

## Índice

Ficha técnica	2
NP Resumen general SIMO EDUCACIÓN 2024	3
NP 35 Experiencias Educativas más innovadoras seleccionadas	6
NP 14 Experiencias Educativas más innovadoras ganadoras	13
NP Comercialización	17
NP Avance agenda: principales temas que se abordarán en ponencias y <i>workshops</i>	19
NP Jornada de Directores, con el apoyo de Google for Education	21
NP INTEF en SIMO EDUCACIÓN: certificación y agenda	23
NP Actividades en SIMO EDUCACIÓN con Samsung, Google for Education o EduCaixa	25
Entregas de Premios	28
Actividades en stands	29
Novedades de los expositores de la 10ª edición de SIMO EDUCACIÓN	42
Comité Organizador SIMO EDUCACIÓN 2024	47
Dirección de SIMO EDUCACIÓN 2024	48
Anexo. Plano Pabellón 5	49

## Ficha técnica

SIMO EDUCACIÓN 2024	
<b>Organiza</b>	IFEMA MADRID
<b>Colabora</b>	EDUCACIÓN 3.0
<b>Fechas</b>	19 al 21 de noviembre de 2024
<b>Lugar</b>	IFEMA MADRID (Av. del Partenón, 5, Barajas, 28042 Madrid)
<b>Horario</b>	10:00 a 19:00
<b>Edición</b>	10ª, con periodicidad anual
<b>Expositores titulares</b>	92 expositores titulares y cerca de 140 marcas
<b>Países representados</b>	9 países
<b>Superficie</b>	1 pabellón: 5
<b>Espacios</b>	SIMO INNOVA SIMO IMPULSO SIMO INSPIRA Jornada de Directores
<b>Premios</b>	XII Premios a la Innovación Educativa y Experiencias Docentes Innovadoras 2024 Premios IMPULSO
<b>Más información y redes sociales</b>	<a href="https://ifema.es/simo-educacion">ifema.es/simo-educacion</a> <a href="https://linkedin.com/company/simo-educacion/">linkedin.com/company/simo-educacion/</a> <a href="https://facebook.com/SIMOEDU">facebook.com/SIMOEDU</a> <a href="https://x.com/SIMOEDU_">x.com/SIMOEDU_</a> <a href="https://instagram.com/simoedu/">instagram.com/simoedu/</a> <a href="https://www.youtube.com/channel/UCtU-fCFKjRZeTjrVaeinvHQ">https://www.youtube.com/channel/UCtU-fCFKjRZeTjrVaeinvHQ</a>

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Arranca la 10ª edición de SIMO EDUCACIÓN con cerca de 140 empresas líderes en innovación EdTech

Organizada por IFEMA MADRID en colaboración con EDUCACIÓN 3.0, el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa convoca al sector del 19 al 21 de noviembre en el Pabellón 5 del Recinto Ferial.

SIMO EDUCACIÓN presenta una completa agenda con más de 60 actividades y la participación de cerca de 100 expertos educativos.

Comienza **SIMO EDUCACIÓN**, el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa, que organiza **IFEMA MADRID** en colaboración con **EDUCACIÓN 3.0** y que celebra su **décima edición del 19 al 21 de noviembre**, con cerca de 140 empresas participantes. Una alta representación que se dará cita en el **Pabellón 5** del **Recinto Ferial** para presentar sus últimos desarrollos, convirtiendo al Salón en el punto de encuentro indispensable para descubrir las tendencias y novedades tecnológicas al servicio de la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y la eficiencia en la gestión de centros educativos.

### Amplia representación de los actores que definen la innovación del sector EdTech

Con **92 expositores directos y cerca de 140 empresas** representadas de 9 países, SIMO EDUCACIÓN abre sus puertas mañana con una amplia representación de toda la cadena de valor del sector, favoreciendo así la dinamización del negocio. Además de recuperar la presencia de importantes marcas como **Microsoft, Samsung, Smart** o **Promethean**, entre otras, cabe destacar la presencia de relevantes compañías tecnológicas como **ACER, Apple, ASUS, Epson, Google for Education** o **HP**; distribuidoras de tecnología, mobiliario y material para los centros educativos como **Abacus, Edime, Goldenmac, Rossellimac, SEMIC, Singladura, Nunsys, Synetech** o **Xenon Computer**, entre otras; apps y plataformas educativas como **Additio App, Alexia, Canva, Edpuzzle, Mathew, Monk, One y Neo, Peñalara Software, Smile and Learn, Telfy** o **TokApp**; así como empresas y asociaciones de robótica y programación como **BeByte, Codelearn, Complubot, Happy Code, HispaRob, Lego Education, Letcraft Educación, Ro-botica**, y **Robotix**, entre otras.

### Innovación y conocimiento, el binomio que define SIMO EDUCACIÓN

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

Además de servir de impulso empresarial, el compromiso con la divulgación del conocimiento define el propósito de **SIMO EDUCACIÓN**. Así, bajo el lema '**Tecnología que inspira la Transformación Educativa**', la parte congresual reúne a cerca de **100 expertos educativos** en más de 60 ponencias, talleres y mesas redondas.

Así, el docente e investigador **Xavi Delgado** hablará sobre las herramientas con IA y la importancia de ir un paso más allá en su uso, o el profesor de Tecnología Educativa **César Poyatos**, ofrecerá una charla con el título 'La inteligencia artificial como potenciador de la práctica docente'. Por su parte, la especialista en educación digital **Laura Cuesta** explicará cómo educar a los niños y adolescentes en el uso seguro, crítico y responsable de las pantallas en la sociedad digital o el psicólogo **Pablo Rodríguez** (Occimorons) se centrará en la salud mental de los estudiantes, entre otras voces reputadas del sector. En la parte de los talleres prácticos, una muestra es el del docente Vicent Gadea que expondrá cómo elaborar *prompts* efectivos; **Alberto y Mario Herráez** contarán cómo integrar la gamificación y la IA en las lecciones; mientras que la maestra y coordinadora TIC **Leticia Ahumada** mostrará cómo enseñar programación y robótica a través de las actividades desenchufadas.

Cabe destacar la **Jornada de Directores**, que cuenta con el patrocinio de **Google for Education** y en la que en este 2024 se analizará el rol que tiene el líder educativo para transformar sus instituciones mediante la innovación, el papel que tiene la IA en este proceso de evolución y el correcto uso de la tecnología en el ámbito educativo.

Por su parte, el evento **SIMO INSPIRA** ofrecerá charlas inspiradoras de 20 minutos para motivar a los educadores en su labor diaria, sin olvidar la entrega de los **Premios a las 14 Experiencias Docentes** ganadoras y que reconocen buenas e innovadoras prácticas desarrolladas en las aulas en todas las etapas educativas en España. La entrega de trofeos de los **XII Premios a la Innovación Educativa** será el 20 de noviembre a las 19:30, acto en el que se darán a conocer también los ganadores de SIMO IMPULSO.

Por su parte, **SIMO IMPULSO** se establece como una plataforma cuyo objetivo es visibilizar y apoyar a iniciativas empresariales y nuevas empresas que desarrollan proyectos innovadores de base tecnológica con un amplio potencial de aplicación en el sector educativo. Alineado con ello, **SIMO Innova** mostrará una gran selección de innovaciones tecnológicas desarrolladas en el ámbito educativo por parte de las empresas expositoras.

## Dossier de prensa

En el capítulo de las entidades públicas, el **Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)** organiza unas interesantes jornadas en las que los recursos educativos abiertos y la IA tendrán un papel protagonista y, además, certificará 10 horas de asistencia como actividad de formación permanente.

También tendrán presencia en el área expositiva del salón las **Consejerías de Educación** de las comunidades autónomas de **Castilla y León, Extremadura y Galicia**, mientras que las de **Asturias, Castilla y León e Islas Canarias** participarán en diferentes conferencias.

Finalmente, la **Sala VIP** de SIMO EDUCACIÓN 2024 **cuenta con el patrocinio de Microsoft**, que será punto de encuentro para el *networking* entre directores, ponentes y autoridades.

En definitiva, la completa oferta comercial y la agenda de actividades posicionan a **SIMO EDUCACIÓN** como la cita clave para todos los actores del **EdTech**, promoviendo el intercambio entre fabricantes y distribuidores de herramientas educativas, gestores de centros, directores y docentes, así como el conocimiento para abordar los desafíos para la construcción de una educación más inclusiva y adaptada a los retos del siglo XXI.

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## **SIMO EDUCACIÓN selecciona las 35 Experiencias Educativas más innovadoras de 2024**

**Organizada por IFEMA MADRID en colaboración con EDUCACIÓN 3.0, se celebrará del 19 al 21 de noviembre en el Pabellón 5 del Recinto Ferial.**

**Las 35 Experiencias Educativas se presentarán durante la feria y optan a los XII Premios a la Innovación Educativa y a los premios especiales Mejor Experiencia Docente Innovadora y Tecnológica y Mejor Experiencia Innovadora.**

Las buenas prácticas en el aula serán, una edición más, protagonistas del programa de actividades de **SIMO EDUCACIÓN 2024**, que se celebrará del **19 al 21 de noviembre**. Organizada por **IFEMA MADRID** en colaboración con **EDUCACIÓN 3.0**, anuncia las 35 Experiencias Docentes seleccionadas por el Jurado de Expertos entre las más de 200 que se han presentado en esta edición.

Estas 35 Experiencias Docentes, que tendrán la oportunidad de presentarse en formato conferencia durante **SIMO EDUCACIÓN 2024**, han llevado a cabo innovadores proyectos en diferentes niveles, desde Educación Infantil hasta la Universidad, y emplean metodologías diversas, que abarcan temas y retos como la educación emocional, las disciplinas STEAM o el uso de tecnologías emergentes. De ellas, saldrán las 14 ganadoras de los **XII Premios a la Innovación Educativa**, que optarán también a dos premios especiales: el **VI Premio a la Mejor Experiencia Docente Innovadora y Tecnológica 2024** y el **VI Premio a la Mejor Experiencia Innovadora 2024**.

El Jurado de esta edición de los Premios a la Innovación Educativa lo integran Carlos Magro, de Asociación Educativa Abierta; Nuria Sabaté, de Asociación Espiral, educación y tecnología; Julio Albalad y Carlos Medina, de INTEF; Javier Palazón, de EDUCACIÓN 3.0; Linda Castañeda, de la Universidad de Murcia; Francisco Vico, de UMA; Cristian Olive, docente de Lengua y Literatura; Teresa Rabazas, de la Universidad Complutense Madrid; y Coral Elizondo, asesora, experta y activista de la educación inclusiva.

Estas son las 35 experiencias candidatas a cada uno de los premios en las diferentes categorías:

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

### Mejor Experiencia con Metodologías Activas:

1. **High School Changemakers. Empoderamiento del Alumnado con la Agenda 2030**, de Piedad Isabel Garrido Ruiz en el IED Ifach de Calpe (Alicante), promueve que los estudiantes sean agentes del cambio empleando distintas metodologías activas con las que, además de trabajar contenidos curriculares, se fomenta la actitud emprendedora, la sostenibilidad y el pensamiento crítico.
2. **17 SDG for a better world. Time to take action**, de Fernando Ibiza Fuster en el Colegio Nuestra Señora del Carmen de Gandía (Valencia), convierte al alumnado de 3º de la E.S.O. en agentes críticos y difusores de los ODS en un proyecto de aprendizaje-servicio que promueve el aprendizaje activo.

### Mejor Proyecto Colaborativo y Cooperativo:

3. **Mapa tecnológico colaborativo de Andalucía**, de IES Los Cerros de Úbeda (Jaén) como coordinador de ocho centros participantes, nace con el objetivo de divulgar el patrimonio en empresas tecnológicas en Andalucía y concienciar al alumnado de las posibilidades laborales en la comunidad autónoma.
4. **Zarandona Escool**, proyecto del CEIP San Félix en Murcia, es un proyecto de elaborar un medio de comunicación con el alumnado de 6º de Primaria para mejorar su competencia lingüística utilizando las TIC y las TAC.

### Mejor experiencia Innovadora Infantil y Primaria:

5. **Mochileros y mochileras por España**, de Elena Gozávez en el segundo nivel del segundo ciclo de Educación Infantil del CEIP José Llorer Talens en Almansa (Albacete). A través de la gamificación, tiene el objetivo de promover una cultura y prácticas coeducativas que permitan avanzar hacia la igualdad.
6. **Ctrl+Alt+iAprende! Proyecto TechKids de Alfabetización Digital** en Maristas Centro Cultural Vallisoletano (Valladolid) promueve políticas éticas para garantizar el uso responsable de la tecnología en el aula y proteger la privacidad de los estudiantes a través de una educación digitalmente inclusiva y ética.
7. **El robo del cuadro de la Mona Lisa**, de Fátima María Rodríguez en el CEIP Natalio Rivas en Albuñol (Granada), en el que los alumnos fueron protagonistas de resolver el caso del robo de la popular obra a través de metodologías activas y un

## Dossier de prensa

aprendizaje basado en proyectos y retos que les permitieron observar y explorar su entorno y adquirir autonomía.

### Mejor Experiencia Innovadora Secundaria y Bachillerato:

8. **Museo del Aceite Ecijano**, de Rebeca Madero en el Colegio Diocesano Santa María Nuestra Señora en Écija (Sevilla). El proyecto nace de la necesidad de mejorar el turismo en la ciudad a la vez que se impulsa el emprendimiento tecnológico y las vocaciones STEAM entre el alumnado, principalmente entre las alumnas.
9. **Acercarte. Del Prado al Metaverso**, de Susana Nadal y Leo Giner en el Colegio Sagrada Familia de Alzira (Valencia), es un proyecto interdisciplinar donde a través de las asignaturas EPVA y TIC los alumnos han conocido y se han acercado al legado artístico creando sus propias obras con IA, VR y AR.
10. **Voces Silenciadas** en el IES Clot de l'Illot de El Campello (Alicante) ha llevado a los alumnos a la Posguerra, investigando sobre algunas canciones populares que fueron censuradas, reflexionando sobre sus letras y recreándolas en una realidad virtual que representa una ucronía sin censura.

### Mejor Experiencia Innovadora en Educación Superior:

11. **Proyecto Integrado 1º DAM-DAW** desarrollado por José Miguel Fajardo en IES La Vereda (Valencia) con el propósito de acercar al mundo laboral a los alumnos usando metodologías ágiles y trabajo cooperativo, que han desarrollado una aplicación informática End-to-End.
12. **Planeta Junk. Identidad colectiva y diseño de futuros**, por la docente Helena Galán en la Universidad Carlos III (Madrid), pretende cuestionar la idea de una identidad fija y exclusiva y fomentar la identidad colectiva de los estudiantes del Grado de Comunicación Audiovisual.

### Mejor Experiencia STEAM:

13. **Robótica agrícola en la gestión del agua** en el IES Ciudad de Dalías (Almería) ha conseguido el desarrollo de un proyecto pionero que integra múltiples disciplinas STEAM para un sistema de automatizado de riego con sensores avanzados para la monitorización y control de un invernadero, fomentando la responsabilidad ambiental, inspirando para futuras carreras y desarrollando el trabajo en equipo.

## Dossier de prensa

14. **Maker Space: el corazón creativo de nuestra comunidad educativa** es un espacio desarrollado por Cristian Ruiz en el Colegio Juan de Lanuza donde el alumnado explora y desarrolla proyectos STEAM de manera colectiva y facilitando el acceso a tecnologías emergentes.
15. **Steam con Gaya en el Cierva** en el CEIP Cierva Peñafiel de Murcia, es un proyecto colaborativo y STEAM para dar a conocer la figura del pintor murciano Ramón Gaya, escolarizado en el centro.

### Mejor Experiencia de Gamificación:

16. **Timeline Revolution**, de M<sup>a</sup> José Amador en el CEIP Agustín Rodríguez de Puente Genil (Córdoba), ha permitido al alumnado, con involucración de las familias, viajar en el tiempo para descubrir cómo el ser humano ha evolucionado a la par que ha sido el responsable de la problemática que hoy enfrenta nuestro planeta.
17. **Avatares en la tierra en un viaje a lo desconocido**, por Tomás García en el Colegio Buztintxurri de Pamplona, ha integrado contenidos científicos en una narrativa gamificada con el objetivo del desarrollo de habilidades útiles para la vida desde el "saber", "saber hacer" y "saber ser".
18. **Biolast of Us**, de David Porcel en el IES Al-Ándaluz de Almuñecas (Granada), adapta el videojuego 'The Last of Us' y a través del proyecto el alumnado ha vivido la aventura física y digital de sobrevivir e investigar en conocimientos biológicos con el objetivo de salvar a la humanidad.

### Mejor Experiencia de Educación Emocional:

19. **Educación Emocional en el Metaverso**, en el IES Los Valles de Camarzana de Tera (Zamora), ha creado un centro educativo en el metaverso donde se proponen diferentes actividades al alumnado de ESO y Bachillerato poniendo como eje central a la educación emocional a la vez que se abordan conocimientos relacionados con las diferentes asignaturas.
20. **We are English**, en el Escola Splai de Nou Barris (Barcelona), fomenta la creación de vídeos en YouTube con contenido en lengua inglesa para que los estudiantes, la comunidad educativa de los proyectos eTwinning y los integrantes de las clases de adultos mejoren su competencia.
21. **El Viaje a EuroInnova**, de Ana García y Miguel Ángel Azorín, en el Máster de Innovación Educativa de la Universidad Europea de Madrid, ha desafiado al

## Dossier de prensa

alumnado con misiones, retos, investigaciones, uso de herramientas digitales e IA según las zonas del Aula del Futuro.

### **Mejor Proyecto TIC Educación Inclusiva, Igualdad y Diversidad:**

22. **LEDUCAS: creación de pictogramas interactivos con la placa micro:bit**, por Marc Gudel, Marina Tudela y Montserrat Rodríguez en la Escuela Palma de Mallorca (Barcelona), ha logrado que los alumnos diseñen pictogramas interactivos mediante programación de placas micro:bit para comunicarse con un compañero de clase, Lucas, que tiene síndrome de Down y no se comunica oralmente.
23. **Se ha escrito un crimen**, de Paola Vergano en el IES Montes Orientales (Granada), emplea un Breakout Educativo para resolver a lo largo de una serie de pruebas relacionadas con las materias del centro un crimen real en las Olimpiadas de Múnich del 72.

### **Mejor Recurso Digital de Creación Propia:**

24. **Super Eco Girl 3D. ¡Salva el mundo!**, por Raúl Lara en el CEIP Sanchís Guarnier de Ondara (Alicante), es un proyecto basado en una aplicación en forma de videojuego diseñado por los alumnos de 5º de Primaria para el correcto reciclaje e información sobre el cuidado del Planeta.
25. **Historiarte los Sentidos** es un proyecto del IES Alpujarra (Granada) llevado a cabo en Bachillerato de todas las ramas de la educación con el fin de educar en valores a través de la cultura. El proyecto consta de un podcast y una web en donde hay materiales educativos de cada episodio para que puedan ser tratados desde el aula disponibles en español, inglés y francés.

### **Mejor Experiencia de Sostenibilidad:**

26. **La bicicleta viajera**, por Víctor Arufe en la Universidad de A Coruña, es una experiencia de aprendizaje servicio para fomentar un estilo de vida activo desde la infancia por el que 25 bicicletas de madera sin pedales para niños de 2 a 6 años viajan cada año a un centro de Educación Infantil de A Coruña.
27. **Experiencias Sostenibles en nuestro Medio**, de Teresa Casaña y Gema Ferrero en el CEIP Tomás Albert de Albuxech (Valencia), conciencia al alumnado de la necesidad de conservación del medio, en especial, del medio marino creando tintes y tintas naturales y la aplicación de estos en la creación de propuestas

## Dossier de prensa

plásticas e innovadoras y el uso de elementos al alcance para desarrollar propuestas alternativas a los productos químicos.

### Mejor Experiencia de Igualdad de Género en el Aula:

28. **Merezco una Calle 2.0. Objetivo Igualdad**, desarrollado por Ernesto Bautista en el Colegio Cra. Villas del Tajo en Puente del Arzobispo (Toledo), tiene como objetivo conocer a las mujeres más importantes de la historia para acercar al alumnado a los legados y enseñanzas de figuras femeninas cruciales en el desarrollo de la ciencia y promover así el interés por las carreras STEM.
29. **Invasión Alienígena**, de Mónica García en CEIP Valle de Losa en Quincoces de Yuso (Burgos), constituye una herramienta innovadora para la gestión de las intervenciones en el aula mediante la gamificación y role playing para fomentar la educación en valores, mejorar las funciones ejecutivas como la inhibición y reducir la brecha de género en términos de participación y protagonismo.
30. **Generación Artemis** es un proyecto desarrollado por Francisco Delgado con el alumnado de los talleres de altas capacidades de Ávila que tiene el objetivo de impulsar las carreras científicas entre las alumnas. Para ello, les invita a explorar regiones de la Luna nunca antes visitadas, uniendo lo desconocido del espacio con los contenidos curriculares de Ciencias, Lenguas y Matemáticas utilizando la robótica y la realidad virtual.

### Mejor Experiencia Educativa de Inteligencia Artificial:

31. **Rescatando los clásicos de la literatura romántica española: un proyecto de IA en las aulas**, por María José Gómez en el Colegio Agustiniiano de Madrid, avanza en la comprensión y exploración de la literatura romántica española y emplean herramientas con IA para interactuar con los textos, enriquecer la comprensión y apreciación de ese período literario.
32. **¿DiGiTalizar el tráfico con Inteligencia Artificial?**, del docente Pablo Dúo en el CEIP Príncipe Felipe de Ceuta, crea con estudiantes de 5º de Primaria modelos propios basados en IA con Machine Learning que identifiquen infracciones de tráfico a la vez que se analizan los beneficios, sesgos y riesgos que tiene incorporar la IA en el tráfico.

## Dossier de prensa

33. A través de **Imperialismo 4.0**, el docente Miguel Ángel Pereira, del IEL Giner de los Ríos (Lisboa, Portugal), los alumnos traen a la vida a protagonistas del Imperialismo con herramientas de IA, pudiendo dialogar e interactuar con ellos.

### **Mejor Experiencia en Escuela Rural:**

34. **Misión Galaxia** en el CRIE Naturávila en Ávila a través de realidad virtual impresión en 3D, robótica educativa, Minecraft y microexperiencias para que los alumnos adquirirán las competencias específicas para poder completar la misión a la vez que se mejora la alfabetización y las competencias en materias CTIM.

35. **A destajo por el Tajo**, de Victoria Carrasquilla y Ernesto Bautista en el Colegio Cra. Villas del Tajo (Toledo), es un proyecto para concienciar y sensibilizar al alumnado sobre el cuidado del medio ambiente y, en particular, del río con el que conviven a través de metodologías activas como el aprendizaje-servicio y la gamificación.

## **SIMO EDUCACIÓN anuncia las 14 Experiencias Docentes ganadoras de 2024**

**Organizada por IFEMA MADRID junto a EDUCACIÓN 3.0, el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa celebra su décima edición del 19 al 21 de noviembre.**

**Los XII Premios a la Innovación Educativa y Experiencias Docentes Innovadoras 2024 se entregarán el 20 de noviembre en el marco de SIMO EDUCACIÓN.**

**SIMO EDUCACIÓN**, el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa organizado por **IFEMA MADRID** en colaboración con **EDUCACIÓN 3.0**, anuncia las 14 Experiencias Docentes ganadoras que han sido desarrolladas en distintos centros educativos de toda España. Se trata de la fase final de un proceso en el que un jurado ha analizado más de 200 propuestas de alta calidad de las que 35 pasaron una primera selección y, finalmente, 14 han ganado en sus correspondientes categorías.

Estos 14 proyectos serán galardonados en los **XII Premios a la Innovación Educativa y Experiencias Docentes Innovadoras 2024**, cuya entrega se realizará el 20 de noviembre en SIMO EDUCACIÓN, que celebrará su **décima edición del 19 al 21 de noviembre**. Los ganadores de estas experiencias también optan a dos reconocimientos especiales: el VI Premio a la Mejor Experiencia Docente Innovadora y Tecnológica y el VI Premio a la Mejor Experiencia Innovadora.

Se trata de la fase final de un proceso en el que un jurado experto compuesto por **Julio Albalad**, director de INTEF; **Núria Sabaté**, presidenta de la Asociación Espiral, educación y tecnología; **Francisco Javier Palazón**, director de EDUCACIÓN 3.0; **David Álvarez** y **Fernando Trujillo** de Conecta 13; **Carlos Magro** de la Asociación Educación Abierta y un equipo de docentes del Colectivo DIME+ ha analizado más de 200 propuestas de alta calidad de las que 35 pasaron una primera selección. Finalmente, han sido 14 las ganadoras en sus correspondientes categorías.

### **Las 14 experiencias docentes ganadoras en cada categoría son:**

#### **Mejor Experiencia con Metodologías Activas:**

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

*High School Changemakers*. Empoderamiento del Alumnado con la Agenda 2030, de Piedad I. Garrido Ruiz en el IED Ifach de Calpe (Alicante), promueve que los estudiantes sean agentes del cambio con metodologías activas con las que trabajar contenidos curriculares y fomentar el emprendimiento, la sostenibilidad y el pensamiento crítico.

### **Mejor Proyecto Colaborativo y Cooperativo:**

Mapa tecnológico colaborativo de Andalucía, de IES Los Cerros de Úbeda (Jaén) como coordinador de ocho centros, divulga el patrimonio en empresas tecnológicas en Andalucía y concienciar al alumnado de las posibilidades laborales en la comunidad.

### **Mejor experiencia Innovadora Infantil y Primaria:**

Mochileros y mochileras por España, de Elena Gozávez en el segundo nivel del segundo ciclo de Educación Infantil del CEIP José Llorer Talens en Almansa (Albacete). A través de la gamificación, tiene el objetivo de promover una cultura y prácticas coeducativas que permitan avanzar hacia la igualdad.

### **Mejor Experiencia Innovadora Secundaria y Bachillerato:**

Museo del Aceite Ecijano, de Rebeca Madero en el Colegio Diocesano Santa María Nuestra Señora en Écija (Sevilla), nace de la necesidad de mejorar el turismo en la ciudad e impulsar el emprendimiento y las vocaciones STEAM, principalmente entre las alumnas.

### **Mejor Experiencia Innovadora en Educación Superior:**

Planeta Junk. Identidad colectiva y diseño de futuros, por Helena Galán en la Universidad Carlos III (Madrid), pretende cuestionar la idea de una identidad fija y exclusiva y fomentar la identidad colectiva de los estudiantes del Grado de Comunicación Audiovisual.

### **Mejor Experiencia STEAM:**

Steam con Gaya en el Cierva en el CEIP Cierva Peñafiel de Murcia, es un proyecto colaborativo y STEAM para dar a conocer la figura del pintor murciano Ramón Gaya, escolarizado en el centro.

### **Mejor Experiencia de Gamificación:**

*Timeline Revolution*, de M<sup>a</sup> José Amador en el CEIP Agustín Rodríguez de Puente Genil (Córdoba), ha permitido al alumnado, con involucración de las familias, viajar en el tiempo

## Dossier de prensa

para descubrir cómo el ser humano ha evolucionado a la par que ha sido el responsable de la problemática que hoy enfrenta nuestro planeta.

### **Mejor Experiencia de Educación Emocional:**

El Viaje a EuroInnova, de Ana García y Miguel Ángel Azorín, en el Máster de Innovación Educativa de la Universidad Europea de Madrid, ha desafiado al alumnado con misiones, investigaciones, uso de herramientas digitales e IA según las zonas del Aula del Futuro.

### **Mejor Proyecto TIC Educación Inclusiva, Igualdad y Diversidad:**

En 'LEDUCAS: creación de pictogramas interactivos', por Marc Gudel, Marina Tudela y Montserrat Rodríguez en la Escuela Palma de Mallorca (Barcelona), los alumnos diseñen pictogramas interactivos con programación de placas micro:bit para comunicarse con su compañero Lucas, que tiene síndrome de Down y no se comunica oralmente.

### **Mejor Recurso Digital de Creación Propia:**

Super Eco Girl 3D. ¡Salva el mundo!, por Raúl Lara en el CEIP Sanchís Guarner de Ondara (Alicante), se basa en una aplicación en forma de videojuego diseñado por los alumnos de 5º de Primaria para el correcto reciclaje e información sobre el cuidado del Planeta.

### **Mejor Experiencia de Sostenibilidad:**

La bicicleta viajera, por Víctor Arufe en la Universidad de A Coruña, es una experiencia de aprendizaje servicio para fomentar un estilo de vida activo desde la infancia por el que 25 bicicletas de madera sin pedales para niños de 2 a 6 años viajan cada año a un centro de Educación Infantil de A Coruña.

### **Mejor Experiencia de Igualdad de Género en el Aula:**

Merezco una Calle 2.0. Objetivo Igualdad, por Ernesto Bautista en el Colegio Cra. Villas del Tajo en Puente del Arzobispo (Toledo), busca conocer a las mujeres más importantes de la historia para acercar al alumnado a los legados y enseñanzas de figuras femeninas cruciales en el desarrollo de la ciencia y promover el interés por las carreras STEM.

### **Mejor Experiencia Educativa de Inteligencia Artificial:**

A través de Imperialismo 4.0, el docente Miguel Ángel Pereira, del IEL Giner de los Ríos (Lisboa, Portugal), los alumnos traen a la vida a protagonistas del Imperialismo con herramientas de IA, pudiendo dialogar e interactuar con ellos.

## Dossier de prensa

### **Mejor Experiencia en Escuela Rural:**

En Misión Galaxia en el CRIE Naturávila en Ávila, a través de realidad virtual, impresión 3D, robótica educativa, Minecraft y microexperiencias los alumnos adquieren competencias para completar la misión y mejora la alfabetización y las competencias en materia CTIM.

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Cerca de 140 empresas líderes en innovación confirman su participación en SIMO EDUCACIÓN

Organizada por IFEMA MADRID en colaboración con EDUCACIÓN 3.0, el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa celebra su décima edición del 19 al 21 de noviembre.

A un mes de su celebración, han confirmado su presencia marcas líderes en tecnología educativa y distribuidores de material educativo, revalidando su posicionamiento como cita clave del sector.

**SIMO EDUCACIÓN**, el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa organizado por IFEMA MADRID en colaboración con EDUCACIÓN 3.0 y que celebrará su **décima edición del 19 al 21 de noviembre**, anuncia la participación de cerca de 140 empresas a un mes del inicio del Salón.

Estas compañías presentarán en el **Pabellón 5** del **Recinto Ferial** sus últimas soluciones y servicios, convirtiendo al salón en un punto de encuentro indispensable para descubrir las tendencias y novedades tecnológicas al servicio de la mejora de los procesos de aprendizaje y la eficiencia en la gestión de centros educativos. Además, será el escenario ineludible para la dinamización del negocio.

### Excelente representación de los actores que definen la innovación pedagógica

Cabe destacar la presencia de relevantes compañías tecnológicas como **ACER, Apple, ASUS, Epson, Google for Education, HP, Promethean, Samsung y SMART**; compañías distribuidoras de tecnología, mobiliario y material para los centros educativos como **Abacus, Edime, Goldenmac, Rossellimac, SEMIC, Singladura, Nunsys, Synetech y Xenon Computer**, entre otras; así como apps y plataformas educativas como **Additio App, Alexia, Canva, Edpuzzle, Mathew, Monk, One y Neo, Peñalara Software, Smile and Learn, Telfy o TokApp**; así como empresas y asociaciones de robótica y programación como **BeByte, Codelearn, Complubot, Happy Code, HispaRob, Lego Education, Letcraft Educación, Ro-botica, y Robotix**, entre otras .

## Dossier de prensa

Esta completa oferta comercial se complementa con una agenda repleta de talleres y conferencias, la **Jornada de Directores y Gestores de Instituciones Educativas**, que cuenta con el patrocinio de **Google for Education**, o el programa de **SIMO INSPIRA**. Todo ello posiciona a **SIMO EDUCACIÓN** como la cita clave para todos los actores del sector, promoviendo el intercambio entre fabricantes y distribuidores de herramientas educativas, gestores de centros de todos los ciclos formativos, directores y docentes.

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## **SIMO EDUCACIÓN anuncia la participación de 90 expertos educativos en más de 60 ponencias y talleres**

**Organizada por IFEMA MADRID en colaboración con EDUCACIÓN 3.0, el buen uso de la IA, la salud mental o la educación digital serán protagonistas de la décima edición del Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa.**

La Inteligencia Artificial, el buen uso de la tecnología y la educación digital, la realidad virtual, así como la inteligencia emocional, la salud mental, la neurociencia o la filosofía serán algunas de las temáticas protagonistas de las ponencias y talleres prácticos que se impartirán en **SIMO EDUCACIÓN 2024**.

Así, a través de un completo programa con más de 60 ponencias, talleres y mesas redondas, del 19 al 21 de noviembre, el Pabellón 5 de **IFEMA MADRID** reunirá a más de 90 expertos educativos que abordarán cómo la tecnología está transformando la forma de enseñar y aprender en todas las etapas educativas y ciclos formativos, y cómo la innovación y pedagogía tienen un papel esencial en la mejora de la calidad del sistema.

### **Más de 90 expertos educativos, al servicio del conocimiento de SIMO EDUCACIÓN 2024**

Bajo el lema '**Tecnología que inspira la Transformación Educativa**', la parte congresual de **SIMO EDUCACIÓN** contará con la presencia de destacados y prestigiosos expertos como el docente e investigador **Xavi Delgado**, que hablará sobre las herramientas con IA y la importancia de ir un paso más allá en su uso, o el profesor de Tecnología Educativa **César Poyatos**, que ofrecerá una charla con el título 'La inteligencia artificial como potenciador de la práctica docente'.

Por su parte, la especialista en educación digital **Laura Cuesta** explicará cómo educar a los niños y adolescentes en el uso seguro, crítico y responsable de las pantallas en la sociedad digital; el filósofo **Carlos Javier González** pondrá el foco en el pensamiento crítico y cómo aplicar una educación desde la resistencia humanística; la investigadora **Ingrid Mosquera** describirá el proyecto de divulgación #CharlasEducativas en las redes sociales; y el psicólogo **Pablo Rodríguez (Occimorons)** se centrará en la salud mental de los estudiantes, entre otras voces reputadas del sector.

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### Talleres Prácticos: Innovación Educativa a Través de la Tecnología

Igualmente, la IA también será protagonista de los talleres prácticos que se desarrollarán durante el Salón. Así, el docente **Vicent Gadea** expondrá cómo elaborar *prompts* efectivos; **Alberto y Mario Herráez** contarán cómo integrar la gamificación y la IA en las lecciones; **Elena Vercher** combinará realidad virtual con programación y robótica; mientras que la maestra y coordinadora TIC **Leticia Ahumada** mostrará cómo enseñar programación y robótica a través de las actividades desenchufadas. Además, las especialistas Susana García-Moya y María Inés Cabezas abordarán la diversidad en el aula y qué herramientas utilizar con los estudiantes con altas capacidades. Por su parte, la doctora en Psicología Ana Peinado explicará cómo implantar un proyecto de educación emocional en el aula.

En la décima edición de SIMO EDUCACIÓN, organizada por IFEMA MADRID en colaboración con EDUCACIÓN 3.0., se vivirá también una nueva **Jornada de Directores y Gestores de Instituciones Educativas** el 20 de noviembre con el patrocinio de Google for Education.

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## El futuro de la educación tecnológica, a debate en la Jornada de Directores de SIMO EDUCACIÓN

Con la colaboración de Google for Education, la Jornada de Directores 2024 se celebra el 20 de noviembre como el foro de referencia para los líderes educativos que buscan transformar sus instituciones mediante la innovación.

En el marco de **SIMO EDUCACIÓN**, que organiza **IFEMA MADRID** en colaboración con **EDUCACIÓN 3.0** del 19 al 21 de noviembre, se celebra una nueva edición de la **Jornada de Directores** bajo el lema 'El rol del líder educativo, clave en tiempos de IA'.

La **Jornada de Directores**, que cuenta con el apoyo de **Google for Education**, y que se desarrollará durante la mañana del 20 de noviembre, será el foro de referencia para los líderes educativos que buscan transformar sus instituciones mediante la innovación, donde se abordan las tendencias tecnológicas en el ámbito educativo y las claves de cómo hacer un correcto uso de estas herramientas para aportar valor real en las Consejerías de Educación, claustros de profesores y alumnos.

Tras la bienvenida institucional de **Gonzalo Romero** y **Esperanza Romero**, el director de la Escuela Sadako, **Jordi Musons**, abordará en su ponencia '**Liderar para transformar, transformar para liderar**' el papel de los equipos directivos en la sostenibilidad pedagógica y la importancia de que las estrategias de implantación del cambio garanticen la sincronía en la visión del proyecto educativo y que empoderen a la comunidad docente en procesos de innovación.

Por su parte, **Mar Camacho**, profesora titular de la Universidad Universitat Rovira i Virgili, centrará su charla '**Liderazgo educativo en la era de la IA: desafíos y oportunidades para los líderes del mañana**' en analizar cómo la IA está transformando el liderazgo en las instituciones educativas, brindando nuevas opciones para optimizar la gestión y la toma de decisiones estratégica, así como las habilidades esenciales que deben tener los líderes educativos para optimizar esta nueva tecnología.

Tras la pausa de *networking*, **Mariano Salas**, analizará **cómo pueden las herramientas de Google for Education ayudar a los líderes educativos**, destacando un amplio abanico de soluciones como la optimización de la gestión institucional, la facilitación de la colaboración, la toma de decisiones basada en datos, el impulso de la innovación

## Dossier de prensa

educativa, la mejora de la comunicación o la capacitación continua de los educadores, todo ello bajo las garantías de un robusto entorno de seguridad y privacidad.

Finalmente, **Dr. Fiona Aubrey-Smith** analizará en '**Lo que nos dice la investigación contemporánea sobre el alto impacto digital en las escuelas**' los resultados de los últimos estudios sobre el uso de la tecnología digital en la enseñanza y el aprendizaje, brindando a los asistentes profesionales brindarán algunas conclusiones prácticas para llevar a cabo con el equipo docente y los estudiantes.

La **Jornada de Directores** forma parte de una completa agenda de ponencias, talleres y mesas redondas que convierten la décima edición de **SIMO EDUCACIÓN** en el espacio de convergencia del conocimiento en torno al presente y futuro de la EdTech y en la plataforma clave para todos los profesionales que quieren formar parte del correcto impulso de la innovación tecnológica en el ámbito educativo.

Consulta la agenda de la **Jornada de Directores**: <https://www.ifema.es/simo-educacion/noticias/jornada-directores->

## **INTEF reconocerá la asistencia a SIMO EDUCACIÓN como 10 horas de formación permanente para el profesorado**

**La certificación del INTEF representa un importante reconocimiento a la calidad de los contenidos y actividades de SIMO EDUCACIÓN.**

El **Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)**, perteneciente al Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, contará con una destacada presencia en SIMO EDUCACIÓN 2024, Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa organizado por **IFEMA MADRID** en colaboración con **EDUCACIÓN 3.0**.

A lo largo de los tres días de feria, el **INTEF** organiza un programa de ponencias que arrancará el martes 19 de noviembre con la ponencia **'Código Escuela 4.0. Kit de bienvenida'**, donde se hablará del programa impulsado por el Ministerio y del propio kit como herramienta clave para ofrecer recursos didácticos y formativos de calidad que permitan desarrollar habilidades digitales avanzadas en el aula. En **'Recursos Educativos Abiertos (REA) para el aula'** se presentarán los proyectos que se están desarrollando en esta área del INTEF y cómo encontrar materiales de calidad para el aula con licencias de uso "no restrictivo", lo que facilitan su uso y adaptación.

El miércoles 20 de noviembre, en **'Redes docentes EDIA: aprendizaje, apoyo y proyectos entre centros'**, docentes de distintas materias mostrarán experiencias entre centros con REA del Proyecto EDIA para poner de manifiesto que estos recursos favorecen llevar al aula situaciones de aprendizaje y proyectos educativos de calidad.

Además, durante la segunda jornada se desarrollará la mesa redonda **'El uso de recursos educativos abiertos en el sistema educativo español'** con representantes de CEDEC y de las Administraciones educativas de Extremadura, Galicia, Madrid y Canarias. Analizarán el papel de los REA en la educación, especialmente en la actualidad con el impulso de proyectos promovidos por las administraciones educativas para la creación de estos recursos educativos y el desarrollo de eXeLearning como herramienta de autor de código abierto. Además, se debatirán políticas de sostenibilidad que faciliten la adaptación, creación y compartición de contenidos educativos por parte del profesorado, enriqueciendo así la comunidad educativa.

## Dossier de prensa

El último día arranca con **'Impacto del uso de recursos educativos abiertos del proyecto EDIA en el aula'** en la que se reflejarán las evidencias de la investigación realizada por la Universidad de Jaén sobre los beneficios que la implementación de REA EDIA tiene en la colaboración y el desarrollo profesional docente, en la formación de comunidades de práctica para el intercambio de recursos y experiencias, en el uso de metodologías activas centradas en el alumnado y, en definitiva, en la calidad de la enseñanza en las aulas. Por otro lado, el alumnado que aprende con estos recursos presenta mayores niveles de motivación y autoeficacia y consigue un aprendizaje más significativo.

Después, en **'Integra eTwinning en el currículo'** se mostrará cómo integrar esta herramienta abre las fronteras de los centros educativos, favorece el desarrollo de las competencias clave, promueve el aprendizaje de idiomas y la colaboración entre alumnado y docentes de centros de distintos países con ejemplos de buenas prácticas.

Finalmente, **'Orientaciones sobre el uso de la IA en Educación'** se presenta como una guía para explicar la naturaleza de la IA, su presencia en la vida cotidiana y su relevancia específica en el ámbito educativo, explorando diversas posibilidades y aplicaciones en la educación para tres perfiles clave: alumnado, docente y centro educativo/administración.

### **Certificación de 10 horas de formación por la asistencia de 10 horas a SIMO EDUCACIÓN**

Además de su programa de conferencias, el **INTEF** expedirá a los profesores de enseñanzas no universitarias que asistan a **SIMO EDUCACIÓN** durante al menos 10 horas un certificado de 10 horas de formación, de acuerdo con la Orden EDU/2886/2011 de 20 de octubre por la que se regula la convocatoria, reconocimiento, certificación y registro de las actividades de formación permanente del profesorado, siempre que reúnan los requisitos en ella establecidos.

La certificación del **INTEF** es un reconocimiento destacado a la calidad de los contenidos y actividades que **SIMO EDUCACIÓN** presenta anualmente, reafirmando su compromiso de consolidarse como el evento de referencia en tecnología aplicada al ámbito educativo.

## Expertos definen en SIMO EDUCACIÓN la educación digital del futuro en una completa agenda de actividades

**Organizada por IFEMA MADRID en colaboración con EDUCACIÓN 3.0, marcas líderes como Samsung o Google for Education y programas de transformación educativa como EduCaixa contribuyen al avance de una educación más inclusiva a través de la tecnología.**

Del 19 al 21 de noviembre, **SIMO EDUCACIÓN** abre sus puertas con un enfoque en la innovación educativa y una agenda de actividades que exploran el futuro del aprendizaje digital. De la mano de reconocidas empresas y entidades, talleres interactivos sobre IA o demostraciones de realidad virtual o robótica, posicionarán al Salón como punto de encuentro para los profesionales que quieren formar parte de la construcción de una educación más inclusiva y adaptada a los retos del siglo XXI.

### **Diálogos EduCaixa: Cómo afrontar los desafíos de la educación digital**

Reflejo de su compromiso con la comunidad y la transformación educativa, EduCaixa organiza el 19 de noviembre por la tarde en la Sala 1 sus **Diálogos EduCaixa** en los que se abordarán debates necesarios en torno a la tecnología y la educación con los que preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad digital.

Se inaugura con el taller **‘¿Es inevitable el uso de la IA generativa en las aulas?’** donde se propondrán diversas consideraciones de la ética de la tecnología para facilitar la reflexión y el debate sobre la postura frente al progreso tecnológico y su impacto, especialmente en el contexto de la IA generativa. En **‘Digitalizando el aprendizaje basado en retos’** se presentará The Challenge de EduCaixa, plataforma digital que permite al profesorado embarcarse con sus estudiantes en dar respuesta a los desafíos en clave ODS. El último panel es **‘Cómo trabajar el pensamiento crítico en las aulas de Primaria’** en el que se conocerá el Laberinto de la Información y todos los recursos que EduCaixa, Maldita.es y Verificat han diseñado para desarrollar competencias mediáticas en aulas de Primaria.

**Samsung, Fundación Vodafone, Google for Education, Canva, Inetum o Xenon, grandes avances en la tecnología educativa**

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

Durante la primera jornada, **Fundación Vodafone** presenta Me Myself & AI, su campaña de educación social sobre IA orientada a jóvenes, mientras que Canva mostrará cómo desarrollar metodologías activas a través de **Canva para Educación** con las que fomentar la creatividad y la colaboración en el aula. A continuación, se desvela el vertical **Nunsys EdTech Solutions** y se realizará una mesa redonda con grandes fabricantes como **IBM, Cisco, Microsoft** o **HP** sobre retos como IA, ciberseguridad y bienestar digital.

La **Jornada de Directores**, con el apoyo de **Google for Education**, protagoniza la mañana de la segunda jornada y será el foro de referencia para los que buscan transformar sus instituciones a través de la innovación y en el que se darán las claves de cómo hacer un correcto uso de la tecnología. En paralelo, Google for Education se une a **Xenon** para descubrir cómo Gemini, la IA de Google, puede elevar la eficiencia en la gestión de centros y la eficacia de los proyectos educativos.

También el 20 por la mañana, **Inetum**, en colaboración con Intel, Microsoft y Microsoft Surface, organiza la **XI Jornada de Educación** para analizar la importancia de los datos y la IA para mejorar la toma de decisiones en la educación con expertos y representantes de las administraciones públicas autonómicas. **Xenon** desvela los avances de Microsoft Copilot en su segundo año en el sector educativo y cómo ha mejorado la productividad. **HP** analizará en la sesión **'Benchmarking IA en pedagogía, cumplimiento y seguridad'** el valor pedagógico de la IA y cómo seleccionar las mejores soluciones disponibles.

Durante la tarde del miércoles 20, **Samsung** organiza la mesa redonda **'Conversaciones sobre seguridad y salud digital: un camino por hacer en el aula'**, un debate sobre los retos y amenazas en el aula y para la comunidad educativa con el Dr. Miguel Ángel Savall, Adelardo Camacho, la Dra. Lucía Halty, Arturo Cavanna y Cristina Suárez.

Finalmente, el jueves 21 de noviembre **Hisparob** convoca la **Jornada Robótica e Inteligencia Artificial** con Letcraft Educación, ODILLO y TbKids para romper las barreras a través del videojuego y las plataformas online y la mesa redonda **'Las STEAM como herramienta de inclusión'**.

Todas estas actividades forman parte de un completo programa de más de 60 ponencias, workshops y mesas redondas que reunirán a más de 90 expertos educativos en el

## Dossier de prensa

Pabellón 5 de **IFEMA MADRID**. Gracias a esta agenda, se abordará cómo la tecnología está transformando la forma de enseñar y aprender y cómo la innovación y la pedagogía tienen un papel esencial en la mejora de la calidad del sistema.

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Entregas de Premios

**MIÉRCOLES 20 DE NOVIEMBRE**

### **XII Premios a la Innovación Educativa y Experiencias Docentes Innovadores 2024**

**Entrega:** SIMO EDUCACIÓN

**Dónde:** Sala de Maquetas (1ª Planta Edificio Puerta Sur)

**Hora:** 19:30

**JUEVES 21 DE NOVIEMBRE**

### **II PREMIOS DE EVALUACIÓN EN CENTROS EDUCATIVOS: Compromiso con la Transparencia**

**Entrega:** 2E Estudios y Evaluaciones

**Dónde:** Sala 5 Pabellón 5

**Hora:** 14:30

## Actividades en stands

**MARTES 19 DE NOVIEMBRE**

### **Gamificación 'Encuentra al Agente'**

Organiza: Letcraft Educación

Hora: todo el día

En el Pabellón 5 y en colaboración con diferentes stands, se deberá encontrar a seis agentes, escanear su QR y regresar al stand de Letcraft para descubrir la palabra mágica y conseguir un premio exclusivo (100 primeras personas).

### **Tecnología saludable, una realidad en el cole y en casa**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 10:00-10:30

Ponente: Ana Zamora (EduSpeciallist en Rossellimac).

### **Juego Conquista Estelar**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 10:30-11:30

Este emocionante desafío pondrá a prueba tu conocimiento y habilidad mientras encestas la pelota en la estrella y respondes preguntas.

### **Juego Ruta Espacial**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 10:30-11:30

¡Únete a Ruta Espacial y gana premios increíbles! Lanza el dado, responde preguntas en menos de 20 segundos y avanza entre casillas llenas de sorpresas. ¡El primero en llegar se lleva un súper premio!

**Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **¿Puede la IA hacerte más humano? Conoce Alnara, la IA generativa integral de Smile and Learn**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 11:00-11:30

Ponente: Víctor Sánchez Rodríguez (CEO and Founder de Smile and Learn).

### **La Revolución de las marcas**

Organiza: Genyus School

Stand: 5C17

Hora: 11:30-11:50 y 16:30-16:50

Dinámica de planificación del modelo de negocio de empresas conocidas en una sesión experiencial donde los equipos directivos de los centros educativos y el profesorado podrán vivir la metodología Genyus. Solicita tu plaza en [info@genyusschool.com](mailto:info@genyusschool.com).

### **Mesa Redonda: Resuelve tus Dudas sobre Herramientas Educativas en Directo**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 11:30-12:30 y 16:00-17:00

Xenon responde dudas sobre licencias, precios e implementación de herramientas como Google Workspace Plus, Gemini, Copilot, Microsoft 365, IMT y Blocksí en institución, así como sobre otras cuestiones para sacarlas el máximo rendimiento. Además, conocerás las últimas novedades sobre dispositivos Acer con procesadores preparados para la IA.

### **Demostración Telfy. ¿Cómo mejorar la comunicación de tu centro educativo?**

Organiza: Telfy

Stand: 5E11

Hora: 11:30 y 16:30

### **La IA al servicio de la educación: Innovación al alcance de todos**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 12:00-12:30

Ponente: José Luis Torregrosa (maestro de Educación Primaria y coordinador TIC en Carmelitas).

#### **Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

#### **Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **Taller Educamaker**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 12:30

Eva Vidáñez impartirá un taller sobre Educamaker, herramienta para crear entornos 3D interactivos en VR, permitiendo experiencias educativas inmersivas y personalizables.

### **Cómo llevar Campamento Digital a tu centro**

Organiza: Fundación Cibervoluntarios

Stand: 5E03

Horarios: 12:30, 13:30 y 17:00

Charlas exprés de 15 minutos donde guiarán el paso a paso desde cómo solicitar el proyecto hasta el impacto de sus contenidos y metodologías innovadoras.

### **Revolución en el aula: descubre cómo la pantalla interactiva más grande de la educación transforma el aprendizaje activo**

Organiza: GM Technology

Stand: 5E05

Hora: 12:30

### **Charla Xenon & Google en en la Sala 4: Liderazgo educativo con Gemini: Google for Education transforma la enseñanza**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 12:30-13:15

Descubre de la mano de Marino Salas de Google for Education cómo Gemini, la IA de Google y otras herramientas de Google for Education pueden ayudar a los líderes educativos a ahorrar tiempo, mejorar la eficacia de sus proyectos educativos y personalizar el aprendizaje. Tras la charla, a las 13:15 en el stand de Xenon habrá un espacio de *networking*.

### **Kahoot ¿Cuánto sabes de...?**

Organiza: Letcraft Educación

Stand: 5D05

Hora: 13:00

Actividad con Kahoot en el que se otorgarán regalos exclusivos de Minecraft a los ganadores.

#### **Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

#### **Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **Reto de Dibujo Gláctico con IA**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 15:00-16:00

¡Explora tu creatividad espacial! En este creativo reto, con la ayuda de Gemini y Copilot, contarás con un tiempo limitado para plasmar tus ideas en una obra única y original. Le entrega de premios tendrá lugar a las 17:00.

### **La calidad educativa en programas de Educa360**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 15:30

César Bernal, profesor de la Universidad Rey Juan Carlos y Cofundador de la Cátedra Eduemer, abordará cómo Educa360 garantiza estándares de calidad en sus programas, optimizando la enseñanza virtual para cumplir con los requisitos de certificación en entornos universitarios.

### **IA Práctica con el Kit Microbit y Cámara Huns skylens: El Primer Paso hacia la Inteligencia Artificial en la Educación**

Organiza: GM Technology

Stand: 5E05

Hora: 16:00

### **Entre píxeles y neuronas**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 16:00-16:30

Ponente: Patricia Barranco (directora del Colegio Zola las Rozas).

### **Programa REVI: Bienestar psicológico en personas mayores**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 16:30

Noelia Pelicano, profesora de la Universidad Internacional de la Rioja, y Nerea Felgueras Profesora-Investigadora de la Universidad Rey Juan Carlos, presentan cómo la inmersión en

**Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

realidad virtual puede mejorar el bienestar psicológico de personas mayores, utilizando aulas VR de la plataforma para crear entornos que favorezcan su salud emocional y mental.

### **La música como herramienta educativa: Canciones educativas en directo**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 16:00-16:30

Ponente: Amy Lingard (Coordinadora Educativa en Smile and Learn) y Rodrigo Gaete (Sound Editor en Smile and Learn).

### **Taller sobre Recorridos Didácticos con VR**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 18:30

Herramienta que permite a los docentes encadenar contenidos inmersivos diferentes para proporcionar una experiencia educativa más completa.

**MIÉRCOLES 20 DE NOVIEMBRE**

### **Gamificación 'Encuentra al Agente'**

Organiza: Letcraft Educación

Hora: todo el día

En el Pabellón 5 y en colaboración con diferentes stands, se deberá encontrar a seis agentes, escanear su QR y regresar al stand de Letcraft para descubrir la palabra mágica y conseguir un premio exclusivo (100 primeras personas).

### **¿Puede la IA hacerte más humano? Conoce Alnara, la IA generativa integral de Smile and Learn**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 10:00-11:00

Ponente: Víctor Sánchez Rodríguez (CEO and Founder de Smile and Learn).

## Dossier de prensa

### **Taller sobre Recorridos Didácticos con VR**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 10:30

Herramienta que permite a los docentes encadenar contenidos inmersivos diferentes para proporcionar una experiencia educativa más completa.

### **Juego Conquista Estelar**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 10:30-11:30

Este emocionante desafío pondrá a prueba tu conocimiento y habilidad mientras encestas la pelota en la estrella y respondes preguntas.

### **La IA que potencia tu papel en la educación. La IA que necesitan los docentes**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 11:00-11:30

Ponente: Alejandro Baldominos (Data Science Director en Smile and Learn)

### **La Revolución de las marcas**

Organiza: Genyus School

Stand: 5C17

Hora: 11:30-11:50 y 16:30-16:50

Dinámica de planificación del modelo de negocio de empresas conocidas en una sesión experiencial donde los equipos directivos de los centros educativos y el profesorado podrán vivir la metodología Genyus. Solicita tu plaza en [info@genyusschool.com](mailto:info@genyusschool.com).

### **Mesa Redonda: Resuelve tus Dudas sobre Herramientas Educativas en directo**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 11:30-12:30 y 16:00-17:00

Xenon responde dudas sobre licencias, precios e implementación de herramientas como Google Workspace Plus, Gemini, Copilot, Microsoft 365, IMT y Blocksi en tu colegio o institución, así como sobre otras cuestiones para sacar el máximo rendimiento a estas herramientas.

#### **Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

#### **Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

Además, conocerás las últimas novedades sobre dispositivos Acer con procesadores preparados para la IA.

### **Demostración Telfy. ¿Cómo mejorar la comunicación de tu centro educativo?**

Organiza: Telfy

Stand: 5E11

Hora: 11:30 y 16:30

### **Metaversos educativos: Educaverse**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 11:30

Farid Mokhtar Noriega, Profesor-Investigador de la Universidad Camilo José Cela, hablará sobre el uso de metaversos en entornos universitarios diseñados para el aprendizaje y la formación, permitiendo a estudiantes y profesores explorar espacios digitales y participar en experiencias gamificadas.

### **Mesa Redonda: Resuelve tus Dudas sobre Herramientas Educativas en Directo**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 11:30-12:30 y 16:00-17:00

Xenon responde dudas sobre licencias, precios e implementación de herramientas como Google Workspace Plus, Gemini, Copilot, Microsoft 365, IMT y Blocksí en tu colegio o institución, así como sobre otras cuestiones para sacar el máximo rendimiento a estas herramientas.

### **Experiencia de uso con Smile and Learn**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 12:00-12:30

Ponente: Félix López (Director en SEK Lab)

### **STEAM y Maker Tools: Convierte tu Aula en un Laboratorio de Innovación**

Organiza: GM Technology

Stand: 5E05

Hora: 12:30

#### **Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

#### **Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **Charla Xenon & Microsoft en la Sala 4: Año 2 de Microsoft Copilot: Revolucionando la Educación con IA**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 12:30-13:15

¿Cómo está desarrollándose la IA en educación? ¿Qué casos se han implementado? Descubre los avances de Microsoft Copilot en su segundo año en el sector educativo, cómo la IA ha mejorado la productividad y seguridad en las instituciones educativas y el futuro de posibles nuevas actualizaciones. Tras la charla, en el stand de Xenon, habrá un espacio de networking.

### **Cómo llevar Campamento Digital a tu centro**

Organiza: Fundación Cibervoluntarios

Stand: 5E03

Horarios: 12:30, 13:30 y 17:00

Charlas exprés de 15 minutos donde guiarán el paso a paso desde cómo solicitar el proyecto hasta el impacto de sus contenidos y metodologías innovadoras.

### **Realidad Virtual en el Aula Abierta de Mayores**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 12:30

Raúl Álvarez, Director General de Políticas Sociales, y Manuela Domínguez, directora Académica del Aula Abierta de Mayores, ambos de la Universidad Pablo de Olavide, hablarán sobre el Aula Abierta de Mayores del Vicerrectorado de Cultura y Políticas Sociales de la Universidad Pablo de Olavide, programa universitario dirigido a personas mayores que ofrece formación científica, cultural y social con el objetivo de mejorar la calidad de vida de las personas mayores, fomentar su participación como dinamizadores sociales y contribuir a mitigar la soledad no deseada.

### **La IA al servicio de la educación: innovación al alcance de todos**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 13:00-13:30

Ponente: José Luis Torregrosa (maestro de Educación Primaria y coordinador TIC en Carmelitas)

#### **Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

#### **Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **Kahoot ¿Cuánto sabes de...?**

Organiza: Letcraft Educación

Stand: 5D05

Hora: 13:00

Actividad con Kahoot en el que se otorgarán regalos exclusivos de Minecraft a los ganadores.

### **'1562, La furia del mar', relato histórico en realidad virtual**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 13:30

Fran M. Roncero, CoCEO de Educa360, presenta este relato histórico y de aventura en realidad virtual sobre el trágico naufragio de la Armada española en la bahía de La Herradura en 1562, cuya experiencia reclama la interacción del usuario en pruebas para revivir y explorar los acontecimientos que llevaron a la tragedia, las leyendas, la vida en una galera, y la lucha por la supervivencia en medio de la tempestad.

### **Reto de Dibujo Gláctico con IA**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 15:00-16:00

¡Explora tu creatividad espacial! En este creativo reto, con la ayuda de Gemini y Copilot, contarás con un tiempo limitado para plasmar tus ideas en una obra única y original. Le entrega de premios tendrá lugar a las 17:00.

### **PottenCIA - Educaverse Experience**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 15:30

El equipo de Educa360, con la intervención de Lotus Education, mostrarán la experiencia inmersiva desarrollada en 3D para PottenCIA, en México. Diseñada como una narrativa, los usuarios deben resolver retos al estilo de un escape room y superar niveles. A través de tres etapas, aprenden a utilizar herramientas como ChatGPT para enfrentar desafíos específicos en entornos virtuales como un instituto, un campus universitario y una aceleradora de startups. Con más de 90.000 usuarios registrados, PottenCIA demuestra cómo la fusión de tecnologías de realidad virtual e inteligencia artificial puede revolucionar el aprendizaje.

#### **Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

#### **Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **Educación digital en los procesos de innovación**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 16:00-16:30

Ponente: Ainara Zubillaga, directora de Educación y Formación de la Fundación COTEC.

### **IA en la Educación: Creando y Mejorando Situaciones de Aprendizaje**

Organiza: GM Technology

Stand: 5E05

Hora: 16:30

### **Taller Educamaker**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 16:30

Eva Vidáñez impartirá un taller sobre Educamaker, herramienta para crear entornos 3D interactivos en VR, permitiendo experiencias educativas inmersivas y personalizables.

### **El lenguaje en los juegos**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 16:45-17:15

Ponente: Laura Segovia (Maestra de Audición y Lenguaje, Psicopedagoga)

**JUEVES 21 DE NOVIEMBRE**

### **Gamificación 'Encuentra al Agente'**

Organiza: Letcraft Educación

Hora: todo el día

En el Pabellón 5 y en colaboración con diferentes stands, se deberá encontrar a seis agentes, escanear su QR y regresar al stand de Letcraft para descubrir la palabra mágica y conseguir un premio exclusivo (100 primeras personas).

**Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **EducaJobs: Creatividad y motivación e-learning**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 10:00

Eva Vidáñez abordará cómo desde Educa360 se facilita mediante EducaJobs contenidos formativos personalizados, integrando asistentes virtuales, aulas y experiencias gamificadas en el metaverso educativo.

### **Reto de Dibujo Gláctico con IA**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 10:30

¡Explora tu creatividad espacial! En este creativo reto, con la ayuda de Gemini y Copilot, contarás con un tiempo limitado para plasmar tus ideas en una obra única y original. Le entrega de premios tendrá lugar a las 13:30.

### **Taller interactivo con la mirada: Explora Smile and Learn con la tecnología de control ocular Hiru**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 11:00-11:30

Ponente: Antonio Perabad (Especialista CAA en Irisbond) y Ainhoa Mendiburu (responsable del área socio educativa y Relaciones Institucionales en Irisbond).

### **Metaverso de Epicgroup Lab**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 11:00

Raquel López de EpicGroup Lab nos hablará sobre el distrito Epic en Educaverse, un metaverso educativo inmersivo y descentralizado. En este ecosistema, estudiantes y profesores exploran espacios digitales y participan en experiencias gamificadas que promueven el aprendizaje activo y la aplicación práctica de conocimientos mediante la metodología "learning-by-doing".

#### **Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

#### **Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **La Revolución de las marcas**

Organiza: Genyus School

Stand: 5C17

Hora: 11:30-11:50 y 16:30-16:50

Dinámica de planificación del modelo de negocio de empresas conocidas en una sesión experiencial donde los equipos directivos de los centros educativos y el profesorado podrán vivir la metodología Genyus. Solicita tu plaza en [info@genyusschool.com](mailto:info@genyusschool.com).

### **Demostración Telfy. ¿Cómo mejorar la comunicación de tu centro educativo?**

Organiza: Telfy

Stand: 5E11

Hora: 11:30

### **Mesa Redonda: Resuelve tus Dudas sobre Herramientas Educativas en Directo**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 11:30-12:30

Xenon responde dudas sobre licencias, precios e implementación de herramientas como Google Workspace Plus, Gemini, Copilot, Microsoft 365, IMT y Blocksi en tu colegio o institución, así como sobre otras cuestiones para sacar el máximo rendimiento a estas herramientas.

### **¿Puede la IA hacerte más humano? Conoce Alnara, la IA generativa integral de Smile and Learn**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 12:00-12:30

Ponente: Víctor Sánchez Rodríguez (CEO and Founder de Smile and Learn).

### **Cómo llevar Campamento Digital a tu centro**

Organiza: Fundación Cibervoluntarios

Stand: 5E03

Horarios: 12:30

Charlas exprés de 15 minutos donde guiarán el paso a paso desde cómo solicitar el proyecto hasta el impacto de sus contenidos y metodologías innovadoras.

#### **Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

#### **Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **Juego Ruta Espacial**

Organiza: Xenon

Stand: 5C07

Hora: 10:30-11:30

¡Únete a Ruta Espacial y gana premios increíbles! Lanza el dado, responde preguntas en menos de 20 segundos y avanza entre casillas. ¡El primero en llegar se lleva un súper premio!

### **Educaverse Experience: Ciberseguridad**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 12:30

Carla Nacarino, de Mainjobs, presentará una formación práctica en ciberseguridad industrial, donde los estudiantes asumen el rol de profesionales en una planta industrial, aplicando conocimientos teóricos en un contexto realista para desarrollar habilidades en esta área.

### **Competencias digitales como facilitadoras de la empleabilidad**

Organiza: Smile & Learn

Stand: 5B15

Hora: 13:00-13:30

Ponente: Melchor Gómez (UAM), Moussa Boumadan (UAM) y Roberto Soto (U.Valladolid)

### **Kahoot ¿Cuánto sabes de...?**

Organiza: Letcraft Educación

Stand: 5D05

Hora: 13:00

Actividad con Kahoot en el que se otorgarán regalos exclusivos de Minecraft a los ganadores.

### **Mesa redonda: Nuevas tendencias EdTech en VR**

Organiza: Educa360

Stand: 5A02

Hora: 13:30

Rob Pereira, Leland Hedges, director comercial y director de Pico XR, y Educa360.

#### **Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

#### **Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Novedades de los expositores de la 10ª edición de SIMO EDUCACIÓN

### **ADDITIO APP (5E28)**

Los visitantes profesionales podrán descubrir todas las funcionalidades y módulos de la plataforma todo-en-uno, modular y personalizable que ayudan a satisfacer las necesidades de los centros educativos: matriculaciones en línea, documentación oficial, gestión económica y administrativa, generador de horarios basado en IA, comunicación privada y segura con alumnos y familias, etc. En definitiva, las mejores para impulsar la digitalización de los centros.

### **ALLKNOW EDUCATION (5C11)**

Presentes en SIMO EDUCACIÓN desde 2017, en esta nueva edición cuentan como novedad con las marcas Loklik y Flux, máquinas de corte y/o dibujo, así como Makerzoid, innovadores kits de robótica educativa. Además, presentarán su nueva web, un espacio donde los docentes podrán encontrar recursos educativos gratuitos para usar en el aula, así como conocer sus servicios de formación y asesoramiento. También continuarán impulsando su programa de préstamo VIRAVOLTA, al que han añadido nuevos materiales. Finalmente, realizarán talleres prácticos en el stand de HispaRob de la mano de profesionales en educación STEAM y robótica educativa.

### **CODELEARN (5D10)**

Con más de diez años de experiencia aplicando el pensamiento computacional, dará a conocer su plataforma y Libro Digital para aprender a programar en las escuelas con herramientas y lenguajes profesionales como Logo, JS, Python, y tecnologías web como HTML y CSS. El Libro Digital es una solución "llaves en mano" para implementar la programación y el pensamiento computacional en horario lectivo y tener un seguimiento del progreso del alumno en tiempo real. En su stand, habrá contenidos adaptados a los currículos oficiales, licencias y formación gratuitas para los docentes, así como un sorteo de 3.000€ en libros para una escuela.

### **EDUCA360 (5A02)**

En el stand de esta compañía, habrá demostraciones de cómo sus soluciones de realidad virtual pueden transformar la educación, promoviendo una enseñanza inmersiva y motivadora. Contarán con talleres formativos y charlas impartidas por expertos multidisciplinares que mostrarán cómo implementar Educa360 y metaverso educativo en distintos entornos educativos. Además, se podrá analizar su plataforma y contenidos probando sus gafas de VR, que además sortearán cada día a las 17:30 entre quienes asistan a sus talleres o charlas.

### **E-PISTEME (5B12)**

Los visitantes podrán conocer sus kits interactivos para la educación bajo nuestra línea de astronomía llamada E-PISTEME SPACE, incluyendo el e-Tellurion, modelo a escala del sistema Sol-Tierra-Luna diseñado para enseñar fenómenos astronómicos de manera práctica y educativa. También mostrarán otros productos educativos como un semillero inteligente o una versión a gran escala del E-Tellurion para uso en aulas. Durante todo el salón, ofrecerán talleres

## Dossier de prensa

para el armado de los kits y demostraciones de su funcionamiento para inspirar a los jóvenes en ciencia y tecnología. Adicionalmente, ofrecerán un servicio para los colegios sobre talleres y actividades extracurriculares donde llevar estos kits a sus aulas para que usen el método STEM para reforzar la educación activa en los jóvenes.

### **EPSON (5B13)**

Presentará soluciones diseñadas para un aprendizaje híbrido que combina la tecnología y los recursos impresos, demanda creciente tal y como refuerza una encuesta reciente de Epson que refleja que más de la mitad de las familias y profesorado aboga por un uso equilibrado de la tecnología. En su stand, mostrará innovaciones como el sistema Interactive Teaching System, que facilita la colaboración en el aula mediante videoproyección interactiva en pantallas de más de 6 metros de ancho, y su gama de impresoras WorkForce AM-C, diseñadas para fortalecer la comprensión lectora y el aprendizaje con materiales tradicionales.

### **FUNDACIÓN CIBERVOLUNTARIOS (5E03)**

Campamento Digital es un programa de formación gratuita en competencias digitales para niños, niñas y adolescentes de 9 a 17 años de 30 horas presenciales y contenidos complementarios online con certificado DigiComp en horario extraescolar, sábados o periodos no lectivos. En Campamento Digital, aprenderán a utilizar Internet y las herramientas digitales de forma útil, creativa, segura y responsable. El programa ofrece horarios flexibles para adaptarse a las necesidades de cada centro educativo, ayuntamiento o entidad, una plataforma educativa con contenidos adaptados a cada edad y formadores especializados. Es una iniciativa dentro del Programa de Competencias Digitales para la Infancia, CODI, puesto en marcha por el Ministerio de Juventud e Infancia, financiado por la Unión Europea-Next Generation EU.

### **GENYUS SCHOOL (5C17)**

Los visitantes podrán descubrir su innovadora propuesta educativa trabajada junto a más de 250 centros educativos, 13000 alumnos/as y 15 instituciones públicas, desde 2019: La Red Nacional de Impulso del Emprendimiento junior a través de la celebración de la Liga de las Semanas del Emprendimiento y Habilidades Sociales junior, un espacio diseñado especialmente para cada grupo de colegios o instituciones públicas, con el objetivo de fomentar el espíritu emprendedor, el impulso de las habilidades sociales y el desarrollo personal en niños/as y jóvenes de primaria y secundaria mediante una experiencia inmersiva colaborativa intercentros. Los visitantes también podrán conocer Genyus University y Genyus Business los nuevos verticales de Genyus enfocadas en la enseñanza superior y la empresa, y descubrir cómo la educación emprendedora transforma la sociedad.

### **GM TECHNOLOGY (5E05)**

Experiencia innovadora que redefine el aprendizaje con tecnología avanzada. Visita su stand y explora soluciones interactivas que transforman el aula en un espacio de creatividad y descubrimiento, descubre sus pantallas interactivas de última generación, kits de IA para estudiantes y herramientas *maker* diseñadas para impulsar la educación STEAM. Todo está pensado para fomentar el aprendizaje activo y práctico, haciendo de cada lección una experiencia dinámica y enriquecedora.

**Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

### **ICONO (5D07)**

En la era digital, la educación necesita transformarse e Icono es el *partner* tecnológico que acompaña a los centros educativos en este camino con soluciones integrales que abarcan hardware, software educativo, formación y servicios, adaptándose a las necesidades de cada centro y ayudando a crear experiencias de aprendizaje innovadoras y ofreciendo acompañamiento integral en el proceso de transformación digital. En SIMO EDUCACIÓN presentarán: *chromebooks*, *tablets* y pizarras digitales interactivas, Los dispositivos más innovadores para la educación, diseñados para fomentar la creatividad y la colaboración; herramientas digitales diseñadas para acelerar y potenciar el aprendizaje mediante aplicaciones que fomenten la creatividad, la colaboración y la comunicación; nuevos itinerarios formativos en IA personalizable y adaptables a cada centro; tendencias en aulas de innovación como las Aulas Ateca o Aulas del Futuro y cómo diseñar una aula a medida; y soluciones integrales para mantener la red segura, optimizar su rendimiento y minimizar las interrupciones, con un servicio técnico rápido y eficaz.

### **IEDUKA TOKAPP (5D07)**

iTokApp e iEduca, unidos desde hace más de siete años, continúan transformando la gestión educativa y presentarán una solución integral que abarca desde la comunicación fluida con alumnos y familias hasta la gestión eficiente de pagos y facturación en centros educativos. Su plataforma permite enviar mensajes instantáneos, gestionar asistencias, coordinar actividades y mucho más. Esta fusión optimiza la administración y enriquece la experiencia educativa tanto para familias como para docentes. Realizarán demostraciones en vivo de sus herramientas para mostrar cómo estas pueden facilitar la gestión en tu institución.

### **INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL – O.A. CENTRO NACIONAL DE INFORMACIÓN GEOGRÁFICA (5A21)**

Ofrecerán información de los más de 60 recursos educativos libres y gratuitos, relacionados con la Geografía y las ciencias de la Tierra (Sismología, Vulcanología, Geodesia, Astronomía, etc.), disponibles en [Educa IGN](#). Los recursos están catalogados por niveles educativos, que abarcan desde Educación Primaria hasta los estudios universitarios, y se clasifican por categorías: material didáctico, mapas, videos y juegos, estando muchos de ellos disponibles en castellano e inglés. En cuanto a novedades, se acaba de publicar el Atlas Didáctico del IGN al completo, que es un REA y que tiene una media de 75.000 visitas/mes. Otro de los recursos de más éxito es GeoSapiens, un juego para aprender geografía física y política.

### **LETCRAFT EDUCACIÓN (5D05)**

Sorprende en SIMO EDUCACIÓN 2024 con una propuesta novedosa de aprendizaje de la programación a través del Agente de Minecraft Education, que ayuda a los docentes a trabajar estos contenidos en cualquier etapa educativa. Además, contarán con novedades en los contenidos para docentes de secundaria con los que trabajar la transición ecológica y la sostenibilidad con nuevos mundos dentro del proyecto de Zinkers de Fundación Repsol.

### **MATHEW**

Los visitantes podrán descubrir las últimas funcionalidades de SU asistente educativo, una plataforma integral diseñada para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en centros educativos,

**Alejandra Elorza**  
Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**  
Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dossier de prensa

docentes y estudiantes. Entre las novedades, destacan la personalización del aprendizaje, con actividades y situaciones de aprendizaje adaptadas a las necesidades de cada alumno, evaluación automática con *feedback* inmediato, y recursos específicos para cada asignatura y nivel educativo. Además, la plataforma cumple con la normativa educativa de cada comunidad autónoma, integrando todo el contenido curricular para los distintos ámbitos y niveles. Los asistentes podrán participar en su *Muro del Futuro*, donde podrán escribir sus recomendaciones y visiones para la educación de 2025.

### **REASY (5A19)**

Reasy es una aplicación basada en IA diseñada para apoyar el proceso de aprendizaje de todos los estudiantes, especialmente aquellos con dificultades específicas de aprendizaje. Al subir un documento de texto, notas o escribir el tema que se desea estudiar, Reasy genera automáticamente un mapa mental, un resumen, un audiolibro, palabras clave y tarjetas de estudio. Todos los recursos son personalizables e incluye un diccionario tanto de texto como de imágenes. Además, permite modificar la fuente, ajustar el espaciado entre líneas, resaltar letras o palabras específicas y elegir el tipo de voz y la velocidad para la síntesis de texto a voz.

### **ROBOTIX HANDS-ON LEARNING (5C08)**

Con 20 años de experiencia como referente en el sector de la robótica educativa, presentan ROBOTIX C360, la solución que te da la tranquilidad de implementar la robótica con éxito en el aula. Los visitantes también podrán conocer sus kits de robótica y cortadoras láser de marcas líderes como LEGO Education, Makeblock Education y xTool. Además, ofrecerán formación docente certificada y competiciones de robótica en colaboración con OpenScientia, que impulsan las competencias digitales del alumnado. Todo ello pensado para facilitar la labor docente y asegurar el éxito en el aprendizaje.

### **SEMIC | ECONOCOM (5C02 / 5E01)**

Compartirán todas las novedades en el sector tecnológico en referencia a dispositivos para estudiantes y docentes (portátiles, tabletas, ordenadores de sobremesa, etc.); herramientas de software, aplicaciones, y nuevas plataformas y tecnologías que optimizan la labor de los profesionales y personalizan el aprendizaje de nuestros alumnos, como la IA, el pensamiento computacional, la realidad aumentada, o la robótica, entre otras. También novedades audiovisuales, nuevas posibilidades de formación y capacitación docente, así como novedosos procesos de consultoría que ayudarán al centro a entender en qué punto está y a qué punto puede llegar, definir el proyecto de transformación pedagógico y tecnológico del centro, y avanzar calendarizando etapas y cambios.

### **SINGLADURA (5B15)**

En esta edición, presentarán sus últimas soluciones de mobiliario escolar, diseñadas para adaptarse a las nuevas metodologías educativas y potenciar el aprendizaje activo. Durante la feria, los asistentes podrán descubrir innovaciones en espacios educativos colaborativos, flexibles y sostenibles, que facilitan tanto la enseñanza presencial como híbrida.

## Dossier de prensa

### **SMILE AND LEARN (5B15)**

Presentará, entre otras novedades, sus colecciones de Programación y Robótica que incluyen una amplia gama de vídeos y actividades interactivas diseñadas para promover un aprendizaje integral. Además, se llevará a cabo el lanzamiento de Alnara, la innovadora herramienta de IA Generativa desarrollada por Smile and Learn, que permite al profesorado crear contenidos educativos multiformato de alta calidad en cuestión de minutos.

### **SOFTAULA (5E32)**

ERP educativo diseñado para transformar la gestión académica, administrativa y financiera de su centro de formación. En un entorno educativo donde la eficiencia es clave, Softaula se destaca como una solución integral que se adapta a las necesidades específicas de las instituciones educativas de todo tipo, ofreciendo ventajas únicas: optimización del tiempo gracias a la automatización de procesos administrativos tediosos; incremento en matrículas y beneficios, facilitando la gestión de inscripciones y ofreciendo herramientas que ayudan a atraer y retener a más estudiantes; mejora en la gestión institucional al poder centralizar y acceder rápidamente a todos los datos académicos y administrativos, mejorando la toma de decisiones y simplificando la comunicación interna y externa; y acceso a datos en tiempo real, visualizando informes detallados, estadísticas y análisis en tiempo real para planificar estratégicamente el futuro del centro.

### **TELLFY (5E11)**

Tellfy es la herramienta perfecta para la comunicación de tu escuela con las familias. Permite enviar diferentes contenidos como comunicados, noticias, autorizaciones, gestionar pagos y controlar faltas de asistencia con total seguridad y privacidad, mejorando la comunicación de tu escuela con los familiares de los alumnos, consiguiendo una comunicación más fluida entre ambos.

### **XENON (5C07)**

¡A bordo de SU nave 5C07 en SIMO EDUCACIÓN 2024, justo en el corazón de la feria, prepárate para un viaje intergaláctico impulsado por IA! Explora las galaxias de innovación con Gemini y Copilot, herramientas de IA diseñadas para guiar a docentes y estudiantes hacia nuevas fronteras del aprendizaje. Además, sus nuestros "propulsores estelares", procesadores de última generación en dispositivos Acer creados exclusivamente para soportar las exigencias de la inteligencia artificial.

**Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Comité Organizador SIMO EDUCACIÓN 2024

### Vocales

**D. Carlos Alonso**

Director de HP Educación España  
HP

**Dña. Carmen Cuartero Gutiérrez**

Consejera Técnica Dirección Educación, Juventud y Voluntariado  
AYUNTAMIENTO DE MADRID

**Dña. Caroline Luengo Barnaud**

Responsable Marketing Google  
GOOGLE

**Dña. Cristian Martín Pérez-Carrión**

Directora General  
EDUCARIA

**D. Federico Morán Abad**

Director General  
FUNDACIÓN PARA EL CONOCIMIENTO MADRI+D

**D. Félix López Capel**

Director SEK Lab Edtech Accelerator  
SEK

**D. Javier Palazón**

Director  
EDUCACIÓN 3.0

**D. Julio Albalad**

Director  
INTEF - INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL  
PROFESORADO - MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

**Dña. Marisol Gil**

Responsable de ventas de proyección  
EPSON

**Dña. Marta Nieto Novo**

Directora General de Comercio y Consumo Consejería de Economía, Empleo y  
Competitividad  
COMUNIDAD DE MADRID

**Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

## Dirección de SIMO EDUCACIÓN 2024

**Directora SIMO EDUCACIÓN:**

Nuria de Miguel

**Gerente Comercial:**

Isabel Alcántara

**Secretaría:**

Macarena Hormaechea

**Dirección de Comunicación y Marketing:**

Raúl Díez

**Dirección de Comunicación y Prensa:**

Marta Cacho

**Jefa de Prensa:**

Alejandra Elorza

**Prensa Internacional:**

Helena Valera

**Secretaría Prensa:**

Pilar Serrano

**Alejandra Elorza**

Jefe de prensa  
Tel.: +34 629 64 49 68  
[aelorza@ifema.es](mailto:aelorza@ifema.es)

**Pilar Serrano**

Prensa  
Tel.: +34 648 18 92 18  
[pilars@ifema.es](mailto:pilars@ifema.es)

