

A person is shown in profile, working on a laptop. The image is overlaid with a semi-transparent blue filter. Scattered throughout the background are various binary code elements, including the digit '0' in white and light blue, and vertical bars in light blue and green. The overall aesthetic is digital and modern.

**POSITIVO BGH**

**Buenos Aires, Noviembre de 2021**

A person is shown in profile, working on a laptop. The image is heavily stylized with a blue overlay and various digital graphics, including circles and lines. The text 'POSITIVO BGH' is prominently displayed in white on the left side.

**POSITIVO BGH**

**Nuestras Credenciales**



Soluciones educativas: desde la entrega de dispositivos y software especializado hasta la capacitación de docentes y estudiantes sobre una nueva forma de aprendizaje.



## POSITIVO BGH

POSITIVO BGH es el resultado del Joint Venture entre Positivo Informática - el mayor fabricante de computadoras de Brasil, y el N°1 en tecnologías educativas- y BGH S.A. de Argentina, una empresa con más de 100 años de experiencia en la producción y distribución de productos y servicios de tecnología.

La misión de la Compañía es proveer productos y servicios de tecnología confiables e innovadores; adaptados a las diversas necesidades de los clientes y usuarios finales, para transformar su vida mejorando su experiencia de entretenimiento, de trabajo y educativa.

Presentación Institucional (video)

<http://positivobghwise.com/es/>

# Positivo: 100% ADN Educativo

COLEGIO  
POSITIVO

RED DE  
ESCUELAS



POSIGRAF

IMPRENTA



POSITIVO

CENTROS  
TECNOLOG.



UNIVERSIDAD  
POSITIVO

UNIVERSIDAD



TEATRO

TEATRO  
PROPIO



POSITIVO

PLANTAS  
MANUFACTURA



- ✓ **11.000** estudiantes en sus propios colegios.
- ✓ **1 Millón** de estudiantes han sido parte del sistema educativo de Positivo.
- ✓ **+ 14.000** escuelas de Brasil con soluciones educativas.

- ✓ Soluciones exportadas a más de **50 países**.
- ✓ **+ 10 Millones** de libros al año.
- ✓ Positivo Group tiene **8000 trabajadores**.
- ✓ **Millones** de dispositivos fabricados y vendidos.

# BGH: INNOVACIÓN & TECNOLOGÍA

- ✓ Grupo empresarial líder en tecnología, con una trayectoria de más de **100 años** de innovación.
- ✓ Operaciones en países de **Latinoamérica y África**.
- ✓ Más de **2100 clientes**, incluyendo minoristas, mayoristas, tiendas tradicionales, cuentas corporativas y de gobierno.
- ✓ **+ 5 Millones** de dispositivos entregados en el sector educación.
- ✓ **Alianzas estratégicas** con partners internacionales del sector Tech: **Microsoft, Google, Intel, Motorola, Cisco**, entre otros.

## Planta Río Grande



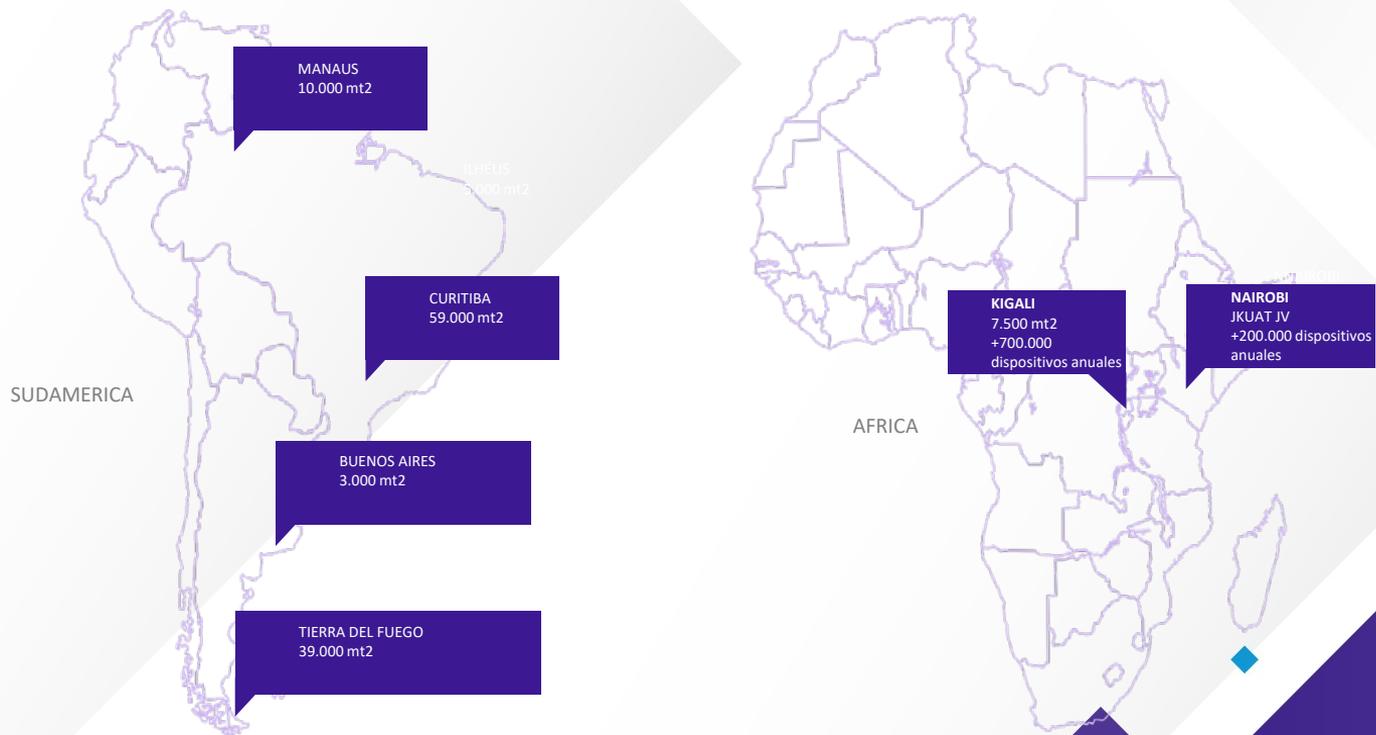
## Planta Tucumán



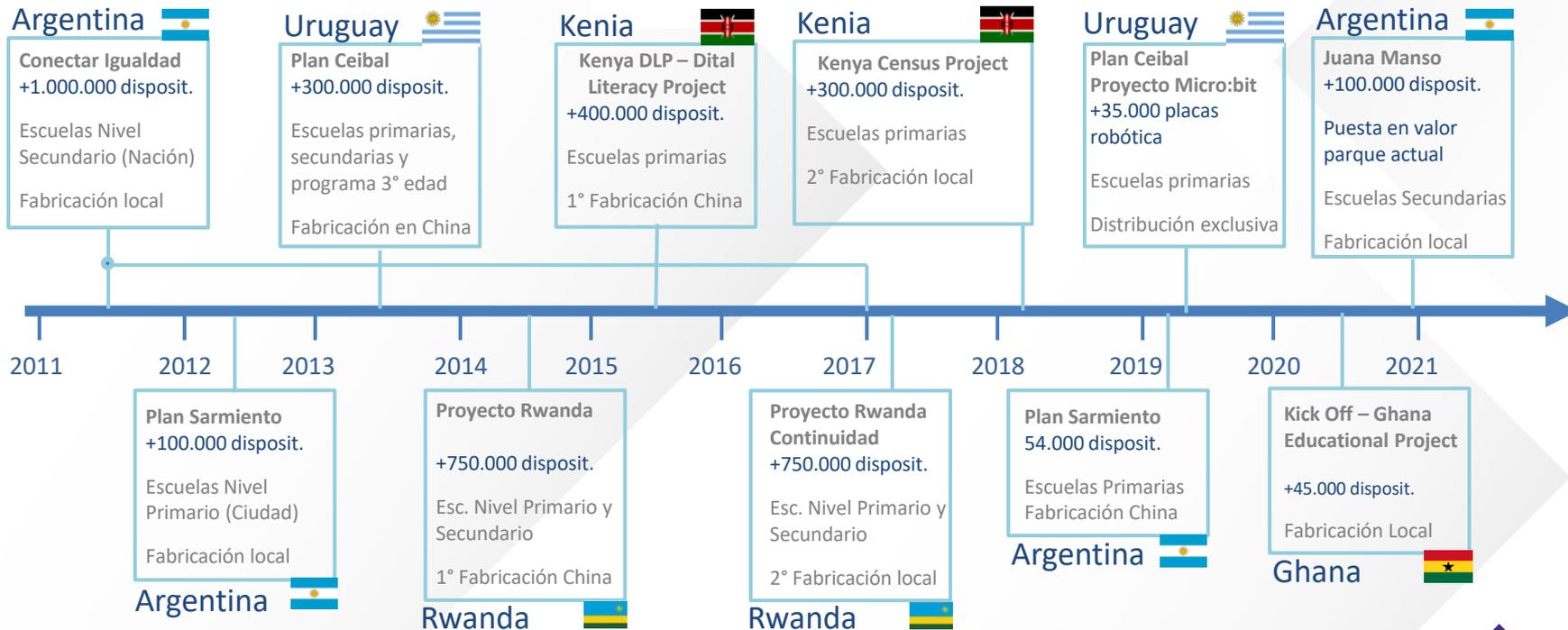
## Centro Logístico Spegazzini

# Nuestras Plantas Productivas

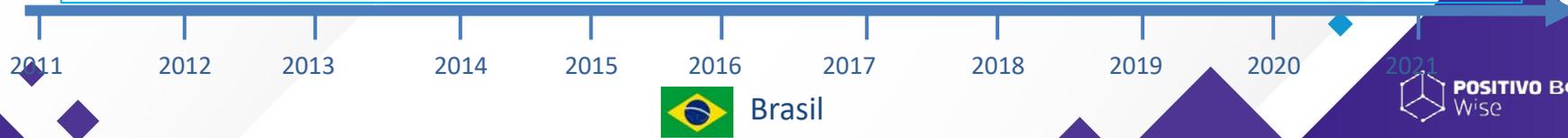
**Positivo BGH** tiene un grupo de siete plantas propias estratégicamente ubicadas, además de oficinas en China y Taiwan



# Nuestra Historia contada en Proyectos



PROUCA – Proyectos de Educación y Gobierno en todo el territorio del Brasil





**POSITIVO BGH**  
Wise

**UNA NUEVA GENERACIÓN, UNA NUEVA FORMA DE APRENDER.**

**Positivo BGH** desarrolló **alianzas estratégicas** con los principales referentes del mercado tecnológico para crear un ecosistema capaz de entregar Soluciones de Tecnología de la Información y de Educación

Google

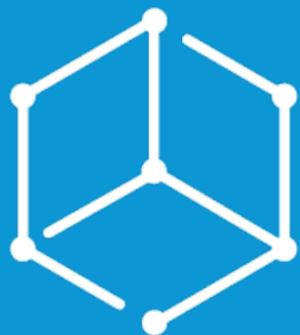


Microsoft

micro:bit



**POSITIVO BGH**  
Wise



**POSITIVO BGH**

Wise

## Nuestro enfoque basado en Soluciones Educativas

**Positivo BGH** protege las inversiones de los gobiernos con Soluciones integrales de Aprendizaje Digital.

Mediante la enorme experiencia en Educación, y sus acuerdos globales con partners estratégicos, **Positivo BGH** asegura el éxito en Programas Educativos y de Inclusión Social en todo el mundo.





# POSITIVO BGH

**NUESTRA EXPERIENCIA  
EN PROYECTOS EDUCATIVOS  
DE COMPLEJIDAD**



# EXPERIENCIA EN PROYECTOS EDUCATIVOS

## Argentina – Conectar Igualdad / Juana Manso

Desde 2011, más de 1.000.000 dispositivos de fabricación nacional entregados. Para nivel secundario y escuelas nacionales de todo el país. Dispositivos rugged, Control Access Point,



## Ciudad de Buenos Aires, Argentina – Plan Sarmiento

Más de 200.000 dispositivos entregados en escuelas Primarias de la Ciudad. Dispositivos rugged, fundas protectoras especiales, pantallas interactivas, robótica, soluciones de carga y guarda de dispositivos.



## Argentina – Programa Más Simple

Jubilados y Personas de la Tercera Edad de la Republica Argentina. Tablets con contenido adaptado para personas de la Tercera Edad. Con el programa especial MAS SIMPLE



# EXPERIENCIA EN PROYECTOS EDUCATIVOS

## Kenya - Solución global: Digital Literacy Program

Proyecto desarrollado en forma integral con la Universidad JKUAT:

- . Integración con el sector económico (CBU/SKD/CKD)
- . Instalación, distribución y entrega de 400.000 dispositivos.
- . Mantenimiento y soporte.
- . Capacitación a 15.000 profesores de 7.000 escuelas.



REPUBLIC OF KENYA  
MINISTRY OF EDUCATION, SCIENCE AND TECHNOLOGY



## Proyecto Ruanda: One Computer. One Child

120.000 dispositivos entregados. Más de 700.000 dispositivos a entregar.  
Cobertura Geográfica a lo largo de todo Ruanda.  
Equipamiento Desarrollado íntegramente por PositivoBGH.



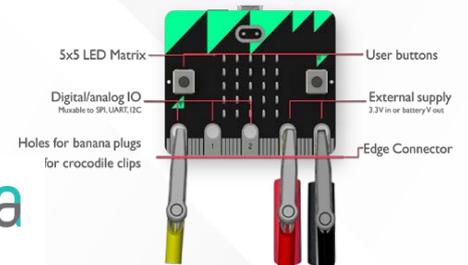
## POC Ghana – DLP Project



# EXPERIENCIA EN PROYECTOS EDUCATIVOS

## Uruguay – Plan Ceibal

Más de 300.000 dispositivos entregados (tablets y netbooks)  
Más de 100.000 kits de robótica entregados (Microbit)  
Escuelas Primarias, Secundarias y rurales de todo Uruguay



## Uruguay – Ibirapita Plan

Tablets adaptadas para Adultos Mayores con contenido para personas de la Tercera Edad de Uruguay

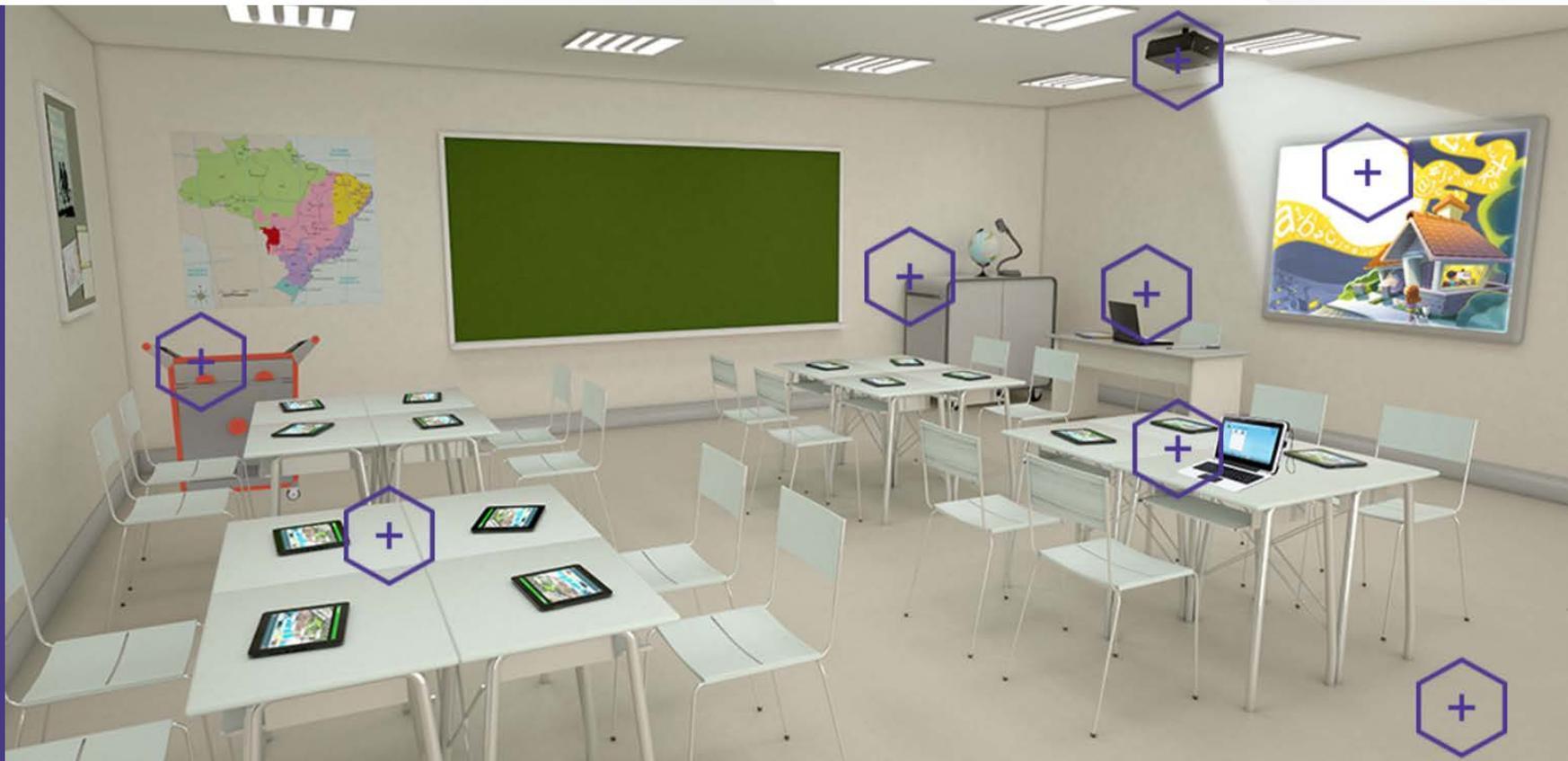


The background features a dark blue, semi-transparent image of a person's hands typing on a laptop keyboard. The scene is overlaid with various digital motifs, including glowing green and blue circles, vertical bars, and the number '0' in different colors and sizes, creating a tech-oriented aesthetic.

**POSITIVO BGH**

**MODELOS DE INCLUSIÓN  
DE LA TECNOLOGÍA**

# Solución de Aulas Interactivas



# INTEGRACIÓN ECONÓMICA CON FOCO EN EDUCACIÓN

**Objetivo: Integrar el programa nacional de educación y TIC a otros sectores de gobierno, a través de la generación de una planta local sustentable**



- **Facilitar la incorporación de tecnologías en el aula con valor agregado.**
- **Fomentar economía del conocimiento.**
- **Recaudo de impuestos.**
- **Generación de empleo.**
- **Competitividad.**

## Planeación:

- ✓ Alianza con Ministerio de Educación Nacional.
- ✓ Coordinación interinstitucional con Ministerios y entidades de gobierno involucradas.
- ✓ Búsqueda de socios locales del proyecto (contenidos, formación).
- ✓ Definición del plan a desarrollar y alineación metas de gobierno.

## Ejecución:

- ✓ Construcción / Adecuación de la planta (SKD/CKD)
- ✓ Inicio de producción de dispositivos.
- ✓ Acompañamiento a socios locales.
- ✓ Distribución y soporte técnico a usuarios.

## Escalamiento:

- ✓ Identificación de nuevas demandas de productos.
- ✓ Análisis de factibilidad.
- ✓ Producción y distribución de nuevos productos.

## MODELO 1:1



**Objetivo: Acceso a la tecnología en el aula, hogar y otros espacios para mejorar el aprendizaje**

**Dispositivos y fundas:**

- ✓ Con **diseño robusto**. Sistema Operativo Windows / Linux.
- ✓ Charging Cabinets.
- ✓ CAP que permite **acceso rápido** a todos los contenidos educativos de forma inalámbrica.

**Soporte pedagógico y formación docente.**

**Contenidos para la enseñanza de:**

- ✓ Programación , proyectos, Artes Maker, entre otros.
- ✓ Bibliotecas digitales.
- ✓ Cursos en oficios para comunidad educativa.

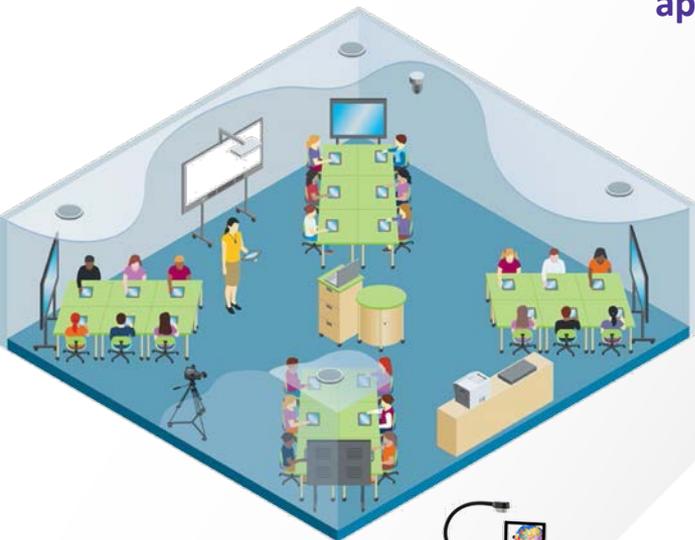
**Herramientas de Gestión:**

- ✓ Sistema de **seguridad de dispositivo** contra robo.
- ✓ Seguimiento y cercado geográfico.
- ✓ Sistemas de análisis y generación de informes.

**Otros servicios:**

- ✓ Importación, distribución y garantía.

# LAB DIGITALES MÓVILES



**Objetivo: Incorporación de tecnología en el aula para mejorar el aprendizaje**

**KIT :**

- ✓ Dispositivos con **diseño robusto**. OS Windows / Linux.
- ✓ Carros de Carga y Almacenamiento y Proyector
- ✓ CAP (**acceso rápido e inalámbrico** a los contenidos educativos).

**Herramientas de Gestión de Clase:**

- ✓ Sistema de **seguridad contra robo**.
- ✓ Seguimiento y cercado geográfico
- ✓ Análisis y generación de informes.

**Soporte pedagógico y formación docente.**

**Contenidos para la enseñanza de:**

- ✓ Programación , proyectos, Artes Maker, entre otros.
- ✓ Bibliotecas digitales.

**Otros Servicios:**

- ✓ Importación, distribución y garantía.

# E-Blocks: Método Innovador de Aprendizaje



- Método innovador de aprendizaje multisensorial, que facilita a los alumnos interactuar con el software multimedia a través de materiales concretos.
- Para enseñanza del español, inglés, portugués y matemáticas, de forma práctica y colectiva.



# Aulas para la Innovación



INNOVATION  
ROOM

A space designed to introduce and promote concepts related to STEAM, Mathematical and Computational Thinking and the Maker culture, in a visually stimulating and engaging environment.

# ESPACIOS MAKER

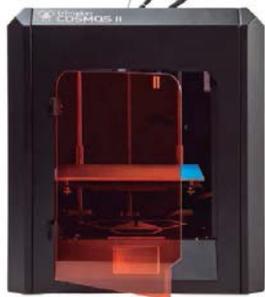
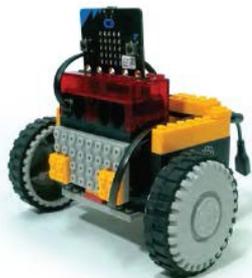
**Objetivo: Acceso y uso de tecnología para generar prototipos y materializar ideas**

## Kit de dispositivos:

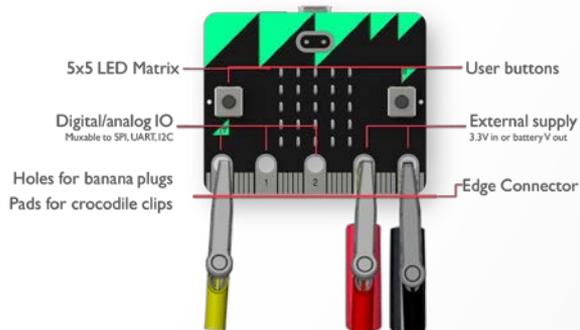
- ✓ Pizarra interactiva
- ✓ Impresora 3D
- ✓ Placas microbit & Robots
- ✓ Notebooks /All in one/Tablets. Sistema Operativo Windows / Linux
- ✓ Estación de carga de dispositivos.
- ✓ CAP

## Otros servicios:

- ✓ Importación, distribución y garantía.



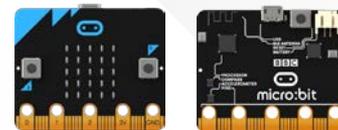
# PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA



## Objetivo: Desarrollo del Pensamiento Computacional

### KIT:

- ✓ Placas programables **Microbit**.
- ✓ Software gratuito y de código abierto **MakeCode**.
- ✓ Robots y dispositivos complementarios a las placas.



## Soporte pedagógico y formación docente.

### Contenidos:

- ✓ Cursos de Robótica, programación e invención, proyectos, Artes Maker, entre otros.
- ✓ Inventura

### Otros servicios:

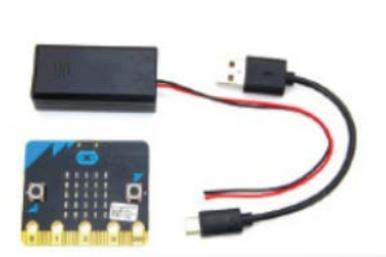
- ✓ Importación, distribución y garantía.



# EDUCACIÓN 4.0

inventura  
EXPERIENCE

# ¿Qué es Inventura?



# 5 pilares principales

**inventura**  
a aventura de inventar



**Cultura  
*maker***



**Creatividad e  
innovación**



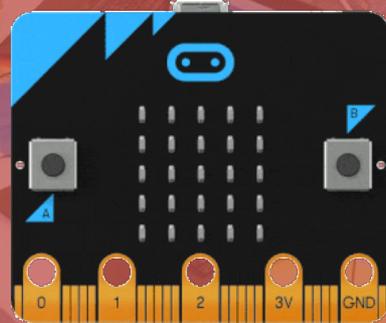
**Aprendizaje  
por  
proyectos**



**Pensamiento  
computacional**



**Resolución  
de  
problemas**



**inventura**  
a aventura de inventar

# INVENTURA





# inventura

EXPERIENCE



Powered by



# Beneficios



Convertirse en una institución innovadora, con proyectos fundamentados en pilares como: cultura maker, pensamiento computacional, resolución de problemas, estímulo a la creatividad e innovación.

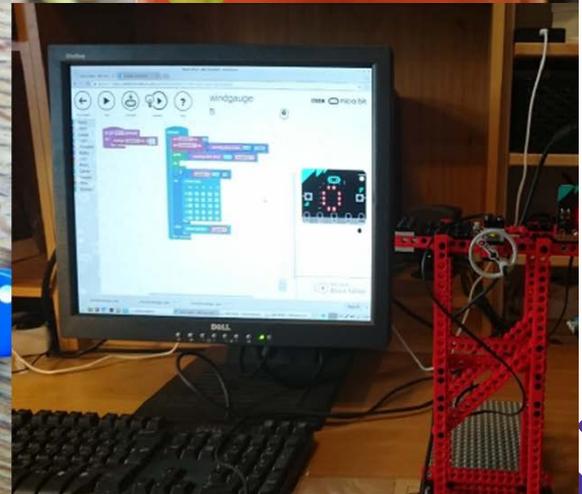


Programa de Educación 4.0, que tiene como misión de motivar a los alumnos a convertirse en inventores y agentes de la innovación.



Participación y percepción de valor por la familia, el programa se ha desarrollado para que los alumnos puedan ir mas allá, llevando a su BBC micro:bit para casa.

**INVENTURA  
CONSTRUYENDO  
UNA NACIÓN DE  
INVENTORES QUE  
VAN A CAMBIAR EL  
MUNDO !!!**

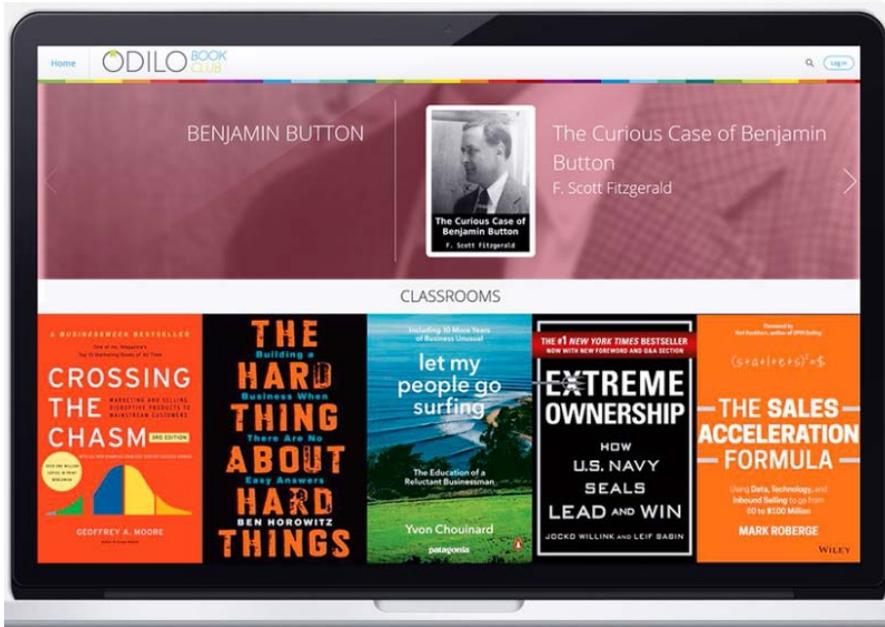


A person is shown in profile, looking at a laptop screen. The image is heavily stylized with a blue overlay and various digital graphics, including binary code (0s and 1s) and abstract shapes. The text 'POSITIVO BGH' is prominently displayed in white on the left side.

**POSITIVO BGH**

**OTRA INICIATIVAS EdTech |**

# BIBLIOTECA DIGITAL



## Objetivo: Fomento de la lectura para todos

### COMPONENTES:

- ✓ Biblioteca de **contenido digital** y de **lectura Colaborativa**.
- ✓ **+ 2 millones** de títulos.
- ✓ Acceso a **múltiples formatos** de contenido: libros electrónicos, audio, video, revistas, scorm, etc.

### FUNCIONALIDADES:

- ✓ Adaptaciones de material para población con limitaciones visuales.
- ✓ Plataforma con opciones de customización para la gestión.

# SCHOOD



**Objetivo: Mejorar la gestión escolar a través de un sistema integral**

## COMPONENTES

- ✓ El **primer IPS** para escuelas de América Latina. La tecnología IPS (Indoor Positioning System) localiza en tiempo real todos los alumnos dentro del ámbito escolar.
- ✓ School Band **Tecnología IoT**, a prueba de agua. 1 año de duración sin recarga.

## FUNCIONALIDADES:

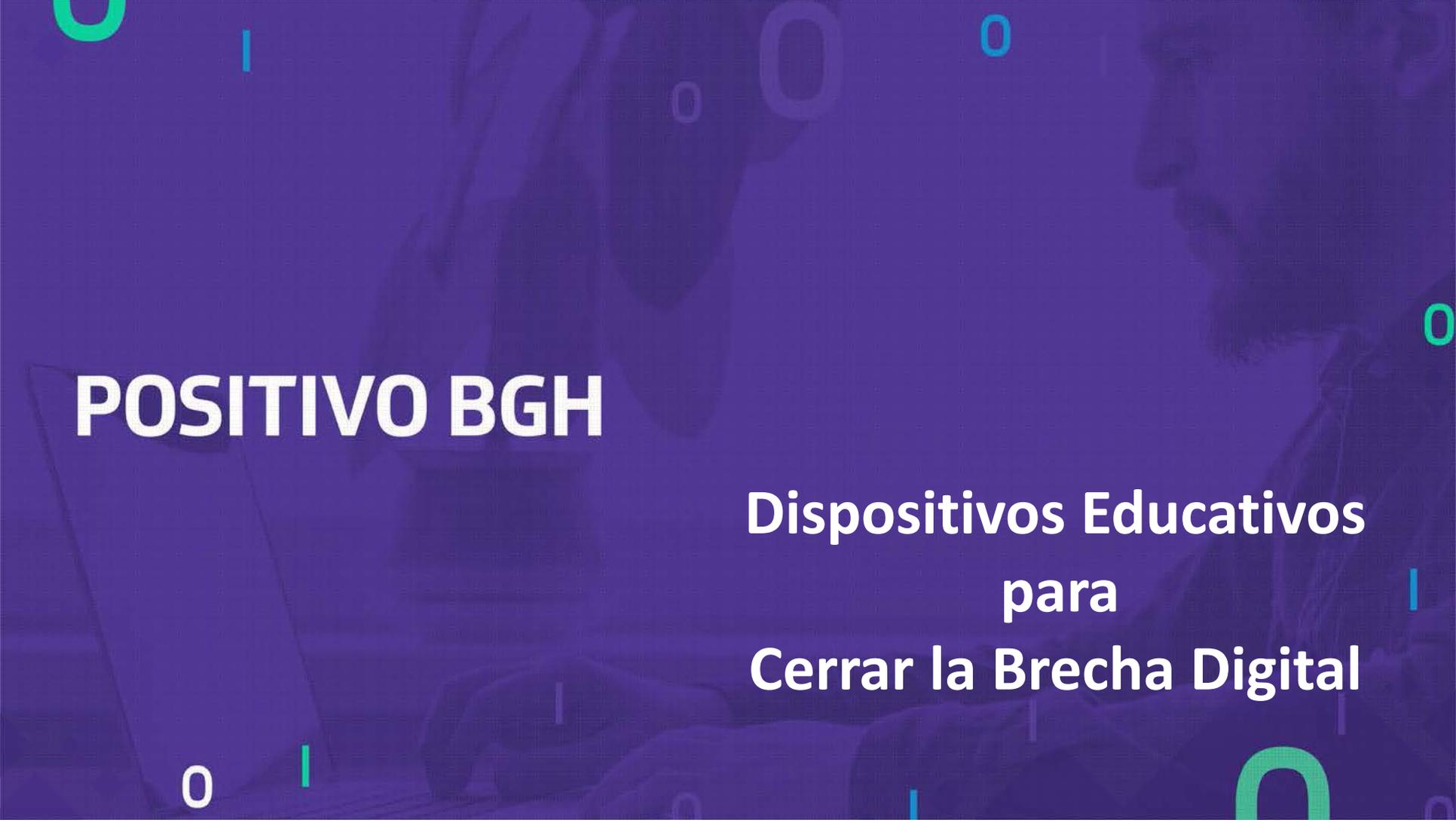
- ✓ **Seguimiento y geolocalización:** ubicación en tiempo real de estudiantes y personal en las instalaciones escolares.
- ✓ **Sistema de notificaciones:** ingresos y egresos del edificio escolar, arribo de padres.
- ✓ Automatización del **control de asistencia en el aula.**
- ✓ Quiz y cuestionarios en clase.
- ✓ Seguimiento de recorridos pedagógicos externos.
- ✓ Pago del comedor escolar sin efectivo.
- ✓ Integración con sistemas de cámaras.



## **Aulas digitales inclusivas:**

Brindar acceso a las diferentes tecnologías para mejorar los procesos de educación de población con capacidades diferentes.

Disminución de la brecha digital y promoción de la equidad.

The background is a dark blue gradient with a faint image of a person's hands on a laptop keyboard. Scattered throughout are various digital symbols: green and blue circles, vertical bars, and the number '0'.

**POSITIVO BGH**

**Dispositivos Educativos  
para  
Cerrar la Brecha Digital**

## Soluciones de Aprendizaje Remoto



Productos “rugged”



Alta velocidad de conectividad incorporada



Micrófono de alta performance



Solución fanless para menor ruido y consumo



Resistencia a derrame de líquidos



resolución de videos e imágenes



autonomía de batería



Display de brillo resaltado



## **Netbook Rugged**

POSITIVO BGH Netbook Rugged



## **Laptop Rugged**

POSITIVO BGH Laptop Rugged para Profesores y Educación Superior



## **TABLET Rugged**

POSITIVO BGH Tablet Rugged



## **Cargador Solar**

POSITIVO BGH 20.000mah – 3.5 Cargas completas



## **CAP-Content Access Point**

POSITIVO BGH Content Access Point



## **Solución de Guarda y Carga en Aulas**

POSITIVO BGH Solución de Carga Económica de hasta 14 unidades a la red eléctrica (Guarda en Aulas)



A person is shown in profile, working on a laptop. The image is heavily stylized with a blue overlay and scattered binary code (0s and 1s) in white and green. The text 'POSITIVO BGH' is prominently displayed in the center-left.

**POSITIVO BGH**

**CIERRE**

# El factor humano como algo central e irremplazable



Las capacidades humanas siempre serán las que marquen la diferencia. La tecnología está para ayudar (Calidad de vida, eficiencia, etc.).

**Sebastian Fischer**  
**Global Sales Director**  
**Sebastian.Fischer@PositivoBGH.com**

**POSITIVO BGH**

**Muchas Gracias!**