



**CODEMONKEY**

**Escriba código. Atrapa bananas. Salva el mundo.**

# ¿Qué es y para qué sirve la programación?

---

Programar es el proceso de crear un conjunto de instrucciones para decirle a una computadora cómo realizar una tarea.

Se puede programar utilizando una variedad de lenguajes de programación de computadora, como JavaScript, Python...

El objetivo principal de la programación es de crear software, que después será ejecutado de manera directa por el hardware de la computadora



# ¿Por qué enseñar la programación?

---

## Los empleos de programación están en demanda alta

- Incrementa la posibilidad de asegurar para nuestros chicos una carrera o trabajo lucrativo
- La programación se ha convertido rápidamente en una “habilidad vital” y es la mejor herramienta para evitar una brecha social y económica

## La programación provee una ventaja competitiva al aplicar a la universidad

- La programación es una habilidad “transversal”
- Desde firmas de abogados hasta líneas aéreas están siendo transformadas y requieren capacidades digitales

## Programar enseña y ayuda con las matemáticas

- A través de la programación, los niños aprenden cómo aplicar las matemáticas a problemas del mundo real y formular soluciones creativas

## Promueve la colaboración

A través de la disciplina de codificación, los niños buscan la validación de sus compañeros y tienden a trabajar en grupos. Aprenden a colaborar, a dar y recibir críticas de manera positiva, y a incorporar comentarios. Habilidades extremadamente importantes en sus vidas y carreras posteriores. Comprenden que hay muchas soluciones para el mismo problema.



# ¿Por qué enseñar la programación?

---

## **Desarrolla y fomenta la creatividad**

Niños desarrollan la creatividad al experimentar y cometer errores  
A los niños se les debe enseñar cómo pensar, no qué pensar

## **Con el conocimiento de la programación, los estudiantes comprenden mejor el mundo que los rodea**

No sabemos qué es lo que hace que funcionen nuestros teléfonos inteligentes, computadoras portátiles, redes sociales y videojuegos

## **La codificación mejora la resolución de problemas**

Cuando los niños codifican, toman problemas complejos y los dividen en partes más pequeñas  
Los niños aprenden cómo es abordar un problema como lo hace un ingeniero de software, con un pensamiento lógico y computacional



# ¿Por qué enseñar la programación?

Fuentes: Code.org, Oficina de estadísticas laborales de EE. UU., Centro nacional de estadísticas educativas de EE. UU.



Programar usa los “4C”:  
Comunicación  
Colaboración  
Creatividad  
Pensamiento Crítico



Programar es esencial:  
para los futuros ingenieros de  
software  
para muchos otros oficios



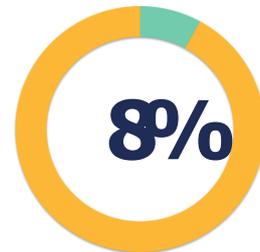
Programar desarrolla :  
autocontrol y confianza  
cada vez que su código  
funciona



Programar ayuda :  
Resolución de  
problemas.



**71%** de todos los nuevos  
trabajos en **STEM** son en  
computación



**8%** de los graduados  
en **STEM** son en  
computación



# ¿Por qué enseñar la programación?

---



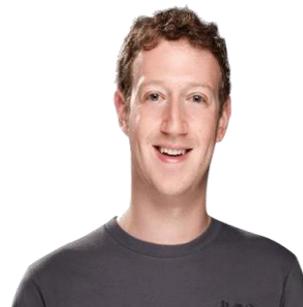
**Bill Gates**

*"Programar es maravilloso, creo que es lo más cercano que tenemos a los super poderes"*



**Steve Jobs**

*"Todos deberían aprender a programar una computadora porque eso te enseña a pensar"*



**Mark Zuckerberg**

*"Nuestra política es contratar a todos los ingenieros talentosos que encontramos. El límite del sistema es justamente que no hay suficientes personas que están entrenadas y que tengan las habilidades hoy en día"*



# Perspectivas del mercado laboral en 2022



## The Jobs Landscape in 2022

emerging  
roles,  
global  
change  
by 2022



### Top 10 Emerging

1. Data Analysts and Scientists
2. AI and Machine Learning Specialists
3. General and Operations Managers
4. Software and Applications Developers and Analysts
5. Sales and Marketing Professionals
6. Big Data Specialists
7. Digital Transformation Specialists
8. New Technology Specialists
9. Organisational Development Specialists
10. Information Technology Services

declining  
roles,  
global  
change  
by 2022

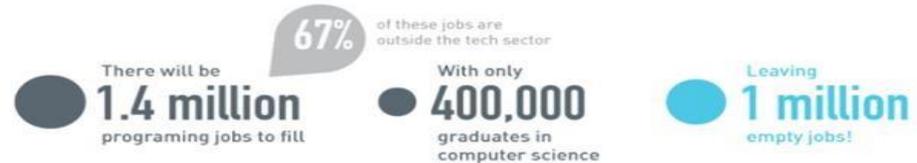


### Top 10 Declining

1. Data Entry Clerks
2. Accounting, Bookkeeping and Payroll Clerks
3. Administrative and Executive Secretaries
4. Assembly and Factory Workers
5. Client Information and Customer Service Workers
6. Business Services and Administration Managers
7. Accountants and Auditors
8. Material-Recording and Stock-Keeping Clerks
9. General and Operations Managers
10. Postal Service Clerks

### OVER THE NEXT 10 YEARS

Programming will be one of the fastest growing occupations



Fuentes: Code.org, Oficina de estadísticas laborales de EE. UU., Centro nacional de estadísticas educativas de EE. UU.



# Habilidades requeridas por las empresas

---

## The top 5 hard skills companies need most in 2019

Based on research from LinkedIn Learning

1. Cloud Computing
2. Artificial Intelligence
3. Analytical Reasoning
4. People Management
5. UX Design

Source: LinkedIn

## The top 5 soft skills companies need most in 2019

Based on research from LinkedIn Learning

1. Creativity
2. Persuasion
3. Collaboration
4. Adaptability
5. Time Management

Source: LinkedIn



## TALENT SHORTAGES ARE GROWING AROUND THE WORLD



### Countries and Territories Facing Difficulty Hiring

Least Difficulty		Below Average Difficulty		Above Average Difficulty		Most Difficulty	
China	13%	Australia	34%	Finland	45%	↓ Argentina	52%
Ireland	18%	↓ Brazil	34%	↑ Austria	46%	↑ Slovakia	54%
UK	19%	Belgium	35%	USA	46%	India	56%
Netherlands	24%	Costa Rica	35%	↑ Portugal	46%	Singapore	56%
Spain	24%	Panama	35%	↓ Israel	49%	Greece	61%
Norway	25%	Czech Republic	36%	↑ Mexico	50%	Turkey	66%
France	29%	Italy	37%	Germany	51%	Bulgaria	68%
South Africa	32%	Guatemala	38%	↓ Hungary	51%	Hong Kong	76%
↑ Switzerland	33%	Slovenia	40%	Poland	51%	Taiwan	78%
		Canada	41%			Romania	81%
		↓ Colombia	42%			Japan	89%
		Sweden	42%				
		Peru	43%				
		New Zealand	44%				

↑ Greatest INCREASE since 2016

↓ Greatest DECREASE since 2016



## Mexico :

un país con una falta de talento digital creciente!





una plataforma educativa de programación para alumnos desde 4 años



# Nuestra visión

---

“

*Proporcionarle a cada niño el acceso a la educación de programación y la oportunidad de hacerse parte de la economía en evolución*

”



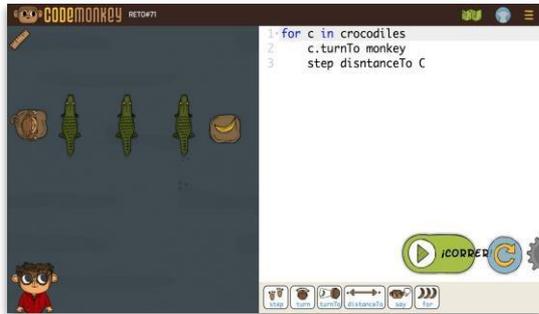
# Beneficios para los profesores



**No se requiere experiencia en programación !!**

Manejo de clases automático :

- Tablero para monitorear el avance de alumnos
- Evaluación automática
- Índice completo de soluciones



Kit de apoyos:

- Plan detallado de lecciones
- Tutoriales
- Entrenamiento en línea



# La voz de los profesores!

---



**PI-CHUAN CHANG**, Ph.D, Programming Teacher & Engineer, AltSchool

“Estuve usando la plataforma de CodeMonkey con niños de primaria. Los alumnos y los profesores lo disfrutaron muchísimo! Tengo 29 años y es mi primer año de coding. Los niños pueden y Yo puedo también.



**MEGAN MCNINCH**, Teacher at Sugar Creek Elementary School in Fort Mill, SC

“Maravilloso. El índice completo de soluciones es una herramienta formidable para mí, ya que algunos de mis alumnos se mueven más rápidamente que yo!!!



**MIC LOWNE**, Primary school ICT teacher, Melbourne

“Estoy muy contento de ver que una plataforma de coding está motivando al mismo nivel a las niñas y los niños de mi clase! Y el plan detallado de lecciones facilita también mucho la animación de grupos grandes de alumnos.”



# La plataforma CodeMonkey

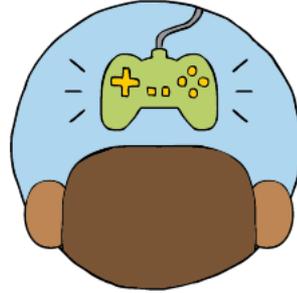
---



Alumno  
empoderado  
con lecciones  
estructuradas



Enseñanza de lenguajes  
de programación :



Programas educativos se  
hacen a través de juegos  
muy intuitivos y  
interesantes



# Nuestros programas

Edad	Programa	Lecciones	Duración	Juegos/Desafíos	Lenguaje enseñado
4 hasta 6 años	Code Monkey Junior	10*35 min	3 meses	30	Bloques
6 hasta 8 años	El Castor Triunfador	En preparación	En preparación	55	Bloques
7 hasta 10 años	Dodo y Matemáticas	6*45 min	Menos de 1 semestre	60	CoffeeScript
7 hasta 16 años	La Aventura de la Programación	48*45 min	1 semestre y medio	420	CoffeeScript
7 hasta 16 años	Constructor de Desafíos	Libre	Libre	Libre	Creatividad
12 hasta 16 años	Cuentos de Banana	23*45 min	1 semestre y medio	125	Python
12 hasta 16 años	Constructor de Juegos	19*45 min	1 semestre	91	CoffeeScript
12 hasta 16 años	Chatbots de Programación	16*45 min	1 semestre	74	Python



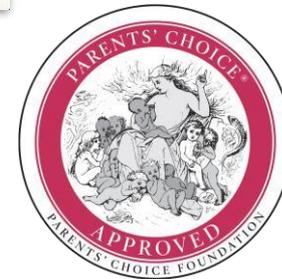
# Nuestro valor agregado - Las Olimpiadas

---

Las olimpiadas :  
Competiciones que se  
organiza cada año y  
donde los alumnos de  
todas las escuelas  
usando CodeMonkey  
podrán enfrentarse a  
través de juegos de  
programación!

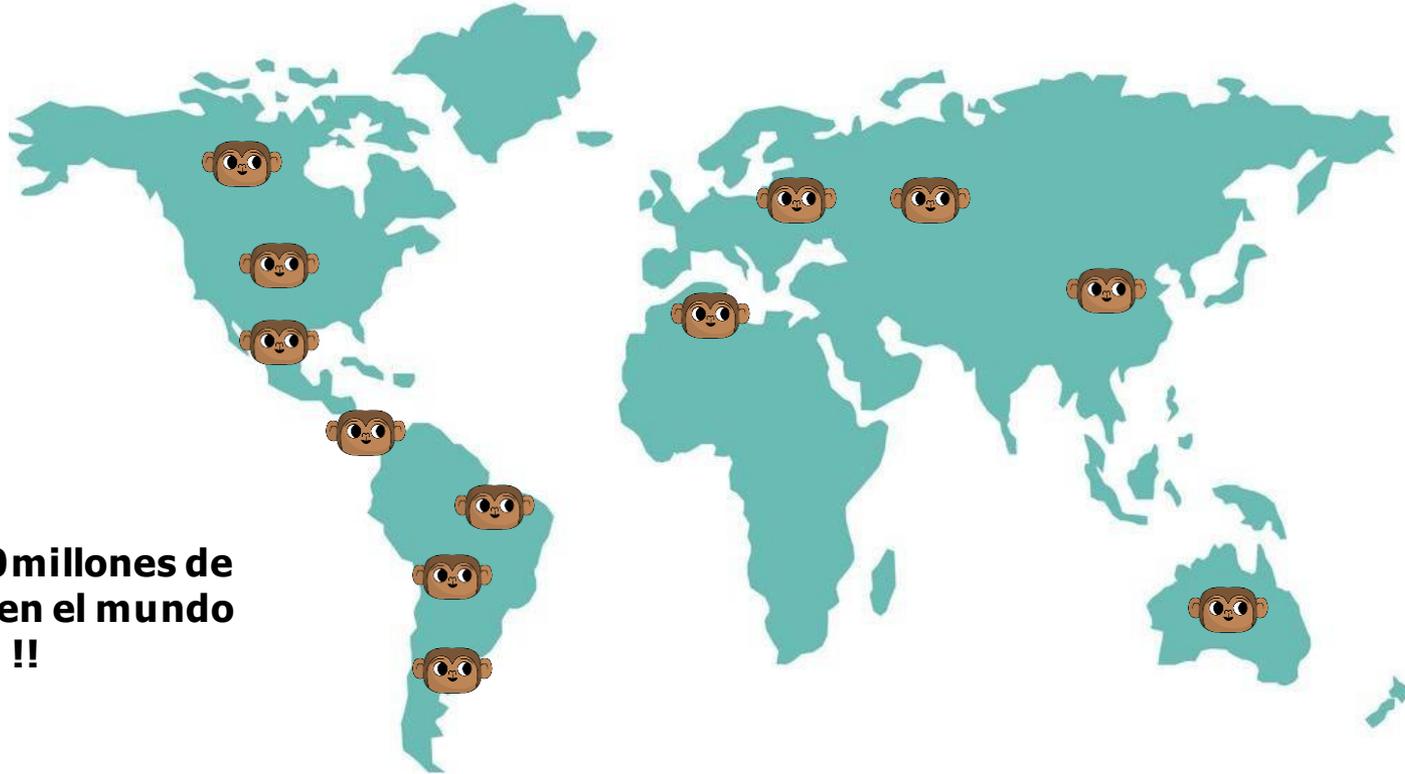


# Nuestras Certificaciones



# Nuestra presencia en el mundo

---



**Mas de 10 millones de  
alumnos en el mundo  
!!**



# Detalle de los programas educativos

Más de 26 programas educativo  
para alumnos desde 4 años hasta  
16 años

# Code Monkey Junior - 4 a 6 años

---

Usando bloques, niños de 4 a 6 años construyen un conjunto de instrucciones visuales para ayudar a un mono a llegar al cofre del tesoro. En el camino, aprenden y practican conceptos de programación.



**Niveles:** 30 desafíos que se dividen en 4 capítulos.

**Lecciones:** 10 planes de lecciones de 35 minutos;

**Duración:** 3 meses con un curso por semana

**Aparatos:** CodeMonkey Jr. está disponible para descargar en App y Google Play stores. Compatible con iPads, tabletas, iPhones y Androids.

**Experiencia previa:** Ninguna

**Lenguaje de programación:** Bloques



# El castor triunfador - 6 a 8 años

---

Éste es un curso donde alumnos de primero y segundo grado usan bloques de programación para ayudar a un amigo de CodeMonkey, el amistoso castor, a completar diferentes tareas en su hábitat.

**Niveles:** 55 desafíos divididos en tres cursos

**Lecciones:** En preparación

**Aparatos:** Compatible con iPads, tabletas, iPhones y Androids

**Experiencia previa:** Ninguna

**Lenguaje de programación:** Bloques



# Dodo y Matemáticas - 7a 10años

Los alumnos necesitan ayudar a dodo a llegar a sus huevos usando programación real, contando, sumando, restando y más. Cada vez los alumnos deben superar obstáculos más complejos para llegar a los huevos

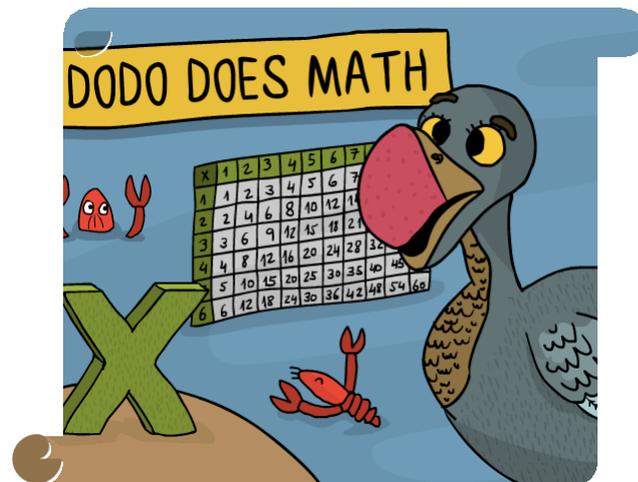
**Niveles:** 60 desafíos totales divididos en 3 cursos

**Lecciones:** 6 lecciones de 45 minutos que toman menos de un semestre con 1 curso a la semana

**Aparatos:** Compatible con computadores de mesa/portátiles

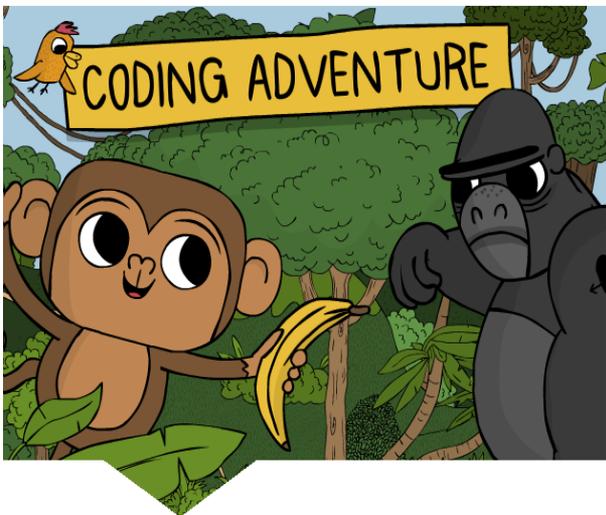
**Experiencia previa:** Los primeros 30 desafíos de La Aventura de la Programación

**Lenguaje de programación:** CoffeeScript



# La aventura de la programación - 7 a 16 años

Los alumnos aprenden a programar en el lenguaje de programación real CoffeeScript al ayudar a un mono a atrapar bananas. Aprenden temas más complicados en ciencias de la computación, tales como el diseño de juegos, algoritmos y estructuras de datos.



**Niveles:** 420 desafíos divididos en tres cursos

**Lecciones:** 48 planes de lecciones cada uno de 45 minutos.  
Cada curso contiene 16 lecciones

**Duración:** 1 semestre y medio

**Aparatos:** Compatible con iPads con teclado, tabletas

**Experiencia previa:** Ninguna

**Lenguaje de programación:** CoffeeScript



# Constructor de desafíos - 7 a 16 años

---

Plataforma que permite a los alumnos crear sus propios desafíos y mostrar su conocimiento escribiendo programas que incorporan los conceptos de programación recién aprendidos. Los maestros pueden usar esta plataforma en sus clases para motivar la creatividad de los alumnos y evaluar su conocimiento. Se pueden compartir los desafíos y tratar de resolver las creaciones de sus amigos



**Niveles:** Plataforma de estilo libre

**Aparatos:** Computadoras de mesa/portátiles, tabletas y iPads con teclado

**Experiencia previa:** La Aventura de la Programación primera parte

**Lenguaje de programación:** CoffeeScript



# Cuentos de banana - 12a 16años

Éste es un curso completo de programación que enseña Python a alumnos de 6<sup>to</sup> y 7<sup>mo</sup> grado. La meta del juego es mover la banana hacia el mono, al despejar el camino y superar los obstáculos. Después de algunos desafíos, aparecen nuevos animales para ayudar a despejar el camino.



**Niveles:** 125 desafíos divididos en 2 cursos

**Lecciones:** 23 lecciones de 45 minutos

**Aparatos:** Computadoras de mesa/portátiles, tabletas y iPads con teclado

**Experiencia previa:** Ninguna

**Lenguaje de programación:** Python



# Constructor de juegos - 12a 16años

---

Desde la elección de su propio fondo de diseño hasta la programación de las reglas del juego. Los alumnos avanzados pueden construir sus propios juegos desde el principio mientras que los principiantes pueden comenzar eligiendo una plantilla pre construida. Las opciones son infinitas y la creatividad no tiene límites.

**Niveles:** 91 ejercicios en total, divididos en tres cursos

**Lecciones:** Viene con 19 planes de lecciones de 45 minutos totalmente detallados y toma alrededor de un semestre completarlo

**Aparatos:** Compatible con computadores de mesa/portátiles

**Experiencia previa:** La Aventura de la Programación primera parte

**Lenguaje de programación:** CoffeeScript



# Chatbots de programación - 12a 16años

¿Qué mejor manera de aprender que a través de un proyecto práctico? En Chatbots de programación, alumnos de 13años y más aprenden Python y elementos de interfaz chatbot al programar un chatbot real para organizar un popular juego de adivinanzas.

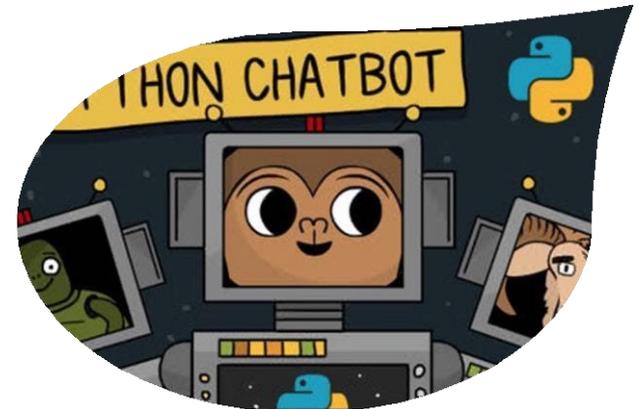
**Ejercicios:** 74 ejercicios en total, divididos en tres cursos

**Lecciones:** 16 planes de lecciones de 45 minutos totalmente detalladas, Chatbots de programación toma alrededor de un semestre

**Aparatos:** Compatible con computadores de mesa/portátiles

**Experiencia previa:** Los primeros 30 desafíos de La Aventura de la Programación

**Lenguaje de programación:** Python



# Tabla de Precios Por Licencia Por Ciclo Escolar

---

Precio por Licencia	Número de Licencias
650	0 a 50
550	51 a 150
450	151 en adelante

Precios en MXN e incluye IVA



# Contacto

---



**Carlos Daw Ordieres**

[cdaw@dybsoluciones.com](mailto:cdaw@dybsoluciones.com)

Teléfonos:

+52 442 659 6678

+52 55 1435 7586

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



**Gracias!**

---

**Nos vemos muy pronto  
en nuestra plataforma!**

