



# Proyectos y programas educativos para **Fundaciones y Tercer Sector**

**Educación tecnológica con propósito:** inclusión y accesibilidad  
para que cada estudiante tenga las mismas oportunidades.

# Construyamos juntos el futuro digital

Nuestras soluciones educativas con propósito superan barreras geográficas, socioeconómicas y tecnológicas.

Garantizamos que las competencias digitales **no sean un privilegio, sino un derecho para todos los estudiantes**, especialmente en comunidades vulnerables o en riesgo de exclusión.

Cada proyecto que co-creamos está guiado por principios inquebrantables:



**Inclusión digital:** ningún estudiante se queda atrás.



**Accesibilidad universal:** herramientas adaptadas a todas las capacidades.



**Equidad educativa:** mismas oportunidades, distintos puntos de partida.

Formamos ciudadanos digitales **críticos, seguros y comprometidos** con un uso ético de la tecnología.

Vuestra  
misión



Nuestra  
experiencia



**Transformación  
educativa real**



# Proyectos educativos integrales

Más de **10 años impulsando la educación** con proyectos a gran escala, contenidos innovadores y experiencias de aprendizaje inclusivas.



**Somos** pioneros EdTech en España, con más de una década de trayectoria.



**Especialistas** en pedagogía avanzada, IA y competencias digitales.



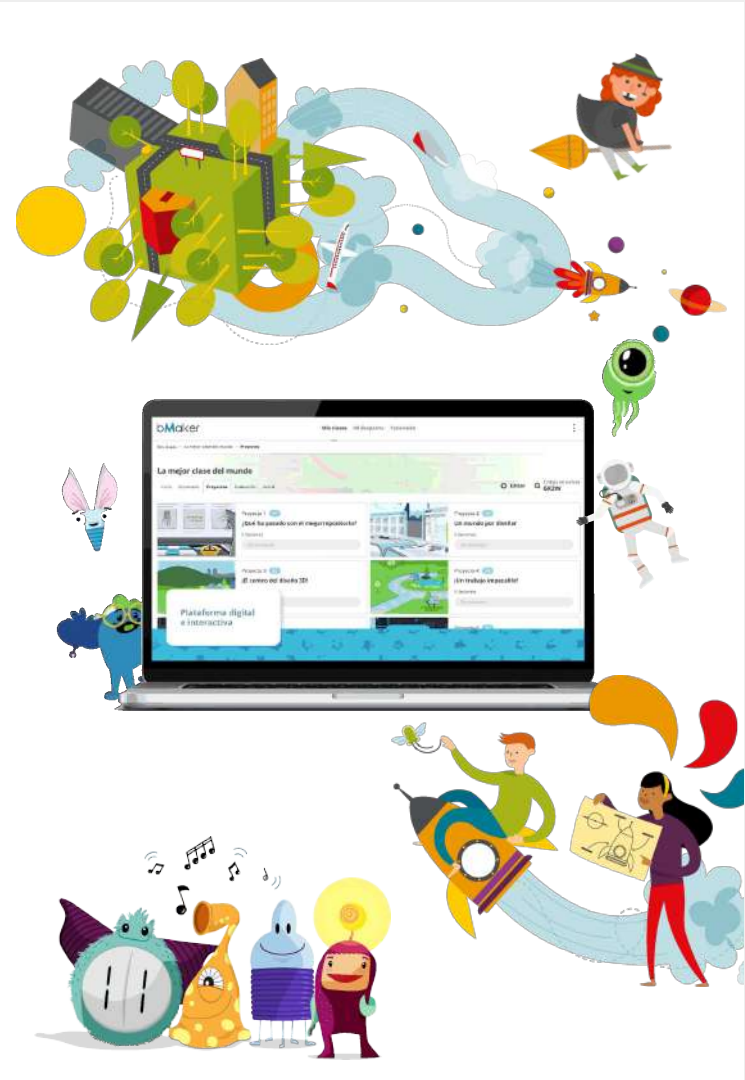
**Referentes** en proyectos educativos y actividades STEAM.



**Proyectos a gran escala:** DigiCraft (Fundación Vodafone), RetoTech (Fundación Endesa)



**+100 mil estudiantes** beneficiados en escuelas y programas extraescolares.



Diseñamos de manera integral **proyectos educativos inmersivos e híbridos (online, presencial)** que amplifican el alcance y los valores de vuestra organización, creando experiencias educativas auténticas donde vuestros compromisos sociales cobran vida en cada actividad de aprendizaje.

Creamos **universos visuales y narrativos** que conectan emocionalmente con los estudiantes, facilitando que conceptos tecnológicos complejos se vuelvan **accesibles y motivadores**.

Cada proyecto refleja vuestra identidad como agentes de cambio social y **maximiza el impacto transformador** en las comunidades con las que trabajáis.



# Organizar y realizar **eventos, campus o talleres** divulgativos

## Gestión de eventos

Gestionamos la agenda de actividades, responsabilizándonos desde la ideación hasta su realización y posterior seguimiento: organización de charlas y talleres, coordinación de ponentes, creación de todos los materiales promocionales y divulgativos.



## Realización de actividades

Diseñamos y ejecutamos actividades STEAM para niños y niñas, familias y educadores, desde talleres hasta actividades de larga duración.



## Gestión integral de competiciones

Estamos especializados en el diseño y ejecución de certámenes tecnológicos, desde el lanzamiento y la gestión de las candidaturas hasta el evento final, pasando por la formación o el seguimiento de los participantes y sus proyectos.



# Nuestras temáticas

## Agentes IA

Aprenderán a programar y **utilizar la inteligencia artificial**, ¡y lo harán de manera divertida!

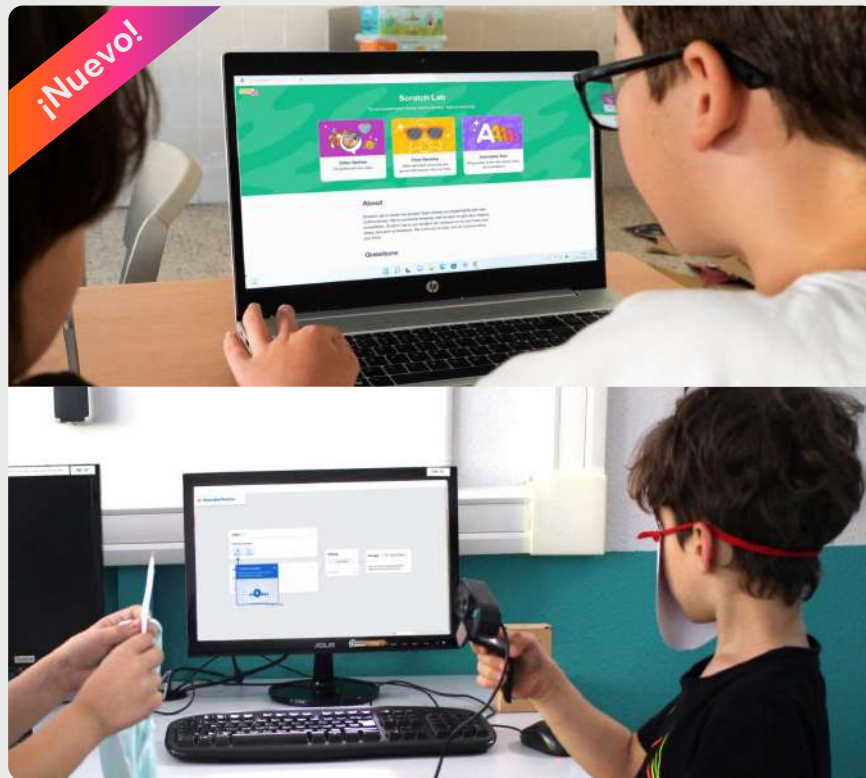
Usarán herramientas como Machine Learning for Kids para diseñar y programar sus propios proyectos interactivos, y Teachable Machine para crear modelos de IA que reconozcan imágenes, sonidos o poses.

Descubrirán cómo las máquinas aprenden y **cómo pueden desarrollar sus propias IA** para resolver problemas, reconocer imágenes e incluso comprender palabras, ¡todo a través de juegos, desafíos y creatividad!

Además, **aprenderán a interactuar con la IA de forma crítica y segura**, y abordaremos cómo la tecnología puede ser utilizada de manera ética, respetando la privacidad y el bienestar de las personas.

- \* Diseño y programación de juegos
- \* Experimentación con modelos de IA

- \* Creación de modelos de IA
- \* Uso seguro de nuevas tecnologías



# Nuestras temáticas

## Mundos digitales

¡Se convertirán en exploradores del tiempo! Cada día viajarán a un mundo digital diferente, donde vivirán aventuras y desarrollarán alucinantes videojuegos, animaciones y proyectos con *software* y electrónica relacionados con la temática de cada mundo: una isla pirata, el antiguo Egipto, el Japón de los ninjas, el Jurásico... ¡Además, entrenarán una inteligencia artificial!

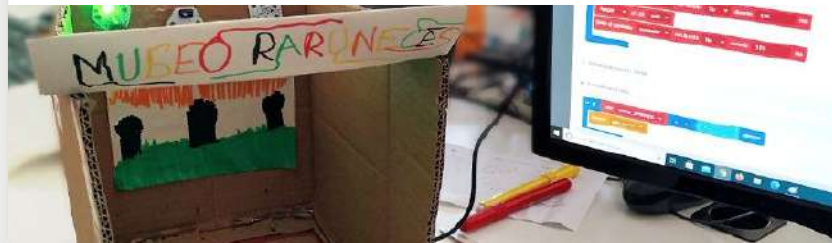
- \* Diseño y programación de videojuegos.
- \* Robótica y electrónica con diferentes placas: *Makey Makey*, *micro:bit*, etc.
- \* Inteligencia artificial.
- \* Diseño de animaciones y edición de proyectos audiovisuales.
- \* Competencias digitales.



## Equipo maker

Se unirán a los nuevos gurús de la tecnología y solucionarán los problemas de su ciudad con robótica, programación, 3D y mucha imaginación: diseñarán un sistema de alarma para evitar que los ladrones roben en el museo, crearán un robot que ayude a los agricultores a transportar frutas y verduras, construirán una solución que evite que los animales se escapen de la granja... ¡No habrá reto tecnológico que se les resista!

- \* Robótica y electrónica con los *Zum Kit*.
- \* Diseño e impresión 3D con *Bitbloq 3D*.
- \* Programación de electrónica con *Bitbloq Robotics*.
- \* Competencias digitales.



# Nuestras temáticas

## Construye una smart city

¿Te imaginas despertarte dentro de 100 años y tener que crear tu propia ciudad inteligente? Diseñarán, construirán y automatizarán una metrópoli con electrónica, programación e impresión 3D. Además crearán sus coches futuristas y construirán y programarán el espacio estrella de su ciudad: ¡el parque de atracciones!

- \* Robótica y electrónica con los Zum Kit.
- \* Diseño e impresión 3D con Bitbloq 3D.
- \* Programación de electrónica con Bitbloq Robotics.
- \* Competencias digitales.



## Experimenta la realidad virtual

Pondrán a prueba sus conocimientos, su ingenio y su creatividad para desarrollar escenarios de realidad virtual en CoSpaces Edu cada vez más complejos, como un escape room o una montaña rusa. Después, se sumergirán en sus mundos virtuales creando sus propias gafas de realidad virtual customizadas.

- \* Diseño e impresión 3D con Bitbloq 3D.
- \* Mundos virtuales con Delightex.
- \* Realidad virtual.
- \* Competencias digitales.





# Nuestras temáticas

## Tech Challenge

Cada día partirán de un desafío tecnológico que deberán superar con imaginación, creatividad y tecnología. A través de cada reto aprenderán a poner a su servicio la programación, la robótica, o el diseño 3D. ¿Serán capaces de superarlos todos?

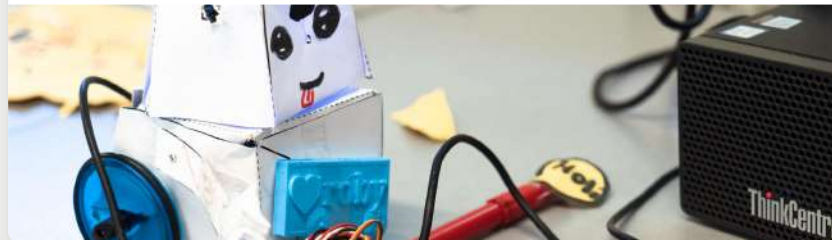
- \* Robótica y electrónica con los Zum Kit.
- \* Diseño e impresión 3D con Bitbloq 3D.
- \* Programación de electrónica con Bitbloq Robotics.
- \* Competencias digitales.



## ¡Crea tu robot!

Tienen una misión: ¡crear su propio robot y enseñarle a cumplir sus órdenes! Lo construirán pieza a pieza, lo programarán para que siga sus instrucciones y ¡lo tunearán a su gusto!

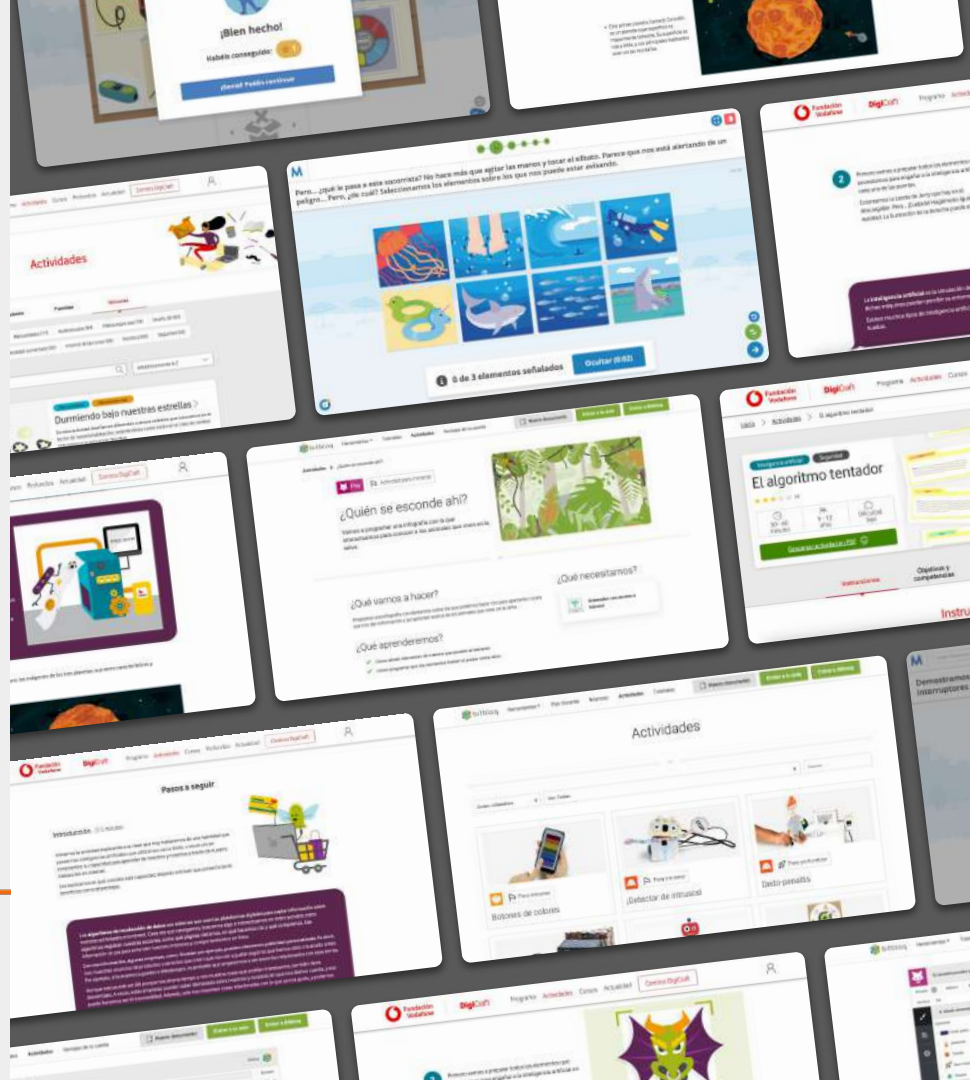
- \* Robótica y electrónica con los Zum Kit.
- \* Diseño e impresión 3D con Bitbloq 3D.
- \* Programación de electrónica con Bitbloq Robotics.
- \* Competencias digitales.



# Contenidos educativos a medida

Creamos y actualizamos contenidos educativos que integran las últimas tendencias en **pedagogía en competencias digitales y enfoques inclusivos**, abordando desde pensamiento computacional y uso ético de la IA hasta ciudadanía digital.

Desarrollamos contenidos completamente personalizados que **amplifican vuestros valores y objetivos de impacto social**, creando experiencias de aprendizaje que conectan directamente con las necesidades de las comunidades beneficiarias y maximizan la transformación social duradera.



# Nuestra propuesta de valor

1

## Pioneros en el sector

Llevamos más de 10 años trabajando en educación tecnológica: nuestros productos son una referencia en el sector y desarrollamos los proyectos de innovación educativa más importantes del país para clientes como Fundación Vodafone, Fundación Endesa o Macmillan Education.

2

## *Know how*

Nuestro conocimiento del sector nos permite anticiparnos a las necesidades de docentes y familias. Aplicamos este *know how* tanto a la estrategia de nuestros productos como a los proyectos y soluciones que desarrollamos para terceros.

3

## Equipo multidisciplinar

Nuestro equipo está formado por programadores/as, ingenieros/as especializados/as en desarrollo de producto, expertos/as en UX/UI, profesionales del diseño y el sector audiovisual, maestros/as, pedagogos/as y *product managers* y *product owners* especializados en proyectos Edtech.

4

## Adaptabilidad

Contamos con la capacidad de adaptarnos a los requerimientos de cualquier proyecto, desde su desarrollo integral hasta apoyar al cliente solo en aquellas áreas en las que lo necesite.

# Experiencia acreditada

Estas organizaciones han confiado en nosotros para convertir **sus valores y misión en experiencias educativas transformadoras** que llegan a miles de niños y niñas, generando cambio real y medible.



# DigiCraft

## Fundación Vodafone



DigiCraft es un programa educativo que forma a los niños y niñas en las competencias digitales del futuro. Cuenta con dos modalidades: **DigiCraft presencial** (proporciona a los centros itinerarios formativos, el material necesario para el desarrollo de los itinerarios y formación especializada a los educadores) y **DigiCraft en cualquier lugar** (actividades abiertas que acercan las competencias digitales a los niños y niñas).

[digicraft.fundacionvodafone.es](http://digicraft.fundacionvodafone.es)

### BQ en DigiCraft

**Inicio participación en el proyecto:**  
2019 (inicio del proyecto DigiCraft)



- \* Labores de consultoría y asesoría.
- \* En base a las pautas dadas por Fundación Vodafone, creación de todos los contenidos y actividades de DigiCraft.
- \* Diseño y programación de la página web, que recoge contenidos (abiertos y bajo licencia), herramientas para que los docentes se formen en competencias digitales y una aplicación para evaluar las competencias de los estudiantes antes y tras usar el programa.
- \* Diseño y producción de los packs (kits) con el material pedagógico para las actividades.
- \* Seguimiento individual y personalizado de cada centro y su proyecto durante todo el curso.
- \* **Organización y ejecución del evento final SuperReto, al que acuden niños y niñas de toda España:** gestión del espacio y la decoración, escaleta y guion, desplazamientos y coordinación in situ, además de la participación, la cobertura audiovisual, la difusión en RRSS, el merchandising...
- \* Seguimiento y atención al cliente para los centros y docentes que utilizan DigiCraft y coordinación con las Consejerías de Educación de las CCAA participantes
- \* Participación en la gestión del evento internacional del curso pasado, celebrado en Bucarest.



# RetoTech

## Fundación Endesa

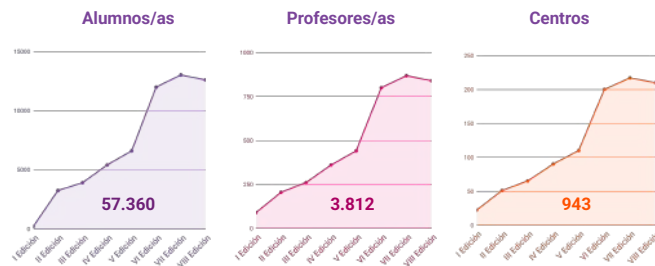


Una iniciativa de Fundación Endesa que busca **impulsar proyectos educativos** innovadores. RetoTech es una competición que se desarrolla durante todo el curso en tres etapas: formación al profesorado, trabajo en el aula de los retos planteados por parte de estudiantes y docentes y preparación del proyecto final. Todos los trabajos son expuestos a final del curso en los Festivales RetoTech.

[fundacionendesa.org/es/educacion/retotech-proyecto-de-innovacion-educativa](https://fundacionendesa.org/es/educacion/retotech-proyecto-de-innovacion-educativa)

### BQ en RetoTech

**Inicio participación en el proyecto:**  
Curso 2016/17 (II Edición)



- \* Lanzamiento de la competición y gestión de las candidaturas de los centros inscritos.
- \* Coordinación con las Consejerías de Educación de las CCAA participantes.
- \* Diseño, organización y ejecución de las formaciones al profesorado de forma online y presencial.
- \* Entrega del material tecnológico (desarrollado y fabricado por BQ Educación).
- \* Seguimiento individual y personalizado de cada centro y su proyecto durante todo el curso.
- \* Planificación, coordinación y ejecución *in situ* de los festivales RetoTech.
- \* Difusión del proyecto.

# Desafío Las Rozas

Ayuntamiento de  
las Rozas



El primer torneo municipal de robótica de España, que en el curso 2022/23 celebró su quinta edición.

Cuenta con tres fases: formación al profesorado en nuevas tecnologías, trabajo en el aula del alumnado en sus proyectos (que pueden presentar a varias categorías) y presentación de éstos en el evento final.

## BQ en Desafío Las Rozas

**Inicio participación en el proyecto:** 2019/2020 (II Edición)

- \* Lanzamiento de la competición y gestión de las candidaturas de los centros inscritos.
- \* Seguimiento individual y personalizado de cada centro y su proyecto.
- \* Diseño, organización y ejecución de las formaciones al profesorado de forma online y presencial.
- \* Planificación, coordinación y ejecución *in situ* del festival.



# También trabajamos en...



## Desarrollo de una plataforma digital de matemáticas

### BAJO NDA

Desarrollo de una plataforma de aprendizaje de matemáticas para la empresa líder del sector.



## Creación de contenidos digitales de pensamiento computacional

### BAJO NDA

Contenidos interactivos para trabajar el pensamiento computacional.



## Proyecto editorial: Pensamiento Computacional en Primaria

### BAJO NDA

Propuesta editorial para trabajar el pensamiento computacional con el alumnado de Primaria.



## Proyecto editorial: Computación y Robótica en Secundaria

### BAJO NDA

Propuesta editorial para trabajar la computación y la robótica con alumnado de Secundaria.

# Y hemos trabajado en...



## Robótica y seguridad vial

Fundación Mapfre

Un proyecto que buscaba fomentar el conocimiento de la seguridad vial y la prevención de incendios entre los niños y niñas y las familias a través de la programación y la robótica.



## Brecha digital

Fundación Endesa

Su objetivo era formar, motivar y capacitar a profesores y alumnado en la programación, el desarrollo de apps, el diseño 3D y el desarrollo web en centros en situación de vulnerabilidad.



## Scoala din viitor

Fundación Vodafone Rumanía

Habilidades digitales para infancia en entornos vulnerables. **Propuesta educativa escalada a nivel nacional.** Activo desde 2021, renovado y ampliado cada año.

# Y hemos trabajado en...



## FamilyOn

Fundación Orange

Una plataforma con actividades multimedia que potencian habilidades como la creatividad o la innovación. Su objetivo es impulsar el uso positivo de la tecnología y prepararles para un futuro donde el talento y la capacidad de aprender serán fundamentales.



## SET VEINTIUNO

Santillana

Introduce la innovación pedagógica y la tecnológica en los centros educativos. Nuestro programa "Programación de las cosas" trabaja los nuevos lenguajes y lógicas que se usan en la creación de tecnología.



## MAK3RS

Ayuda en Acción

Iniciativa que lleva la robótica y la impresión 3D a jóvenes en riesgo de exclusión social para reducir la brecha digital, hacer accesible la formación tecnológica y despertar vocaciones TIC.





# Un equipo altamente **cualificado**

Contamos con **un equipo multidisciplinar que nos permite asumir *in house* el liderazgo**, desarrollo y ejecución de cualquier proyecto educativo de forma integral o apoyar a nuestro partner en áreas específicas.

Más del **91% de nuestra plantilla son titulados universitarios**.

Nuestros Equipos:



Desarrollo de contenidos



Desarrollo GenAI y Algorítmica



Desarrollo web (UX/UI y programación)



Logística y Operaciones

# Nuestro equipo BQ



**Alberto Valero**

Director General

Ingeniero Industrial y Doctor en Ingeniería Informática y Sistemas.



**Lucía Alba**

Equipo directivo y responsable de proyectos grandes clientes

Arquitecta y Máster en Cultura Digital.



**Jorge Campo**

Equipo directivo y responsable equipo de operaciones

Licenciado en Física.



**Marta Sisón**

Equipo directivo y responsable equipo de contenidos y diseño

Licenciada en Bellas Artes.

**Carmen Domínguez**  
Responsable de Desarrollo

**Enrique de Alvear**  
I+D en IA

**David García**  
I+D en IA

**Rodrigo Palop**  
I+D en IA

**Daniel Fernández**  
Back-End Developer

**Alberto González**  
Back-End Developer

**Óscar Bustos**  
Front-End Developer

**Augusto Messina**  
Front-End Developer

**Ángel Barroso**  
Front-End Developer

**Leire Iturregui**  
QA Automation Engineer

**Alvaro Font**  
QA Engineer

**Daniel Placeres**  
UX/UI Designer

**Juan Luis González**  
UX/UI Designer

**Alba Borrego**  
UX/UI Designer

**Ana Escudero**  
Project Manager

**Irene Martínez**  
Project Manager

**Marta Sánchez**  
Project Manager

**Marina Ramírez**  
Responsable de operaciones

**Antonio Castro**  
Operaciones

**Carolina González**  
Coordinadora de actividades

**Laura Eche**  
Instructor

**Juan Velasco**  
Instructor

**Raquel Cabañero**  
Instructor

**Raquel Cobos**  
Instructor

**Guilherme Galvao**  
Instructor

**Arnulfo Rojas**  
Director de ventas

**Carlos Ossorio**  
Marketing

**Luis A. Lago**  
CRM & Business Development

**Daniel Rodríguez**  
Administración

**Ramón García**  
Logística

**Yvonne Redín**  
Diseñadora

**Marta Jiménez**  
Diseñadora

**Beatriz Fernández**  
Content Manager

**Enrique Gómez**  
Redactor técnico

**José Alberca**  
Redactor de contenidos

# Más de una década impulsando la educación en competencias digitales e innovación tecnológica.



# Principales partners y clientes

Algunas de las instituciones públicas y fundaciones con las que colaboramos.



# Premios y Reconocimientos a nuestra labor educativa

Nuestra trayectoria en innovación educativa ha sido reconocida por instituciones y organismos de referencia.





A group of four people (three women and one man) are gathered around a table, smiling and looking at a laptop screen. The image has a warm, orange-toned overlay.

**Agenda una reunión** con nuestro  
equipo y construyamos juntos  
proyectos educativos con valor social.

Agendar ahora





bqeducacion.cc  
contacto@bqeducacion.cc

**BQ** es una marca de Educación y Robótica S.L.