



Vision, Education & Media

Qué hacemos?

Ayudamos a que cada chico alcance su máximo potencial educativo a través del uso creativo de la tecnología mientras fomenta su habilidad innata para resolver problemas.

Tradicionalmente los alumnos aprendían de un libro de texto y de una enseñanza unidireccional. Nuestra metodología busca cambiar el paradigma tradicional de enseñanza: **El educador deja de ser disertante para ser facilitador y mentor. Y el estudiante es el verdadero dueño del proceso de aprendizaje.**

Basada en el **Maker Movement** con raíces constructivistas, nuestra propuesta permite que los chicos se involucren en todos los aspectos del proceso de aprendizaje, promoviendo el pensamiento crítico, creativo e imaginativo y aumentando su comprensión de los conceptos tecnológicos. Es un aprendizaje por medio de **proyectos, experiencias prácticas y resolución de problemas**

[Consultoría – Training – Programas curriculares]

Cómo lo hacemos?

Nuestra metodología utiliza la tecnología como medio de abordaje para los diferentes temas de la currícula educativa, le brindamos a los chicos las bases y habilidades para aprender y manipular cualquier concepto de STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática) de una currícula standard.

Pero al mismo tiempo los chicos aprenden a programar, a crear un video juego, a construir un robot y a contar una historia animada. Permitiendo aplicar conceptos a través de proyectos que son significativos para ellos: **Aprenden haciendo.**

Algunas de las tecnologías que usamos son: **Legó** (Pre Robótica, Robótica, Pre Ingeniería, Ingeniería), **SenseSuit DIY** con circuitos electrónicos, **Arduino**, Animación Stop-Motion, **Scratch** (Animación & diseño de Video juegos) y Minecraft. entre otros.

Partners



Qué aprenden los chicos?

Los chicos (desde nivel inicial) aprenden a crear un video juegos, a contar historias y crear proyectos aplicando lo que aprenden en la escuela. De esta manera, aumentarán su conocimiento técnico y su confianza.

- ✓ **STEAM** (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática)
- ✓ **Programación**, Algoritmo y pensamiento computacional
- ✓ Pre Ingeniería e Ingeniería
- ✓ Cómo contar una Historia
- ✓ Creatividad
- ✓ **Design Thinking Process**
- ✓ Ser Hacedores (Makers)/Entrepreneurs



Fundadora y líder

Laura Allen es la fundadora y presidente de Vision Education & Media (VEM) / RoboFun (New York) Tiene más de veintiseis años trabajando con maestros, y estudiantes creando algunas de las soluciones más efectivas del campo para usar la tecnología como herramienta de aprendizaje y enseñanza.

Su interés en **LOGO** la llevó a obtener un Master en Educación en **Harvard Graduate School of Education**. Allí colaboró en proyectos con el **MIT Media Laboratory** y el matemático y educador, **Dr. Seymour Papert**. Fundador de LOGO y uno de los expertos mundiales en enseñanza tecnológica. También trabajo allí con el **Dr. Mitchel Resnick**, director del Lifelong Kindergarten group.

Laura estudió en el **Teachers College de Columbia University**, y en Lesley College. Además de Pintura y Escultura. Es miembro activa del Maker movement y del equipo de mejora de **STEM** (science, technology, engineering and mathematics) en educación. Fue nombrada **Mujer Emprendedora del Año** en 2006 y en 2008 por la revista Enterprising Women. Laura es miembro también de la Women President's Organization.



Reconocimientos



MacArthur
Foundation



enterprising
Women
OF THE YEAR AWARD
WINNER