



SOLUCIONES INTELIGENTES, imás allá de la robótica, de la prueba de acceso a la universidad y de los límites del aula!





i9group es una empresa innovadora que brinda soluciones y plataformas inteligentes dirigidas a la educación. Está presente en grandes redes de enseñanza de la región Sureste y Nordeste de Brasil, como el CAP de la PUC-RJ y las redes Anglo-Americano y Franciscana.



Como neuronas, debemos buscar continuamente el saber, estar aptos a aplicarlo de forma inteligente, a adaptarnos y crear conexiones éticas, sinérgicas y eficientes en todo momento, con nosotros mismos (intrapersonal), con el otro (interpersonal) y con el entorno.

No basta con prepararse para las pruebas de acceso a la universidad, ¡sino para la vida! El aula no ya se limita al ambiente escolar. Es esencial **aprender haciendo**, poniendo manos a la obra, aliando la teoría a la práctica, mediante experimentos y proyectos, desarrollando, entre otras cosas, las **inteligencias** tecnológica, emprendedora, socioemocional y financiera de los alumnos.

Para convertirlo en práctica, i9group ha desarrollado dos **soluciones inteligentes**:





En la asignatura Inteligencia Tecnológica y Emprendedora, se anima a los alumnos, anualmente, para que creen y administren proyectos emprendedores y lleguen a ser **Makers**, que aprendan a programar robots, dispositivos de automación, juegos, aplicaciones, dibujos 3D, websites, así como prototipos tecnológicos involucrando electrónica y mecánica. **La Cultura Maker** Educativa tiene como objeto convertir en hábito el aprendizaje teórico mediante el práctico, de "manos a la obra". En i9group, incentivamos el desarrollo de proyectos Maker bajo metodología STEAM.

Esta objetiva educar a través de la creación de proyectos multidisciplinarios que integren conceptos de las áreas de ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas. Estos se desarrollan en **Espacios Maker-STEAM**, áreas que i9group ha diseñado con aspectos arquitectónicos amigables y personalizados que incentivan la curiosidad, la experimentación, la interacción, el trabajo en equipo y el desarrollo de la creatividad y de las habilidades socioemocionales de los alumnos.

Aprender haciendo, además de formar parte de la educación moderna, despierta aptitudes y mejora el desempeño escolar de los alumnos. La implementación de la asignatura puede involucrar los nueve servicios a continuación:





Anyone Can Code ¡Enseñar a crear robots, automaciones, juegos, APPs y aún más, de forma práctica y amigable!



Formación Integral ¡Desarrolladores fullstack, aptos a ocuparse de diseño, programación, prototipado y más!



Manos a la obra ¡Tenemos Espacios Maker-STEAM inmersivos para que los alumnos pongan manos a la obra!



Anyone Can Tube ¡Desde los Espacios EduTube los alumnos aprenden a ser YouTubers!



Espíritu Emprendedor ¡Desarrollamos aspectos socioemocionales y emprendedores con la metodología i9Proyectt!



Capacitación In-school ¡Todos los educadores podrán capacitarse en la escuela y propagar la cultura STEAM!



¡Los alumnos trabajan en equipo en las Batallas Maker, del i9Challenge, que

se realizan en la escuela!

Concursos



Eventos¡En la escuela, llevamos
a cabo eventos de
divulgación para fidelizar
y atraer alumnos!



Enseñanza Híbrida ¡Vía Media Social i9learn agregamos la Enseñanza Híbrida a la asignatura Inteligencia Tecnológica!





Con toda probabilidad, ¡es la primera Media Social del mundo dirigida a la educación vía Enseñanza Híbrida! La Media Social i9learn brinda a los alumnos la oportunidad de realizar sus actividades académicas de forma dinámica, práctica y lúdica, mediante quizzes, incluso en formato de **juego** de rol. Además de eso, preguntas cotidianas (sobre curiosidades de los alumnos, deportes y games, por ejemplo) se intercalan a las académicas, haciendo el aprendizaje más agradable.

Los **datos** que se logran se convierten en informes, dashboards y gráficos estadísticos, que detallan el desempeño individual y colectivo de los estudiantes, permitiendo a los alumnos, responsables y educadores actuar de forma preventiva y proactiva, ¡antes de los exámenes! Los alumnos pueden acceder a contenidos didácticos en el perfil de sus profesores, en forma de blog, como imágenes, videoclases y archivos para descargar. De forma similar, el conocimiento se lo puede compartir entre los compañeros de clase gracias al **cuaderno virtual** exclusivo del alumno, donde crean publicaciones privadas o públicas.

La Media Social i9learn facilita la implementación de la **Enseñanza Híbrida**, aliando la enseñanza online a la presencial y dejando que el tiempo en aula se lo utilice para consolidar y experimentar el contenido aprendido. Mas allá de **conectar alumnos y educadores**, la plataforma empodera a los profesores, que pueden hacerse **EduTubers y EduBloggers**. La implementación de la Media Social i9learn puede abarcar los nueve servicios a continuación:





Quizzes Anywhere

¡Brindamos a los alumnos la oportunidad de realizar actividades mediante quizzes!



EduBlogs

¡La plataforma prevé un blog exclusivo a los profesores, en múltiples formatos!



Saber Compartido

¡En formato de timeline, el Cuaderno Virtual del alumno posibilita publicar apuntes de aula!



Gamificación

¡Utiliza juegos, tales como quizzes en formato JDR, para desafiar y engolfar a los alumnos!



Desafios

¡Permite organizar distintos torneos con el objeto de incentivar la búsqueda del saber!



Espacio EduTube

¡El Espacio EduTube permite hacer realidad la Enseñanza Híbrida en las escuelas!



Business Intelligence

¡Los quizzes generan datos que se convierten en gráficos e informes de desempeño!



Marketing

¡El ambiente de la plataforma es bastante personalizable, permitiendo exhibir anuncios!



Excelencia Académica

¡Brinda a las instituciones de enseñanza la oportunidad de crear el propio banco de datos!





ICONÉCTESE A 19GROUP, SEA NEURAL!

www.i9group.com.br contato@i9group.com.br +55 21 3492-3000 / +55 21 98849-5167