

Miraflores, 20 de octubre del 2020

Señor(a)

MARIA CAROLINA PEREZ TELLO

Director(a) de UGEL EL DORADO

Presente. -

Estimado director(a), nos es grato saludarlos y al mismo tiempo presentar a nuestra empresa tecno digital Aprender Creando (antes Von Braun) con 25 años de experiencia en soluciones integrales educativas en los distintos niveles de Inicial, Primaria y Secundaria.

Esta coyuntura de emergencia sanitaria, nos está obligando acelerar el uso de herramientas propias de la actual evolución tecnológica, que tiene como principal característica el cambio, en el aspecto educativo este cambio se ha reflejado en el ejercicio de la docencia de la forma netamente presencial a modalidades mixtas y a distancia; en este contexto y considerando que el Estado ha adquirido más de un millón de tablets para educación primaria; que deberán ser adaptadas al quehacer escolar y donde la actuación docente es fundamental; en tal sentido y como representantes de empresas líderes universales en el campo de la educación de calidad Tecno Pedagógica, hemos desarrollado la propuesta educativa Aprender Creando.

Aprender Creando permite potenciar a través de la exploración, investigación y solución de problemas utilizando herramientas tecno digitales (PC, Laptop o Tablet) y materiales de construcción, dispositivos electrónicos y aplicaciones de programación, que permitirá desarrollar las competencias en distintas áreas curriculares.

Nuestra empresa representa a LEGO Education, que cuenta con material de construcción y dispositivos electrónicos que permiten la creación de prototipos automatizados utilizando el software scatch en español y quechua; Arduino Educación, para el aprendizaje de electrónica, programación y comunicación desde cero y Rosetta Stone, potente material digital con inteligencia artificial que permite el aprendizaje personalizado de inglés según el marco común europeo de referencia (MCER) desde el nivel A1 al C1.

La adquisición de los materiales educativos presentados incluye capacitación docente en modalidad mixta, presencial y a distancia; así como también actividades articuladas a distintas áreas, en especial a Matemática y Comunicación de los distintos niveles de Educación Básica Regular.

Estamos a su disposición para coordinar una presentación de estos materiales y realizar la proforma correspondiente a través del siguiente contacto Angela Yllaconza celular 921752959 y al correo a.yllaconza@aprendercreando.com.pe.

Agradeciendo la atención a la presente, me despido de usted.

Atentamente,



Eco. José Linares Gallo

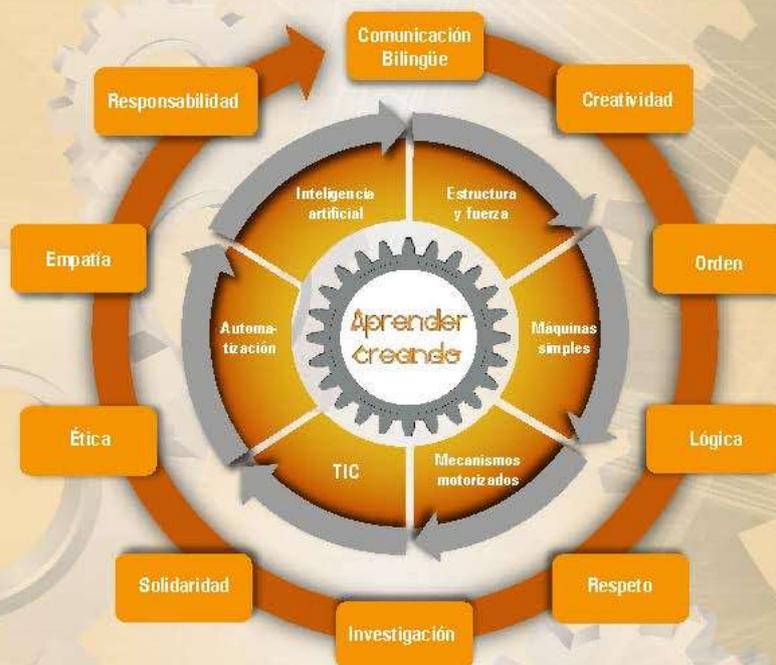
Gerente General

25
AÑOS

Desarrollo de ciencia, tecnología y comunicación digital

1994-2020

PRESENCIAL Y A DISTANCIA



ROBOTICA Educativa:



INGLÉS Digital:
Rosetta Stone



**ARDUINO
EDUCATION**

www.aprendercreando.com.pe

<https://legovonbraun.edu.pe/archivos/revista25/>

Wernher Von Braun IEP SA
RUC 20391622371

www.legovonbraun.edu.pe / www.aprendercreando.com.pe

Tel: 470 3965 / 471 7309

General Recavarren 111, oficina 101
Miraflores, Lima, Perú

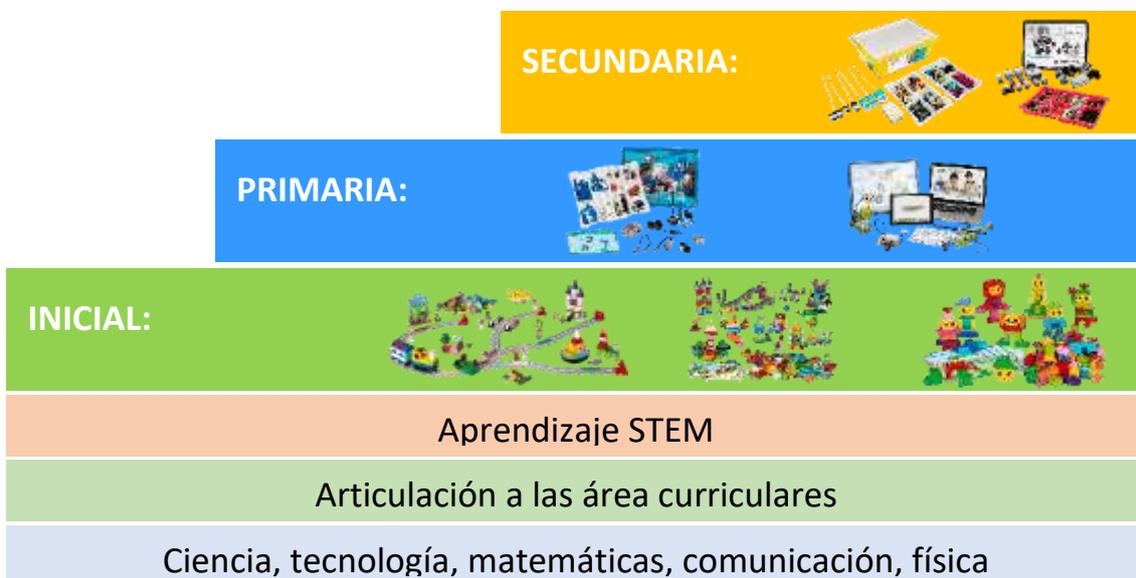


LEGO® Educación ofrece experiencias de aprendizaje lúdicas que dan vida a las áreas curriculares en el aula y hacen que el aprendizaje sea divertido e impactante. LEGO Education cuenta con una amplia gama de recursos educativos físicos y digitales que alientan a los estudiantes a pensar creativamente, razonar sistemáticamente y liberar su potencial para dar forma a su propio futuro.

Nuestras soluciones para la enseñanza y el aprendizaje se basan en la metodología aprender creado que permite el desarrollo de habilidades y capacidades tecno digitales y socioemocionales que inspiran interés en Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas (STEAM), dirigido a los niveles de preescolar, primaria y secundaria.

Con nuestros kits educativos, planes de lecciones, material curricular, herramientas de evaluación y capacitación, podemos ayudar a cumplir los objetivos curriculares y brindarle las herramientas que necesita para que el aprendizaje sea inspirador, atractivo y efectivo.

Así como ampliar el conocimiento, construir habilidades académicas del siglo XXI creará aprendices activos, colaborativos y de por vida. Junto con los educadores, nuestro objetivo es permitir que cada estudiante tenga éxito en la educación y esté preparado para los desafíos de la vida futura.





Arduino Education proporciona una excelente base conceptual para la adquisición de conocimientos relacionados con la ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemática (STEAM), a través de la electrónica y la programación.

Los productos de Arduino Education están adaptados a las necesidades actuales, con productos para uso individual y grupal. Asimismo, Arduino ofrece certificación internacional a los usuarios que han alcanzado un dominio amplio de electrónica y programación con vigencia vitalicia.

Usando los productos de Arduino Education los alumnos experimentan nuevas tecnologías a través de: placas de circuito impreso, sensores, actuadores y comunicación inalámbrica entre dispositivos.



Mediante los proyectos que contienen los productos de la línea **Education**, se dota al alumno del conocimiento necesario para generar soluciones innovadoras ante los problemas existentes en su contexto. Los recursos metodológicos para el docente están disponibles como un apoyo adicional tanto para aquellos con conocimiento de electrónica y programación, como para docentes noveles en la materia.



El **Arduino Student Kit** es un kit práctico para 2-3 personas, paso a paso de aprendizaje a distancia y presencial para mayores de 11 años: comienza con los conceptos básicos de electrónica, programación y codificación en casa. No es necesario ningún conocimiento o experiencia previa ya que el kit lo guía paso a paso. Los educadores pueden enseñar su clase remotamente usando los kits, y los padres pueden usar el kit como una herramienta de escuela en casa para que su hijo aprenda a su propio ritmo. Todo el mundo ganará confianza en

la programación y la electrónica con lecciones guiadas y proyectos. También, cuenta con su kit grupal para 8 personas.

Los docentes de física que quieren llevar un enfoque práctico basado en la investigación a sus aulas de secundaria pueden permitir a sus estudiantes pensar y actuar como científicos reales con el **Science Kit Physics Lab**. Desarrollado en colaboración con Google, el kit y nueve proyectos emocionantes desafían a los estudiantes a explorar y explicar la física detrás de los paseos en parques de atracciones, hacer sus propias hipótesis, comprobar sus suposiciones y datos de registro. El kit está diseñado de para 2-3 alumnos.

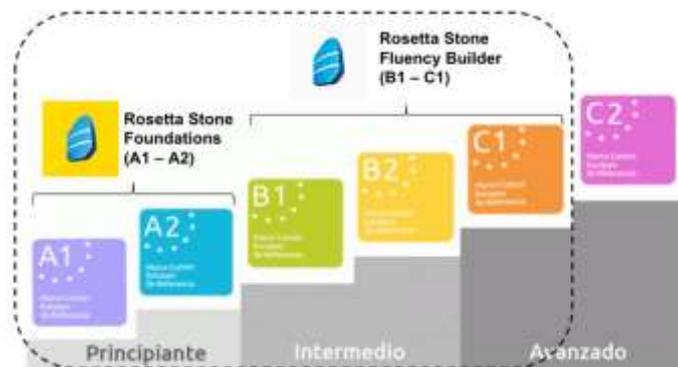


Rosetta Stone Enterprise

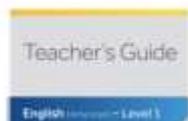
Rosetta Stone es una empresa con 28 años de trayectoria presente en más de 150 países. Cuenta con dos plataformas digitales, **Rosetta Stone Foundations** y **Rosetta Stone Fluency Builder**, de aprendizaje de idiomas de alta tecnología que proporciona al usuario una experiencia inmersiva desde primaria hasta secundaria. Actualmente cuentan con 24 idiomas.

Rosetta Stone ha desarrollado nuevas tecnologías en el aprendizaje de idiomas, específicamente **TruAccent** el cual identifica los patrones de voz a través de inteligencia artificial.

Adicionalmente, la evaluación de las competencias del usuario respecto al dominio del idioma se basa en el **Marco Común Europeo de Referencia (MCER)**, que es el estándar internacional que corresponde al dominio de lenguas extranjeras, emitiendo certificaciones al alumno a medida que adquiere nuevos conocimientos desde el **nivel A1 al nivel C1**.



Desde el inicio, se toma un examen de posicionamiento para ver el nivel de dominio del idioma, de esa manera la plataforma lo posiciona en el nivel adecuado personalizando su aprendizaje. También se brinda seguimiento online para el alumno como para el docente.



La guía del docente



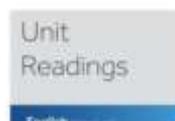
Libro de relatos



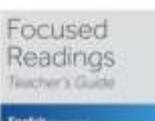
Evaluaciones



Cuaderno de trabajo



Unidades de lectura



Actividades de lectura

La metodología propuesta por Rosetta Stone para el uso óptimo del producto, es un trabajo conjunto que vincula al docente, al alumno y a la plataforma, cuyo nombre correspondiente es **Blended Learning**, y que proporciona excelentes resultados a las instituciones educativas como consecuencia de la gran cantidad de herramientas que provee al docente en el desempeño de su labor.