

Encuentro Nacional de Centros de Innovación Educativa: **Metodologías que Transforman.**



SONY

Sony es una empresa de entretenimiento electrónico de consumo (televisiones, cámaras, audio), videojuegos (PlayStation), entretenimiento (producción de películas, series y música a través de Sony Pictures y Sony Music) y semiconductores (sensores de imagen, procesadores). Con la misión de misión es "llenar el mundo de emoción mediante el poder de la creatividad y la tecnología

Sony promueve la innovación educativa a través de su unidad Sony Global Education, que desarrolla productos como el robot de programación KOOV y juguetes robóticos como Toio para fomentar la creatividad, y ofrece soluciones audiovisuales para centros educativos, facilitando el aprendizaje interactivo y a distancia. Además, la compañía apoya la investigación de vanguardia en universidades a través de programas de premios e impulsa la colaboración con socios tecnológicos para mejorar la infraestructura y la gestión de los entornos educativos.