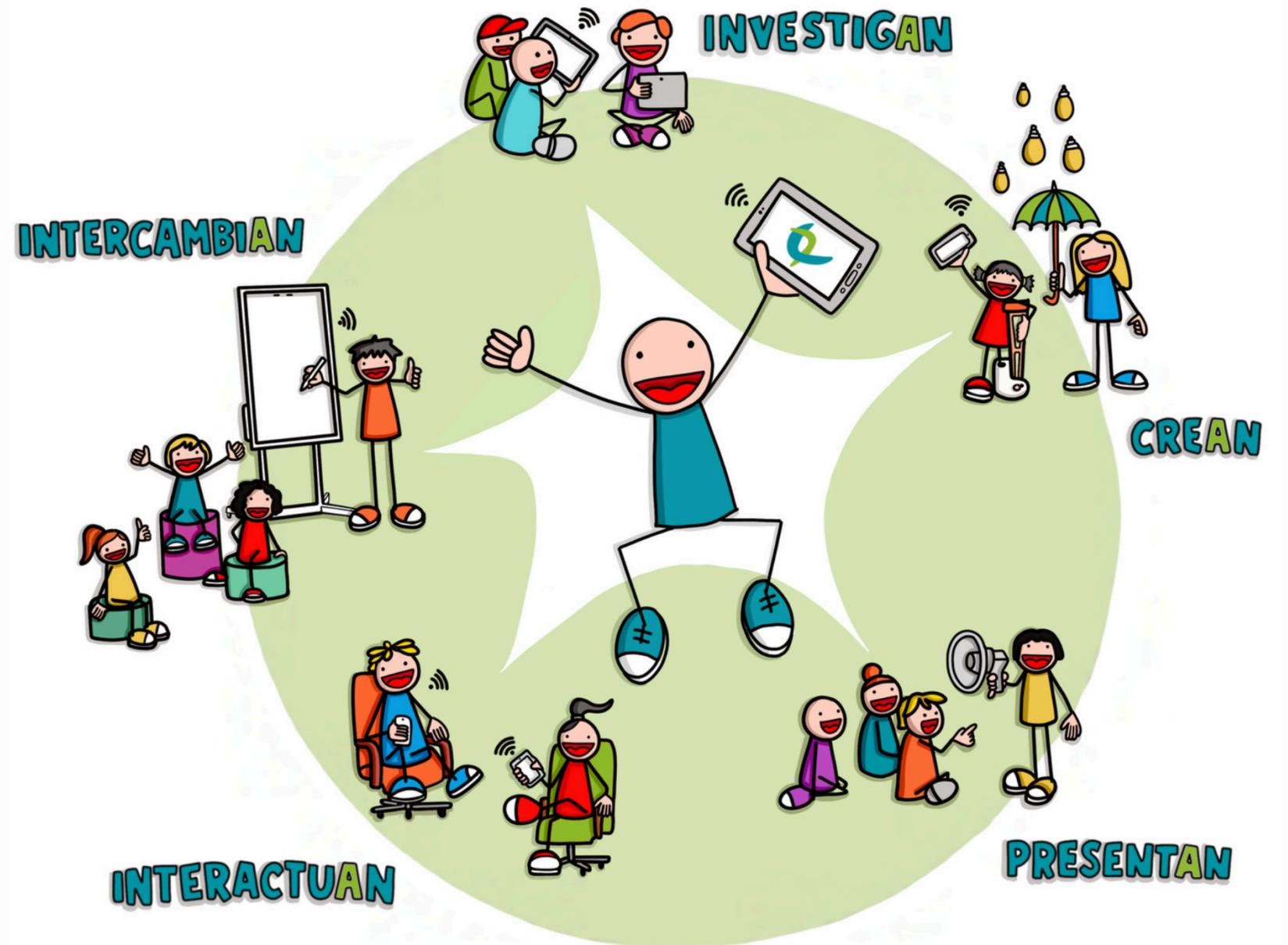


LIDERANDO MI CENTRO HACIA EL FUTURO



PRESENTACIÓN

GLOBALNET Solutions nace con el compromiso de usar "Tecnología con Propósito", la necesidad de "Desarrollar Competencia Digital en el sistema educativo" y la implementación de nuevas "Aulas Tecnológicas del Siglo XXI".

Contamos con más de 10 años de experiencia en la "Digitalización de Centros Educativos en España", destacando nuestro trabajo en el programa corporativo SAMSUNG SMART SCHOOL en colaboración con INTEF-Ministerio de Educación y varias Comunidades Autónomas.

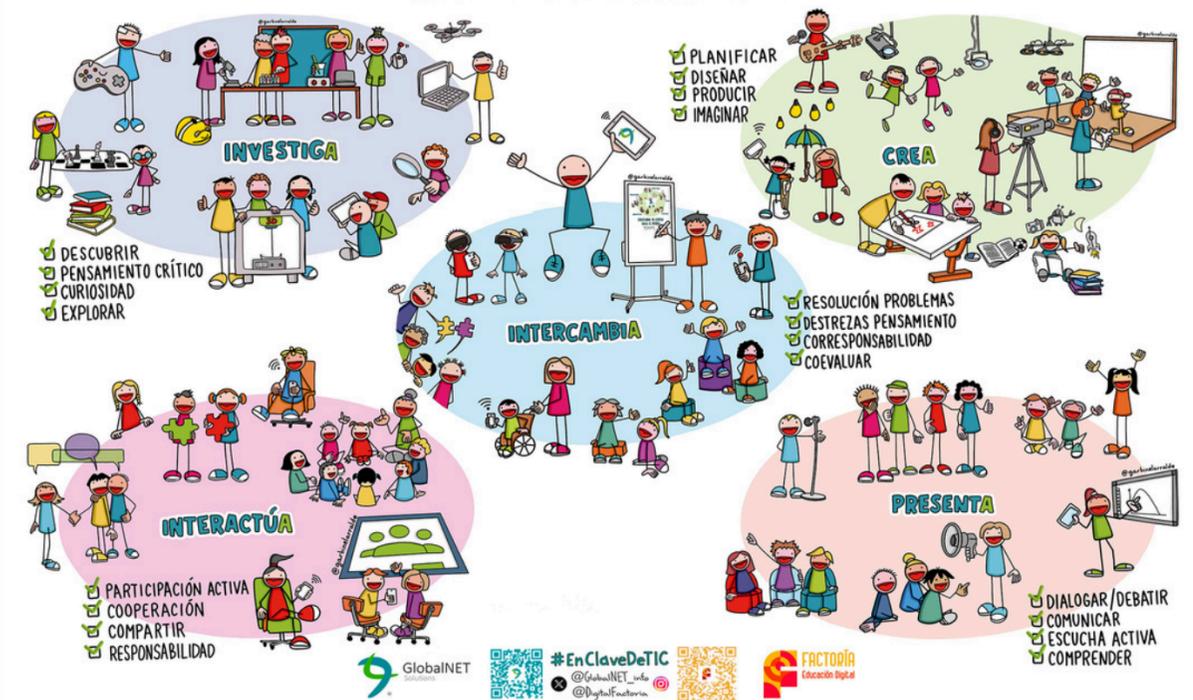
Para SAMSUNG, diseñamos e implementamos el proyecto ASIGNATURA EMPATÍA para combatir el acoso escolar mediante el uso de la tecnología. Este proyecto involucró a más de 40.000 estudiantes a nivel nacional de 6º de primaria y 1º de ESO. También jugamos un papel significativo en el desarrollo del PROYECTO CARMETA de la Junta de Castilla La Mancha, que incluye 270 centros, 27.000 estudiantes y 3.600 profesores, convirtiéndose en una referencia actual en el sector educativo para la digitalización.

Para liderar "Los Centros Educativos Hacia el Futuro", contamos con una metodología propia en 5 pasos:

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

LIDERANDO MI CENTRO HACIA EL FUTURO

ENTORNOS DE APRENDIZAJE ACTIVO



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

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:

CONOCER tu realidad y necesidades	PROPONER ideas y acciones concretas	IDENTIFICAR EVIDENCIAS de mejora
DEFINIR EL RETO a superar	DISEÑAR PILOTO en 5 ámbitos	

MAGNÉTICO ✓ LIDERAZGO ✓ ESTRATEGIA ✓ PLAN ACCIÓN	COMPETENCIA DIGITAL ✓ PLAN DE FORMACIÓN ✓ FACTORIA ALABERY PLATAFORMA DE APRENDIZAJE ✓ EVIDENCIA Y ACREDITACIÓN	INFRAESTRUCTURA ✓ DISPOSITIVOS Y EQUIPAMIENTO ✓ ATENCIÓN TÉCNICA Y MANTENIMIENTO ✓ FORMALIZACIÓN TECNOLÓGICA Y SEGURA ✓ REDES ✓ CREACIÓN DE ESPACIOS	SEGURIDAD ✓ GESTIÓN DE DISPOSITIVOS ✓ USO RESPONSABLE DE NAVEGACIÓN EN EL CENTRO Y EN CASA (CONTROL, PARENTAL)	COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN ✓ PLAN DE COMUNICACIÓN E IMAGEN DEL CENTRO ✓ PLAN DE EXPERIENCIAS COMPARTIDAS Y CENTROS ESPEJO
------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

* BASEADO EN EL PUNTO CUERPO PARA ORGANIZACIÓN DE INDICADORES DISTINTOS ENTRE COMPETENCIAS
** DESARROLLADO A PARTIR DEL PUNTO DE REFERENCIA DE COMPETENCIA DIGITAL (PROFESOR)

Pensamiento computacional en el currículum

Educación Infantil

Eje 3: un niño que descubre el entorno con curiosidad (CE2)



Educación Básica

Educación Primaria

Competencia digital CE5

Matemáticas CE2 y CE4

Conocimiento del medio natural, social y cultural CE3

Educación Secundaria

Competencia digital CE5

Matemáticas CE4

Biología y geología CE4

Física y química CE2

Tecnología y digitalización CE5

Robótica y programación CE2 y CE3

Tecnología CE4

Digitalización CE2

SOLUCIONES EDUCATIVAS

Educación Infantil

1r ciclo Primaria

2n ciclo Primaria

3r ciclo Primaria

Eso y Bachillerato



Lateralidad
Secuencias
Patrones

Orientación
Secuencias Patrones
Introducción a la
lectoescritura
Identificación y
primer contacto con
sensores

Interacción de los
sensores con el
entorno

Introducción de
pantallas para la
programación

Comprensión de los
datos Uso de datos
captados del entorno
para mejorar su
contexto próximo
(sensores)

Conectividad entre
dispositivos y
aprovechamiento de
datos en tiempo real para
mejorar el entorno
cercano y global (IoT)
Comprensión del
funcionamiento de la
tecnología y la ética
aplicada al mundo
tecnológico (IA)

ITINERARIO FORMATIVO



PROGRAMA "CÓDIGO ESCUELA 4.0"

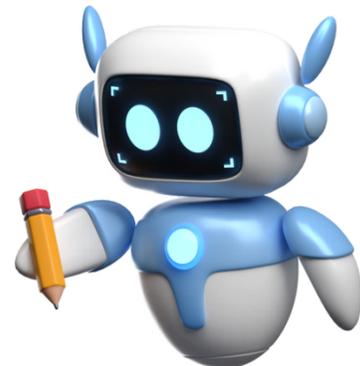
Todos tenemos una misión. La de los educadores de hoy es formar a los innovadores de mañana

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.



PROGRAMA “CÓDIGO ESCUELA 4.0” – ROBÓTICA

– INFANTIL –

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®



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.

BLUE-BOT



TAPETES



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.

PROGRAMA "CÓDIGO ESCUELA 4.0" – ROBÓTICA

– PRIMARIA –

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.

PROGRAMA “CÓDIGO ESCUELA 4.0” – ROBÓTICA

– SECUNDARIA –

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.

PROGRAMA "CÓDIGO ESCUELA 4.0" – ROBÓTICA



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 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.

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



+ 6 años

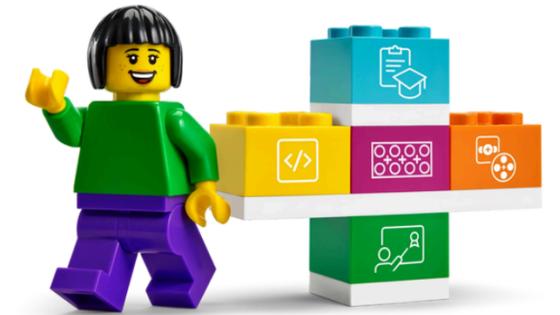
Es la solución transversal STEAM para la educación primaria. Involucra al alumnado en la investigación práctica de los conceptos STEAM mientras trabajan la lectoescritura, las matemáticas y el desarrollo socioemocional.

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.



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. **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**, reduce significativamente los tiempos de producción manteniendo una calidad impresionante.

PROGRAMA “CÓDIGO ESCUELA 4.0” – REALIDAD VIRTUAL

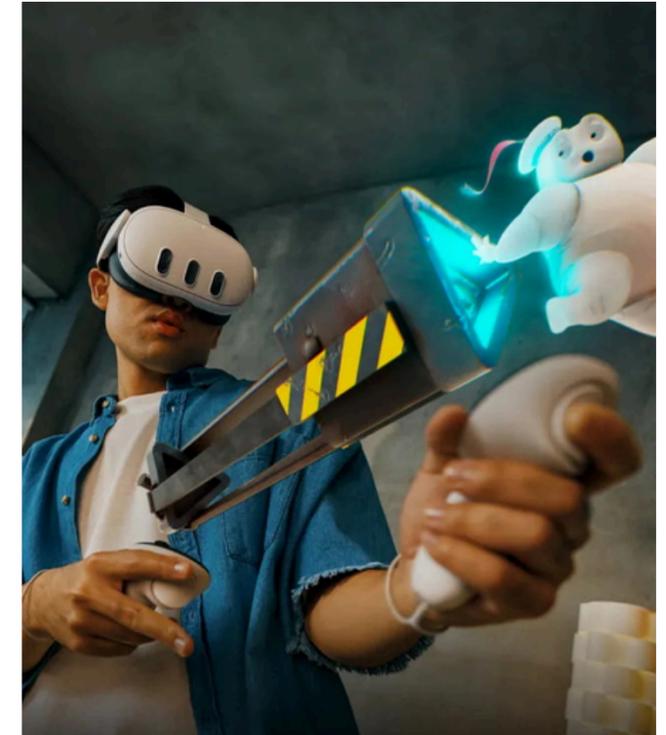
Amplía tu mundo con Meta Quest 3

Las Quest* más potentes
hasta ahora*



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.



EMPRESAS COLABORADORAS



¡MUCHAS GRACIAS!



JOSÉ RAMIRO MARTÍNEZ

CEO – GLOBALNET SOLUTIONS Y FACTORÍA EDUCACIÓN DIGITAL



616 256 936



joseramiro@globalnetsolutions.es



<https://www.globalnetsolutions.es/>



Plaza de la Constitución 2, Planta 2
Oficina 2, 28943 Fuenlabrada, Madrid



#EnClaveDeTIC
@GlobalNET_info
@DigitalFactoria

