

## SOCIEDADES CLAVE

Para que TinyBrain cumpla el objetivo de facilitar el aprendizaje a través del juego, será fundamental colaborar con **entidades educativas, desarrolladores tecnológicos y empresas del sector digital**.

Buscaremos alianzas con:

- Centros educativos, academias y centros de pedagogía.
- Editoriales.
- Empresas tecnológicas.
- Otras plataformas digitales de aprendizaje.

Para garantizar la viabilidad del proyecto, inicialmente, colaboraremos con **proyectos educativos pequeños** que nos permitan experimentar y mejorar nuestro juego, para mas tarde y una vez que esté consolidado, buscar acuerdos con **instituciones educativas** más grandes y **plataformas internacionales**, aumentando el interés en TinyBrain.