

TECNOLOGÍA EDUCATIVA

SIBASA

SIBASA

**Soluciones Integrales para Bibliotecas y Archivos**

PREESCOLAR  
PRIMARIA  
SECUNDARIA  
MEDIA SUPERIOR  
SUPERIOR

[www.sibasa.com](http://www.sibasa.com)



# BIBLIOTECA ESCOLAR SIBASA



Cálidas  
Humanas  
Modernas  
Incluyentes  
Innovadoras



# JUEGOS INTERACTIVOS



Inglés  
Lectura  
Ciencias  
Física  
Matemáticas



# LABORATORIO DE ROBÓTICA SIBASA



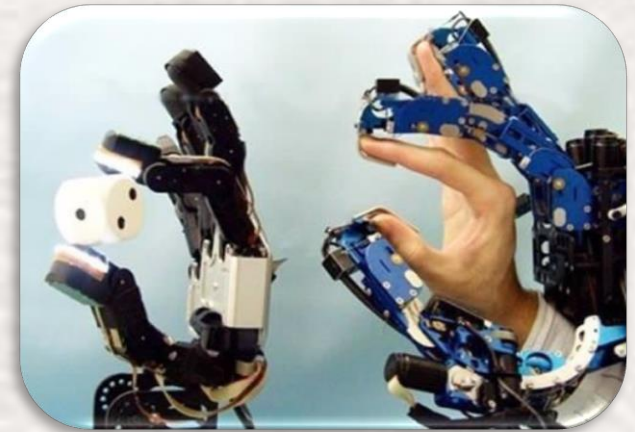
Robótica  
para preescolar.

Robótica  
para Primaria.

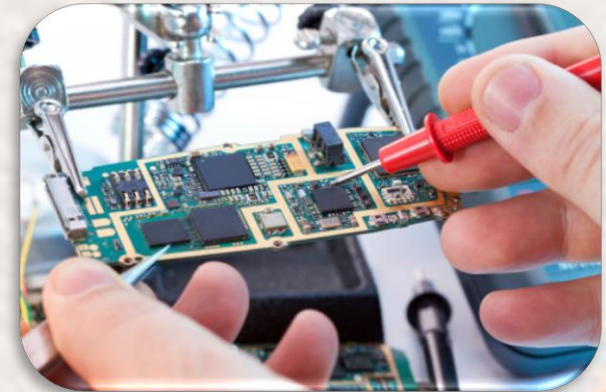
Robótica  
Para Secundaria.



# LABORATORIO DE MECATRÓNICA



La mecatrónica incorpora elementos de la electrónica, la mecánica, robótica, sistemas de computación y manufactura.



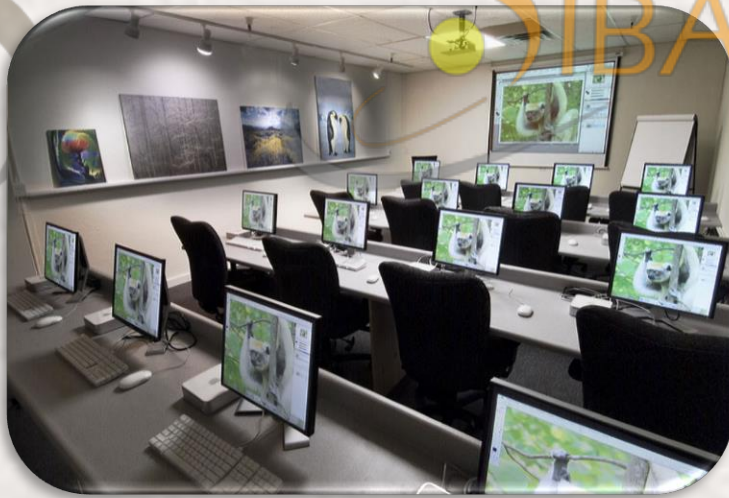
# LABORATORIO DE IDIOMAS



Un Laboratorio de Idiomas moderno se compone de la última tecnología para la educación.



# LABORATORIO DE COMPUTO



Ordenadores  
de última  
generación.



# LABORATORIO DE BIOLOGÍA

## SIBASA



Es el recinto en donde se trabaja con relativo a los seres vivos, en el se realizan prácticas a nivel celular o microscópico, órganos, tejidos, etc.



# LABORATORIO DE FÍSICA



Cronómetro  
Amperímetro  
Electroscopio  
Dinamómetro  
Etc.



# LABORATORIO DE QUÍMICA



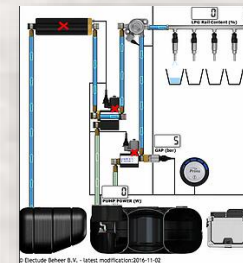
Diseñado con los medios necesarios para realizar investigaciones, experimentos, prácticas y trabajos de carácter científico, tecnológico o técnico.



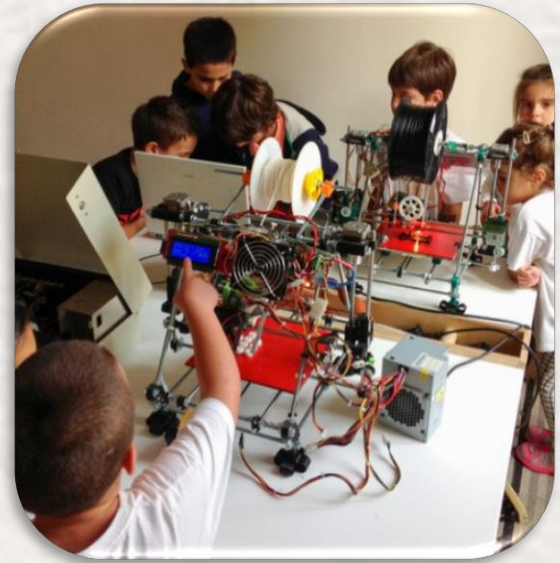
# LABORATORIOS VIRTUALES SIBASA



Física  
Química  
Electrónica  
Automotriz  
Robótica



# MAKER SPACE



Diseño,  
Equipamiento,  
Maquinaria,  
Herramientas.

# MESAS INTERACTIVAS



Innovadora,  
interactiva, todo en  
uno, tamaño ideal y  
práctico.  
Superficie a prueba de  
agua.  
Única con cristal  
templado.



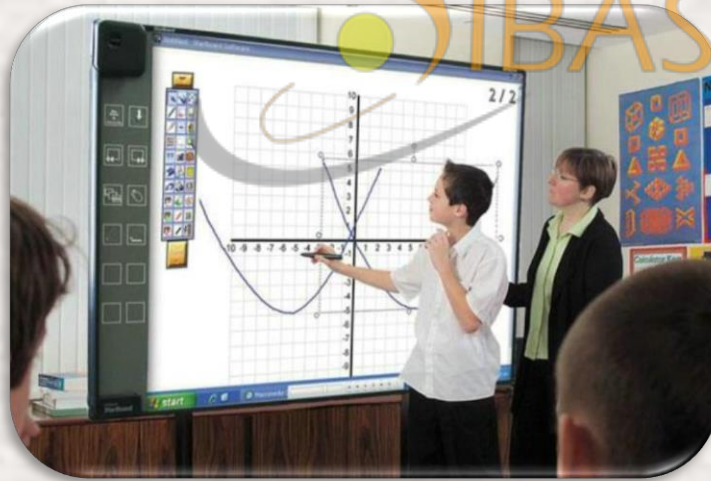
# PANTALLAS MULTI-TOUCH



Mesas  
Totem  
Membranas  
Videowold



# PIZARRONES INTELIGENTES



Pantalla profesional interactiva de toque altamente sensible, con sistema operativo Android 5 MiraCast. Se conecta con cualquier PC o Laptop Windows o Mac.



# PLATAFORMAS EDUCATIVAS



EMA (Education, Mobility, Awareness). Plataforma para compartir contenidos virtuales, diseñada para fortalecer los programas de intercambio escolar y facilitar una forma de aprendizaje a través de experiencias educativas en forma de videos inmersivos 360.



Repositorio multimedia de lecciones de ciencias que va más allá del libro de texto para inspirar al científico que los alumnos llevan dentro, para un aprendizaje dinámico y participativo: modelos en 3D, vídeos, animaciones, simuladores y experimentos virtuales.

## PATHWAY

Plataforma con recursos digitales para los profesores de todos los niveles ayudándolos a organizar las herramientas tecnológicas adecuadas de acuerdo a: asignaturas, grados escolares y bloques.



Soluciones Adaptadas a todos los Centros de Enseñanza



Educación infantil y primaria



Secundaria y bachillerato



Universidad y educación superior



Bibliotecas educativas

# PROYECTORES



Optoma GT760



Proyector perfecto para entornos con limitaciones de espacio. Diseñado para un rendimiento rápido e impecable, Imagen brillante de 3400 lúmenes.



Optoma W307USTi



Tecnología de lápiz interactivo de tercera generación para anotaciones rápidas y precisas. La amplia conectividad y los potentes altavoces estéreo de 10 vatios te ayudan a presentar cualquier lección con facilidad



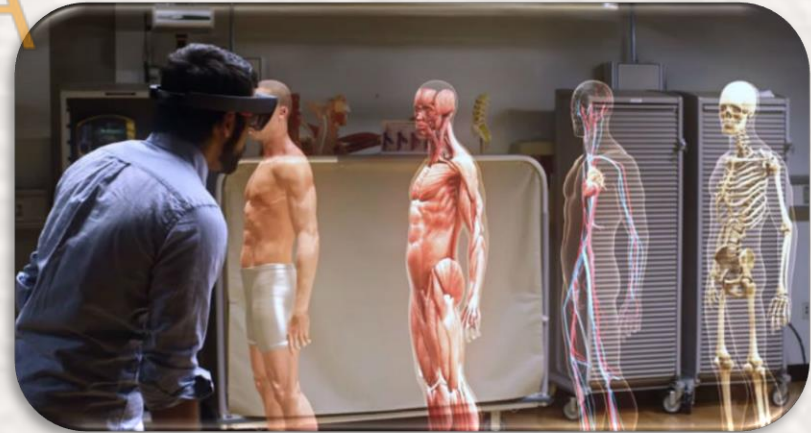
Optoma TW610STi



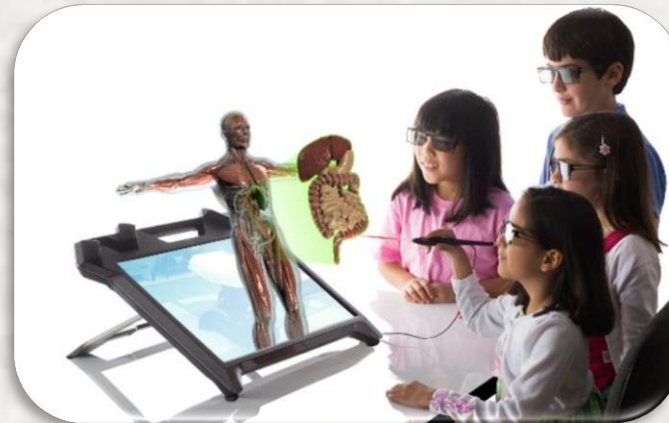
Interactúe con la imagen proyectada desde la pantalla o desde la distancia con el lápiz PointBlank incluido. Sin cables ni calibración



# REALIDAD AUMENTADA



A la realidad Aumentada a través de un dispositivo móvil se añaden elementos virtuales como: imágenes 3D, animaciones, videos, fotos, texto, mapas, etc.



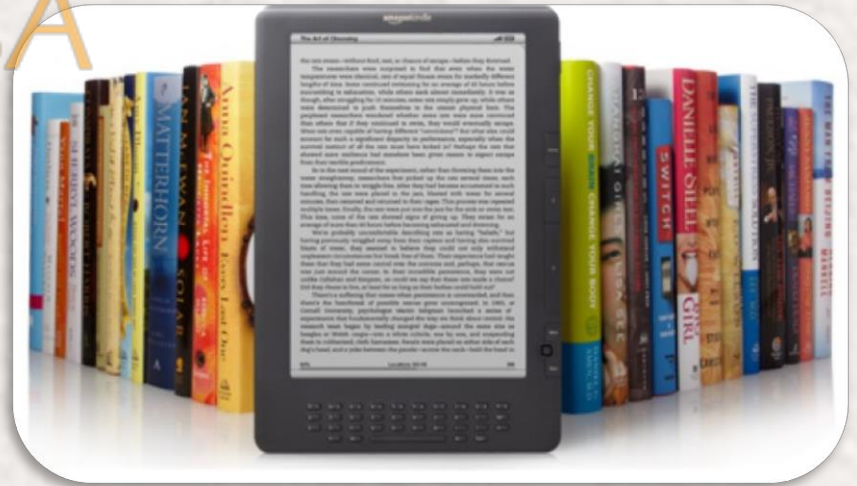
# REALIDAD VIRTUAL



Mejora el aprendizaje en menos tiempo.  
Genera mayor interés en los estudiantes.  
La Realidad Virtual facilita a los alumnos desarrollar habilidades como : explorar, comunicar, analizar, interpretar y resolver problemas.



# TABLETS E-READER'S



Dispositivos electrónicos que reproducen los contenidos de libros electrónicos, con una calidad de lectura como en papel gracias a la tecnología de tinta electrónica.

- Biblioteca Digital
- Contenidos precargados
- Software interactivo
- Juegos Interactivos



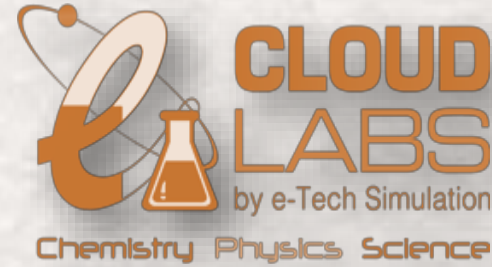
# HEY!U







La pantalla hey!u muestra los resultados que se van produciendo en el software especial educativo donde se incluyen herramientas de comprensión, de verificación de contenidos, de participación y de expresión de los alumnos.



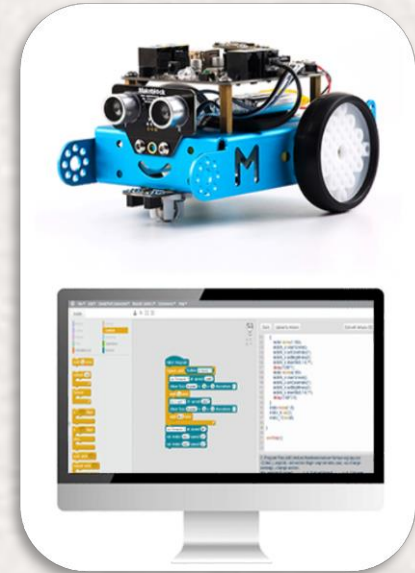
# CLOUD LABS



Aplicación multiplataforma de simuladores de laboratorios físicos enfocados en las áreas de Ciencias Básicas, Química y Física, que complementan el proceso educativo de los estudiantes de forma interactiva y divertida!

 <p><b>Fortalecimiento educativo</b> Apoyo a los procesos de aprendizaje, preparando a la institución para las pruebas PISA.</p>	 <p><b>Contenido</b> 134 prácticas en laboratorios virtuales que reforzarán conceptos de ciencias básicas.</p>
 <p><b>Multiplataforma</b> desde cualquier dispositivo.</p> <p>Mac Windows iOS Android</p>	 <p><b>Estándares</b> Un producto ajustados a los diferentes estándares educativos de cada país.</p>

# VIRTUAL M-BOT



El mBot es la solución ideal para iniciar a los estudiantes en la adquisición de las habilidades STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) Puedes programar tu mBot desde la computadora o desde dispositivos móviles.



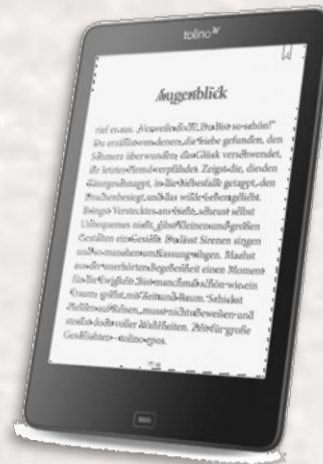
# SMART TOUCH



# smart touch



Los usuarios podrán interactuar a través de pantallas multi-touch que contengan opciones dinámicas para descargar libros digitales directamente a sus dispositivos móviles.



# PROJECT EMA



Project  
EMA

Comparte en  
plataforma

360°

Capturas tu  
experiencia en 360°



Project  
EMA  
Education Mobility Awareness

Project EMA es un concepto centrado en vivir, capturar y compartir experiencias de aprendizaje significativas para audiencias en diferentes partes del mundo, a través de tecnología inmersiva.



# PATHWAY



Buscar...									
94 GRADOS	🍏 🍏	Español, Inglés	Gratis, Paga	★★★★★	S	A	M	R	VER DETALLE
94 SEGUNDOS	🍏 🍏	Español, Inglés	Gratis, Paga	★★★☆☆	S	A	M	R	VER DETALLE
ACTION WORDS	🍏	Inglés	Paga	★★★★☆	S	A	M	R	VER DETALLE
ADOBE SPARK PAGE	🍏	Inglés	Gratis	★★★★★	S	A	M	R	VER DETALLE
ADOBE SPARK POST	🍏	Inglés	Gratis	★★★★★	S	A	M	R	VER DETALLE
ADOBE SPARK VIDEO	🍏	Inglés	Gratis	★★★★★	S	A	M	R	VER DETALLE
ANIMALHECHOS	🍏 🍏	Español	Gratis	★★★★★	S	A	M	R	VER DETALLE

Es un sistema pensado para profesores que te permite elegir las mejores herramientas y recursos para trabajar con tecnología en tu clase.

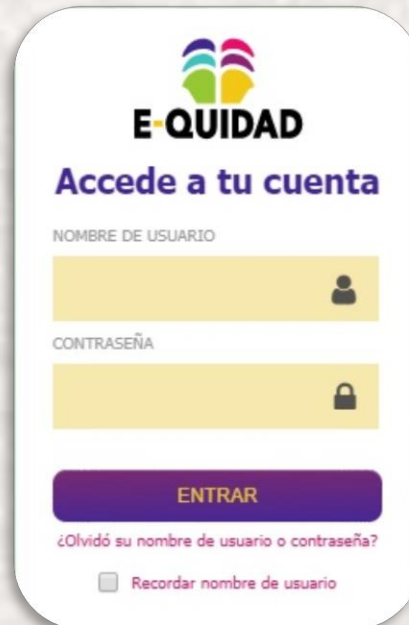
- Ayuda a identificar cuales son las mejores herramientas disponibles por materia, bloque, idioma, asignatura y nivel educativo.
- Búsquedas por materia, bloque, idioma, sistema, acceso
- Filtros para conocer información por distintas categorías
- Rapidez para identificar recursos de calidad
- Estadísticas para toma de decisiones escolares
- Estadísticas de uso por institución educativa

# E-QUIDAD



¿Cómo funciona?

El contenido está organizado por unidades temáticas, que a su vez se dividen en módulos. Cada módulo aborda un tema concreto a través de ejercicios interactivos que te brindan retroalimentación y datos relevantes al respecto.



Plataforma de contenidos interactivos diseñados para sensibilizar al público sobre distintos temas relacionados con la desigualdad y sus consecuencias.



# IMPRESORAS 3D



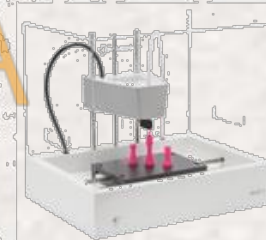
Creator Pro



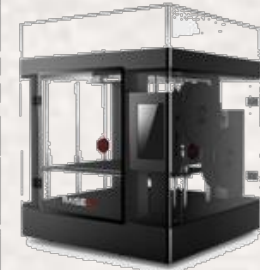
Form 2



Flash Forge Finder



New Forge Finder



Raise N2



Raise N2 Plus



Project 1200 3D



Robo R2 3D



Ultimaker 2



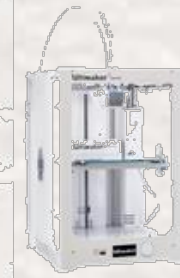
Ultimaker 2 EXTENDED



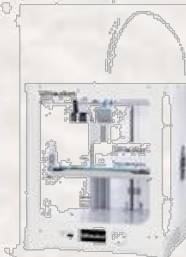
Zortrax M200



Funmat HT



Ultimaker 3 EXTENDED



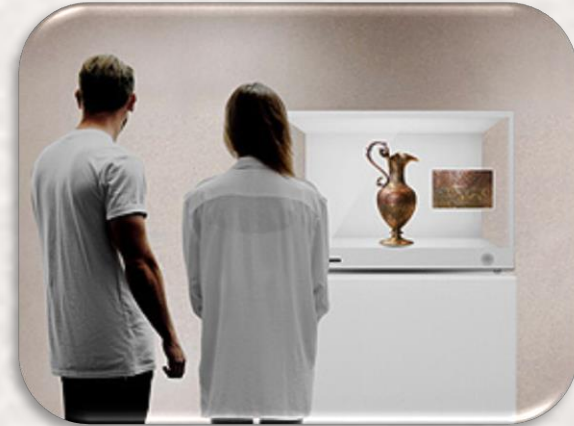
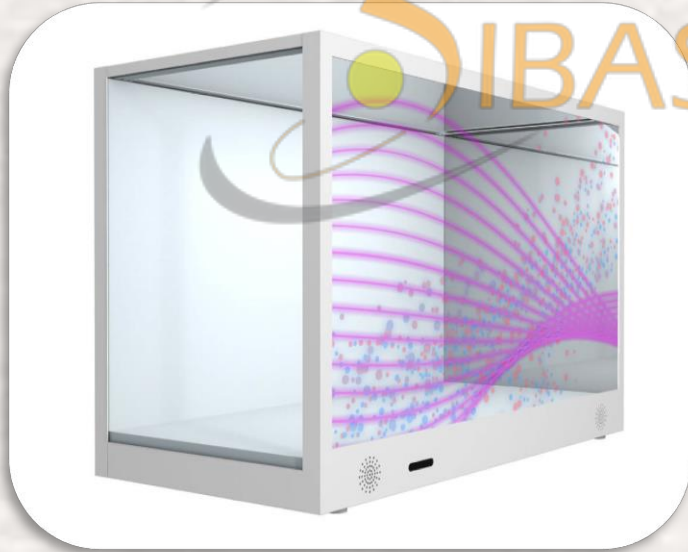
Ultimaker 3



Zortrax M300

Una impresora 3D es una máquina capaz de realizar réplicas de diseños en 3D creando piezas volumétricas.

# CAJA INTELIGENTE



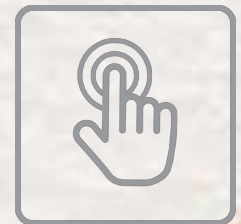
Brinda una gran comodidad para exhibir instantáneamente sus productos en diversas ocasiones, como museos, exposiciones. Con los cautivadores gráficos en movimiento que se reproducen en la pantalla exterior.

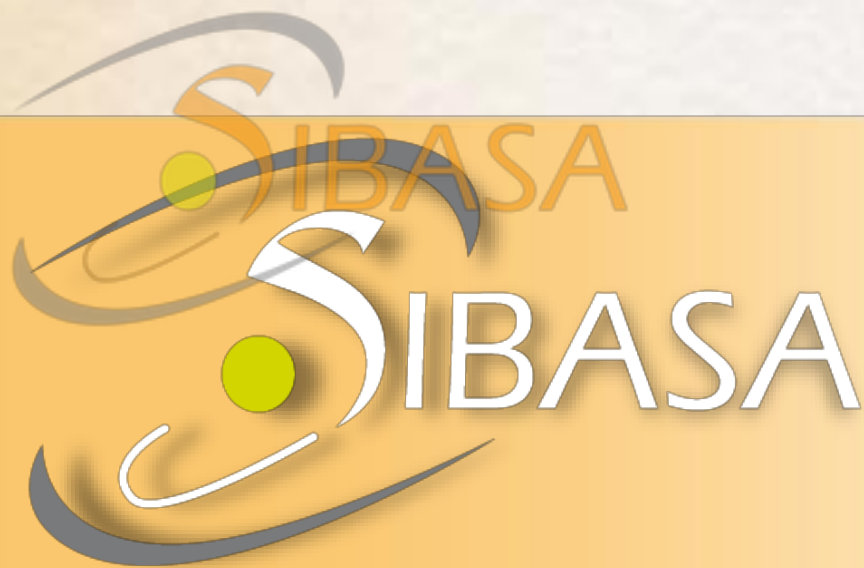


# S - ifoil



Tecnología Capacitiva Única en su tipo capaz de convertir cualquier vidrio en una superficie multi-touch, con hasta 40 puntos de contacto y respuesta en milisegundos, aún detrás de vidrios muy gruesos.





**Soluciones Integrales para Bibliotecas y Archivos**

**CONTACTO: [sibasa.com](http://sibasa.com) [clientes@sibasa.com](mailto:clientes@sibasa.com)  
Tel. (0155) 2156 5892**

**@sibasaventas**



**sibasa**

