



# LIDERANDO MI CENTRO HACIA EL FUTURO



#EnClaveDeTIC

 @GlobalNET\_info  
 @DigitalFactoria





# PRESENTAN

- DIALOGAR/DEBATIR
- COMUNICAR
- ESCUCHA ACTIVA
- COMPRENDER

# LIDERANDO MI CENTRO HACIA EL FUTURO

**1. GLOBALNET SCHOOL - EL AULA  
DEL FUTURO- ENTORNOS DE  
APRENDIZAJE ACTIVO**

**2. MOBILIARIO ESCOLAR**

**3. "CÓDIGO ESCUELA 4.0"  
- ROBOTICA - REALIDAD VIRTUAL -  
IMPRESIÓN 3D**

**4. MONITORES INTERACTIVOS**

**5. TIENDA ONLINE PERSONALIZABLE**

**6. PROPUESTA DOTACIÓN  
TECNOLÓGICA AULAS  
(CAMPAÑA EDUCACIÓN 2024)**

**7. LICENCIAS EDUCATIVAS  
"GOOGLE WORKSPACE"  
"MICROSOFT 365"**

**8. GESTIÓN DEL AULA Y CONTROL  
PARENTAL FAMILIAS "IMTLAZARUS"**

**9. FINANCIACIÓN RENTING  
TECNOLÓGICO Y SEGUROS**

**10. FORMACIÓN COMPETENCIA  
DIGITAL DOCENTE  
(FACTORIA EDUCACIÓN DIGITAL)**

**11. CONSULTORIA EDUCATIVA  
(DIGITAL COACH)**

**12. EMPRESAS COLABORADORAS**

## “La necesidad de desarrollar la Competencia Digital en el sistema educativo” “Aulas Tecnológicas Siglo XXI”

**GlobalNET Solutions** nace con el compromiso de usar la “Tecnología con Propósito”, la necesidad de “Desarrollar la Competencia Digital en el sistema educativo” y la puesta en marcha de las nuevas “Aulas Tecnológicas Siglo XXI”.

Contamos con más de 10 años de experiencia en la “**Digitalización de Centros Educativos en España**” destacando nuestra labor en el programa corporativo **SAMSUNG SMART SCHOOL** en colaboración con el INTEF-Ministerio de Educación y las diferentes Comunidades Autónomas. Para la empresa **SAMSUNG** hemos diseñado y puesto en marcha el proyecto **ASIGNATURA EMPATÍA** con el objetivo de luchar contra el acoso escolar a través del uso de la tecnología. En este proyecto han participado a nivel nacional + de 40.000 alumnos de los cursos de 6º de Primaria y 1º ESO.

También hemos tenido una importante participación en el desarrollo del **PROYECTO CARMENTA** de la Junta de Castilla La Mancha, el cual cuenta con 270 centros, 27.000 alumnos, 3.600 docentes, siendo dentro del sector educativo un programa de digitalización referente en la actualidad. Hemos prestado **GlobalNET-FACTORIA** servicios de consultoría, asesoramiento, auditoría del proyecto, suministro de dotación tecnológica a los centros y como caso de éxito, gestionamos la formación del profesorado en “Competencia Digital Docente” en los niveles intermedio y avanzado, que está siendo año a año muy bien valorada por los responsables de educación de la Junta, así como por los equipos directivos-docentes de los centros educativos.

Para asegurar el éxito desde **GlobalNET** trabajamos en 4 claves: **Pedagogía Activa, Competencia Digital, Tecnología y Espacios** en los diferentes entornos de aprendizaje activo, ofreciendo a los centros educativos un “Acompañamiento personalizado” mediante la puesta en marcha de una “Propuesta Global-Integral 360” que se ajuste siempre a la medida de las necesidades de los diferentes equipos docentes. Se trata de un proyecto que está basado en el “MARCO EUROPEO PARA ORGANIZACIONES DIGITALMENTE COMPETENTES Y MARCO DE REFERENCIA DE COMPETENCIA DIGITAL”.

**#EnClaveDeTic**                      **#TecnologíaConPropósito**                      **#EntornosAprendizajeActivo**  
**#LiderandoTúCentroHaciaElFuturo.**

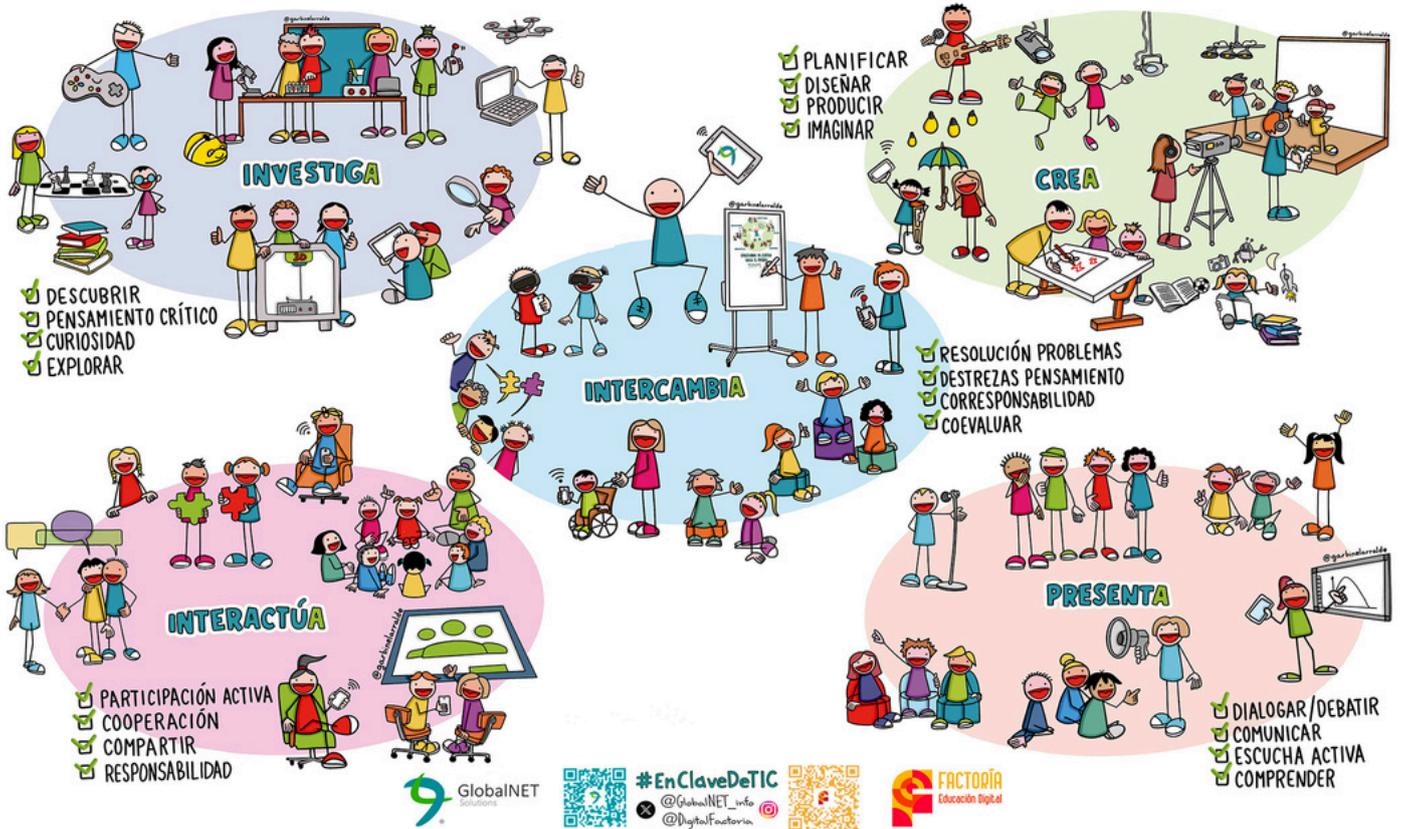
Para liderar “Los Centros Educativos Hacia El Futuro” contamos con una metodología propia en 5 pasos:

1. **CONOCER**, la realidad y necesidades de cada centro educativo.
2. **PROPONER**, ideas y acciones concretas.
3. **IDENTIFICAR**, evidencias de mejora.
4. **DEFINIR UN RETO**, a superar.
5. **DISEÑAR**, un piloto en los siguientes 5 ámbitos:



# LIDERANDO MI CENTRO HACIA EL FUTURO

ENTORNOS DE APRENDIZAJE ACTIVO



## ¿ESTÁS EN CAMINO DE LIDERAR TU CENTRO EDUCATIVO HACIA EL FUTURO ?

### ■ PEDAGOGÍA ACTIVA

- DESARROLLO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS**
  - Gamificación
  - Inteligencias múltiples
  - Cognoscitivo
  - en ABP
  - Clase invertida
  - Pensamiento visual
  - Destrezas de pensamiento
- LOS ALUMNOS**
  - Toman decisiones sobre lo que van a aprender
  - Resuelven problemas de forma autónoma
  - Crean
  - Investigan
  - Interconectan ideas
  - Interactúan
  - Desarrollan destrezas comunicativas
- LOS PROFESORES**
  - Guijan a sus alumnos en el aprendizaje
  - Desarrollan habilidades comunicativas
  - Motivan y empalman con los alumnos
  - Se preocupan por la gestión emocional del aula
  - Realizan seguimiento individual y evaluación continua

### ■ COMPETENCIA DIGITAL

- Conocimiento del nivel de competencia digital actual en el centro (profesores, alumnos, familias...)
- Existe una planificación para la mejora continua
- Se genera material digital propio, potenciando el contenido audiovisual
- Se localiza y se usa correctamente la información en entornos digitales
- Se utilizan fuentes adecuadas según madurez del alumnado
- Se hace un uso responsable de la tecnología
- Se fomenta la comunicación en red y la colaboración digital

### ■ TECNOLOGÍA

- Existen recursos para un estudio de grabación
- Equipamiento para robótica
- Hay pantalla digital
- Hay de dispositivos en equipo
- Hay individual de dispositivos
- Conectividad adecuada
- Se conocen y se usan herramientas y aplicaciones digitales para diferentes actividades

### ■ ESPACIOS

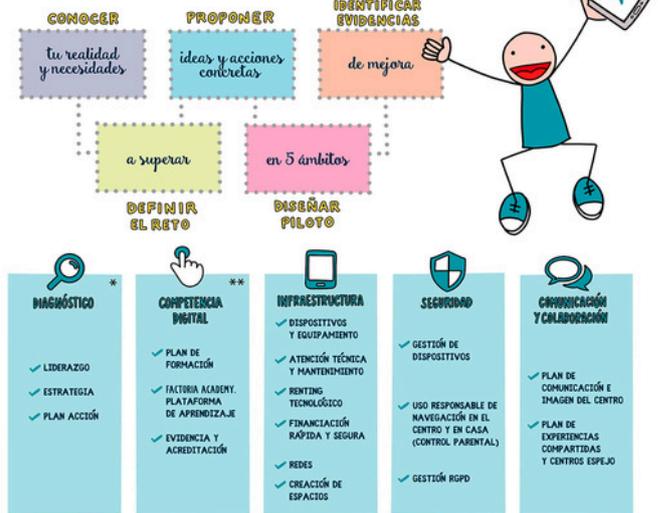
- Existen zonas comunes para fomentar la comunicación
- Existen zonas comunes para fomentar las relaciones sociales
- Hay mobiliario móvil y flexible adaptable a las diferentes agrupaciones
- Es posible, en un mismo espacio, diferentes rincones de trabajo

## 4 CLAVES PARA ASEGURAR EL ÉXITO

PEDAGOGÍA ACTIVA + COMPETENCIA DIGITAL + TECNOLOGÍA + ESPACIOS

ENTORNOS DE APRENDIZAJE ACTIVO

PARA LIDERAR TU CENTRO HACIA EL FUTURO, TE ACOMPAÑAMOS EN EL CAMINO CON NUESTRA METODOLOGÍA EN CINCO PASOS



\* BASADO EN EL MARCO EUROPEO PARA ORGANIZACIONES EDUCATIVAS DIGITALMENTE COMPETENTES

\*\* DESARROLLADO A PARTIR DEL MARCO DE REFERENCIA DE COMPETENCIA DIGITAL (PRE20).

## 1. GLOBALNET SCHOOL – AULA DEL FUTURO

La modernización del sistema educativo exige un rediseño no sólo de las metodologías aplicadas sino también de los espacios en los que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tener unos espacios educativos de calidad, abiertos y flexibles es, por tanto, una necesidad en la sociedad actual.

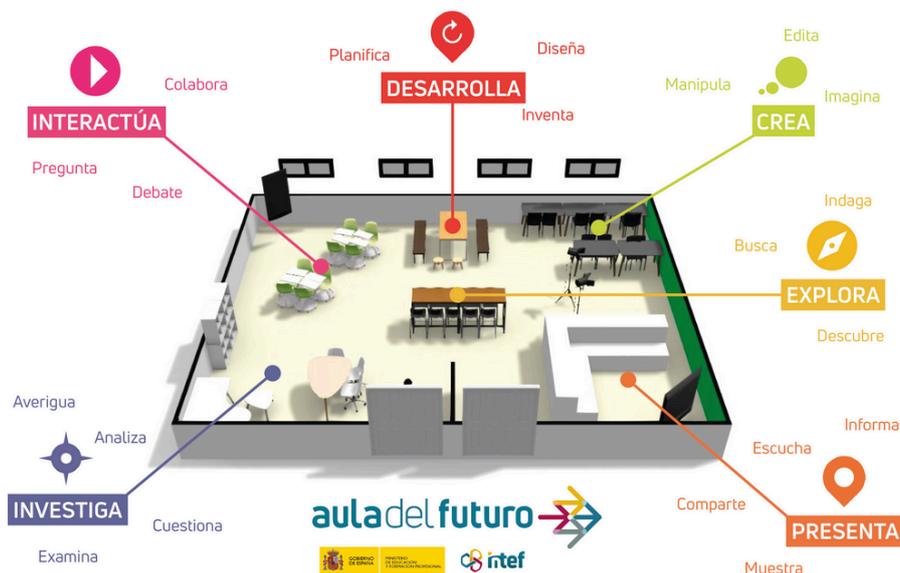
### ¿Por qué un Aula del Futuro?

Durante los últimos años el aprendizaje no solo se ha centrado en los contenidos sino que también ha evolucionado hacia la adquisición de competencias. Por otro lado, existe una gran variedad de tecnologías digitales que proporciona muchas posibilidades en un aula. El modelo de Aula del futuro combina metodología, tecnología y actividades en diferentes zonas.

El **Aula del futuro**, concebida como un espacio flexible y reconfigurable, dividida en zonas de aprendizaje que cuenta con mobiliario y tecnologías digitales específicos. Las zonas de aprendizaje del aula incluyen: zona investigar, zona interactuar, zona intercambiar, zona desarrollar, zona crear y zona presentar. Desarrolla el concepto de organización del espacio atendiendo al desarrollo de habilidades en los alumnos, más allá de la adquisición de contenidos.

En cada una de ellas se favorecen las actividades de los alumnos para promover su aprendizaje con pedagogías activas. Estimulan los procesos de enseñanza y aprendizaje, haciendo del alumno el protagonista de todo el proceso. Propone explotar las posibilidades pedagógicas de flexibilizar los espacios de aprendizaje en combinación con las tecnologías.

En **GlobalNET** prestamos servicios integrales 360 a los Centros Educativos en la puesta en marcha del **Aula del Futuro**. Realizamos previamente un estudio de la ubicación y distribución de los espacios en el Aula, preparamos un diseño del mobiliario que va a ir en cada área, la adquisición de los equipos/dispositivos (Carros de carga/almacenamiento, tabletas/Chromebooks /portátiles, monitores interactivos, impresoras 3D, robots....) la posible reforma/ obra civil, rotulación de la imagen de las áreas y por último muy importante la formación del profesorado que permita poder llevar a cabo el cambio metodológico y pedagógico que podemos y debemos implantar.



## 1. GLOBALNET SCHOOL – AULA DEL FUTURO



**Aula del Futuro inaugurada en INTEF, impulsada por el Ministerio de Educación y FP**



**Aula del Futuro Zona Investigar**



**Aula del Futuro Zona Interactuar**



**Aula del Futuro Zona Desarrollar**



**Aula del Futuro Zona Presentar**



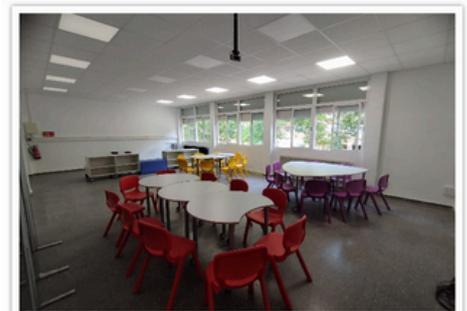
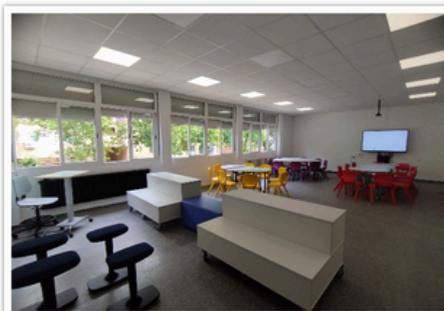
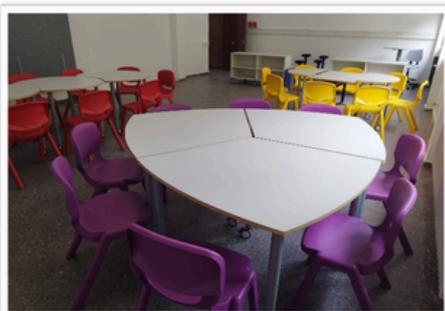
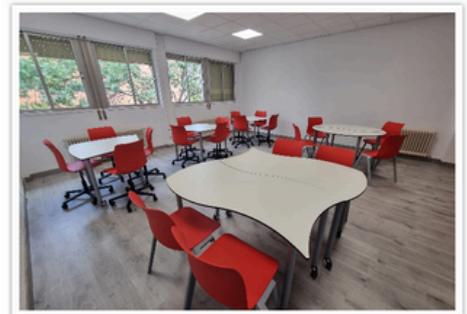
**Aula del Futuro Zona Crear**

## 1. GLOBALNET SCHOOL – AULA DEL FUTURO

### GLOBALNET – ROMPIENDO MUROS: EL AULA DEL FUTURO COMO MOTOR DE CAMBIO EN LA EDUCACIÓN EN ESPAÑA

Desde GlobalNET os proponemos **“Transformar los Espacios de Aprendizaje de tus Aulas”**. Y para ello queremos **“Tirar los muros para cambiar la Educación en España”** que sean necesarios para conseguir este bonito propósito, y ver los resultados de un «Antes y un Después» tras nuestra llegada al centro educativo.

Queremos ayudaros en este proceso de transformación metodológica, pedagógica, tecnológica y de nuevos espacios en vuestras AULAS. LO MÁS IMPORTANTE, los equipos de GlobalNET y Factoría “nos encargamos de todo” para haceros más fácil y sencillo vuestro día a día: **Consultoría Educativa, Formación Competencia Digital Docente, Infraestructuras, Seguridad, Comunicación y Reforma de los Espacios de Aprendizaje.**



## 1. GLOBALNET SCHOOL – AULA DEL FUTURO

### GLOBALNET – ROMPIENDO MUROS: EL AULA DEL FUTURO COMO MOTOR DE CAMBIO EN LA EDUCACIÓN EN ESPAÑA

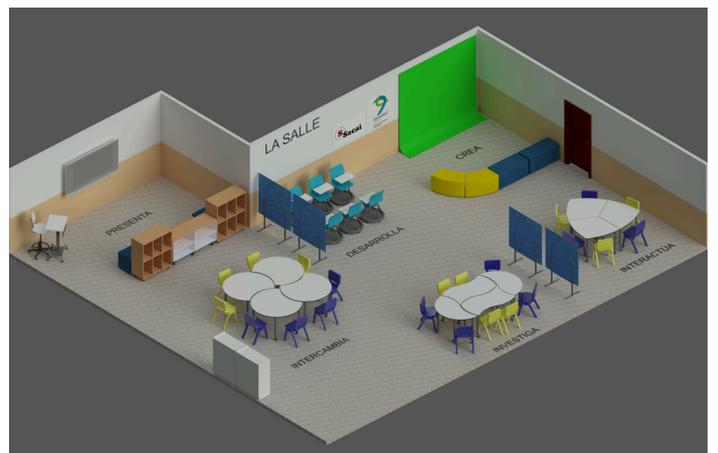
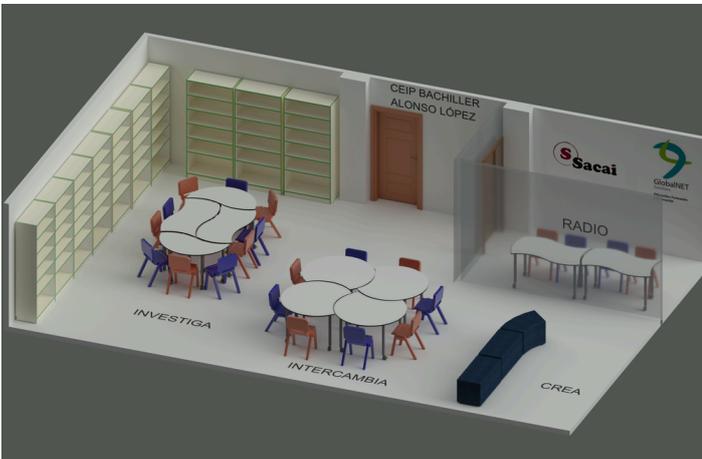


# 1. GLOBALNET SCHOOL – AULA DEL FUTURO

## DISEÑA TU AULA



El “Aula del Futuro” desarrolla el concepto de organización del espacio atendiendo al **desarrollo de habilidades** en los alumnos, más allá de la adquisición de contenidos. De este modo, presenta un espacio de aprendizaje zonificado y reconfigurable, dividido en **seis zonas**: *“Investiga, Explora, Interactúa, Desarrolla, Crea y Presenta”*, que tienen como finalidad **favorecer y estimular los procesos de enseñanza y aprendizaje**, haciendo del alumno el protagonista de todo el proceso. Les mostramos a continuación ejemplos de diseño de aula renderizada en 3D:



## 2. MOBILIARIO ESCOLAR

DESCARGA TÚ CATÁLOGO



**MESA ASTATO**



**MESA COBALTO**



**GRADA BARIO**



**ARMARIO GALIO Y PUF**



**SILLA BERILIO**



**SILLA TULIO**



Solicita tu visita a nuestros **SHOWROOMS** de la Comunidad de Madrid:

- **IES LUIS VIVES**, Paseo de la Ermita número 15 (28918-Leganés).
- **SACAI**, Calle Berlín número 52 (28983-Parla).

### 3. PROGRAMA “CÓDIGO ESCUELA 4.0”

## Todos tenemos una misión. La de los educadores de hoy es formar a los innovadores de mañana

Y la nuestra es seleccionar las mejores herramientas de aprendizaje en robótica educativa, uno de los sistemas más efectivos a la hora de desplegar las **competencias STEAM** del alumnado y fomentar la transformación digital del sector educativo.

Cada vez existe un mayor consenso: la mejor manera de aprender es a través del juego, la emoción y la manipulación. Y esto es justamente lo que hace la robótica educativa a través de retos reales y propuestas gamificadas.

### ¿En qué consiste el Programa “Código Escuela 4.0”?

Se trata de un programa educativo orientado a desarrollar las Competencias Digitales de los casi seis millones de alumnos y alumnas de Infantil, Primaria y ESO en España, con un especial enfoque en el pensamiento computacional, la programación y la robótica.



## 3.1 PROGRAMA “CÓDIGO ESCUELA 4.0” – ROBOTICA

### - INFANTIL -

### RO- BOTICA

En Educación Infantil debemos utilizar la tecnología como un medio adicional a la labor educativa. Es ideal usar un Bee-Bot y sus tapetes: un tablero en el que podemos jugar, alcanzar nuestros objetivos y ampliar nuestros conocimientos.

Esta metodología es posible aplicar a cualquier competencia que queramos proporcionar a los alumnos, con el único requisito de que el docente tendrá que preparar cada tapete.

#### BEE-BOT®



#### BLUE-BOT



#### TAPETES



Es un **robot educativo** diseñado para desarrollar las capacidades elementales de la **programación, pensamiento computacional, concentración, ubicación espacial y estrategia.**

Consiste en una “abeja” robot que debe **programarse** para conseguir que efectúe unos movimientos determinados sobre una **cuadrícula** conocida como **tapete bee bot**. Así, podrán, por ejemplo, deletrear una palabra o realizar una suma.

**Blue-Bot** incorpora conexión Bluetooth para programarlo desde tablets.

#### MATATALAB TALE-BOT PRO



Es un robot creado para acercar la robótica educativa a edades preescolares. Utiliza botones con símbolos direccionales para guiar al robot, perfecto para niños que no han aprendido a leer. Tale-Bot introduce a los peques conceptos básicos de la codificación como los comandos, las secuencias y bucles.

## 3.1 PROGRAMA “CÓDIGO ESCUELA 4.0” – ROBOTICA

– PRIMARIA –

RO-  
BOTICA

### MATATALAB STEAM CODING SET



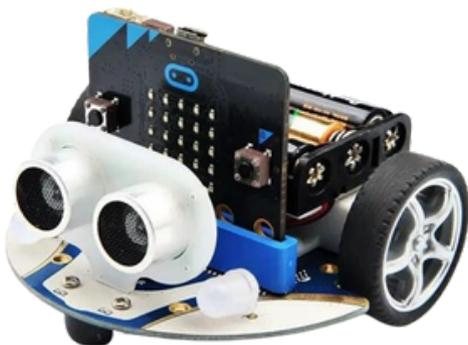
El mejor robot para iniciarse en la programación de forma intuitiva, sencilla y sin pantalla para niños de más de 4 años. Diseñado para el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y de pensamiento, resolución de problemas, razonamiento y mejora de la autoestima a través de la motivación por la consecución de distintos logros.

### LOTI-BOT



Es el miembro más nuevo de la familia de bots TTS, con movimiento programable, capacidades de dibujo de alta precisión y una amplia variedad de sensores de entrada/salida. Con una tableta conectada por Bluetooth y la aplicación TTS Loti-Bot, tus alumnos pueden pasar de un entorno de control a un entorno de programación junior y a un entorno de programación basado en bloques, lo que proporciona un amplio espectro de diferenciación para las clases.

### ELECFREAKS SMART CAR CUTEBOT



Es un vehículo preparado para realizar un montón de actividades de robótica móvil gracias al sensor de seguimiento de línea y al sensor de distancia. Programable con placa micro:bit y ampliable con otros componentes electrónicos, cámaras de visión artificial y baterías recargables.

## 3.1 PROGRAMA "CÓDIGO ESCUELA 4.0" – ROBOTICA



– SECUNDARIA –

RO-  
BOTICA

### PROGRAMA Y TRANSFORMA EL MUNDO CON MICRO:BIT.

Pequeña tarjeta programable de 4x5 cm diseñada para que aprender a programar sea fácil, divertido y al alcance de todos. Tiene una pantalla de luz LED, botones, sensores y muchas funciones de entrada/salida que, cuando se programan, te permite interactuar con el entorno de programación. La nueva placa dispone de sonido, agrega un micrófono y un altavoz integrados, así como un botón de entrada táctil adicional y un botón de encendido.

#### ELECFREAKS NEZHA INVENTOR'S KIT



Es un kit completo de robótica con más de 400 piezas de construcción de plástico y una decena de componentes electrónicos con conexiones sencillas para realizar todo tipo de proyectos **STEAM** programando la placa **micro:bit**

#### ELECFREAKS WONDER BUILDING KIT



Con este kit podrás construir y programar más de una treintena de proyectos con las 400 piezas de construcción de plástico y los componentes electrónicos. Si te gusta la construcción de proyectos y dejar volar la creatividad ¡Este es tu kit!

#### ELECFREAKS AI LENS



La cámara de visión artificial AI Lens te permitirá realizar proyectos de inteligencia artificial con los kit de ElecFreaks, reconocer objetos, tarjetas, caras, patrones de aprendizaje... dale un salto de calidad a tus proyectos.

### 3.1 PROGRAMA "CÓDIGO ESCUELA 4.0" – ROBOTICA



#### Set BricQ Motion Essential de LEGO® Education (Etapa Primaria)

10 a 14 años

Despierta el interés de los alumnos de primaria por el aprendizaje STEAM a medida que experimentan con las fuerzas, el movimiento y las interacciones en un contexto deportivo.



#### Set SPIKE™ Essential de LEGO® Education (Etapa Primaria)

+ 6 años

Es la solución transversal STEAM para la educación primaria. Involucra al alumnado en la investigación práctica de los conceptos STEAM mientras trabajan la lectoescritura, las matemáticas y el desarrollo socioemocional.



#### Set BricQ Motion Prime de LEGO® Education (Etapa Secundaria)

+ 10 años

Despierta el interés de los alumnos de secundaria por el aprendizaje STEAM y ofrece experiencias de aprendizaje accesibles y prácticas que inspiran momentos de descubrimiento.



#### SPIKE™ Prime Set (Etapa Secundaria)

+ 10 años

Es la herramienta de aprendizaje STEAM de referencia para los alumnos de secundaria. Combina lecciones STEAM alineadas con el currículum con ladrillos LEGO®, un Hub multipuerto programable y lenguajes de programación basados en Scratch y Python.



## 3.2 PROGRAMA "CÓDIGO ESCUELA 4.0" – REALIDAD VIRTUAL



Las Quest\* más potentes  
hasta ahora\*



\*Basado en el rendimiento gráfico de Snapdragon XR2 Gen 2 vs. Meta Quest 2.

## Amplía tu mundo con Meta Quest 3



### Realidad virtual mixta

Dos cámaras RGB con 18 PPD que ofrecen diez veces más resolución que las Quest 2 y tres veces más que las Quest Pro en el enfoque exterior. Proporcionan una visión definida y a todo color de tu entorno mientras interactúas con objetos virtuales en tu espacio físico. La proyección de la profundidad y la identificación del entorno de gran precisión te ofrecen una mayor libertad de movimiento por el espacio y te permiten interactuar con los personajes y objetos virtuales que se muestran a tu alrededor.

### 3.3 PROGRAMA “CÓDIGO ESCUELA 4.0” – IMPRESIÓN 3D

Las impresoras 3D han irrumpido en la educación como herramientas revolucionarias, ofreciendo oportunidades ilimitadas para el aprendizaje.

Fomentan la creatividad al inspirar a los alumnos a pensar más allá de los límites convencionales y les brindan la oportunidad de materializar conceptos abstractos a través del aprendizaje práctico e interactivo. Además, fomentan la colaboración y la resolución de problemas en equipo, desarrollando habilidades esenciales para el siglo XXI.

#### IMPRESORA 3D X-MAKER



No requiere configuración ni calibración complejas. Fácil de diseñar e imprimir para los niños.

- Dispone de 6 aplicaciones personalizadas de juguetes gratuitas diseñadas para niños de 4 a 12 años.
- Contiene 9 aplicaciones de diseño de temas 3D gratuitas, los niños se sumergen en el mundo del diseño 3D sin esfuerzo. No se necesita experiencia previa, solo pura exploración creativa.

#### IMPRESORA 3D CREALITY K1



Explora la impresión 3D de próxima generación con la Creality K1. **Velocidad, precisión** y facilidad de uso se fusionan en esta impresora con volumen de **220 x 220 x 250 mm**. Perfecta para cualquier material, la K1 lleva tus proyectos al siguiente nivel.

Es un hito en la impresión de alta definición, ofreciendo una serie de mejoras avanzadas que elevan su rendimiento más allá de las expectativas tradicionales. Con una aceleración que desafía los estándares del mercado, llegando a **velocidades de impresión de hasta 300 mm/s y movimientos de 800 mm/s**, la Creality K1 reduce significativamente los tiempos de producción manteniendo una calidad impresionante.

## 4. MONITORES INTERACTIVOS

# Pantallas interactivas líderes del mundo **SMART**

Compare la interactividad líder del sector



|  | Serie RX  | Serie MX  | Serie GX                          |
|--|---|---|-----------------------------------|
| Pantalla   | LED UHD 4K  | LED UHD 4K  | LED UHD 4K                        |
| Puntos táctiles continuos  | Hasta 40  | Hasta 20  | Hasta 40                          |
| Tiempo de respuesta  | < 4 ms  | < 8 ms  | < 8 ms                            |
| Altavoces  | 2 x altavoces de 20 W<br>1 x subwoofer de 15 W  | 2 x altavoces de 20 W   | 2 x altavoces de 20 W             |
| Sistema operativo integrado  | Android 13 +<br>certificación EDLA de Google integrada  | Android 11  | Android 11                        |
| Contenido de la pizarra blanca disponible                                    | Pantallas, organizadores gráficos, medios didácticos, herramientas para el aula y tickets de salida   | Pantallas, organizadores gráficos, medios didácticos, herramientas para el aula y tickets de salida | Herramientas básicas para el aula |
| Diferenciación continua de todos los tipos de interacciones                  | ✓   | ✓   | ✓                                 |
| Rechazo de la palma de la mano   | ✓   | ✓   | ✓                                 |
| SMART Notebook   | ✓   | ✓   | ✓                                 |
| SMART Ink  | ✓   | ✓   | ✓                                 |
| Varias opciones para compartir pantalla                                      | ✓   | ✓   | ✓                                 |
| Navegador web + almacenamiento en la nube                                    | ✓   | ✓   | ✓                                 |
| Pantalla dividida  | ✓   | ✓   | ✓                                 |
| Rotuladores  | 2 x lápices multicolores  | 2 x rotuladores   | 2 x rotuladores                   |
| Sensores   | Luz ambiental, proximidad, temperatura, humedad, materia particulada y compuestos orgánicos volátiles | Luz ambiental   | Luz ambiental                     |
| Micrófonos   | Conjunto de 8 micrófonos lineales integrados  | Conjunto de 6 micrófonos lineales integrados  | N                                 |
| Experiencia iQ   |   |   |                                   |
| • Emisión en directo en dispositivos conectados con tinta digital multipunto | ✓   | ✓   | N                                 |
| • Modos de navegación al ritmo del moderador y del participante              |   |   |                                   |
| • Herramientas didácticas avanzadas de la pizarra blanca                     |   |   |                                   |
| SMART Remote Management  | ✓   | ✓   | N*                                |
| Sellos de Tool Explorer  | ✓*  | N   | N                                 |
| Borrador   | 2 x borradores de barra   | N   | N                                 |

\*Opcional/se vende por separado

**¡Reserve una DEMO gratis!**

## 4. MONITORES INTERACTIVOS

SMART



  
**Lumio**™

# Dinamice el aprendizaje

Lumio ofrece más formas de hacer que el aprendizaje sea divertido y estimulante sin esfuerzo en los dispositivos del alumnado.

Ahorre costes y simplifique su enfoque tecnológico con una herramienta que permite al profesorado hacerlo todo: planificar, evaluar e impartir lecciones divertidas e interesantes con una única y potente plataforma de aprendizaje basada en la Web.



#GoLumio

[golumio.com](http://golumio.com)

## 5. TIENDA ONLINE PERSONALIZABLE

En **GlobalNET Solutions** para facilitar la compra de los dispositivos por parte de las familias, ponemos a disposición de los centros la posibilidad de realizar una "**Tienda Online Personalizable**" con la imagen individualizada de tu centro educativo y que se ajuste a tus necesidades.

Adicionalmente contamos con la colaboración de **CrediYa** del Banco Santander que permite a los padres financiar sus compras y poder realizar los pagos a plazos cómodamente.

### Tu Tienda Online para el sector educativo



**¡No seas el último en enterarte!**  
FINANCIAR TU COMPRA PARA EDUCACIÓN ES MÁS FÁCIL QUE NUNCA.  
Porque una compra online requiere financiación online

**CrediYa**  
Santander Consumer

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <br><b>Tablet Samsung Galaxy Tab A8 SM-X200NZAEEUB</b><br>(10.5", 4GB, 64GB, Wi-Fi)     | <br><b>Tablet Samsung Galaxy Tab A9+ SM-X210NZAEEUB</b><br>(11", 4GB, 64GB, Wi-Fi)   | <br><b>Tablet Samsung Galaxy Tab S9 FE SM-X510NZAEEUB</b><br>(10,9", 6GB, 128GB, Wi-Fi, S PEN) | <br><b>Tablet Samsung Galaxy Tab S9 FE+ SM-X610NZAEEUB</b><br>(12,4", 8GB, 128GB, Wi-Fi, S PEN) |
| <br><b>Chromebook Samsung Galaxy Chromebook Go</b><br>14", 4GB, 64GB                    | <br><b>Chromebook Samsung Galaxy Chromebook 2</b><br>12,4", 4GB, 64GB                | <br><b>Chromebook ASUS CR1100</b><br>11.6" HD No-Touch, Celeron® N4500 4GB 32GB                | <br><b>Chromebook ASUS CB1400</b><br>14" Full HD No-Touch, Celeron® N5100 8GB 64GB              |
| <br><b>Portátil ASUS BR1100 11.6 HD No-Touch, Intel® Celeron® N4500, 4GB RAM, 128GB</b> | <br><b>Portátil ASUS BR1100 11.6 HD Touch, Intel® Celeron® N4500, 4GB RAM, 128GB</b> | <br><b>Portátil ASUS BR1100 11.6 HD Touch, Intel® Celeron® N4500, 4GB RAM, 128GB, Stylus</b>    | <br><b>Portátil ASUS B1402 14 Full HD No-Touch, Intel® Core® i3, 8GB RAM, 128GB</b>             |

## 6. PROPUESTA DOTACIÓN TECNOLÓGICA AULAS (CAMPAÑA 2024)

**GlobalNET Solutions** en la campaña 2024 presenta una amplia oferta de dispositivos para todas las tecnologías disponibles en el sector educativo.

La tecnología, elemento indispensable en el día a día de nuestros estudiantes, ofrece posibilidades infinitas para el desarrollo personal y crecimiento académico y deviene catalizadora de cambio y transformación. Así, mientras las sociedades y las economías modernas están cambiando debido a la globalización y al progreso tecnológico, es necesaria una transformación fundamental de la educación para proporcionar los conocimientos y capacidades necesarias para el crecimiento, el empleo y la participación en la sociedad.

A medida que la capacidad de los dispositivos aumenta, el aprendizaje móvil, o Mobile Learning, se consolida como una estrategia educativa de relevancia en el marco de la educación del siglo XXI, pues permite a los estudiantes acceder al conocimiento en cualquier lugar, en cualquier momento, fomentando enfoques de aprendizaje más profundo y significativo a la vez y creando oportunidades para el crecimiento y desarrollo personal.

A continuación les presentamos un resumen de una amplia selección de dispositivos en las diferentes tecnologías:

### 6.1 ANDROID - SAMSUNG



**Samsung Galaxy Tab A9+**

-  11.0" (1920 x 1200 WUXGA) TFT
-  8 Mpx | 5 Mpx
-  64 GB + mSD | 4GB RAM
-  Octacore 2,2GHz
-  7040 mAh



**Samsung Galaxy Tab S9 FE**

-  10.9" (2304 x 1440 WQXGA+) TFT
-  8 Mpx | 12 Mpx
-  128GB + mSD | 6GB RAM
-  Octacore 2,4GHz + 2GHz
-  8000 mAh + Spen

## 6. PROPUESTA DOTACIÓN TECNOLÓGICA AULAS (CAMPAÑA 2024)

### 6.2 CHROMEBOOK - SAMSUNG



#### Chromebook Samsung Galaxy Go

-  14" HD+ (1366 x 768)
-  Cámara HD de 720p
-  64 GB SSD | 4GM RAM
-  Intel® Celeron® N4500
-  42,3 Wh 45 W



#### Chromebook Samsung Galaxy 360

-  12.4" WQXGA LED (2560 x 1600) con Touch screen
-  Cámara frontal 1 MP
-  64 GB SSD | 4GM RAM
-  Intel® Celeron® N4500
-  45,5 Wh 10 h 45 W

### 6.3 CHROMEBOOK - ASUS®



#### Chromebook ASUS Flip CR1100

-  11.6" HD (1366 x 768) LED con Touch Screen
-  Cámara frontal HD | trasera 8MP
-  32 GB SSD | 4 GB RAM
-  Intel® Celeron® N5100
-  Ión de litio 47 Wh 45 W



#### Chromebook ASUS CB1400

-  14" Full HD (1920 x 1080) No-Touch
-  Cámara frontal HD
-  64 GB SSD | 8 GB RAM
-  Intel® Celeron® N5100
-  Ión de litio 50 Wh 45 W

## 6. PROPUESTA DOTACIÓN TECNOLÓGICA AULAS (CAMPAÑA 2024)

### 6.4 IOS - IPAD



#### Apple iPad Wi-Fi (9th Gen) - SILVER

-  10.2" LED (2160 x 1620)
-  8Mpx | 12 Mpx
-  64 GB | 3 GB RAM
-  Apple A13
-  Polímero de litio 32,4 Wh



#### Apple iPad Wi-Fi (10th Gen) - SILVER

-  10.9" LED (2360 x 1640)
-  12Mpx | 12 Mpx
-  64 GB
-  Apple A14
-  Polímero de litio 28,6 Wh

### 6.5 IOS - MAC



#### Apple MacBook Air M1 Portátil

-  13.3" (2560 x 1600) Retroiluminación LED
-  Cámara FaceTime HD a 720p
-  256 GB SSD | 8 GB RAM
-  Apple GPU
-  Polímero de litio 49,9 Wh



#### Apple MacBook Air M2 Portátil

-  13.6" (2560 x 1664) Retroiluminación LED
-  Cámara FaceTime HD a 1080p
-  256 GB SSD | 8 GB RAM
-  Apple GPU
-  Polímero de litio 52,6 Wh

## 6. PROPUESTA DOTACIÓN TECNOLÓGICA AULAS (CAMPAÑA 2024)

### 6.6 WINDOWS - ASUS®



**Portátil ASUS BR1100 FLIP**

-  14" (1920 x 1080) Full HD con Touch Screen
-  Cámara frontal HD
-  128 GB SSD | 8 GB RAM
-  Intel® N100, Windows 11 Pro
-  Ión de litio 50 Wh 45 W



**Portátil ASUS B1402**

-  14" Full HD (1920 x 1080) No-Touch
-  Cámara frontal HD
-  256 GB SSD | 8 GB RAM
-  Intel® Core® i3-1315U, Windows 11 Pro
-  Ión de litio 42 Wh 65 W

### 6.7 WINDOWS - SURFACE Microsoft



**MICROSOFT SURFACE LAPTOP GO 3**

-  12.4" (1536 × 1024) Táctil
-  Cámara frontal 720p HD
-  256 GB SSD | 8 o 16 GB RAM
-  Intel® Core™ i5-1235U, Windows 11 Home
-  Duración 15 horas | 41 Wh



**MICROSOFT SURFACE LAPTOP 5**

-  13.5" (2256 x 1504) Táctil
-  Cámara frontal 720p HD
-  256 GB SSD | 8 GB o 16 GB RAM
-  Intel® Core™ i5-1235U, Windows 11 Home
-  Duración 18 horas | 47.4 Wh

## 7. LICENCIAS EDUCATIVAS "GOOGLE WORKSPACE "

### 7.1 Google Workspace Education

Google for Education

# Usa Google Workspace for Education para mejorar la educación con herramientas sencillas, flexibles y seguras

Simplifica la colaboración, optimiza la enseñanza y protege tu entorno de aprendizaje con Google Workspace for Education. Usa las herramientas que ofrecemos sin costo o agrega funciones mejoradas según las necesidades de tu institución.



#### Mejora la enseñanza en el aula

Aprovecha herramientas de aprendizaje fáciles de usar para incrementar la colaboración y la comunicación.



#### Aumenta la productividad

Ahorra tiempo al crear, organizar, compartir y calificar todo en un solo lugar.



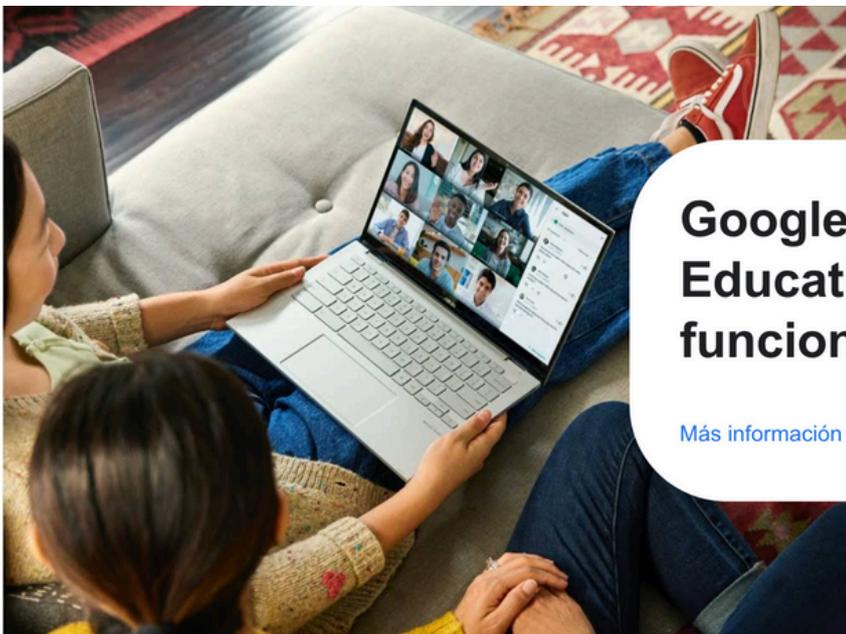
#### Optimiza el trabajo de los alumnos

Ayuda a los alumnos a realizar el mejor trabajo posible con herramientas sencillas que promueven el aprendizaje.



#### Protege los datos de tu institución educativa

Protege el trabajo, la identidad y la privacidad de todos con funciones y controles de seguridad proactivos.



## Google Workspace for Education y los Chromebooks funcionan mejor juntos

[Más información](#)

## Elige la edición de Google Workspace for Education adecuada para tu institución

## 7. LICENCIAS EDUCATIVAS "MICROSOFT 365 "

### 7.2 Microsoft 365 Educación

 Microsoft | Educación

## Potentes herramientas para estudiantes y docentes

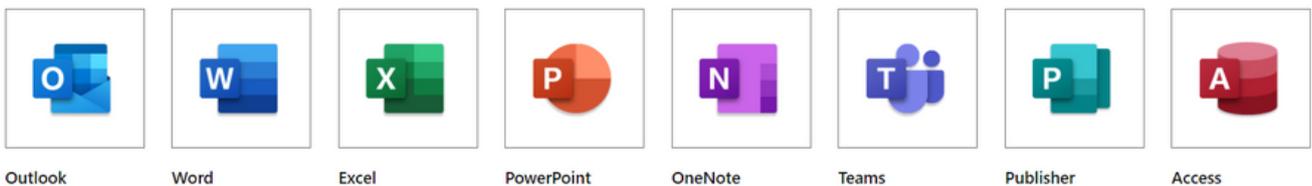
Office 365 trabaja como usted: en todas partes. Aplicaciones familiares y archivos siempre accesibles que se actualizan en tiempo real para que elaborar un plan de estudios resulte fácil y sencillo en Windows, Android o iOS y en cualquier dispositivo.



Transforma el aprendizaje con Microsoft 365 Educación

Microsoft 365 Educación ofrece un conjunto de soluciones enfocadas en el estudiante que ayudan a crear un entorno de aprendizaje equitativo para todos y ayudan a los estudiantes a tener éxito tanto en el aula como fuera de ella. Podrás encontrar el plan más adecuado para tu institución a continuación.

[PONTE EN CONTACTO CON UN EXPERTO Y REALIZAR TU COMPRA >](#)



[¡Solicita tus planes de educación!](#)

## “Microsoft Copilot” implementa la IA generativa en el sector educativo

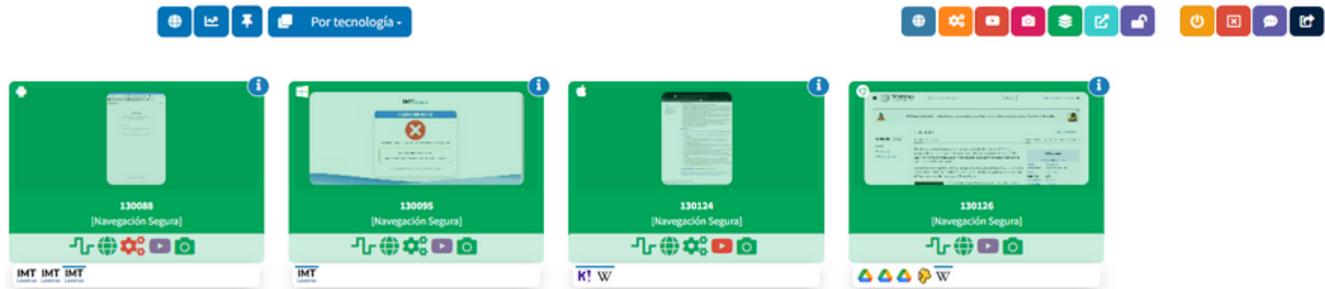
El acceso a **Microsoft Copilot** aplicado a la educación ofrece a los estudiantes la oportunidad de adquirir competencias importantes gracias a soluciones innovadoras, a la vez que optimiza el tiempo del que dispone el profesorado.



El uso de esta herramienta beneficia a los alumnos en su día a día, y les aporta ventajas como poder resumir información más fácilmente, abordar la llamada ‘página en blanco’ para poner en marcha tareas desde cero o realizar proyectos que resulten más atractivos visualmente. Incluso en formaciones más orientadas a la programación, ofrece ventajas innovadoras y útiles al ayudar a escribir código, utilizando lenguaje natural o explicando paso a paso diferentes soluciones matemáticas.

## 8. GESTIÓN DEL AULA Y CONTROL PARENTAL FAMILIAS "IMTLAZARUS"

### "PLAN SEGURIDAD EN EL CENTRO Y TRANQUILIDAD PARA LAS FAMILIAS"



**IMTLazarus** es una solución cloud para la gestión de dispositivos que provee seguridad y control en educación.

**IMTLazarus** provee Seguridad y Control en los dispositivos móviles de los estudiantes, en todas las tecnologías durante las 24 horas.

La herramienta ofrece servicios de filtrado web y filtrado YouTube granular, transformación de pantalla en YouTube, gestión de aplicaciones, gestión de clase, realización de exámenes en entorno seguro, junto con un amplio abanico de integraciones con soluciones digitales de terceros para mejorar el ecosistema digital de los centros educativos, y un completo conjunto de informes de actividad y banco de imágenes.

**IMTLazarus** está considerada como la solución líder en el mercado español por parte de sus clientes y socios, gracias al alto nivel de granularidad de sus funciones, las constantes mejoras y un servicio de soporte cercano y personalizado.

**IMTLazarus** es una solución integradora para un uso adecuado y seguro de la tecnología en educación.

Involucra a Docentes y Familias tanto como a los equipos IT de los centros educativos, en el uso adecuado y seguro de los dispositivos móviles por parte de los estudiantes/ menores en el proceso de aprendizaje, siendo clave para asegurar que el ecosistema digital se enfoca en el beneficio de todas las partes implicadas y que se minimiza cualquier riesgo.

[¡Solicita una DEMO gratis!](#)

## 9.1 FINANCIACIÓN RENTING TECNOLÓGICO



Descubre las soluciones de renting que ponemos a tu disposición

### Ventajas de financiación Renting

#### **Económicas**

La financiación por renting le permite hacer uso de un bien sin necesidad de realizar un desembolso por la totalidad de la inversión. Solo pagará una cuota fija acordada al inicio de la financiación.

#### **Fiscales**

El alquiler es un gasto fiscalmente deducible. Las operaciones de renting son operaciones mercantiles no financieras, por lo que no es necesario reflejarlas en el balance de la compañía. No existen dudas sobre la interpretación de la propiedad, al no existir amortización.

#### **Financieras**

La operación de renting mejora la liquidez de la empresa y permite beneficiarse del bien sin tener que endeudarse. No se refleja en el Balance de la empresa, dando a la misma una mayor capacidad de endeudamiento en caso de ser necesario. Las máquinas no figuran en el "Activo" y la obligación de pago, tampoco en el "Pasivo".

#### **Técnicas**

Posibilidad de adaptarse a los cambios que exige la evolución tecnológica de los bienes existentes en el mercado, pudiéndose incluir otro tipo de servicios.

### Los beneficios

El Renting Tecnológico aporta beneficios como el acceso a la última tecnología, eliminando el riesgo de obsolescencia al renovar los equipos cuando sea necesario; y la simplicidad administrativa, ya que se externaliza la gestión de compra y con una sola cuota se engloba la totalidad del proyecto.

Es posible incluir, además de hardware, aquellos otros elementos que sean esenciales para llevar a cabo cada proyecto como software, servicios de instalación o formación.

### Más servicios

Además de la dotación tecnológica, esta solución ofrece servicios como la gestión de compras (se encargan de todos los trámites), la gestión de proveedores (gestionando y seleccionárnoslos según la operación) o la renovación tecnológica (gestionan y optimizan la recuperación de los equipos, deduciendo los importes de recomercialización).

Asimismo, la cuota incluye un seguro adaptado a las necesidades del sector educativo con amplias coberturas, incluyendo la reposición de dispositivos en caso de siniestro total o robo.

También destaca el servicio post-venta ofrecido, que se articula en torno a una atención personalizada de todas las gestiones relativas a la operación del producto, incluyendo la tramitación de siniestros con la compañía aseguradora.

## 9.2 SEGUROS

**GARANTE**  
CONFIANZA ASEGURADA

# Protege tus equipos electrónicos ante cualquier daño accidental, robo y hurto

Entra en nuestro portal de contratación Seguro Móvil e infórmate de todas nuestras ventajas.

[Accede a Seguro Móvil](#)



**“Creemos en nuestros clientes y queremos que disfruten su vida sin preocupaciones.”**

La innovación impregna nuestra marca para ofrecer soluciones aseguradoras a medida, ágiles y eficientes para satisfacer las demandas de los clientes que necesitan rapidez a la hora de resolver sus problemas técnicos.

Entendemos esas necesidades y somos conscientes del esfuerzo inversor que requieren los dispositivos móviles y electrónicos, tan vitales en el día a día de las personas. Por ello, queremos estar cerca de los usuarios y nuestro servicio de atención al cliente no está externalizado.

En esa constante innovación, también estamos muy atentos a los cambios de hábito de consumo y a las nuevas formas de movilidad sostenibles que se están produciendo, para ofrecer novedosas soluciones aseguradoras.



### Adaptabilidad y flexibilidad

Dinos qué necesitas y nosotros nos encargamos de adaptar las soluciones de seguros para tu empresa.



### Rentabiliza tu negocio

Ofrece a tus clientes una solución para la protección de sus dispositivos y percibe una atractiva comisión por cada dispositivo que asegure.



### Interlocución única y directa

Sabemos que la comunicación unidireccional, clara y directa es clave, por lo que tendrás una interlocución única con nuestro equipo, desde la emisión de la póliza hasta la tramitación de un siniestro.



### Servicios de reparación autorizados

Solo los servicios técnicos autorizados repararán los electrodomésticos y dispositivos de tus clientes.

## 9.2 SEGUROS

**GARANTE**  
CONFIANZA ASEGURADA



### Protección de las PERSONAS

- » **Accidentes de Alumnos**  
Este seguro cubre los accidentes de alumnos ocasionados durante sus actividades escolares y extraescolares dentro y fuera del centro docente.
- » **Accidentes del Personal Docente y No Docente**  
sea de voluntaria contratación u obligatorio en virtud de los convenios sectoriales.
- » **Accidentes de Voluntarios**  
en cumplimiento de la normativa de aplicación.
- » **Accidentes de Alumnos de Cursos de Formación Ocupacional**  
Subvencionados por la administración.
- » **Continuidad de Estudios**  
para garantizar la permanencia de los alumnos en el Centro Docente en caso de infortunio familiar.
- » **Asistencia en Viaje**  
para los desplazamientos por España o por el extranjero de alumnos y personal.



### Protección frente a la RESPONSABILIDAD CIVIL

- » **Responsabilidad Civil General**  
por daños a terceros con motivo de las actividades docentes o causados por su personal, sus alumnos, sus inmuebles e instalaciones.
- » **Responsabilidad Civil de la LOPD**  
por incumplimiento involuntario de la normativa de protección de datos de carácter personal, con cobertura tanto de los daños causados como de las sanciones que se impongan.
- » **Responsabilidad Civil de Administradores y Directivos**  
para proteger a estos frente a las consecuencias dañosas derivadas de errores involuntarios de gestión.
- » **Responsabilidad Civil por otras actividades no docentes**  
tales como la cesión de instalaciones a terceros (polideportivos, piscinas) para su explotación comercial.
- » **Responsabilidad Civil para las AMPAS**  
por daños causados a terceros con ocasión de las actividades que lleven a cabo en el ámbito escolar.



### Protección del PATRIMONIO

- » **Tablets y Equipos Portátiles**  
en el caso de rotura o robo, dentro o fuera del centro docente.
- » **Multirisgos**  
para la protección de los inmuebles, instalaciones y contenido de los centros docentes.
- » **Automóvil**  
Seguro del automóvil para la cobertura de los vehículos propiedad del centro.
- » **Cyber-Riesgos**  
Seguro frente a los CYBER-RIESGOS para la protección de los equipos informáticos y bases de datos, en caso de pérdida de información, ataques por parte de delincuentes informáticos, extorsión cibernética, sanciones por vulneración de la privacidad, entre otros.

## 10. FORMACIÓN COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE (FACTORIA EDUCACIÓN DIGITAL)

¿CÓMO LO HAREMOS?

### PLAN DE DESARROLLO

FACTORIA EDUCACIÓN DIGITAL pone en marcha un plan integral para el desarrollo y mejora de la Competencia Digital Docente a partir del Marco de Referencia de Competencia Digital Docente teniendo como objetivo guiar al profesorado en la adquisición de los diferentes niveles establecidos y poder acreditar su proceso. Para ello, nuestro plan se desarrolla a lo largo de 6 fases progresivas:

#### 1. DIAGNÓSTICO 🔍



#### 2. IDENTIFICACIÓN 📋



#### 3. ACOMPAÑAMIENTO 🤝



#### 4. FORMACIÓN 📖



#### 5. EVIDENCIA 📈



#### 6. ACREDITACIÓN 🎓



## CENTRO DE FORMACION DOCENTE EN COMPETENCIAS DIGITALES

Cubrimos las necesidades de desarrollo del Sistema Educativo y aseguramos una continuidad formativa adaptada a la evolución de las tecnologías.

La conectividad y el equipamiento irán llegando a todas las aulas, pero será necesario un plan de formación coherente con una propuesta de indicadores evaluables para alcanzar un nivel óptimo de Competencia Digital Docente.



¿QUIERES SABER CÓMO QUEREMOS HACERLO?

Conoce nuestro plan

## II. CONSULTORIA EDUCATIVA (DIGITAL COACH)

### ¡Te damos la bienvenida Digital Coach!

#### Diagnóstico de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes

Queremos destacar la herramienta **"DIGITAL COACH"**, desarrollada por **GlobalNET** destinada a la realización de una autoevaluación de los centros educativos, que nos permite disponer de un punto de partida para fortalecer el "Liderazgo" de los equipos directivos, así como trazar un "Plan Estratégico y de Acción" en el corto, medio y largo plazo.

Establece una planificación adecuada a partir de la reflexión compartida

#### Áreas del Marco Europeo para Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes



#### LIDERA

Establece el aprendizaje en la era digital como parte de la misión, visión y estrategia global del centro.

#### ENSEÑANZA

Establece el aprendizaje en la era digital como parte de la misión, visión y estrategia global del centro.

#### DESARROLLA

Apuesta por que en tu centro el equipo docente esté actualizado.

#### EVALÚA

Establece en tu centro nuevos formatos de evaluación.

## 12. EMPRESAS COLABORADORAS

**Líderes en la  
implantación de nuevas  
tecnologías para el  
sector educativo**

SMART®



ASUS®

CISCO  
Meraki

SAMSUNG

dL financial solutions  
partner

Sacai

GARANTE  
SOLUCIONES ASEGURADAS

RO-  
BOTICA

Google

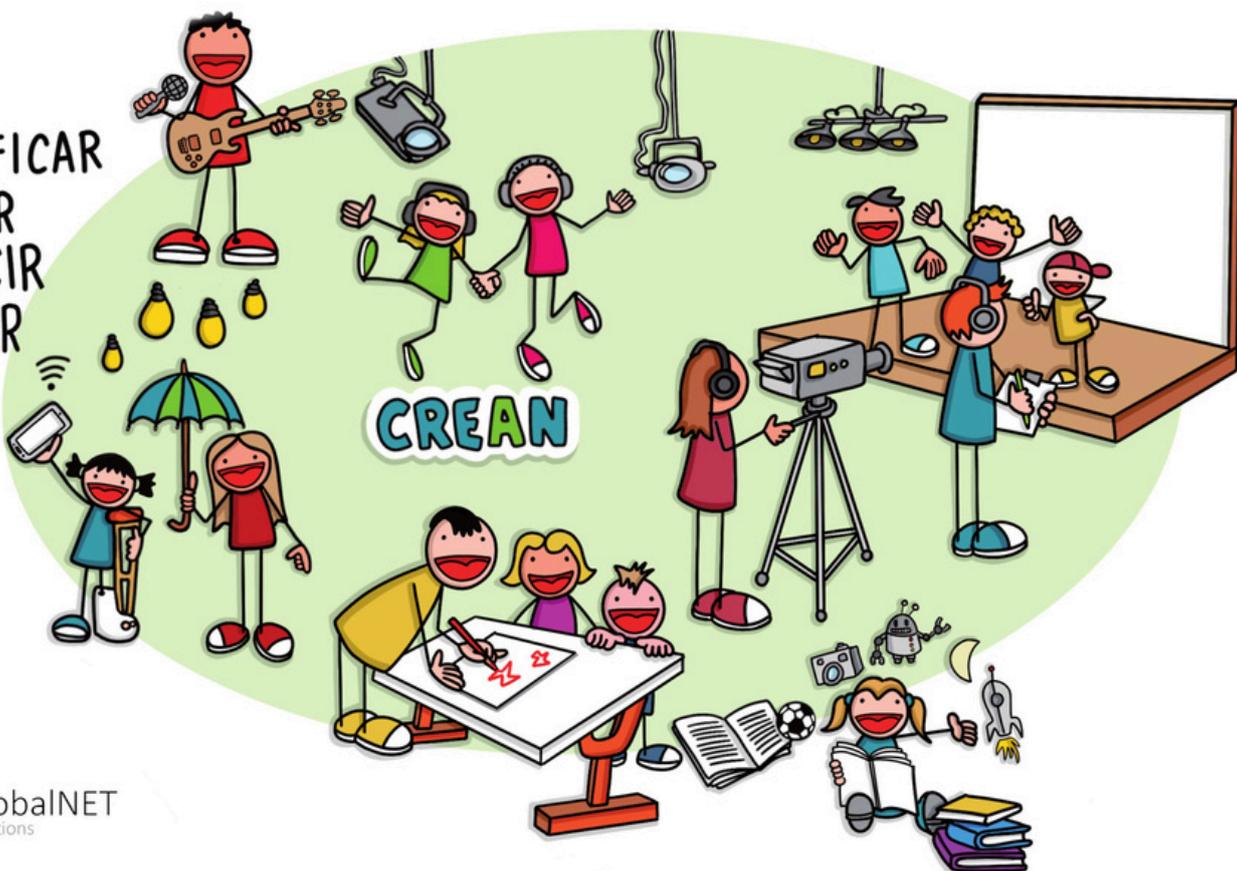
Microsoft

Meta

innoung  
VRFP

IMT Lazarus

- ✓ PLANIFICAR
- ✓ DISEÑAR
- ✓ PRODUCIR
- ✓ IMAGINAR





Plaza de la Constitución nº 2  
Planta 2ª Oficina 2  
28943 Fuenlabrada (Madrid)



Tel. +34 91 126 17 83



[attcliente@globalnetsolutions.es](mailto:attcliente@globalnetsolutions.es)



[www.globalnetsolutions.es](http://www.globalnetsolutions.es)



@GlobalNET\_info



globalnet\_educacion



GlobalNET Solutions



[www.globalnetsolutions.es/tienda-online](http://www.globalnetsolutions.es/tienda-online)