

Aprender es una **AVENTURA**

CATÁLOGO EDUCATIVO 2025



SOBRE EDUPAN

Edupan cuenta con más de 15 años de experiencia en transformación digital a través de soluciones tecnológicas innovadoras. Integramos herramientas de última generación para enriquecer el proceso de enseñanza desde nivel primario hasta universitario, además de brindar soluciones corporativas. Nuestra misión es transformar vidas a través de mejorar la educación, incorporando innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Tenemos la visión de ser la empresa #1 en la implementación de soluciones tecnológicas e innovación educativa en Latinoamérica.



Laboratorios de educación técnica y vocacional



Formación y desarrollo profesional docente

Laboratorios científicos e industria 4.0



Aulas Interactivas y Laboratorios STEM



Tecnología para educación especial



E-learning, aplicaciones educativas y colaboración en línea

Aulas Interactivas2

Laboratorio de Robótica4

Laboratorio Maker6

Google For Education7

Laboratorios Científicos8

Educación Virtual10

Seguridad Escolar12

CERTIFICACIONES



Soluciones y herramientas para **AULAS INTERACTIVAS**

Carritos de Seguridad y carga
para dispositivos

Pantalla Interactiva

Computadoras portátiles
Chromebook

Suite de herramientas digitales
de colaboración

Plataformas de aprendizaje



Objetivo de las Soluciones

En un aula interactiva, elementos como pizarras digitales, computadoras portátiles y sistemas de respuesta interactiva se integran para permitir una experiencia de aprendizaje dinámica y colaborativa.



Pantallas Interactivas

La serie SMART GX ofrece una interactividad fiable para su aula. Esta serie combina la potencia creativa de SMART Notebook® con la interacción multitáctil y SMART Ink®, además de un sistema Android integrado, para ofrecer experiencias de aprendizaje interesantes y enriquecedoras. Gracias a 40 puntos de interacción, todos pueden interactuar y colaborar fácilmente. Object Awareness™ significa que puedes escribir con los rotuladores, mover con los dedos y borrar con las manos, para que el profesor pueda centrarse en momentos didácticos sin distracciones tecnológicas.



Proyectores Interactivos

Un proyector interactivo convierte cualquier superficie plana en un centro de colaboración dinámico. La principal ventaja de nuestros proyectores interactivos reside en su capacidad de proyección de tiro ultra corto, que crea imágenes de hasta 100 pulgadas sin generar sombras ni deslumbramientos. Además, destaca por su avanzada interactividad táctil y con lápiz dual, permitiendo que múltiples usuarios trabajen simultáneamente sobre la proyección. Todo esto se complementa con una conectividad versátil que incluye HDMI, USB y la opción de anotar sin necesidad de una computadora, haciendo de este equipo una solución integral para aulas.



Google Chromebooks

Las Chromebooks son laptops que utilizan el sistema operativo Chrome OS, el cual está diseñado para funcionar principalmente con aplicaciones web y almacenamiento en la nube. Son conocidas por ser rápidas, seguras y asequibles, y se enfocan en tareas de productividad, navegación y entretenimiento. Las Chromebook cuentan con actualizaciones automáticas, verificación de arranque y protección contra malware, lo que reduce significativamente los riesgos de ciberataques en entornos escolares.



Carritos de seguridad, almacenamiento y carga

- Carga y almacena hasta 30 dispositivos como iPads y Chromebooks
- Adaptable a diferentes dispositivos gracias a sus ranuras universales
- Soporta 50 libras
- Incluye manija y cuatro ruedas, dos con bloqueo
- Equipado con tres tiras de poder y un temporizador que gestiona la carga, evitando sobrecargas
- Construcción de acero con ventilación para proteger los dispositivos.



Lumio: Plataforma de contenido educativo

Lumio de SMART es una plataforma educativa web que transforma materiales existentes (como PDF, PowerPoint, Google Slides o SMART Notebook) en lecciones interactivas y colaborativas, aprovechando actividades basadas en juegos, espacios de trabajo grupales y evaluaciones formativas para involucrar a los estudiantes tanto en el aula como en remoto.

matific



Matific: Plataforma de aprendizaje de matemáticas

Matific es una plataforma digital para el aprendizaje efectivo de las matemáticas. Está diseñada para niños y niñas de 4 a 12 años.

- Incluye juegos interactivos y hojas de trabajo
- Combina actividades gamificadas con pedagogía rigurosa
- Permite monitorear el avance de cada estudiante de manera personalizada
- Ofrece recursos y contenidos vinculados a la currícula
- Incluye una competencia de matemáticas en línea llamada Olimpiadas Matific



Ubbu: Plataforma de aprendizaje de programación

Ubbu es una plataforma de aprendizaje de programación y ciencias de la computación para niños de primaria. Está diseñada para que los niños se conviertan en pensadores lógicos y solucionadores de problemas.

- Ofrece juegos de código y clases para niños de 6 a 12 años
- El plan de estudios se adapta a la edad de cada niño
- Incluye más de 100 horas de juegos educativos que cubren STEAM, resolución de problemas, y creatividad
- El plan de estudios está basado en los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas

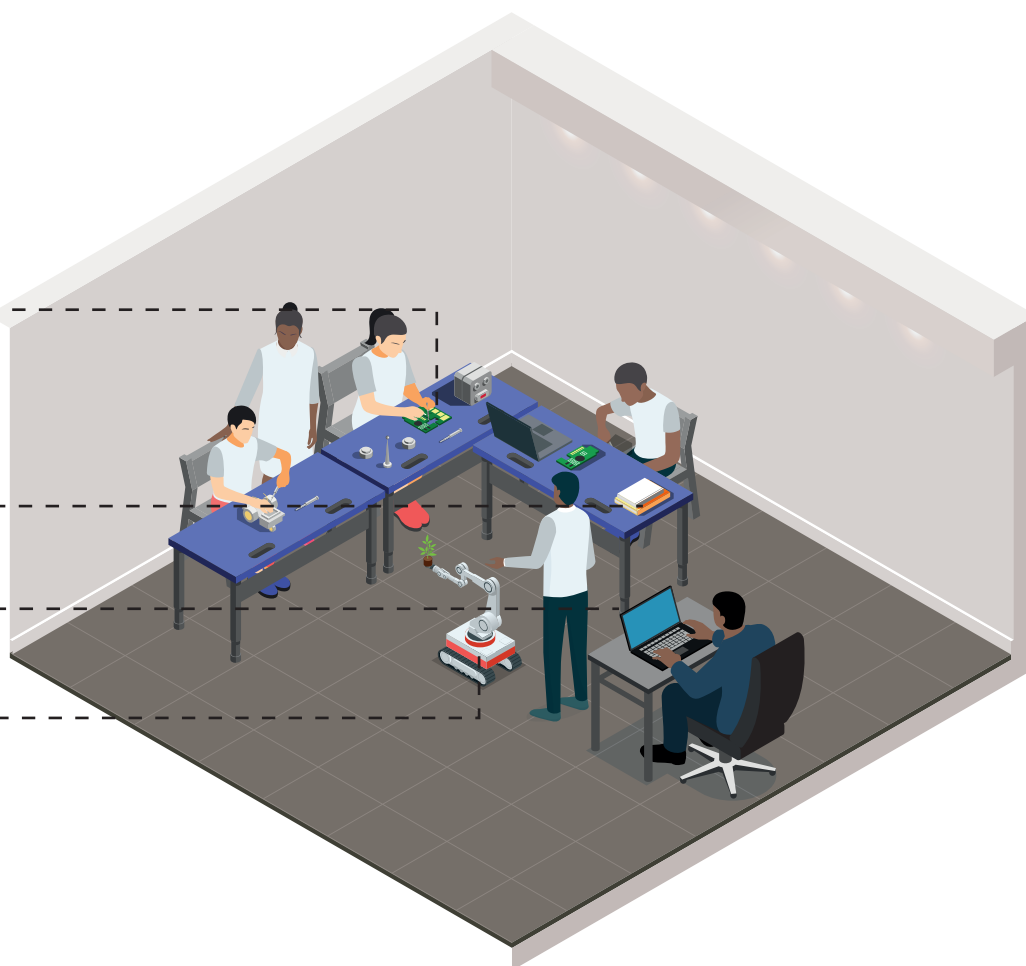
Soluciones y kits de **ROBÓTICA Y STEM**

Placas y componentes electrónicos

Guías paso a paso para el aprendizaje
de proyectos de robótica

Software de programación

Kits de robótica ideales para
competencias



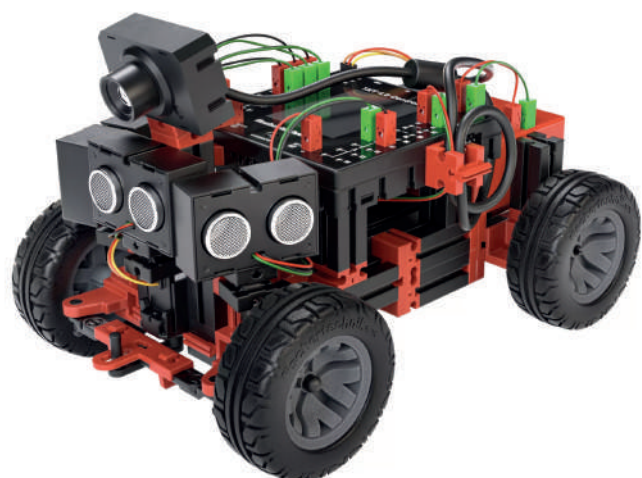
Objetivo de las Soluciones

Las soluciones para los laboratorios de robótica y STEM le garantizan a sus alumnos contar con todos los componentes electrónicos, piezas armables y guías didácticas necesarias para aprender paso a paso código de programación y alcanzar el nivel necesario para destacar en competencias cada vez más exigentes.



STEM Coding RoboMission

El set STEM Coding RoboMission de Fischertechnik es una solución integral para iniciarse en las categorías Starter y RoboMission de la Olimpiada Mundial de Robótica (WRO). Incluye motores con codificador de alta precisión, ejes de acero resistentes, engranajes ajustables y sensores de color avanzados, todo controlado por el potente controlador TXT 4.0. Su programación es accesible mediante Blockly para principiantes, y escalable a Python y C/C++ para usuarios avanzados. Este kit permite construir y programar robots de alto rendimiento, fomenta el pensamiento lógico y la resolución de problemas, y prepara a los estudiantes para los retos tecnológicos del futuro.



STEM Coding Competition

El set STEM Coding Competition de fischertechnik proporciona todos los componentes necesarios para construir y programar un vehículo robótico autónomo capaz de completar recorridos de forma precisa. Diseñado para un chasis individual de alto rendimiento, incluye el controlador TXT 4.0, tres sensores ultrasónicos, un motor con codificador, una cámara, engranaje diferencial, dirección Ackermann con servomotor, batería y unidad de alimentación. Este completo kit es ideal para participar en competencias de robótica como la Olimpiada Mundial de Robótica (WRO), fomentando la integración de conocimientos en programación, electrónica y mecánica aplicada.



Arduino: CTC Go! Kit

Es un programa modular y multidisciplinario que le enseña a los estudiantes de bachillerato cómo usar la tecnología como una herramienta en un contexto de aprendizaje práctico y cómo aplicar esos conocimientos de aprendizaje en el mundo real. El aprendizaje basado en proyectos le permite a los estudiantes diseñar, crear y poner a prueba distintos proyectos divertidos y bien documentados, así como experimentos fáciles de armar.



Arduino: Explore IoT Kit

Los estudiantes pueden crear sus propios dispositivos conectados de manera rápida y fácil. Aprenderán a aprovechar el poder de Arduino Cloud para recopilar datos, entender cómo los dispositivos se comunican entre sí y qué herramientas utilizar para facilitar la comunicación. También aprenderán sobre gestión de datos, análisis y pensamiento computacional.



Arduino: Engineering Kit Rev 2

Todo lo necesario para que los alumnos inicien como ingenieros y practiquen para la Industria del mundo real. Incluye todos los elementos electrónicos y manuales para construir tres proyectos:



Arduino Alvik

Alvik es un robot de aprendizaje de Arduino, programable con MicroPython, un lenguaje fácil de aprender y leer para principiantes. Esto permite a los estudiantes abordar una variedad de problemas del mundo real a través de proyectos creativos.



Microbit

Microbit V2.0 es un pequeño ordenador programable. Permite hacer que el aprendizaje y la enseñanza sea fácil y divertido.

El paquete incluye:

- 10 placas micro:bit v2
- 10 cables micro USB
- 10 soportes de batería
- 20 pilas AAA
- 10 guías de inicio rápido

Además de estos kits, en Edupan contamos con un amplio catálogo de kits científicos y componentes electrónicos independientes para hacer realidad cualquier proyecto. Pregunte con confianza.

Herramientas de IMPRESIÓN 3D Y MODELADO 3D

Realidad Virtual y Aumentada

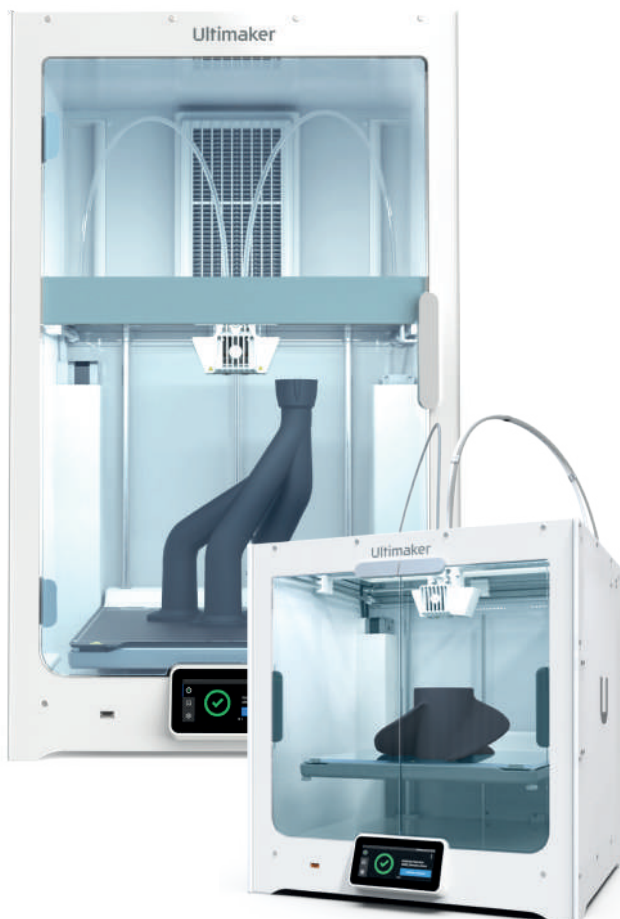
Impresoras 3D

Software de Modelado 3D



Objetivo de las Soluciones

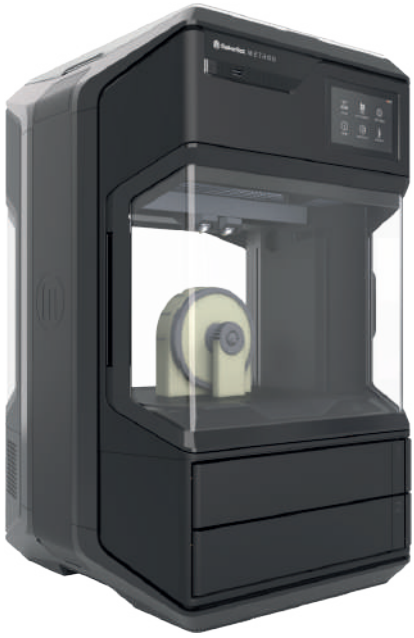
Un “Makerspace” en un colegio tiene como objetivo fomentar el aprendizaje activo, creativo y multidisciplinario a través de la exploración y la fabricación digital. Equipado con impresoras 3D, software de modelado tridimensional y herramientas de corte láser, este espacio brinda a los estudiantes la oportunidad de diseñar, prototipar y materializar sus ideas, desarrollando habilidades clave como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la alfabetización tecnológica.



Impresora 3D Ultimaker S Series

Su herramienta perfecta para explorar nuevas aplicaciones de impresión 3D. La S series combina facilidad de uso con versatilidad, lo que le permite seleccionar, hacer clic e imprimir con hasta 280 materiales para satisfacer una amplia gama de requisitos. Las posibilidades para la innovación son infinitas. Y con la S series, están limitadas solo por su propia imaginación.

- **Ultimaker S7:** La impresión 3D sin pegamento y el desprendimiento de su pieza terminada resulta en un enorme aumento de la productividad. Consiga siempre una primera capa perfecta gracias al sondeo inductivo y a la compensación de inclinación de la cama.
- **Ultimaker S5:** Ideal para dar vida a grandes ideas. Simplemente haga clic e imprima con la más amplia selección de materiales en el mercado, incluyendo compuestos reforzados y acero inoxidable.
- **Ultimaker S3:** Una central eléctrica que encaja perfectamente en un escritorio. Listo para imprimir compuestos de vidrio y fibra de carbono. Los soportes solubles permiten geometrías complejas con mayor libertad de diseño.



Ultimaker Method: Impresora 3D aplicada a Ingeniería

La impresora UltiMaker Method es una máquina FDM de nivel profesional diseñada para ofrecer precisión industrial con facilidad de uso de escritorio: cuenta con una cámara activamente calentada con regulación térmica, que mejora hasta 2× la resistencia vertical y exactitud dimensional, un marco de metal rígido para mayor estabilidad, extrusores direct-drive duales intercambiables que facilitan el uso de diferentes materiales o soportes solubles, placa flexible para una retirada sencilla de piezas, calibración automática y conectividad Wi-Fi/Ethernet con pantalla táctil e integración con el software UltiMaker CloudPrint/Cura para una gestión eficiente de impresiones.

Insumos para Impresión 3D

Los insumos más importantes en la impresión 3D incluyen el material de impresión (como filamentos PLA, ABS, PETG en FDM, o resina líquida en SLA). Elegoo ofrece varios tipos de filamento con buenas características:

PLA Plus: ecológico (derivado de recursos naturales), con alta precisión y tolerancia al warping, además de buena resistencia al impacto y flexibilidad mejoradas respecto al PLA estándar. Viene en bobinas bien enrolladas (menos enredos) y espiral de cartón reciclable

Rapid PETG: combina la facilidad de impresión del PLA con la resistencia del ABS (impacto y tracción), permite imprimir a alta velocidad, tolera bien el calor y ambiente, y es químicamente resistente.

- Ventajas principales:
- Buena relación calidad-precio.
- Consistencia dimensional en impresión.
- Opciones para alta velocidad (Rapid PETG).



Gafas de Realidad Virtual y Aumentada: Meta Quest Pro

Las Meta Quest Pro son gafas de realidad mixta de última generación que combinan realidad virtual y aumentada en un solo dispositivo, ofreciendo una experiencia inmersiva y altamente interactiva. Su potencia de procesamiento permite ejecutar aplicaciones exigentes, desde simulaciones complejas hasta herramientas de diseño tridimensional.

En el aula, la realidad aumentada y virtual con dispositivos como las Meta Quest Pro permite a los estudiantes explorar modelos 3D, interactuar con entornos de fabricación digital, simular el prototipado de piezas y visualizar sus creaciones a escala real. Como Edupan, desarrollamos y diseñamos aulas inmersivas adaptadas a las necesidades de los centros educativos.

Suite de colaboración y aprendizaje

GOOGLE FOR EDUCATION

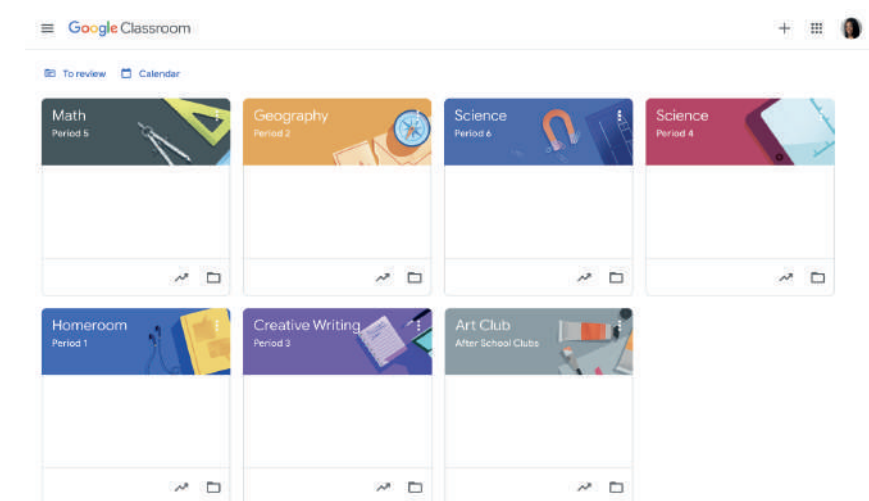
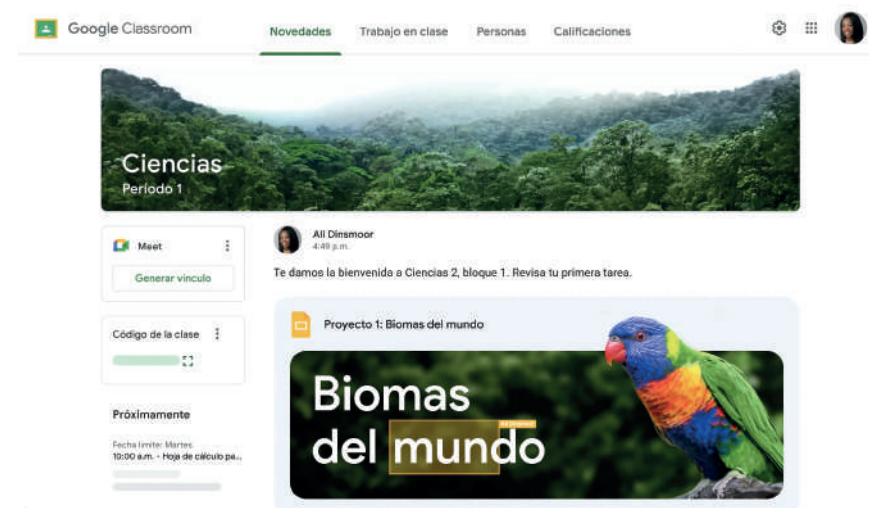
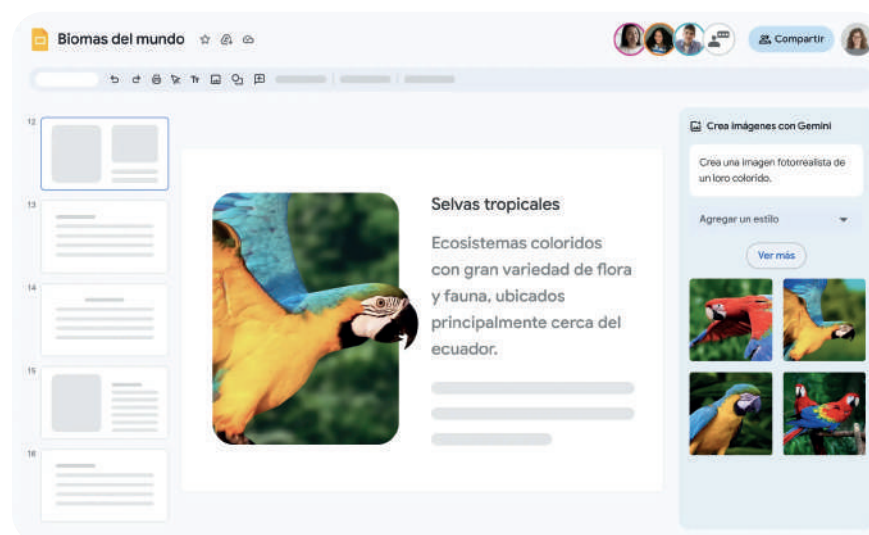


Google Workspace for Education mejora el aprendizaje en las aulas al ofrecer un ecosistema integrado de herramientas que fomentan la colaboración, la organización y la participación activa de los estudiantes. Con Google Docs, Sheets y Slides, los alumnos pueden trabajar en equipo en tiempo real; Google Classroom facilita la gestión de tareas, retroalimentación y comunicación entre docentes y estudiantes; mientras que Google Meet permite clases virtuales y reuniones. Todo el entorno está respaldado por altos estándares de seguridad, accesibilidad desde cualquier dispositivo y almacenamiento en la nube, lo que promueve una educación más flexible, inclusiva y eficiente.

Crea experiencias de aprendizaje atractivas en Classroom

Google Classroom facilita optimizar tareas, usar herramientas interactivas y fomentar la colaboración, lo que hace que el aprendizaje sea más dinámico y accesible. Ayuda a los educadores a crear experiencias de aprendizaje interesantes que pueden personalizar, administrar y medir. Como parte de Google Workspace for Education, permite que los educadores mejoren su impacto y preparen a los estudiantes para el futuro. Las principales características de Google Classroom son:

- **Gestión de clases y tareas:** permite a docentes crear, organizar y distribuir tareas fácilmente, establecer fechas de entrega y hacer seguimiento al progreso de los estudiantes.
- **Integración con Google Workspace:** se conecta de forma nativa con Google Docs, Drive, Gmail, Calendar y Meet, facilitando la colaboración y comunicación.
- **Comunicación fluida:** ofrece canales directos para enviar anuncios, comentarios y correcciones, tanto individuales como grupales.
- **Organización automática:** crea carpetas en Google Drive para cada asignatura y estudiante, facilitando el almacenamiento y acceso de materiales.
- **Evaluación y retroalimentación:** incluye herramientas para calificar tareas, dejar comentarios personalizados y exportar calificaciones.
- **Seguridad y privacidad:** está diseñado para cumplir con estándares educativos de privacidad, permitiendo control de acceso y gestión por parte de administradores escolares.



01

Plataformas Educativas Interactivas

Facilitamos el acceso a herramientas de aprendizaje digital como Google Classroom y Google Meet, creando espacios virtuales que permiten a docentes y estudiantes conectarse y colaborar en cualquier lugar.

02

Colaboración para Estudiantes y Docentes

Con Google Docs, Sheets y Slides, fomentamos un aprendizaje participativo donde los estudiantes pueden trabajar en equipo, desarrollar proyectos en tiempo real y compartir sus conocimientos de manera segura.

03

Gestión de Contenidos y Recursos Digitales

Ofrecemos soluciones para el almacenamiento y la organización de contenidos en la nube mediante Google Drive, garantizando que los recursos educativos estén siempre accesibles y protegidos.

04

Formación en Competencias Digitales

Capacitamos a docentes y estudiantes en el uso de herramientas digitales, ayudándoles a desarrollar habilidades esenciales en tecnología y colaboración, con el respaldo de programas de certificación de Google for Education.

05

Soporte Continuo y Seguridad

Proveemos soporte técnico, mantenimiento y actualización de plataformas, asegurando un entorno seguro y confiable que cumple con los estándares de privacidad y seguridad en el ámbito educativo.

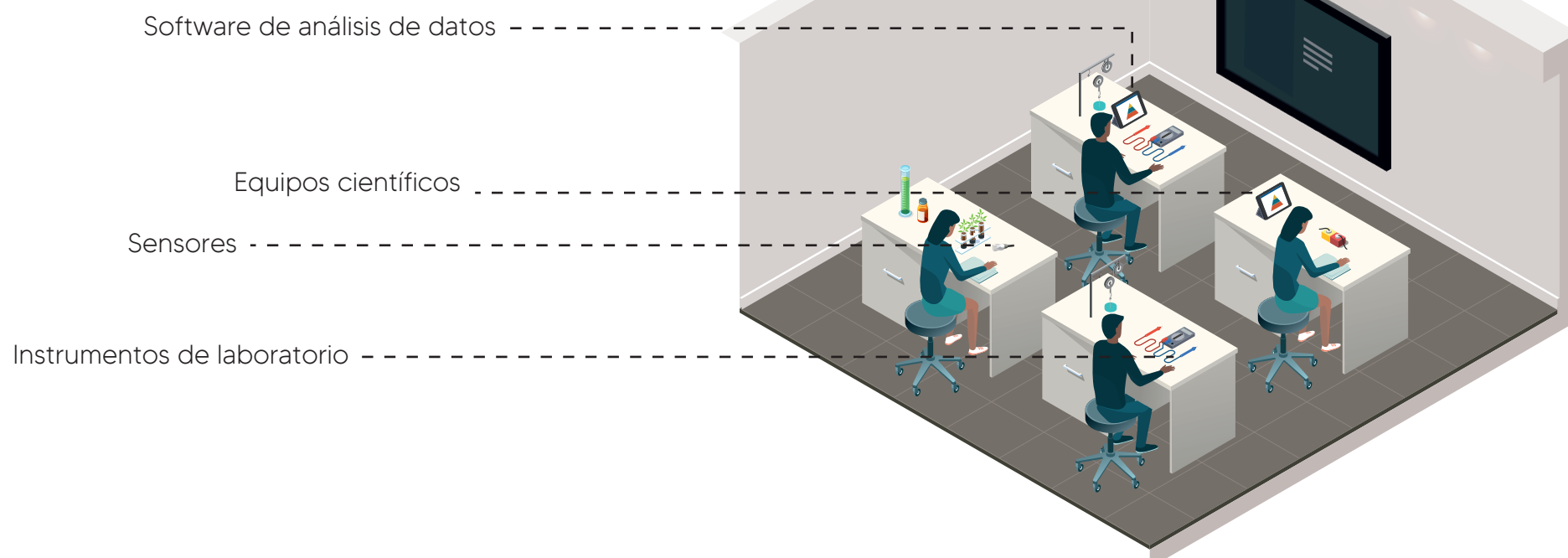


Google Gemini: Revoluciona las aulas con IA

Gemini se integra en Google for Education como un asistente inteligente diseñado para potenciar la enseñanza y el aprendizaje. Para los educadores, Gemini es un aliado que agiliza la planificación de lecciones, la creación de material didáctico atractivo y la personalización del contenido para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante, liberando tiempo valioso que pueden dedicar a la interacción directa con ellos. Los estudiantes se benefician de un tutor personalizado que les ofrece ayuda en tiempo real, facilita la investigación y promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en un entorno seguro y controlado. A nivel administrativo, Gemini optimiza tareas como el análisis de datos y la comunicación, permitiendo a las escuelas ofrecer una educación eficiente preparada para el futuro.



Equipos e instrumentos para **LABORATORIOS CIENTÍFICOS**



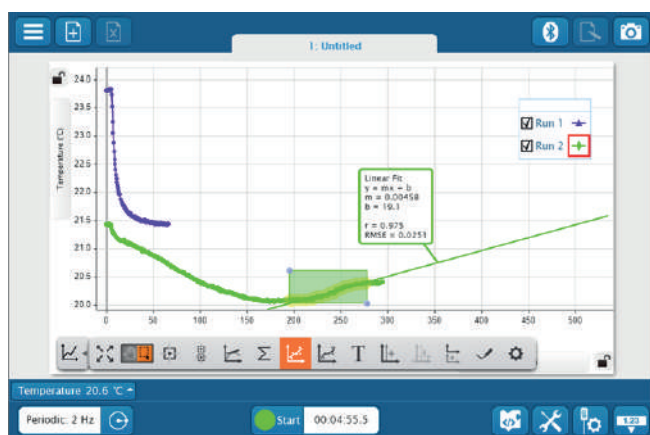
Objetivo de las Soluciones

La instrumentación PASCO ofrece soluciones tecnológicas para enseñar conceptos científicos de forma práctica e interactiva, con sensores, software y kits que facilitan el aprendizaje en el aula.



Tecnología de Sensores

Los sensores PASCO permiten medir fenómenos científicos con precisión y en tiempo real, sin cables ni complicaciones. Desde temperatura, pH y movimiento, hasta luz, fuerza y conductividad, cada sensor convierte el aula en un laboratorio interactivo. Diseñados para estudiantes y docentes, son fáciles de usar, compatibles con dispositivos móviles y perfectos para experimentar, analizar y aprender haciendo.



Software de análisis de datos: SPARKvue

SPARKvue está diseñado para transformar la recolección y el análisis de datos científicos en una experiencia sencilla, interactiva y visual. Compatible con sensores inalámbricos PASCO, permite a estudiantes y docentes capturar datos en tiempo real desde cualquier dispositivo: laptops, tablets, Chromebooks o smartphones.

Con una interfaz intuitiva y en múltiples idiomas (incluyendo español), SPARKvue facilita la creación de gráficos, tablas, resúmenes, anotaciones y reportes en segundos. Además incluye actividades prediseñadas alineadas con los estándares curriculares, ideales para quíar prácticas de laboratorio en física, química, biología y ciencias ambientales.



Elementary Science Starter Lab Station

Este kit facilita y abarata el uso de tecnología basada en sensores en la clase de ciencias de primaria. Dentro de la estación de laboratorio se encuentran los sensores inalámbricos que se utilizan para realizar siete actividades del Manual Esencial de Laboratorio de Ciencias para Primaria. La Estación de Laboratorio de Extensión de Ciencias Elementales está disponible por separado y contiene todos los sensores inalámbricos necesarios para realizar los diez laboratorios del Manual Esencial de Laboratorio de Ciencias Elementales. Una vez que se sienta cómodo, podrá explorar más de 40 laboratorios elementales en la biblioteca en línea.



Middle School Science Starter Lab Station

Este kit facilita y hace accesible el uso de tecnología basada en sensores en el aula de ciencias de secundaria. Dentro del Laboratorio Inicial se incluyen los sensores inalámbricos necesarios para realizar seis actividades del Manual Esencial de Laboratorio de Ciencias para Secundaria. Por separado, está disponible el Laboratorio de Extensión de Ciencias para Secundaria que, al combinarse con el Laboratorio Inicial, incluye todos los sensores inalámbricos necesarios para llevar a cabo los 10 laboratorios del Manual Esencial. Una vez que te familiarices, ¡podrás explorar nuestra biblioteca en línea con más de 75 laboratorios adicionales!



Biology Starter Lab Station

Este kit facilita y abarata el uso de tecnología basada en sensores en el aula de biología. Para empezar, la Estación de Laboratorio Inicial incluye los sensores inalámbricos que se utilizan para realizar varias prácticas de laboratorio de biología esenciales. El manual incluido incluye diez exploraciones que abarcan desde el nivel celular hasta el nivel de los organismos e investigan procesos como la respiración, la fotosíntesis, la actividad enzimática, la permeabilidad de las membranas y la ósmosis. Los estudiantes también pueden investigar el tamaño celular, la regulación corporal y el impacto de los factores ambientales en las tasas de reacción y las respuestas de los organismos.



Chemistry Starter Lab Station

Este kit facilita y hace accesible el uso de tecnología basada en sensores en tu aula de química o en casa. Dentro del Kit de Inicio se encuentran los sensores inalámbricos utilizados para realizar las actividades de laboratorio del Manual Esencial de Laboratorio para Estudiantes de Química.



Agricultural Science Starter Lab Station

Este kit facilita y hace accesible el uso de tecnología basada en sensores en el aula o en el hogar. Este kit incluye sensores inalámbricos para realizar 10 laboratorios de ciencias agrícolas. A través de estas 10 actividades, los estudiantes pueden investigar la calidad del suelo y del agua, los gases de efecto invernadero, los procesos celulares de difusión en plantas, la respiración y la fotosíntesis. También aprenderán a extraer y separar pigmentos de las hojas, determinar el contenido energético de alimentos de origen vegetal y modelar ecosistemas considerando factores que crean condiciones de cultivo óptimas o desafiantes.



Physics Lab Bundles

El Kit de Laboratorio de Física: Electricidad y Magnetismo es un conjunto de equipos listo para el laboratorio que permite realizar experimentos sobre electricidad y magnetismo en todos los niveles de física. Incluye sensores inalámbricos de voltaje, corriente y campo magnético, un Kit de Circuitos Modulares de Física Esencial y un Kit de Componentes Electrónicos.

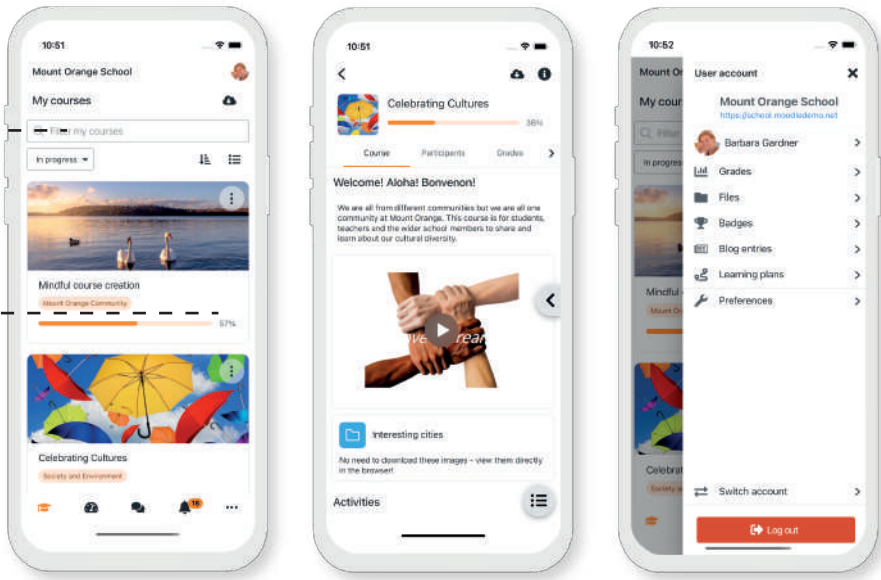
Plataformas de EDUCACIÓN VIRTUAL

Plataforma de cursos virtuales a la medida

Análisis de datos

Actividades gamificadas en línea

Plataforma de conferencias y reuniones virtuales



Objetivo de las Soluciones

Crear una academia virtual con Moodle tiene como objetivo centralizar y gestionar el aprendizaje en línea de forma flexible, accesible y escalable. Permite organizar contenidos, automatizar evaluaciones, fomentar la interacción entre estudiantes y docentes, y adaptarse a diversas metodologías educativas. Además, ofrece herramientas para hacer seguimiento al progreso de los estudiantes y tomar decisiones basadas en datos, lo que mejora la calidad y eficiencia del proceso formativo.



Moodle 5.0

Moodle es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) de código abierto y gratuito, que permite crear experiencias de aprendizaje en línea. Es utilizado globalmente por universidades, escuelas y empresas para facilitar la educación formal e informal a través de cursos en línea, blended learning y recursos educativos,

En cuanto a las características destacadas de Moodle 5.0, se incluyen:

- Interfaz mejorada: Una interfaz más intuitiva y moderna que facilita la navegación y mejora la experiencia del usuario.
- Personalización avanzada: Herramientas mejoradas para que los administradores y educadores puedan personalizar cursos y entornos de aprendizaje según las necesidades específicas de los estudiantes.
- Funciones de análisis: Mejoras en las capacidades de análisis y seguimiento del rendimiento de los estudiantes, permitiendo una mejor retroalimentación y soporte.
- Integraciones: Mayor capacidad para integrar herramientas externas y servicios que enriquecen el proceso educativo.
- Accesibilidad: Mejoras para garantizar que Moodle sea accesible para todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades.

¿Cómo modelamos una Academia Virtual para su organización?

Para hacer de su academia virtual una realidad, ponemos a su disposición nuestro recurso humano, tecnología y conocimientos para implementar los diferentes componentes de la estructura de capacitación.



Elementos Clave en la Propuesta:

Adicional a estos componentes clave, agregamos en nuestra propuesta de valor elementos tecnológicos de vanguardia que pueden revolucionar la forma en la que sus equipos transmiten y reciben conocimiento:



Respaldo Internacional

Edupan tiene respaldo y reconocimiento de Moodle: Líder global como plataforma de aprendizaje en línea (LMS) de código abierto, personalizable y fiable para educadores y empresas. Nos sentimos orgullosos de haber recibido importantes distinciones de Moodle a nivel internacional, gracias al desarrollo de proyectos de academias virtuales de gran impacto.



Soluciones y dispositivos de SEGURIDAD ESCOLAR

Alarmas de humo e incendio

Cámaras de videovigilancia

Timbres y alarmas

Alarmas de seguridad

Reconocimiento facial



Objetivo de las Soluciones

Garantizar entornos educativos seguros mediante la prevención de robos, incendios y otros riesgos. Además, optimiza la gestión del tiempo escolar y el control de accesos a las instalaciones.



Timbres y Voceo

Sistemas automatizados diseñados para gestionar de forma precisa los horarios institucionales, incluyendo cambios de clase, recreos y actividades programadas. Su configuración flexible permite adaptarse a la jornada académica de cada centro educativo. Contribuyen a una operación más eficiente al eliminar procesos manuales, mejorar la puntualidad y garantizar la consistencia en la rutina diaria.



Cámaras de Videovigilancia

Nuestras cámaras de videovigilancia de alta resolución, son capaces de cubrir zonas estratégicas dentro y fuera del centro educativo. Permiten visualizar imágenes en tiempo real y grabar eventos para análisis posterior. Estas cámaras ofrecen excelente rendimiento tanto de día como de noche, gracias a su adaptación a diferentes condiciones de luz. Además, permiten almacenar las grabaciones localmente o en red y optimizan el uso del ancho de banda para no afectar la conectividad general del plantel.



Control de Acceso Reconocimiento Facial

Con una velocidad de 0,2 segundos, este sistema de reconocimiento facial permite automatizar el control de acceso a las instalaciones escolares. Identifican con precisión a estudiantes, docentes y visitantes mediante algoritmos deep-learning. Esta tecnología agiliza el ingreso, evita el acceso de personas no autorizadas y lleva un registro digital de entradas y salidas, fortaleciendo la seguridad institucional.



Alarmas de Seguridad

Las alarmas están equipadas con sensores de movimiento, apertura y sonido que detectan intrusiones o situaciones anómalas dentro del plantel. En caso de activación, emiten alertas sonoras o visuales y pueden conectarse con dispositivos móviles o centros de monitoreo. Son fundamentales para actuar con rapidez frente a intentos de robo, vandalismo u otros riesgos.



Detección de Humo e Incendios

Nuestro sistema incluye sensores capaces de identificar humo o altas temperaturas, emitiendo alertas tempranas para una evacuación segura y ordenada. Su instalación es clave para cumplir con protocolos de protección civil y evitar daños mayores. Se integran con alarmas y pueden notificar automáticamente a autoridades o responsables del centro.



Videograbador

El videograbador digital DVR almacena y gestiona todas las grabaciones generadas por las cámaras de vigilancia. Permite buscar y reproducir eventos por fecha y hora, lo cual es útil para revisar incidentes pasados o resolver conflictos. Su capacidad de almacenamiento puede ser ampliada según las necesidades del plantel.

ACCEDE A ACADEMIA EDUPAN

Academia Edupan es la plataforma de formación y desarrollo profesional de Edupan. Ofrece cursos dirigidos a docentes y profesionales, enfocándose en el uso de tecnologías en la educación y la creación de recursos educativos. Dentro de la oferta de cursos de Academia Edupan, se incluyen:

- **Actividades Interactivas con EDUCAPLAY:** Este curso enseña a los docentes a crear actividades educativas multimedia e interactivas utilizando la plataforma web Educaplay. Las actividades creadas pueden ser compartidas con estudiantes a través de dispositivos móviles y son ideales para aulas con pantallas y pizarras interactivas.
- **Introducción a SMART Notebook:** Este curso enseña a utilizar el software SMART Notebook para crear clases interactivas con Pantallas Digitales Interactivas.
- **Cursos de Gestión Docente para Crear Recursos Educativos con Inteligencia Artificial:** Estos cursos cubren temas como los fundamentos de la IA, la creación de contenido educativo con IA, el enriquecimiento del diseño instruccional generado por IA, la creación de recursos gráficos educativos con IA, la generación de audios y podcasts con IA, y la generación de videos educativos con IA.



CARACTERÍSTICAS



Aprendizaje Móvil

La plataforma virtual de aprendizaje está optimizada para el uso de cualquier dispositivo móvil, desde cualquier sitio en cualquier momento.



Trabajo Colaborativo

Los cursos permiten a los docentes implementar metodologías basadas en la construcción de conocimiento bajo un enfoque colaborativo.



Comunidades de Aprendizaje

Estudiantes crean comunidades de aprendizaje, comparten, colaboran y se comunican para resolver las situaciones de aprendizaje.

Empieza con nosotros el camino
hacia la transformación digital

COTIZA TU PROYECTO



Creemos en un futuro
BRILLANTE

