



Setting up for the future

By Oxford Education Lit

proud member of





Oxford Education

Learning, innovation and technology

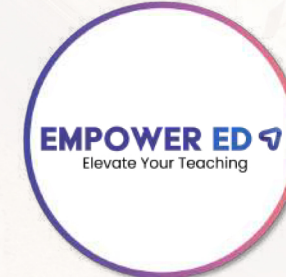
A la vanguardia de la educación global.

Somos una EdTech dedicada a crear, desarrollar e implementar herramientas digitales para la educación global, con un enfoque en la innovación, el aprendizaje y la tecnología.

Trabajamos de manera integral, pensando más allá de nuestras fronteras.

Nos unimos a nuestros clientes y alumnos en busca de un objetivo común: *correr juntos hacia un futuro mejor.*

Nuestro portafolio



Metodología **STEAM**

STEAM, que representa **Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte** y **Matemáticas**, es más que un enfoque educativo; **es una filosofía que estimula la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.**

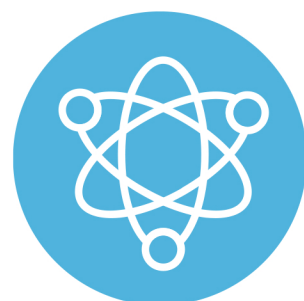
Al unir estas disciplinas, STEAM prepara a las mentes jóvenes para enfrentar los desafíos del futuro.



¿Qué es el programa **STEAM TREKS**?

Competencia internacional e inmersión cultural

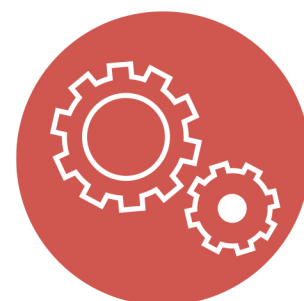
Desarrollo de las habilidades STEAM:



Science



Technology



Engineering



Arts



Mathematics

Incluye:

Talleres previos + Talleres con enfoque STEAM y Coding en BCN + Inmersión e Interacción Multicultural



Partners


ROBLOX



¿A quiénes nos **dirigimos?**

Niños, niñas y jóvenes entre 9 y 18 años que estén cursando educación escolar básica y educación media, con nivel mínimo B1 en inglés.

(existe la posibilidad de participar en español)



Te seleccionamos a ti que buscas desarrollar tus habilidades en el área STEAM

Alumnos que busquen desarrollar sus habilidades comunicativas a través del trabajo en equipo



Intéres por conocer un nuevo país y la exploración científica

Participantes



- **Equipos por colegio:**
 - Participación mínima de 5 alumnos y máximo de 10.
- **Edades por equipos:**
 - Categoría A: 9 a 12 años
 - Categoría B: 13 A 15 años
 - Categoría C: 15-16 a 18 años

22 Países invitados

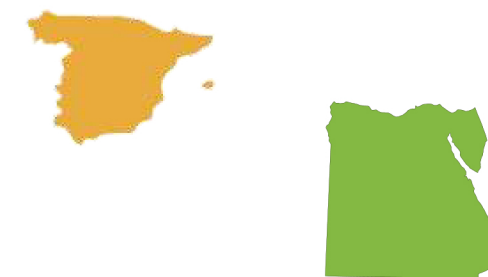


América Latina

- Argentina
- Bolivia
- Brasil
- Chile
- Colombia
- Costa Rica
- Cuba
- Ecuador
- El Salvador
- Guatemala
- Honduras
- México
- Nicaragua
- Panamá
- Paraguay
- Perú
- Puerto Rico
- República Dominicana
- Uruguay
- Venezuela



España y Egipto



¿Cómo funciona esta gran experiencia?



Sede: **Barcelona y Universidad de Barcelona**

**Educación media/Bachiller y
Educación escolar básica**

19 de julio al 2 de agosto

2024

14 días - 13 noches



¿Por qué **Barcelona y STEAM?**

- **Diversión de 1er mundo:** Festivales, conciertos y eventos deportivos.
- **Historia y arquitectura:** Diseño de Gaudí, rica herencia histórica y excelente gastronomía.
- **Multicultural:** Mezcla de tradiciones españolas, catalanas y modernidad global.
- **Universidades destacadas:** Ofrecen programas académicos de alta calidad.
- **Ubicación estratégica:** Puerta de entrada a Europa y conexiones fáciles con todo el mundo.
- **Innovación:** Centro tecnológico de investigación, desarrollo referente mundial.



Salida grupal con guía desde ciudad de origen



A la llegada habrá staff en el aeropuerto de Barcelona esperando a los grupos

Al llegar a **Barcelona**

- Incluimos el traslado del aeropuerto – Residencia estudiantil – Aeropuerto.
- Comida o cena de bienvenida.
- Sesión de orientación del programa.



Nuestro staff



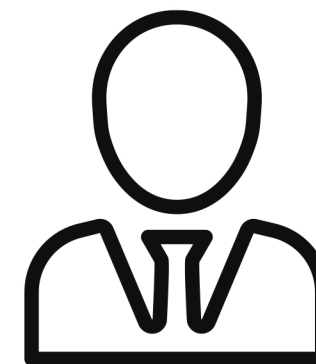
Staff por parte de
Oxford Education
& Travel

1



Profesores

2



Seguridad 1:10 alumnos
(*incluyendo el profesor*)

3

Día a día



Mañana: Se llevarán a cabo las actividades académicas, algunas serán en la Universidad de Barcelona

Tarde: Visitas y actividades culturales y deportivas

Fecha	Día	Mañana	Medio día	Tarde	Noche
Día 1	Sábado	Llegadas - Descanso y actividades en campus			
Día 2	Domingo	Salidas culturales y kickoff			
Día 3	Lunes	Roblox 2hrs	Introducción a la inteligencia artificial	Scratch 2hrs	Retos on-site
Día 4	Martes	<i>Visita Cultural Guiada con actividad</i>		Método científico y lógica matemática 2 hrs	Roblox 2hrs
Día 5	Miércoles	Scratch 2hrs	Dibujando con IA 2hrs	Roblox 2 hrs	Retos on-site
Día 6	Jueves	Aplicación de la inteligencia artificial	Scratch 2hrs	<i>Visita Cultural Guiada</i>	
Día 7	Viernes	Anuncio de Temática / Q&A Planeación Inicial	Conferencia sobre IA		Retos on-site
Día 8	Sábado	<i>Visita Cultural Guiada</i>		INTERNATIONAL NIGHT	
Día 9	Domingo	<i>Visita Cultural Guiada con Actividad & Paseo en Barcelona</i>			
Día 10	Lunes	Preparación competencia	Desarrollo de competencia		Retos on-site
Día 11	Martes	Conferencia IA	Preparación final competencia		
Día 12	Miércoles	GAME SHOW Competition!	<i>Visita Cultural Guiada Barcelona</i>		Disco/ international night y premiación
Día 13	Jueves	Paseo en Barcelona			A empacar
Día 14	Viernes	Salidas			

*Sujeto a cambios

Visitas culturales en esta ciudad icónica y referente mundial



- La Sagrada Família
- Parque Güell
- Palau de la Música
- Casa Milà
- Casa Batlló
- Catedral de Barcelona
- La Rambla
- Torre Agbar
- Plaza de Catalunya
- La Boquería
- Fuente de Montjuïc y Plaza de España
- Castillo de Montjuïc

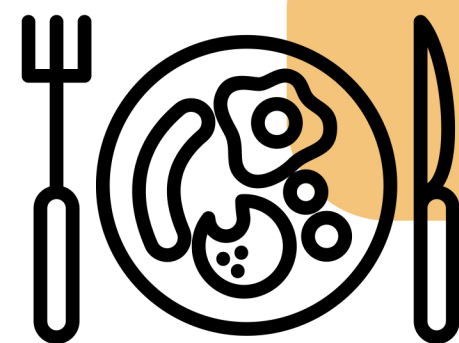
Información general

Hospedaje:



Residencia
estudiantil

Alimentación:



2 alimentos al día
(desayuno & cena)

Comunicación:




Wifi

Seguros:



Gastos
médicos
mayores
+
viaje

Estadía

- División por género 
- Habitaciones desde sencillas hasta cuádruples
- Baño compartido por género.





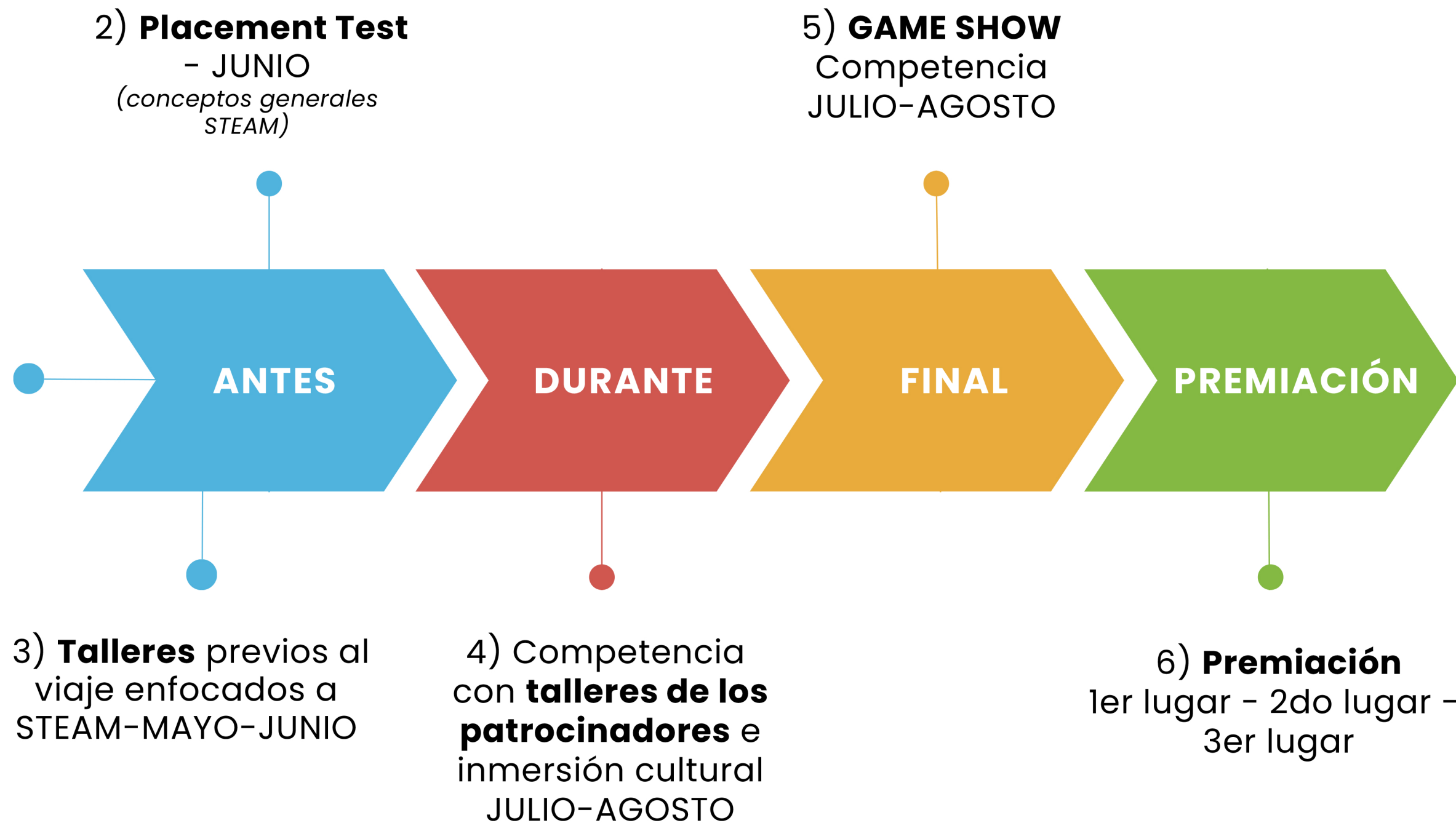
Programa Académico



Programa académico



1) **Diagnóstico**
Oxford TCC
(nivel de inglés)



Talleres STEAM

50 hrs en total

20 hrs

Previos al viaje

- Talleres asíncronos (videos on demand) conceptos académicos, vocabulario de programación y habilidades de presentación pública.
- Actividades de aprendizaje
- 1 sesión semanal Q&A (Opcional, 2 horarios disponibles.)



30 hrs

Durante el viaje

- Introducción a la Programación
- Uso de plataformas (SCRATCH, ROBLOX).
- Inteligencia Artificial
- Talleres de aprendizaje .
 - Talleres de dibujo e ilustración básica
 - 2 Conferencias magistrales

Beneficios Steam Training



Colegio & Maestro/a

10 hrs en total

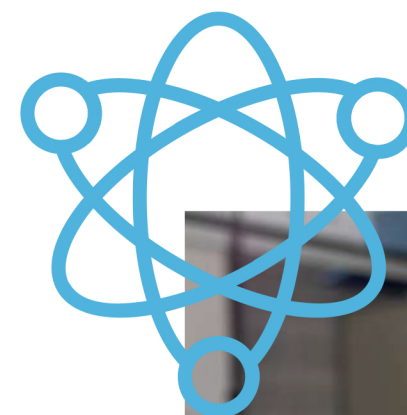
- **STEAM Training** para poder incluir **metodología STEAM** en materias actuales del Colegio.
- **Diseñado** para impartirlo a **otros maestros**.
- NETWORKING **casos** de éxito de **implementación STEAM**.
- Obtiene un **DIPLOMA** con reconocimiento de horas y conceptos aprendidos.

Science

Taller de método científico y aplicaciones de Inteligencia Artificial en las ciencias .

OBJETIVO: El alumno aprenderá en que parte del método científico utilizar IA y generar soluciones para una problemática en su entorno apoyándose en IA de forma efectiva.

1 Taller con duración de 2hr

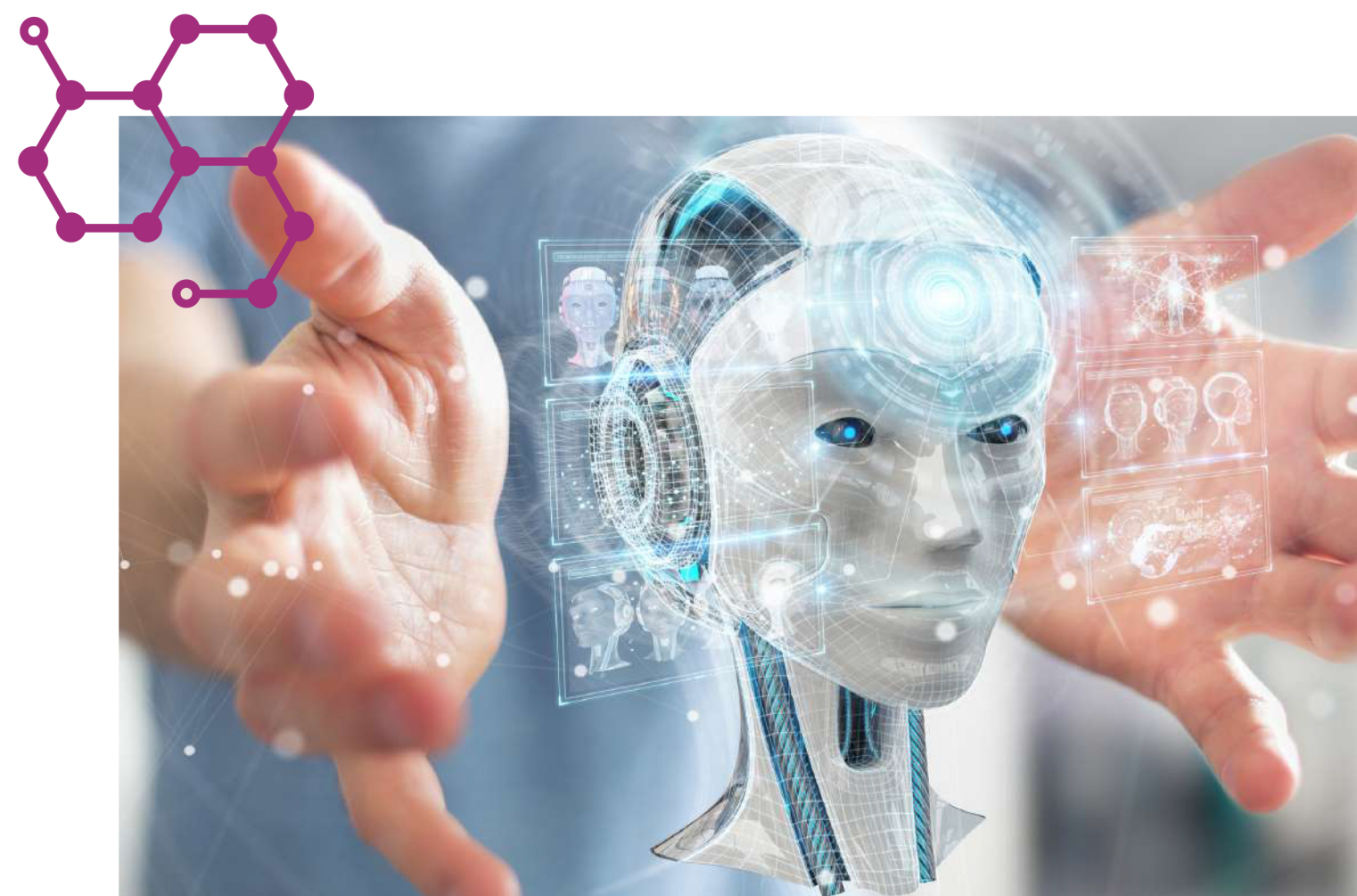


Technology

Talleres sobre Lenguaje de Programación Scratch/Roblox.

OBJETIVO : Conocer conceptos y principios básicos para su aplicación en la generación de un video juego como herramienta para brindar soluciones efectivas a un reto determinado.

6 Talleres lenguaje de programación: 2hr c/u
2 Talleres de Inteligencia Artificial: 2 hr c/u



Engineering

Talleres Prácticos sobre IA y lenguajes SCRATCH-ROBLOX.

OBJETIVO: Aplicar los conceptos aprendidos trabajando en equipo en la elaboración de video juego para la competencia.
Revisión entre pares para checar avances.

Talleres prácticos : 8 hrs. (Distribuidas en diferentes sesiones de acuerdo al itinerario.)



Arts

Taller de dibujo e ilustración básica.

OBJETIVO : Conocer conceptos básicos del arte digital y aprender sobre herramientas digitales para la creación de arte utilizando IA.

1 taller con duración de 2hr

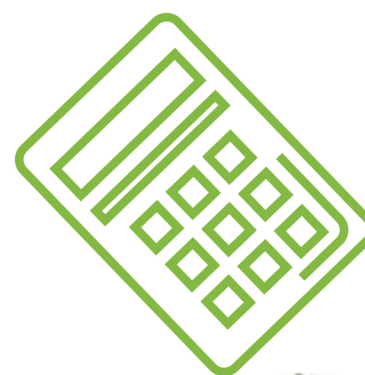


Mathematics

Actividades prácticas para promover el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

OBJETIVO. Participar en dinámicas grupales e individuales que promuevan la aplicación de estrategias de pensamiento lógico-matemático para la solución de problemas..

1 sesión de duración de 2 hrs



Competencia final

RETO PRINCIPAL : Diseñar y programar un videojuego con aplicación de IA en SCRATCH y ROBLOX, para resolución de una problemática específica designada por los talleristas.

ACTIVIDAD ESPECIAL: Generar piezas de arte digital a través de IA.





Inversión



INVERSIÓN DEL PROGRAMA

CONCEPTO	PROGRAMA	VUELO	SEGURO DE VIAJE	TOTAL
PRECIO	\$4,110	\$1,800 Vuelo cortesía	\$190	\$4,300

Inversión USD

01



Agenda
junta con el
colegio



02



Agenda cita con
padres de familia

03



Pago de \$500 USD antes
del 20 de nov y
formulario de inscripción

Proceso de inscripción



Proceso de inscripción



Pago de \$500 USD antes del 20 de nov y llenar el formulario de inscripción

USD

<https://buy.stripe.com/eVa28FcDteyMfAY5l8>



Formas de pago



Pago por
transferencia o
depósito
CITIBANAMEX



Pago con tarjeta
de Crédito o
Débito

Además...

Otorgamos un paquete especial de actividades adicionales en BCN para el profesor que nos acompañe en el viaje.

¡Esperamos poder agendar esta junta antes del 31 de octubre para aprovechar esta oportunidad única!



¿Están listos?





**¡REGISTRATE Y NO DEJES PASAR
LA OPORTUNIDAD!**



**Para más información,
contáctanos:**

arturo.borjas@oxfordeducationlit.org

+52 1 55 60703259