



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.

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.

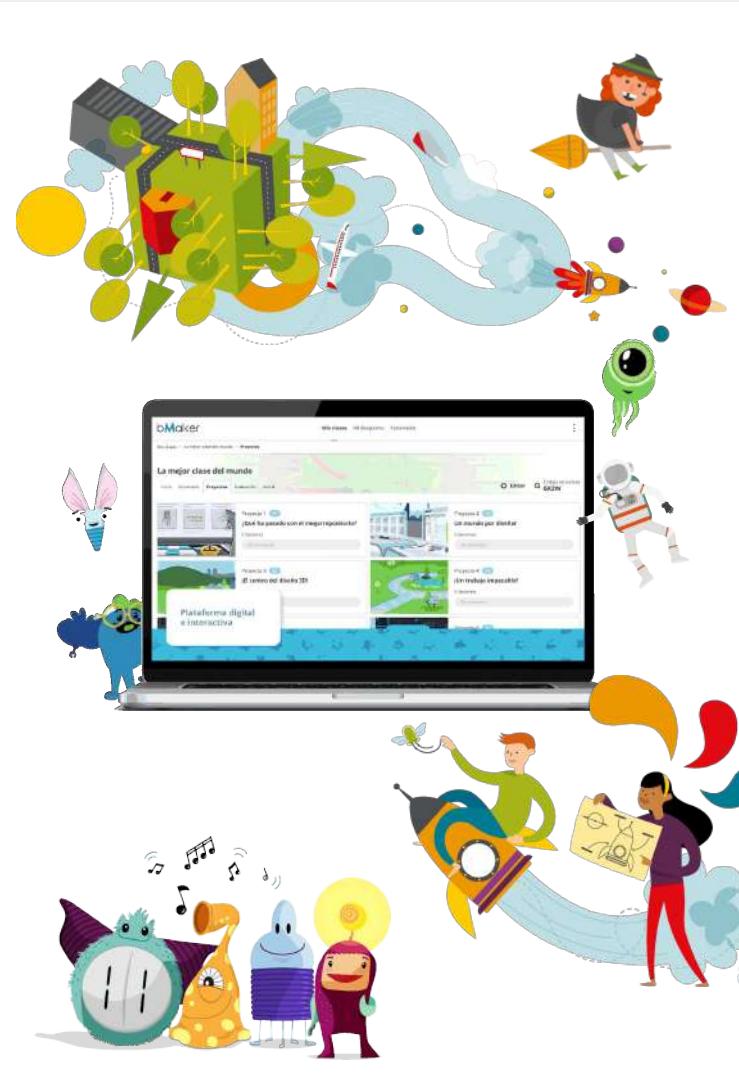
Proyectos educativos híbridos e innovadores

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.

Contamos con amplia experiencia en el desarrollo de **plataformas educativas** (LMS, gestores de recursos digitales, herramientas de autoría).

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!

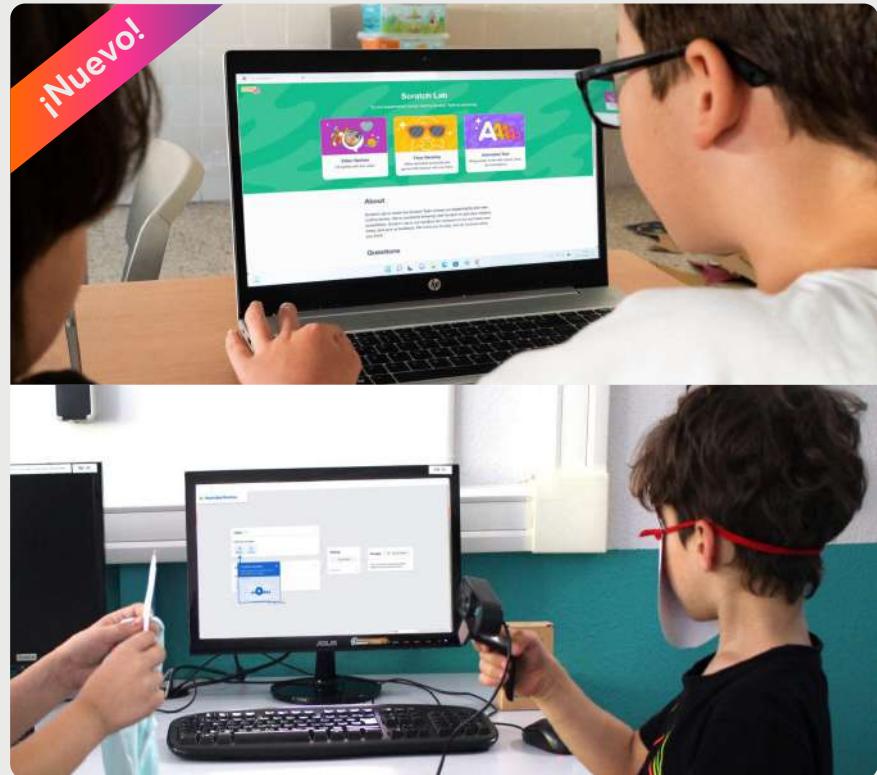
Además, **aprenderán a interactuar con la IA de forma crítica y segura**, y abordaremos cómo la tecnología puede ser utilizada de manera ética, respetando la privacidad y el bienestar de las personas.

 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 ninja, 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.
- ✳ Competencias digitales.
- ✳ Diseño de animaciones y edición de proyectos audiovisuales.



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.

- ✿ Programación de electrónica con Bitbloq Robotics.

- ✿ Diseño e impresión 3D con Bitbloq 3D.

- ✿ 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.

- ✿ Realidad virtual.

- ✿ Mundos virtuales con Delightex.

- ✿ 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.

- ✿ Programación de electrónica con Bitbloq Robotics.

- ✿ Diseño e impresión 3D con Bitbloq 3D.

- ✿ 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.

- ✿ Programación de electrónica con Bitbloq Robotics.

- ✿ Diseño e impresión 3D con Bitbloq 3D.

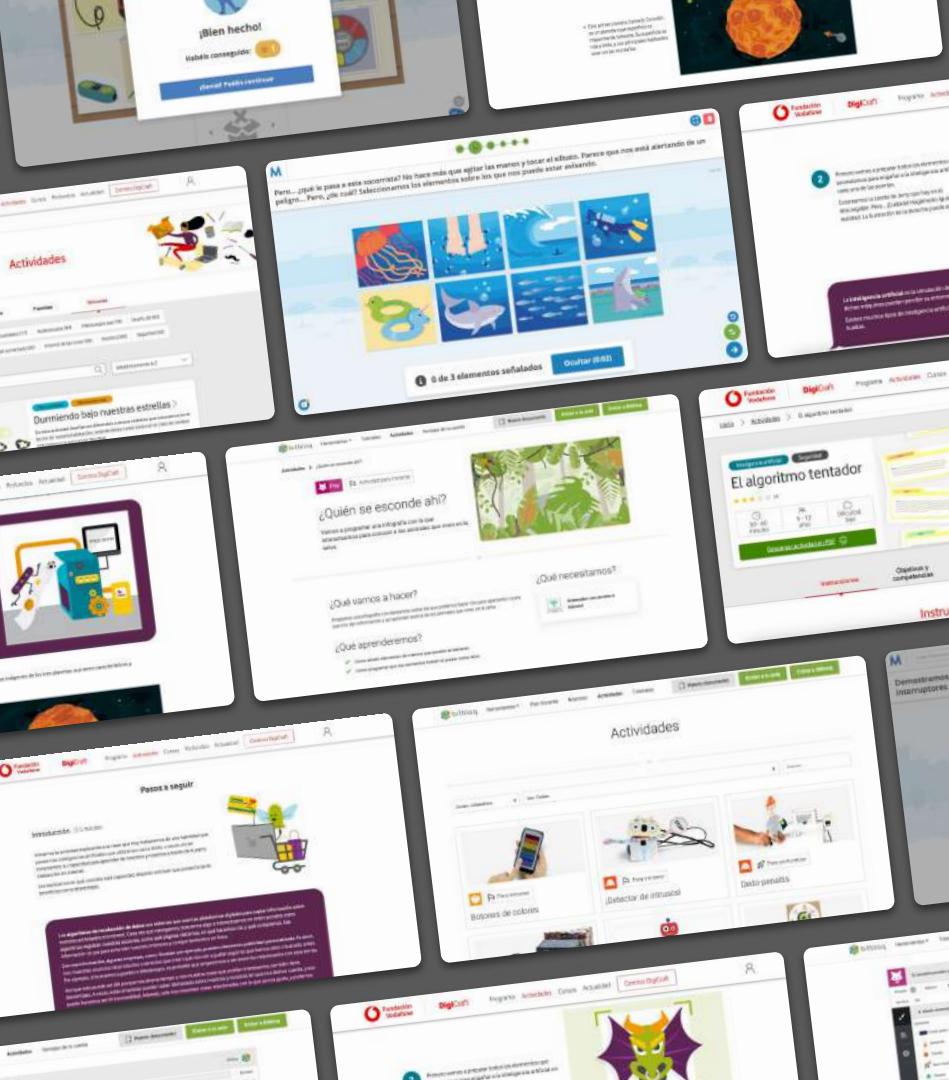
- ✿ Competencias digitales.



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

BQ en DigiCraft

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



- ① Labores de consultoría y asesoría.
- ① En base a las pautas dadas por Fundación Vodafone, creación de todos los contenidos y actividades de DigiCraft.
- ① 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.
- ① Diseño y producción de los packs (kits) con el material pedagógico para las actividades.

- ① Seguimiento individual y personalizado de cada centro y su proyecto durante todo el curso.
- ① **Organización y ejecución del evento final SuperReto, al que acuden niños y niñas de toda España:** gestión del espacio y la decoración, escenografía y guion, desplazamientos y coordinación in situ, además de la participación, la cobertura audiovisual, la difusión en RRSS, el merchandising...
- ① Seguimiento y atención al cliente para los centros y docentes que utilizan DigiCraft y coordinación con las Consejerías de Educación de las CCAA participantes
- ① 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



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 Luís 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**.

2013	Desarrollo junto al Ministerio de Educación del primer currículo de robótica e impresión 3D en España Innovación en hardware: Mi Primer Kit de Robótica Innovación en hardware: PrintBot Renacuajo Innovación en hardware: proyecto DIWO
2014	Innovación de hardware: PrintBot Evolution Innovación de hardware: ZUM Kit Lanzamiento de plataforma: Bitbloq
2015	Nuevo proyecto: CIRCOLAB Innovación en hardware: ZOWI
2016	Nuevo proyecto: RetoTech (Fundación Endesa) Nuevo proyecto: MAK3RS (Ayuda en Acción) Nuevo proyecto: SET21 (Santillana) Nuevo proyecto: Robótica y Seguridad Vial (Fundación Mapfre) Innovación en actividades: 1ª edición de los campamentos de verano Innovación en plataforma: 2ª versión de la plataforma Bitbloq
2017	Proyecto: RetoTech (Fundación Endesa) Proyecto: MAK3RS (Ayuda en Acción) Proyecto: SET21 (Santillana) Nuevo proyecto: BeJob (Santillana) Innovación en actividades: 1ª edición de actividades extraescolares Innovación en hardware: ZUM Kit Junior y ZUM Kit Advanced
2018	Proyecto: RetoTech (Fundación Endesa) Proyecto: MAK3RS (Ayuda en Acción) Proyecto: SET21 (Santillana) Nuevo proyecto: FamilyON (Fundación Orange) Nuevo proyecto: bMaker School junto a Macmillan Education
2019	Proyecto: RetoTech (Fundación Endesa) Proyecto: SET21 (Santillana) Proyecto: bMaker School junto a Macmillan Education Nuevo proyecto: DigiCraft (Fundación Vodafone España) Nuevo proyecto: Desafío Las Rozas (Torneo municipal de robótica) Nuevo proyecto: Actividades educativas (Activit)
2020	Proyecto: RetoTech (Fundación Endesa) Proyecto: bMaker School junto a Macmillan Education Proyecto: DigiCraft (Fundación Vodafone España) Proyecto: Desafío Las Rozas Nuevo proyecto: Digital Gap (Fundación Endesa)
2021	Proyecto: RetoTech (Fundación Endesa) Proyecto: bMaker School junto a Macmillan Education Proyecto: DigiCraft (Fundación Vodafone España) Proyecto: Desafío Las Rozas Proyecto: Digital Gap (Fundación Endesa) Nuevo proyecto: Proyecto editorial escolar sobre Pensamiento Computacional (bajo NDA) Nuevo proyecto: Școala din viitor (Fundación Vodafone Rumanía) Nuevo proyecto: Actividades extracurriculares bMaker Academy junto con Macmillan Education
2022	Proyecto: RetoTech (Fundación Endesa) Proyecto: Escuela bMaker junto a Macmillan Education Proyecto: DigiCraft (Fundación Vodafone España) Proyecto: Desafío Las Rozas Proyecto: Proyecto editorial escolar sobre Pensamiento Computacional (bajo NDA) Proyecto: Școala din viitor (Fundación Vodafone Rumanía) Proyecto: Actividades extraescolares Academia bMaker junto a Macmillan Education Nuevo proyecto: Desarrollo de una plataforma digital de matemáticas (bajo NDA) Innovación en plataforma: Bitbloq Apps y modelo de suscripción de pago
2023	Proyecto: RetoTech (Fundación Endesa) Proyecto: Escuela bMaker junto a Macmillan Education Proyecto: DigiCraft (Fundación Vodafone España) Proyecto: Desafío Las Rozas Proyecto: Proyecto editorial escolar sobre Pensamiento Computacional (bajo NDA) Proyecto: Școala din viitor (Fundación Vodafone Rumanía) Proyecto: Generación de contenido digital sobre pensamiento computacional (bajo NDA) Proyecto: Desarrollo de una plataforma digital de matemáticas (bajo NDA) Nuevo proyecto: SmartBooqs
2024	Proyecto: RetoTech (Fundación Endesa) Proyecto: DigiCraft (Fundación Vodafone España) Proyecto: Școala din viitor (Fundación Vodafone Rumanía) Proyecto: Desarrollo de una plataforma digital de matemáticas (bajo NDA) Proyecto: SmartBooqs Proyecto: Conceptualización de una gran plataforma editorial corporativa Proyecto: Conceptualización de herramienta editorial para grandes grupos Proyecto: Conceptualización de un LMS para grandes grupos editoriales

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 young people, including a man and several women, are gathered together, smiling and looking at a smartphone. They appear to be in a casual, indoor setting with warm lighting. The text overlay is positioned in the upper left area of the image.

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

Agendar ahora

bq



bqeducacion.cc
contacto@bqeducacion.cc

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