LA RUTA
PARA UNA
NUEVA
GENERACIÓN

PROJECT ALPHA

Cuatro proyectos que dan un paso adelante en la educación de la **generación del mañana.**

- Mente tecnológica
- Competencia digital
- Con-ciencia biocientífica
- Dimensión humana

TecPro max

DIGITALHOUSE Schools

SPARK

garden.

NACIDOS DIGITALES Y DISEÑADOS PARA CREAR LO QUE AÚN NO EXISTE.

La generación Alfa llega al mundo en modo encendido.

Nacidos entre 2010 y 2024. Aprenden antes de preguntar, experimentan sin dudar y crean intuitivamente. No esperan instrucciones, **exploran, conectan y reinventan.**

Viven en la inmediatez, pero buscan propósito.
Son visuales, intuitivos y autónomos. No distinguen entre lo análogo y lo digital: habitan ambos mundos con naturalidad.

No solo consumen tecnología, también la transforman. Sienten intensamente, exigen autenticidad y defienden causas globales.

Para ellos nace Project Alpha:
Para enseñarles a crear.
Para convertir la curiosidad en método; la emoción, en información y el error, en datos.

Somos el laboratorio donde los Alfa practicarán la adaptabilidad, el pensamiento crítico, la empatía digital, la resiliencia y la creatividad radical.



Porque los empleos del mañana aún no existen... pero ellos ya están listos para crearlos.

El futuro tiene nombre propio. Y ya despertó.

PROJECT ALPHA EDUCACIÓN CON RESPALDO INTERNACIONAL

TecPro max

El World Economic Forum (2023) advierte que **44%** de las habilidades laborales cambiarán en cinco años.

Integrar pensamiento computacional e inteligencia artificial prepara a los estudiantes para liderar la economía del conocimiento.

DIGITALHOUSE Schools

La **Unesco** alerta sobre las brechas globales en alfabetización digital crítica.

Enseñar a crear, analizar y programar tecnología se posicionan como referentes académicos en innovación educativa.

SPARK

El Intergovernmental Panel on Climate Change subraya la urgencia de la alfabetización climática en las nuevas generaciones.

Formar conciencia ambiental propicia que los estudiantes sean capaces de comprender y transformar su entorno.

garden.

La organización **CASEL** demuestra que los programas socioemocionales mejoran el rendimiento académico en **11%.**

Medir y fortalecer el bienestar estudiantil eleva el clima institucional y potencia el desempeño académico.

HABILIDADES PARA UN FUTURO QUE AÚN NO EXISTE

Mente tecnológica | TecPro max

La tecnología como lenguaje, no como herramienta. **Págs. 5-8**

Robótica, diseño 3D y automatización para el pensamiento sistémico, creatividad y resolución de problemas reales.

Competencia digital | DIGITALHOUSE Schools

Preparados para lo que venga. **Págs. 9-11**

Alfabetización digital profunda: código, datos, plataformas y creación de soluciones.

Con-ciencia biocientífica y social | SPARK

Entender el mundo para poder transformarlo. **Págs. 12-14**

Conectar el conocimiento de geología, biología, física aplicada y ciencias ambientales, con desafíos reales de la sociedad y la historia.

Dimensión humana | garden.

La autoconciencia como ventaja competitiva. **Págs. 15-18**

Identifica, comprende y atiende necesidades socioemocionales.

Mente tecnológica

SISTEMA TecPro max

Tecnología con propósito



TecPro: Tecnología al ritmo Alfa

TecPro convierte la programación, la robótica y la tecnología en experiencias simples, prácticas y accesibles para todos.

Impulsa las competencias del siglo XXI —creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas— mientras fortalece habilidades socioemocionales esenciales.

Con contenidos STEAM y computación física, **la generación Alfa llevará la curiosidad a la acción.**



Características innovadoras

Ejes curriculares	• Pensamiento computacional • Computación física • Aplicación de contenidos STEAM • Competencias para el siglo XXI • Competencias actitudinales • Inteligencia artificial
Metodologías	• Aprendizaje basado en proyectos • Aprendizaje basado en problemas • *Design thinking*
Estructura	Un proyecto anual conformado por 30 sesiones

COMPONENTES TECPRO

01 Plataforma digital

Aprendizaje digital fácil, accesible y disponible en cualquier dispositivo, para maestros y alumnos.

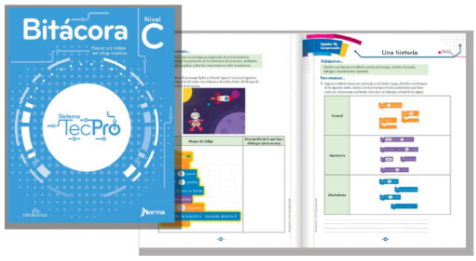
Conoce más de la plataforma aquí



02 Bitácora

Aprendizaje guiado, organizado y conectado a la plataforma con las actividades de cada sesión.

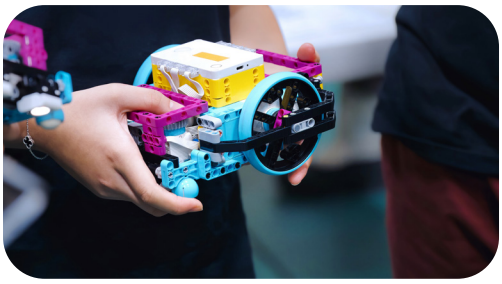
Accede a una bitácora



03 Laboratorios TecPro

Kits para la construcción práctica de proyectos con componentes *plug and play.*

Conoce más



04 Consultoría y formación

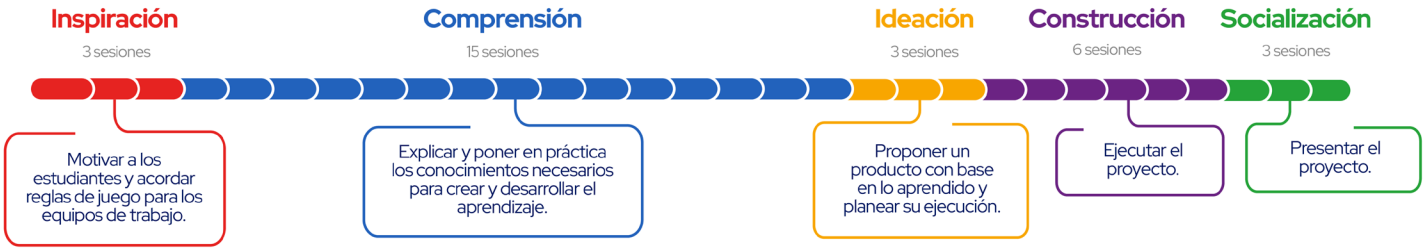
Capacitación docente, asesoría de proyectos y soporte técnico a través de la Academia TecPro, que ofrece:

Academia TecPro

- Instructores altamente certificados
- Cursos certificados
- Soporte continuo para tu aprendizaje

SECUENCIA DIDÁCTICA TECPRO

Esta secuencia didáctica, de cinco etapas, está diseñada con base en el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), por lo que promueve la exploración, la práctica y la creación de un producto final, y permite que los estudiantes aprendan haciendo, colaboren, tomen decisiones y comuniquen sus aprendizajes, tal como lo demanda el mundo actual.



TecPro max Challenge

Es un concurso internacional que reta a sus estudiantes a resolver problemas del mundo real con tecnología, y así unir la excelencia técnica con las habilidades humanas indispensables para el futuro.

TecPro Challenge

Categorías	Edades
Animaciones	5- 9 años
Videojuegos	8-12 años
Automatización	10-14 años
Industria 4.0	13-17 años

Competencia digital

DIGITAL HOUSE Schools

Habilidades digitales para mentes Alfa



Acercamos las últimas tendencias del mundo digital al entorno escolar, para generar competencias relevantes y útiles para la vida.

Digital Skills Diploma

DIGITAL CITIZENSHIP

Data | UX Design | Coding | Digital Marketing

Habilidades fundamentales

- Pensamiento crítico y analítico para evaluar situaciones y tomar decisiones acertadas.
- Resolución de problemas complejos para enfrentar retos reales del entorno digital.
- Comunicación efectiva para expresar ideas con claridad y colaborar mejor.
- Adaptación al cambio ante la evolución constante de la tecnología.
- Creatividad e innovación para proponer soluciones originales.

Plataforma Playground

El aprendizaje se desarrolla en una plataforma interactiva donde los estudiantes reciben retroalimentación inmediata y los docentes cuentan con reportes y recursos para planificar.

Alianza con colegios

Acompañamos a las instituciones con programas personalizados. Ofrecemos seguimiento, recursos y herramientas que permiten a cada estudiante avanzar a su propio ritmo y lograr sus metas digitales.

Ejes transversales

Ciudadanía digital: Uso responsable, ético y seguro de la tecnología.

Inteligencia artificial: Uso práctico y reflexión crítica en todos los niveles.

UN PROGRAMA ALINEADO CON EL MARCO DE HABILIDADES DEL FUTURO

Alfabetización digital | Aprendizaje e innovación | Para la vida y la carrera profesional

Programas del Digital Skills Diploma

Kick Off Certificate

Primaria alta

La serie **Kick Off** reúne los contenidos recomendados por Digital House Schools para primaria alta.

Se compone de tres niveles o cursos anuales: Kick Off 01, Kick Off 02 y Kick Off 03 cada uno con una duración de entre 30 y 35 clases.

Los niveles se enfocan en:

- Desarrollo del pensamiento computacional con programación por bloques.
- Design Thinking aplicado desde el enfoque UX.
- Herramientas digitales para comunicar y organizar información.
- Transición a programación textual con HTML y JavaScript.
- Bases de inteligencia artificial y reflexión sobre su impacto.

Web Basics Certificate

Secundaria

La serie **Web Basics del Digital Skills Diploma** introduce a estudiantes de secundaria al diseño web mediante conceptos esenciales, tecnologías básicas como HTML, CSS y JavaScript, y nociones de *marketing* digital, comunicación y diseño UX para crear páginas e interfaces efectivas.

En los tres niveles de la serie Web Basics nos enfocamos en:

- Introducción al diseño y desarrollo web.
- Lenguajes fundamentales: HTML, CSS y JavaScript.
- Integración de programación, diseño y comunicación digital.
- Nociones de *marketing* digital y diseño de experiencia de usuario.
- Desarrollo de creatividad, pensamiento lógico y visual.
- Primeros pasos en creación digital y futuro tecnológico.
- Exploración de inteligencia artificial y ciudadanía digital mediante proyectos y actividades reflexivas.

Senior Tracks Certificate

Bachillerato

La serie **Senior Tracks del Digital Skills Diploma** ofrece contenidos y proyectos reales para que estudiantes de bachillerato comprendan el trabajo en tecnología y se preparen para roles de liderazgo digital.

En los trayectos de esta serie nos enfocamos en:

- Introducción a Data Analytics y Business Intelligence.
- Digital Mindset: *Marketing* digital, UX & Design Thinking y prototipado.
- Programación en Python y aplicaciones de inteligencia artificial.
- Reflexión sobre ciudadanía digital y su rol como futuros líderes tecnológicos.

Con-ciencia biocientífica

SPARK

El mundo en movimiento

El currículo que se vive, no solo se explica.



Spark: Conectar con el mundo que habita la generación Alpha



Spark eleva la experiencia educativa de la **generación Alpha** con una videoteca de **52 videos** en alta resolución y sonido de alta fidelidad que transforma los contenidos de **Ciencias Naturales y Ciencias Sociales** en experiencias visuales memorables.

Así es Spark

Atemporal — Conceptos científicos esenciales que cambian poco a lo largo de los años.

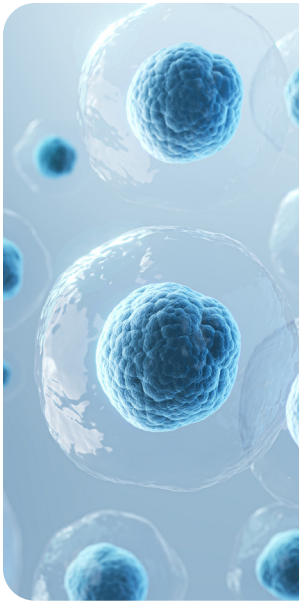
Narrativa ágil — Spark destaca por su lenguaje audiovisual dinámico y una gran variedad de planos que captan la atención.

Espíritu Alpha — Ideal para la generación Alpha, los videos tiene una duración entre 5 - 15 minutos, según la edad y el grado.

Estructura del contenido — En temas.

UNA VIDEOTECA QUE ENCIENDE LA CURIOSIDAD DE LOS ALPHA:

- El Sol
- El cerebro
- El corazón humano
- Origen de la vida
- Los volcanes
- La respiración
- La química en la vida cotidiana
- Origen del dinero
- La muerte de un faraón
- Los mayas y los incas
- Origen de la escritura
- La invención de los números
- Las telecomunicaciones







¡Una probadita de Spark!





Dimensión humana

garden.

La tecnología que hace medible el bienestar de la generación Alpha



> Lo socioemocional no es un complemento de lo académico.
>
> Es tan importante como ello.



Garden identifica con datos:

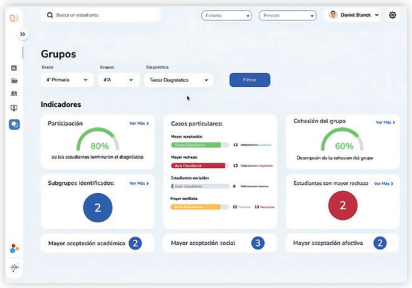
- Aumento de conflictos en el aula.
- Dificultad para personalizar la enseñanza.
- Falta de datos claros para tomar decisiones pedagógicas.
- Intervenciones reactivas (cuando el problema ya explotó).
- Poco involucramiento efectivo de las familias.

COMPONENTES

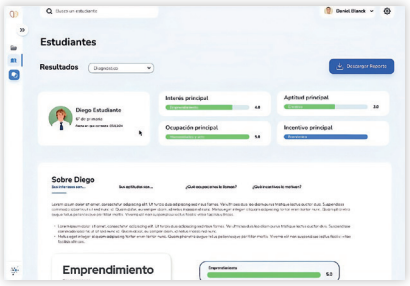
Garden, aplica el círculo virtuoso de: medición, intervención y observar mejoría.

Garden Medición es una solución tecnológica que identifica el nivel de desarrollo de habilidades socioemocionales, transforma resultados en información útil y, según la necesidad específica, organiza Intervenciones específicas.

Socialink
Más allá de la convivencia



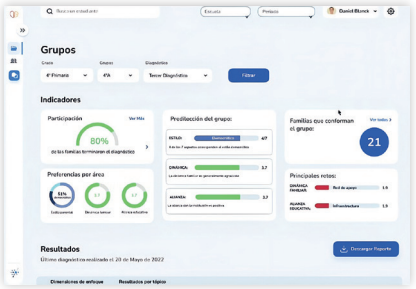
Compass
Más allá de la orientación vocacional.



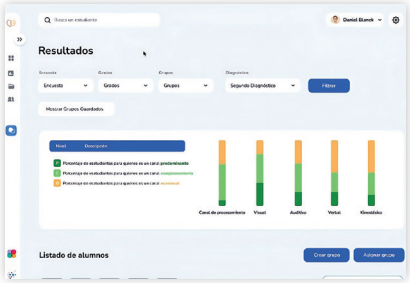
Skillset
Más allá de la nota



Familink
Más allá de la escuela



Stylearn
Más allá de la enseñanza



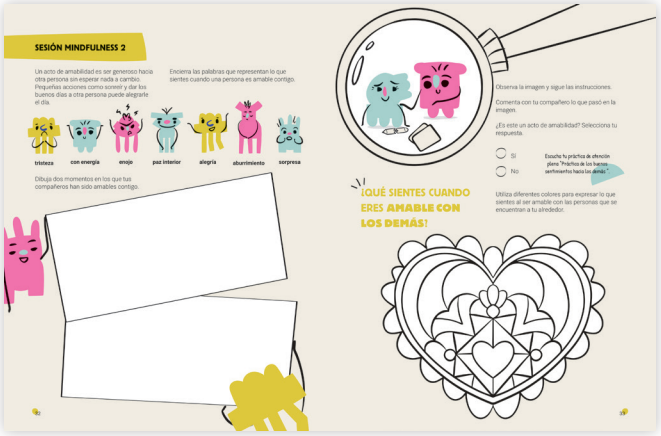
marIA

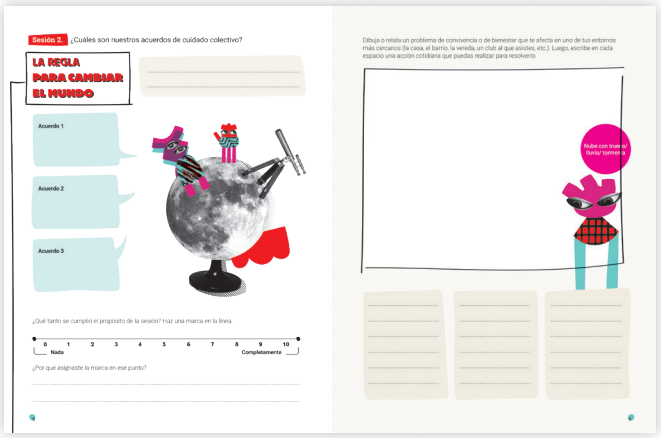
Garden integra Inteligencia Artificial que transforma los datos en acciones concretas, generando rutas de acompañamiento personalizadas para cada estudiante.

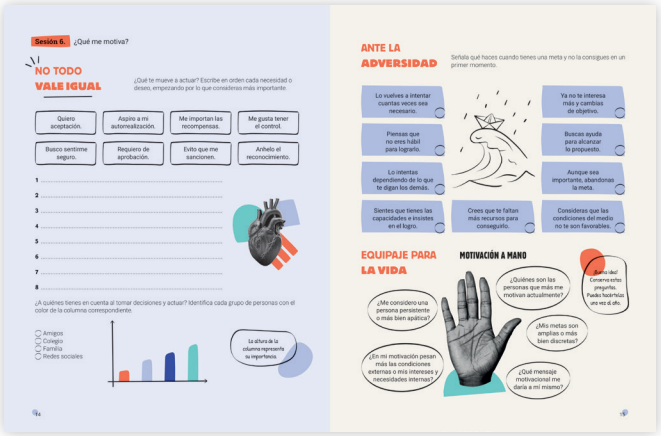
Garden Intervención es un programa que fortalece las habilidades socioemocionales mediante guías detalladas para el docente, una agenda emocional y una plataforma. Desarrolla **autoconciencia, autocontrol, conciencia social**, habilidades para **relacionarse** y la toma **responsable de decisiones.**

Facilidad de implementación

- Lo imparte el tutor de aula (en todos los grados)
- De ágil implementación: el rol docente es de observador y guía
- Una sesión a la semana
- Es flexible, las sesiones no son secuenciales, sino autónomas
- No genera reportes ni exige evaluación por parte del docente







LA CURIOSIDAD
ES EL REACTIVO.

LA TECNOLOGÍA,
EL IMPULSO.

LA HUMANIDAD,
EL MOTOR.

SANTILLANA

PROJECT ALPHA

El futuro tiene nombre propio. Y ya despertó.

Para conocer más sobre el proyecto, comuníquese directamente con

Yessenia Moscoso
Especialista a cargo

COMPARTIR