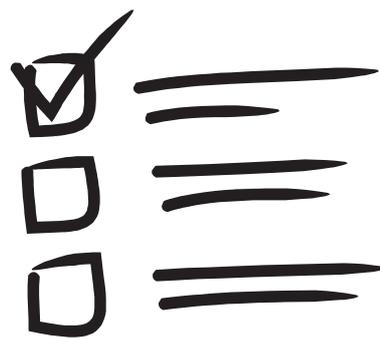
KIDS: de 6 a 7 años



JUNIOR: de 8 a 12 años



TEENS: de 13 a 16 años



¿Qué es STEAM College?

¿Qué es STEAM?

Oferta formativa

Etapas educativas

Contacto

## Niveles Preschoolers

# Preschoolers



Durante esta etapa, los alumnos se adentrarán en el mundo de la robótica y las disciplinas STEAM, tan actuales y necesarias hoy en día en nuestra sociedad. Los principales aspectos a trabajar son los siguientes:

- Sesiones semanales en clases de 1 hora (adaptables a las necesidades y características del centro)
- Percepción del espacio
- Desarrollo de la creatividad y la imaginación
- Pensamiento computacional
- Despertarles la curiosidad por la robótica
- Aprender a trabajar en equipo
- Resolución de problemas
- Psicomotricidad
- Lateralidad

# Preschoolers I



# Preschoolers II



Opciones de clases:

- 1 h. semanal (material incluido y sin matrícula)
- 1:30 h. semanal (material incluido y sin matrícula)
- 2 h. semanales (material incluido y sin matrícula)

Alumnos: mínimo 8 máximo 14

## Niveles Kids



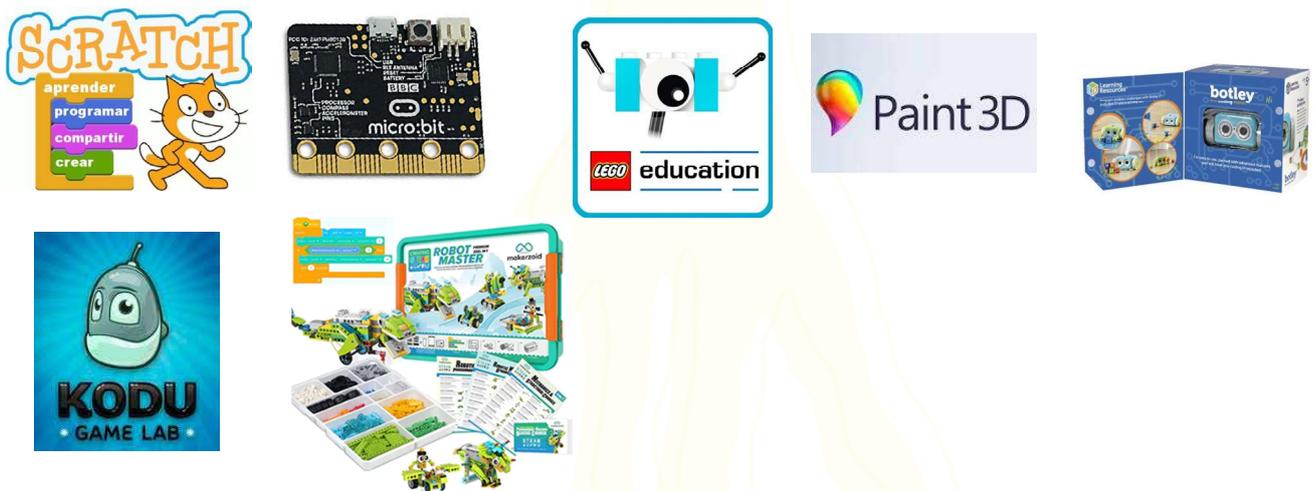
Se introduce a los alumnos en el mundo de la tecnología, ciencia y diseño, mediante la metodología STEAM. Los alumnos tomarán contacto con diferentes tecnologías y plataformas evitando así que caigan en la monotonía sin limitar su creatividad.

- Sesiones semanales en clases de 1 hora (adaptables a las necesidades y características del centro)
- Primer contacto con las TIC
- Aprendizaje a través del juego
- Desarrollo de la creatividad
- Fomento del desarrollo de ideas propias
- Iniciación al trabajo cooperativo
- Manejo básico de herramientas digitales

# Kids I



# Kids II



Opciones de clases:

- 1 h. semanal (material incluido y sin matrícula)
- 1:30 h. semanal (material incluido y sin matrícula)
- 2 h. semanales (material incluido y sin matrícula)

Alumnos: mínimo 8 máximo 14

## Niveles Junior

# Junior



Durante este curso los alumnos profundizan en las diferentes disciplinas STEAM Ampliarán sus conocimientos de programación y electrónica, mediante la robótica y la creación de videojuegos. Además, se iniciarán en el mundo del diseño y la impresión 3D.

- Sesiones semanales en clases de 1 hora (adaptables a las necesidades y características del centro)
- Fomentar las disciplinas STEAM
- Desarrollo del pensamiento lógico matemático
- Desarrollo de la visión espacial
- Constancia
- Mejora del rendimiento académico

# Junior I



# Junior II



# Junior III



Opciones de clases:

- 1 h. semanal (material incluido y sin matrícula)
- 1:30 h. semanal (material incluido y sin matrícula)
- 2 h. semanales (material incluido y sin matrícula)

Alumnos: mínimo 8 máximo 14

## Niveles Teens

# Teens



Los alumnos profundizarán en la programación, la robótica y la electrónica. Tomarán contacto con la programación por código, la implementación de Apps de control y el diseño 3D industrial. Se dará libertad a su creatividad para desarrollar sus propios proyectos.

- Sesiones semanales en clases de 1 hora (adaptables a las necesidades y características del centro)
- Autoconfianza
- Iniciativa personal
- Pensamiento crítico
- Creación de proyectos propios
- Preparación para estudios superiores

# Teens I



# Teens II



# Teens III



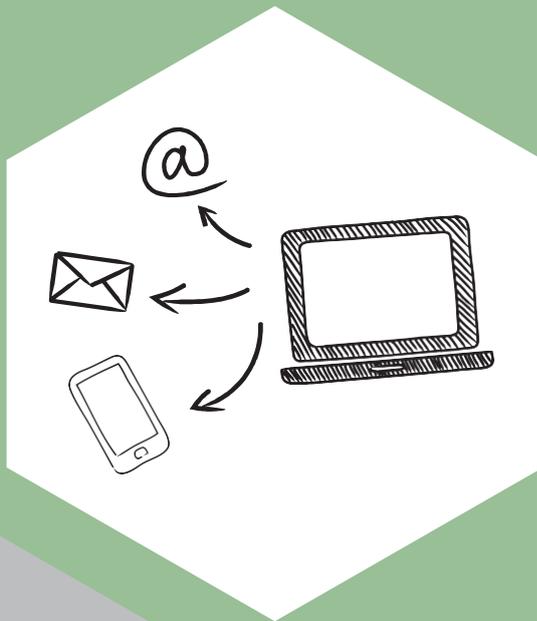
# Teens IV



Opciones de clases:

- 1 h. semanal (material incluido y sin matrícula)
- 1:30 h. semanal (material incluido y sin matrícula)
- 2 h. semanales (material incluido y sin matrícula)

Alumnos: mínimo 8 máximo 14



## Contacto

620 616 549

649 884 484

[caracol-steamcollege@caracolsteam.es](mailto:caracol-steamcollege@caracolsteam.es)

<https://www.caracolsteam.es/>



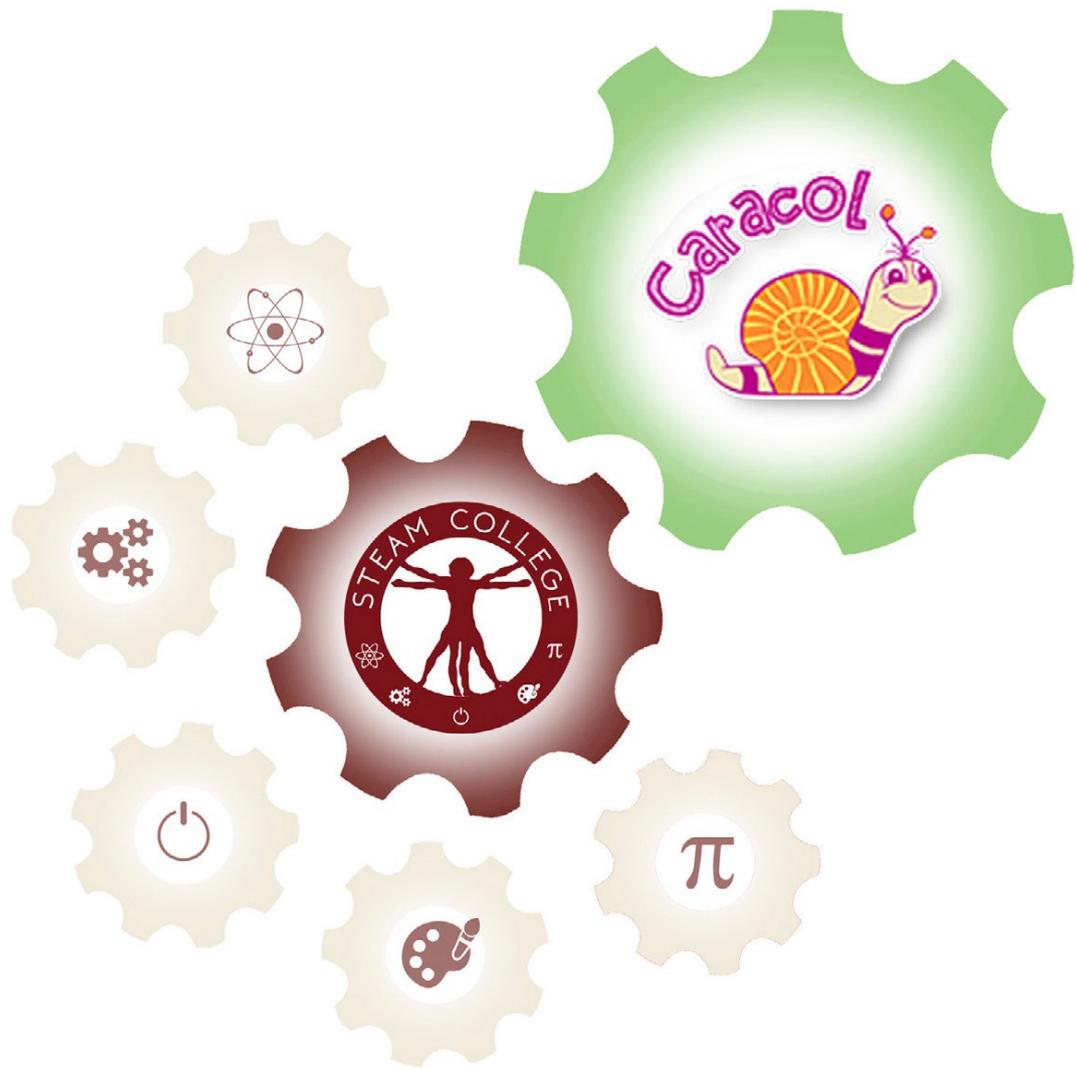
¿Qué es STEAM College?

¿Qué es STEAM?

Oferta formativa

Etapas educativas

Contacto



# Algunos de nuestros colaboradores

