



STAND 14.1B21

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

10:30 – 11:00 123... ¡TIC! **Contenidos para todos** ¿Es posible darle a un botón y comenzar una clase? Programación y robótica para todos los niveles. Descubre como puedes tener un currículum completo y ofrecer una experiencia integral a tus alumnos

12:00 – 12:30 **Cómo tener más robots en el aula y no morir en el intento** Aumenta el ratio de robots en el aula sin gastar más de lo necesario. Conoce la solución integral de 123tic que incluye contenidos para docentes y alumnos

17:00 – 17:30 **Cómo tener más robots en el aula y no morir en el intento** Aumenta el ratio de robots en el aula sin gastar más de lo necesario. Conoce la solución integral de 123tic que incluye contenidos para docentes y alumnos

18:00 – 18:30 123... ¡TIC! **Contenidos para todos** ¿Es posible darle a un botón y comenzar una clase? Programación y robótica para todos los niveles. Descubre como puedes tener un currículum completo y ofrecer una experiencia integral a tus alumnos

STAND 14.1D07

MARTES 13

13:15-13:30 **La evaluación y el trabajo por competencias** Experiencia presentada por Javier González, del Colegio San Ignacio (Jesuitas Pamplona)

13:30-13:45 **Innovar en Bachillerato ¿es posible?** Experiencia presentada por Mireia Muruamendiaraiz, Responsable de innovación en Bachillerato de Arizmendi Ikastola

16:00-16:15 **Biblioteca de contenidos para agrupaciones educativas**

16:15-16:30 **Explotación de datos en centros y agrupaciones educativas**

17:00-17:15 **Integración con herramientas colaborativas: G Suite y Office 365**

17:15-17:30 **La gestión contable por fin forma parte de tu sistema de gestión del centro**

MIÉRCOLES 14

12:50-13:20 **Presentación del libro ¡Educación! 10 Acciones para el cambio en los sistemas de educación actuales** Sonia Díez presenta su nuevo libro ¡Educación!



Actividades de expositores

- 13:30-13:45** **Cómo estructurar un proyecto de implantación Chromebook 1x1**
Experiencia presentada por Saúl Martín, Coordinador de Innovación Educativa del Colegio Alkor
- 13:45-14:00** **Cooperar y Compartir. Co-creación de una biblioteca de recursos intercentros** Experiencia presentada por Óscar Antona Álvaro, Gestor de Proyectos Innovación GSD
- 16:00-16:15** **Gestiona el aula desde tu dispositivo móvil con la app Alexia Aula**
- 16:15-16:30** **La gestión contable por fin forma parte de tu sistema de gestión del centro**
- 17:00-17:15** **Explotación de datos en centros y agrupaciones educativas**
- 17:15-17:30** **Actividades de enseñanza y aprendizaje en un espacio colaborativo (Alexia Classroom)**

JUEVES 15

- 13:15-13:30** **Evaluación sumativa del bachillerato internacional (PAI) mediante cuestionarios con restricciones** Experiencia presentada por Ángel Bardasco, Coordinador pedagógico 2.0. de Colegios Ramón y Cajal.
- 13:30-13:45** **Trabajando en el aula con Apple School Manager** Experiencia presentada por Marta Ruiz, Joan Blasco y Diego Campos, de La Miranda.
- 16:00-16:15** **Integración con herramientas colaborativas: G Suite y Office 365**
- 16:15-16:30** **La gestión contable por fin forma parte de tu sistema de gestión del centro**
- 17:00-17:15** **Explotación de datos en centros y agrupaciones educativas**
- 17:15-17:30** **Gestiona el aula desde tu dispositivo móvil con la app Alexia Aula**



STAND 14.1A24

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

- 11:00 - 11:30** **LO QUE NO TE CUENTAN DEL PROYECTO DE DIGITALIZACIÓN**
CLAVES PARA LOGRAR EL ÉXITO ANTES Y DURANTE EL PROYECTO DE DIGITALIZACION DE TU CENTRO
- 11:30 - 12:00** **LAS TICS EN VEDRUNA: TE ENSEÑAMOS CÓMO ENSEÑAMOS**
BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE DIGITALIZACIÓN NACIONAL DE VEDRUNA EN LAS AULAS
- 16:00 - 16:30** **LO QUE NO TE CUENTAN DEL PROYECTO DE DIGITALIZACIÓN**
CLAVES PARA LOGRAR EL ÉXITO ANTES Y DURANTE EL PROYECTO DE DIGITALIZACION DE TU CENTRO
- 17:00 - 17:30** **LAS TICS EN VEDRUNA: TE ENSEÑAMOS CÓMO ENSEÑAMOS**
BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE DIGITALIZACIÓN NACIONAL DE VEDRUNA EN LAS AULAS

**Actividades de expositores**

STAND 14.1G03

MARTES 13

10:30-11:30 Taller CATEDU: Roboti a CATEDU ofrece cursos ONLINE para profesores sobre diferentes materias, entre ellas Robótica. La formación se realiza a través de MOODLE pero hemos decidido tener los CONTENIDOS de esos cursos EN ABIERTO para toda la comunidad y con licencia CC-BY-SA a través de la plataforma Gitbook. En este taller podrás ver y tocar todos los robots sobre los que CATEDU ofrece cursos, empleando autónomamente estos materiales en abierto para jugar con ellos. (BYOD: portátil, tablet o teléfono)

11:30-12:30 Taller CARLEE: Breakout in London Un Befeater de la Torre de Londres ha cometido alta traición y ha robado las Joyas de la Corona escondiéndolas por distintas zonas de la ciudad bajo 5 candados. Ayuda a recuperar las Joyas y consigue llegar hasta Buckingham Palace para entregárselas a la Reina de Inglaterra. Supera el reto mientras mejoras y practicas tu inglés. Taller para todas las edades en lengua inglesa.

12:30-13:30 Taller CAREA: arteFACTO: Música, Emociones y Redes Sociales Las diversas expresiones artísticas constituyen un lenguaje privilegiado ya que inciden tanto en el intelecto como, de manera más directa, en la emoción. En este sentido, la música y las creaciones visuales son dos canales artísticos diversos pero que vinculados van a conseguir un producto creativo capaz de movilizar nuestro componente emocional de un modo más potente.

13:30-14:30 Taller CIFPA: Simulador de carretillas. Se trata de un simulador de carretillas de elevación y transporte donde el alumno adquiere habilidades en el manejo de la carretilla de forma virtual, previo a conducir una carretilla real, a través de una prueba de habilidades en un circuito preparado al efecto.

MIÉRCOLES 14

10:30-11:30 Taller CIFPA: Simulador de carretillas. Se trata de un simulador de carretillas de elevación y transporte donde el alumno adquiere habilidades en el manejo de la carretilla de forma virtual, previo a conducir una carretilla real, a través de una prueba de habilidades en un circuito preparado al efecto.

11:30-12:30 Taller CATEDU: Roboti a CATEDU ofrece cursos ONLINE para profesores sobre diferentes materias, entre ellas Robótica. La formación se realiza a través de MOODLE pero hemos decidido tener los CONTENIDOS de esos cursos EN ABIERTO para toda la comunidad y con licencia CC-BY-SA a través de la plataforma Gitbook. En este taller podrás ver y tocar todos los robots sobre los que CATEDU



Actividades de expositores

ofrece cursos, empleando autónomamente estos materiales en abierto para jugar con ellos. (BYOD: portátil, tablet o teléfono)

12:30-13:30 Taller CARLEE: Breakout in London Un Beefeater de la Torre de Londres ha cometido alta traición y ha robado las Joyas de la Corona escondiéndolas por distintas zonas de la ciudad bajo 5 candados. Ayuda a recuperar las Joyas y consigue llegar hasta Buckingham Palace para entregárselas a la Reina de Inglaterra. Supera el reto mientras mejoras y practicas tu inglés. Taller para todas las edades en lengua inglesa.

13:30-14:30 Taller CAREA: arteFACTO: Música, Emociones y Redes Sociales Las diversas expresiones artísticas constituyen un lenguaje privilegiado ya que inciden tanto en el intelecto como, de manera más directa, en la emoción. En este sentido, la música y las creaciones visuales son dos canales artísticos diversos pero que vinculados van a conseguir un producto creativo capaz de movilizar nuestro componente emocional de un modo más potente.

JUEVES 15

10:30-11:30 Taller CAREA: arteFACTO: Música, Emociones y Redes Sociales Las diversas expresiones artísticas constituyen un lenguaje privilegiado ya que inciden tanto en el intelecto como, de manera más directa, en la emoción. En este sentido, la música y las creaciones visuales son dos canales artísticos diversos pero que vinculados van a conseguir un producto creativo capaz de movilizar nuestro componente emocional de un modo más potente.

11:30-12:30 Taller CIFPA: Simulador de carretillas. Se trata de un simulador de carretillas de elevación y transporte donde el alumno adquiere habilidades en el manejo de la carretilla de forma virtual, previo a conducir una carretilla real, a través de una prueba de habilidades en un circuito preparado al efecto.

12:30-13:30 Taller CATEDU: Roboti a CATEDU ofrece cursos ONLINE para profesores sobre diferentes materias, entre ellas Robótica. La formación se realiza a través de MOODLE pero hemos decidido tener los CONTENIDOS de esos cursos EN ABIERTO para toda la comunidad y con licencia CC-BY-SA a través de la plataforma Gitbook. En este taller podrás ver y tocar todos los robots sobre los que CATEDU ofrece cursos, empleando autónomamente estos materiales en abierto para jugar con ellos. (BYOD: portátil, tablet o teléfono)

13:30-14:30 Taller CARLEE: Breakout in London Un Beefeater de la Torre de Londres ha cometido alta traición y ha robado las Joyas de la Corona escondiéndolas por distintas zonas de la ciudad bajo 5 candados. Ayuda a recuperar las Joyas y consigue llegar hasta Buckingham Palace para entregárselas a la Reina de Inglaterra. Supera el reto mientras mejoras y practicas tu inglés. Taller para todas las edades en lengua inglesa.



Actividades de expositores



ATLANTIC DEVICES

STAND 14.1E03

MARTES 13

11:30-13:30h Speakers Corner. Un espacio de 4 metros de pizarra con display integrado e-Blackboard para exponer tus proyectos, ideas, conceptos y teorías a una audiencia variada del entorno de las tecnologías para la educación.

MIÉRCOLES 14

12:30h Colaboración entre aulas con Videoconferencia Nos conectaremos en directo a través de Logitech Meet UP con una escuela y mantendremos un debate con los alumnos para que conozcan SIMO y los productos y objetivos a los que se dirige.

JUEVES 15

12:00h Taller de Stop Motion Hue HD con Raúl Gómez Descubre la técnica de Stop Motion con Hue HD para hacer tus clases más divertidas. Taller a cargo de Raúl Gómez, profesor del CEP Pintor Sorolla de Elda (Alicante)

14:00h Escribe en el muro Abrimos el espacio de e-Blackboard a la participación de los visitantes anotando sus impresiones, ideas o comentarios en un tablón de anuncios gigante.



STAND 141001

MARTES 13

11:30 - 12:00 Activa el aprendizaje de tus alumnos integrando contenidos y herramientas TIC, en solo 5 minutos Taller- Demostración: cómo integrar de forma sencilla propuestas didácticas y contenidos digitales de aulaPlaneta con las herramientas de creación y colaboración de Microsoft Educación para activar el aprendizaje de los alumnos

MIÉRCOLES 14

17:00 - 17:30 Todo lo que necesitas para aplicar el ABP en tu día a día con aulaPlaneta Cómo trabajar mates y lengua de forma distinta sin tener que cambiarlo todo: Proyectos aulaPlaneta



STAND 14.1C03

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

12h Conectividad inalámbrica con monitores i3 Touch Conecta tu tablet, móvil, portátil, etc inalámbricamente

13h Pizarra digital 135" gran formato i3 Board conozcamos el nuevo gran



formato 3,15 x 1,20 metros

16h IMO learn cubbos interactivos conoce el trabajo en equipo en clase

17h easy meeting.net servicio de videoconferencia para educación

bMaker

STAND 14.1B11

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

11.00 Presentación de bMaker Una innovadora propuesta para aprender programación y robótica en el aula

13.00 Presentación de bMaker Una innovadora propuesta para aprender programación y robótica en el aula

16.00 Presentación de bMaker Una innovadora propuesta para aprender programación y robótica en el aula



STAND C05

MARTES 13

11 a 11:30 Drones como herramienta STEM Los drones son una herramienta transversal en la educación STEM y no sólo en tecnología. Ven a conocer como introducirlos en tu aula

MIÉRCOLES 14

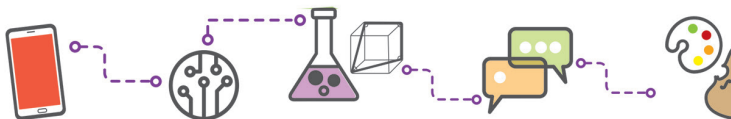
11 a 11:30 Drones como herramienta STEM Los drones son una herramienta transversal en la educación STEM y no sólo en tecnología. Ven a conocer como introducirlos en tu aula

16:30 a 17 Drones como herramienta STEM Los drones son una herramienta transversal en la educación STEM y no sólo en tecnología. Ven a conocer como introducirlos en tu aula

JUEVES 15

11 a 11:30 Drones como herramienta STEM Los drones son una herramienta transversal en la educación STEM y no sólo en tecnología. Ven a conocer como introducirlos en tu aula

16:30 a 17 Drones como herramienta STEM Los drones son una herramienta transversal en la educación STEM y no sólo en tecnología. Ven a conocer como introducirlos en tu aula



Actividades de expositores



MARTES 13

Todo el día Muestra de trabajos ROBOTICA EN SECUNDARIA: Muestra de trabajos

MIÉRCOLES 14

Todo el día Muestra de trabajos STEAM EN PRIMARIA: Muestra de trabajos

JUEVES 15

Todo el día Muestra de trabajos STEAM EN SECUNDARIA



STAND 14.1G17

MARTES 13

12:00 - 13:00 Voladd, una impresora 3D en tu centro educativo Taller demostrativo de la nueva impresora 3D Voladd para el sector educativo, descubriremos todo su potencial y su exclusiva plataforma online

MIÉRCOLES 14

12:00 - 13:00 Dibuja en 2D e imprime en 3D con Dibuprint3D y Voladd Taller demostrativo de nuestro software Dibuprint 3D y las nuevas posibilidades en educación de la impresora 3D Voladd.



STAND 1C11-1C13

MARTES 13, MIÉRCOLES 14

11,30h PROJECTIA - Trabaja en ABP de forma fácil y ahorra tiempo ¡Ahorra tiempo! Descubre cómo aplicar el ABP de una forma fácil con la única plataforma especializada

12,30h edebé Robótica- Un proyecto fácil, guiado y adaptado al aula Ven y experimenta cómo reforzar tus contenidos en infantil de forma lúdica con la robótica



17h PROJECTIA - Trabaja en ABP de forma fácil y ahorra tiempo ¡Ahorra tiempo!

Descubre cómo aplicar el ABP de una forma fácil con la única plataforma especializada

18h edebé Robótica- Un proyecto fácil, guiado y adaptado al aula Ven y experimenta

cómo reforzar tus contenidos en infantil de forma lúdica con la robótica

JUEVES 15

11,30h PROJECTIA - Trabaja en ABP de forma fácil y ahorra tiempo ¡Ahorra

tiempo! Descubre cómo aplicar el ABP de una forma fácil con la única plataforma especializada

12,30h edebé Robótica- Un proyecto fácil, guiado y adaptado al aula Ven y

experimenta cómo reforzar tus contenidos en infantil de forma lúdica con la robótica



STAND 14 1A28

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

11:00h Prowise ProConnect. Interacción con un simple click Las pantallas

Prowise Touchscreen permiten interactuar con Pc's, tablets u otros dispositivos en tiempo real. También compartir la pantalla con los alumnos y utilizar herramientas interactivas como tests, encuestas etc...

Prowise Reflect. Mostrar los dispositivos de los alumnos en la pantalla.

Como centrar la atención de los alumnos proyectando sus dispositivos en la pantalla, sin cables, fácil y rápido

17:00h La lección de la semana y table tools El contenido incluido con las

pantallas PROWISE Touchscreen. La lección de la semana es un tema sobre actualidad que se incorpora al catálogo de contenido cada miércoles. Además veremos como convertir la pantalla en una mesa y aprender jugando con las 200 table tools también gratuitas.

Competición table tools Participa y llévate un premio



Actividades de expositores



STAND 14.1B17

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

13:30-13:50 Análítica avanzada para tu LMS con Intelliboard IntelliBoard es la plataforma de informes y analítica más completa para su LMS, proporcionando servicios analíticos e informes a las comunidades e instituciones educativas que desean analítica avanzada para su plataforma LMS. Ven a conocer cómo Intelliboard te ayudará a ofrecer la mejor formación online posible.

17:30-17:50 Análítica avanzada para tu LMS con Intelliboard IntelliBoard es la plataforma de informes y analítica más completa para su LMS, proporcionando servicios analíticos e informes a las comunidades e instituciones educativas que desean analítica avanzada para su plataforma LMS. Ven a conocer cómo Intelliboard te ayudará a ofrecer la mejor formación online posible.



MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

11:30 Demostración de Aula RAE Aula RAE es uno de los módulos de Enclave RAE —la plataforma de la Real Academia Española— diseñado para alumnos y docentes.

17:30 Demostración de Aula RAE Aula RAE es uno de los módulos de Enclave RAE —la plataforma de la Real Academia Española— diseñado para alumnos y docentes.



STAND 14. 1A06

MARTES 13

10.30 Destination Imagination Instant Challenge Reto instantáneo que tendrá que resolver con un equipo en un máximo 10 minutos. En cada reto alguien tendrá que escoger de la bolsa un número que decidirá el reto que se lleve a cabo en cada ocasión. Duración de la actividad 20 minutos



Actividades de expositores

- 12:00 Conciencia ciudadana y conocimiento del territorio a través de la Gamificación** Aplicación informática presentada en forma de juego didáctico con el propósito de fomentar el conocimiento de los diferentes aspectos del territorio en los que se pone de manifiesto la estrecha relación entre el ser humano, el medio y el impacto que esta relación genera en ambas partes.
- 13:00 Financiación de proyectos** Programas europeos y financiación de proyectos educativos
- 16:00 Animación a la lectura a través del Mindfulness** Cuentacuentos para trabajar el pensamiento consciente, el yoga y la relajación.
- 17:30 Destination Imagination Instant Challenge** Reto instantáneo que tendrá que resolver con un equipo en máximo 10 minutos. En cada reto alguien tendrá que escoger de la bolsa un número que decidirá el reto que se lleve a cabo en cada ocasión. Duración de la actividad 20 minutos
- 18:30 Animación a la lectura a través del Breakout educativo** Juego en el que hay que afrontar retos sobre la literatura de un autor o autora concretos con el fin de aprender jugando. El objetivo es abrir una caja con diferentes candados y para conseguir los códigos que la abren tienen que superar una serie de pruebas que van aumentando de complejidad. En su interior se encuentra un diploma que acredita la superación de la misión y un ejemplar de la obra de dicho autor/a para que rote a lo largo del curso y se lea en casa con la familia.
- Todo el día Gran muralla de contactos**

MIÉRCOLES 14

- 10:30 Destination Imagination Instant Challenge** Reto instantáneo que tendrá que resolver con un equipo en un máximo 10 minutos. En cada reto alguien tendrá que escoger de la bolsa un número que decidirá el reto que se lleve a cabo en cada ocasión. Duración de la actividad 20 minutos
- 11:30 Financiación de proyectos** Programas europeos y financiación de proyectos educativos
- 12:00 Conciencia ciudadana y conocimiento del territorio a través de la Gamificación** Aplicación informática presentada en forma de juego didáctico con el propósito de fomentar el conocimiento de los diferentes aspectos del territorio en los que se pone de manifiesto la estrecha relación entre el ser humano, el medio y el impacto que esta relación genera en ambas partes.
- 12:30 PILAR, una federación de laboratorios remotos, ejemplos de cooperación internacional en innovación educativa** Ponencia en la sala Rosa a las 12:30. Presentación del proyecto europeo de cooperación PILAR, para el aprendizaje, la enseñanza y la capacitación práctica



Actividades de expositores

16:00 Animación a la lectura a través del Mindfulness Cuentacuentos para trabajar el pensamiento consciente, el yoga y la relajación.

17.30 Destination Imagination Instant Challenge Reto instantáneo que tendrá que resolver con un equipo en máximo 10 minutos. En cada reto alguien tendrá que escoger de la bolsa un número que decidirá el reto que se lleve a cabo en cada ocasión. Duración de la actividad 20 minutos

Animación a la lectura a través del Breakout educativo Juego en el que hay que afrontar retos sobre la literatura de un autor o autora concretos con el fin de aprender jugando. El objetivo es abrir una caja con diferentes candados y para conseguir los códigos que la abren tienen que superar una serie de pruebas que van aumentando de complejidad. En su interior se encuentra un diploma que acredita la superación de la misión y un ejemplar de la obra de dicho autor/a para que rote a lo largo del curso y se lea en casa con la familia.

Todo el día Gran muralla de contactos Pásate por nuestro stand y colabora poniendo una pieza de Keva Planks a la muralla de contactos. El jueves 15 se podrá ver el efecto dominó que se creará al quitar una pieza.

JUEVES 15

10.30 Destination Imagination Instant Challenge Reto instantáneo que tendrá que resolver con un equipo en un máximo 10 minutos. En cada reto alguien tendrá que escoger de la bolsa un número que decidirá el reto que se lleve a cabo en cada ocasión. Duración de la actividad 20 minutos

12:00 Conciencia ciudadana y conocimiento del territorio a través de la Gamificación Aplicación informática presentada en forma de juego didáctico con el propósito de fomentar el conocimiento de los diferentes aspectos del territorio en los que se pone de manifiesto la estrecha relación entre el ser humano, el medio y el impacto que esta relación genera en ambas partes.

13:00 Financiación de proyectos Programas europeos y financiación de proyectos educativos

16:00 Animación a la lectura a través del Mindfulness Cuentacuentos para trabajar el pensamiento consciente, el yoga y la relajación.

Animación a la lectura a través del Breakout educativo Juego en el que hay que afrontar retos sobre la literatura de un autor o autora concretos con el fin de aprender jugando. El objetivo es abrir una caja con diferentes candados y para conseguir los códigos que la abren tienen que superar una serie de pruebas que van aumentando de complejidad. En su interior se encuentra un diploma que acredita la superación de la misión y un ejemplar de la obra de dicho autor/a para que rote a lo largo del curso y se lea en casa con la familia.



Actividades de expositores

17.30 Destination Imagination Instant Challenge Reto instantáneo que tendrá que resolver con un equipo en máximo 10 minutos. En cada reto alguien tendrá que escoger de la bolsa un número que decidirá el reto que se lleve a cabo en cada ocasión. Duración de la actividad 20 minutos

18.30 Efecto dominó con Keva A las 18.30 quitaremos una pieza de Keva para ver cómo la muralla construida crea el efecto dominó con todas las piezas que se habrán ido colocando durante los tres días de SIMO educación.

Todo el día Gran muralla de contactos Pásate por nuestro stand y colabora poniendo una pieza de Keva Planks a la muralla de contactos. El jueves 15 se podrá ver el efecto dominó que se creará al quitar una pieza.

Flexbot

STAND 14.1 B 01

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

Toda la jornada Robótica educativa desde cero Exposición en directo de nuestra propuesta didáctica y proyectos que se pueden realizar para aprender robótica educativa sin tener experiencia previa.

Toda la jornada Sesión de consultoría Mini sesión de asesoría y consultoría ara aquellos profesores, centros y empresas que quieran implementar la robótica educativa y no saben por dónde empezar.



STAND 14.1D15

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

11:00:00 (30min) Diseño y adaptación de los espacios de las aulas en los nuevos modelos educativos Un aprendizaje colaborativo que ha de integrar un proceso de trabajo y unos espacios cuya configuración se adecue a los mismos. Los espacios de trabajo son mucho más que unas paredes que forman un aula. Son espacios flexibles, confortables, con buena acústica, conexiones flexibles, espacios que facilitan el uso de las TICs y cuyas paredes se pueden pintar.



Actividades de expositores

- 12:00:00(30min)** **Aprendizaje colaborativo basado en retos** Un modelo de aprendizaje diferente está cada vez más presente en las agendas educativas de los países más avanzados. El Aprendizaje Colaborativo Basado en Retos es nuestra propuesta de trabajo en el aula.
- 14:00:00(30min)** **Evaluación por competencias orientada hacia la evolución** El uso de las nuevas metodologías de aprendizaje exigen cambiar también nuestro enfoque de evaluación. Presentamos nuestro enfoque y herramienta SET de evaluación por competencias orientada hacia la evolución del alumnado.
- 15:00:00(30min)** **STEAM en FPEuskadi** No son científicos pero analizan los problemas como si lo fueran. No son geek (personas fascinadas por la tecnología y la informática) pero encuentran nuevos usos a la tecnología. No son ingenieros pero desarrollan soluciones. No son artistas pero tienen ideas resolutivas que aportan valor. No son matemáticos pero utilizan algoritmos y buscan la lógica y la exactitud.
- 17:00:00(30min)** **Despliegue del modelo ETHAZI en FPEuskadi** El cambio del modelo de aprendizaje desde una perspectiva de sistema. Trabajando en red. ¡Juntos mucho mejor!
-



STAND 14.1C10

MARTES 13

- 11:00** Alumnos Proyecto Colegio Mirasur
12:30 Proyecto Colegio Mirasur
13:30 Colegio Mirasur - Minerales con Hologramas
16:00 Rodrigo Egido - Everyone can code
17:30 Carlos Castillo - Creatividad con Apple Pencil

MIÉRCOLES 14

- 11:00** Alumnos Colegio Litterator Innovando clase en primaria
12:30 Guillermo Toledo - Creaptividad
13:30 Colegio Litterator - Innovando clase en primaria
16:00 José Ramon Navarro - Implantando tecnología en territorio hostil
17:00 Vicente Estrada - Elije tu propia aventura con keynote



JUEVES 15

Horario Título actividad Breve descripción

11:00 Alumnos CEIP Colegio Santo Domingo . Nuevas estrategias pedagógicas

13:30 Alejandro Serrano - Proyecto Selene, Asociación AUPA y Grupo Attendis

16:00 Oscar Martin Centeno - Comunicacion en los centros educativos

17:00 Diego Campos y Marta Ruiz - iSupport La Miranda



STAND 14.1D11

MARTES 13

10-11:30 Experiencia de trabajo colaborativo en un espacio Reinvent The Classroom en directo con alumnos Los alumnos trabajarán en un aula Reinvent The Classroom de manera colaborativa , usando las últimas tecnologías de HP/Intel

11:30-12:00 ¿Qué es el aula Reinvent The Classroom? Charla explicativa sobre qué es el aula RTC

12:00-13:30 Trabajo por proyectos con alumnos en directo Los alumnos trabajarán en un aula Reinvent The Classroom de manera colaborativa , usando las últimas tecnologías de HP/Intel

13:30-14:00 El aula del futuro ya es real. Descubre el proyecto Reinvent The Classroom Charla explicativa sobre la realidad del aula RTC y los proyectos que se han creado

16:00-17:00 Experiencias educativas en el aula Reinvent The Classroom Uno de los colegios que ya cuenta con aula RTC nos contará cómo han trabajado sus alumnos y nos contarán de primera mano sus proyectos

MIÉRCOLES 14

10-11:30 Experiencia de trabajo colaborativo en un espacio Reinvent The Classroom en directo con alumnos Los alumnos trabajarán en un aula Reinvent The Classroom de manera colaborativa , usando las últimas tecnologías de HP/Intel

12-12:30 Las zonas de trabajo en un aula Reinvent The Classroom ¿Cómo podemos trabajar en un aula RTC? Las diferentes partes del aula

13-13:30 Metodologías innovadoras en el aula RTC ¿Qué nuevas metodologías podemos trabajar en el aula RTC?



Actividades de expositores

- 16-17:30 Experiencia de trabajo colaborativo en un espacio Reinvent The Classroom en directo con alumnos** Los alumnos trabajarán en un aula Reinvent The Classroom de manera colaborativa , usando las últimas tecnologías de HP/Intel
- 17-17:30 Las 3 claves de la gestión del cambio digital en educación** Charla en la que veremos cómo gestionar el cambio digital en nuestro centro educativo para tener éxito

JUEVES 15

- 10-11:30 Experiencia de trabajo colaborativo en un espacio Reinvent The Classroom en directo con alumnos** Los alumnos trabajarán en un aula Reinvent The Classroom de manera colaborativa , usando las últimas tecnologías de HP/Intel
- 12-12:30 ¿Qué es el proyecto RTC? ¿Cómo implantarlo en mi centro? ¿Cómo podemos contar con un aula RTC en nuestro centro?**
- 13-13:30 Las 3 claves de la gestión del cambio digital en educación** Charla en la que veremos cómo gestionar el cambio digital en nuestro centro educativo para tener éxito
- 16-16:30 Dispositivos especiales educativos en el aula RTC** Veremos los dispositivos con los que profesorado y alumnado trabajan en el aula RTC



STAND 14.1D10

MARTES 13

- 10:15 El viaje ciclista como innovación educativa** Presentado por IDEO
- 10:35 Electricidad a partir de las plantas** Presentado por BiooED
- 10:55 Proyecto de gamificación en matemáticas primaria** Experiencia Colegio Martín de los Heros
- 11:15 Trabajo por proyectos y evaluación por rúbricas** Presentado por Clickedu
- 11:35 Experiencia Colegio Alkor** Experiencia Colegio Alkor
- 11:55 Gamificación y Personalización del Aprendizaje. Parte 1** Presentado por Amco
- 12:15 Gamificación y Personalización del Aprendizaje. Parte 2** Presentado por Amco
- 12:35 Proyecto EuropeanValley** Experiencia Colegio Europeo
- 12:55 Desarrollo de competencias y habilidades para el siglo XXI** Presentado por EIM



- 13:15 Gangs of New Technologies: prevención cyberbullying** Experiencia Colegio Nazaret Oporto
- 13:35 Experiencia Colegio Montision** Experiencia Colegio Montision
- 13:55 Experiencia Colegio Sant Josep Obrer** Experiencia Colegio Sant Josep Obrer
- 16:15 Future Classroom** Experiencia Colegio Paidos
- 16:35 Experiencia Colegio Santa Madgalena Sofia** Experiencia Colegio Santa Madgalena Sofia
- 16:55 Seguridad en el aula** Presentado por Faronics
- 17:15 Tocs de llum (deporte y energía)** Experiencia Colegio Oms i de Prat
- 17:35 Learning English with Learning Path** Presentado por Amco
- 17:55 Experiencia educativa innovadora** Experiencia Colegio Sant Antoni Abat
- 18:15 Robótica en primaria** Experiencia Colegio Nuestra Señora de la Paz

MIÉRCOLES 14

- 10:15 Desarrollo de la Creatividad: El Atelier** Experiencia Colegio Juan de Valdés
- 10:35 Paletas de inteligencias** Experiencia Colegio Virgen de Mirasierra
- 11:15 Innovación Educativa: Moda o necesidad** Experiencia Fundació Tròms
- 11:35 Seguridad por capas** Presentado por Faronics
- 11:55 Operación BEIJERINCK** Experiencia Colegio Valle del Miro
- 12:15 Un proyecto de gamificación para 6º** Experiencia Colegio Valle del Miro
- 12:35 Experiencia Colegio Claretianas** Experiencia Colegio Claretianas
- 12:55 Assesment by skills with a digital platform** Presentado por Amco
- 13:15 Comunicación con las familias** Presentado por Clickedu
- 13:35 Fracaso escolar** Presentado por el Dr. Pere Marquès
- 13:55 Evaluación competencial** Experiencia Colegio Cristo Rey Zaragoza - Calasancio
- 16:15 Gamificación y Personalización del Aprendizaje. Parte 1** Presentado por Amco
- 16:35 Gamificación y Personalización del Aprendizaje. Parte 2** Presentado por Amco
- 16:55 Desarrollo de habilidades emocionales, sociales y cognitivas de orden superior utilizando juegos de estrategia.** Presentado por EIM
- 17:15 Experiencia Colegio Cristóbal Colón** Experiencia Colegio Cristóbal Colón
- 17:35 Think Maker: Emprendimiento social y tecnológico para afrontar retos medioambientales** Experiencia Colegio Madre de Dios Bilbao



Actividades de expositores

JUEVES 15

10:15 Proyecto del 600 eléctrico Experiencia Colegio San Patricio

10:35 - -

10:55 Proyecto de emprendimiento Experiencia Colegio Internacional Aravaca

11:15 Gamificación y Personalización del Aprendizaje. Parte 1 Presentado por Amco

11:35 Gamificación y Personalización del Aprendizaje. Parte 2 Presentado por Amco

11:55 Scape room Experiencia Colegio Menesiano

12:15 Mejora de la lectura comprensiva Presentado por EIM

12:35 Experiencia de éxito de implantación tecnológica en el Colegio San Jose SSCC Sevilla Experiencia Colegio San Jose SSCC

12:55 EmocionaT en familia Experiencia Colegio Salesianos San Rafael (Elche)

13:15 Evaluación por rúbricas Presentado por Clickedu

13:35 El alumno en el centro del aprendizaje Experiencia Colegio Virolai

13:55 Learning English with Learning Path Presentado por Amco

16:15 Iniciativa Legislativa Popular Experiencia Vedruna Cataluña

16:35 Implantación de la tecnología en el centro educativo Experiencia Colegio SSCC Miranda de Ebro

16:55 Indicadores del centro y la tecnología del Big Data Presentado por Clickedu

17:15 - -

17:35 Experiencia colegio Pendiente

17:55 Experiencia Colegio Alhucema Experiencia Colegio Alhucema

18:15 Prevención del acoso escolar AEPAE y SAME Bulling



MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

todo el día Sorteo Ozobot Ven a visitarnos a nuestro stand y podrás ganar un Ozobot, el pequeño robot inteligente educativo.



STAND 14.1G04

JUEVES 15

18h Sorteo de una suscripción anual Sorteo entre todas las escuelas infantiles que hayan pasado por nuestro stand



Comunidad
de Madrid

STAND 14.1E00

MARTES 13

10:00 - 14:00 Visualización de las imágenes mediante un radioenlace.

Actividad relacionada con instalaciones de radiocomunicaciones, infraestructura de redes de datos y sistemas de telefonía y circuito cerrado de TV a cargo del centro de formación profesional IES Barajas de Madrid.

10:00 - 14:00 Establecimiento de una llamada telefónica utilizando la tecnología de VoIP. Se trata de una actividad que combina la utilización de una red de datos para la realización de llamadas telefónicas sin coste mediante protocolos de VoIP a cargo del centro de formación profesional IES Barajas de Madrid.

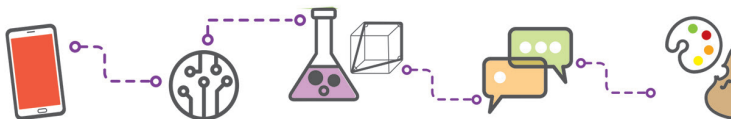
10:00 - 14:00 Demostración de una instalación fotovoltaica autónoma. Actividad que representa el uso del autoconsumo energético a través de instalaciones fotovoltaicas a cargo del centro de formación profesional IES Barajas de Madrid.

10:00 - 14:00 Simulación de soldadura mediante realidad aumentada. Se trata de una actividad que representa la realización de los procesos de fabricación, montaje y reparación de elementos de calderería, tuberías, estructuras metálicas y carpintería metálica aplicando las técnicas de soldeo a cargo del centro de formación profesional IES Barajas de Madrid.

16:00 - 19:00 Diseño y realización de prótesis, pelucas y maquillajes sociales, profesionales y artísticos. Se trata de una actividad relacionada con el desarrollo de proyectos de caracterización para producciones audiovisuales y escénicas, en talleres y estudios de caracterización y en empresas dedicadas al maquillaje profesional a cargo del centro de formación profesional IES Barrio de Bilbao de Madrid.

MIÉRCOLES 14

10:00 - 14:00 Exhibición de modding PC y montaje y configuración de ordenadores y periféricos. Actividad relacionada con la instalación, configuración y mantenimiento de sistemas microinformáticos, aislados o en red, así como redes locales en pequeños entornos a cargo del centro de formación profesional IES La Arboleda de Alcorcón.



Actividades de expositores

- 10:00 - 14:00 Animación musical y visual en vivo y en directo.** Actividad en el ámbito del sonido para producciones de cine, vídeo, televisión, multimedia, radio, industria discográfica, espectáculos a cargo del centro de formación profesional IES La Arboleda de Alcorcón.
- 16:00 - 19:00 Exhibición de modding PC y montaje y configuración de ordenadores y periféricos.** Actividad relacionada con la instalación, configuración y mantenimiento de sistemas microinformáticos, aislados o en red, así como redes locales en pequeños entornos a cargo del centro de formación profesional IES La Arboleda de Alcorcón.
- 16:00 - 19:00 Animación musical y visual en vivo y en directo.** Actividad en el ámbito del sonido para producciones de cine, vídeo, televisión, multimedia, radio, industria discográfica, espectáculos a cargo del centro de formación profesional IES La Arboleda de Alcorcón.

JUEVES 15

- 10:00 - 14:00 Patronaje de artículos de confección en textil y desarrollo de modelaje de prendas sobre maniquí.** Actividad en el área de confección industrial de elaboración de patrones y escalados ajustados al diseño de los componentes de los artículos y organización y gestión técnica de los procesos de producción a cargo del centro de formación profesional IES Santa Engracia de Madrid.
- 16:00 - 18:00 Planificación y desarrollo de patrones para el modelo a confeccionar mediante el uso de sistemas informáticos.** Actividad en el área de confección industrial de elaboración de patrones y escalados ajustados al diseño de los componentes de los artículos y organización y gestión técnica de los procesos de producción a cargo del centro de formación profesional IES Santa Engracia de Madrid.

Newline

STAND 14.1E06

MARTES 13

- 10:00** El ilustrador Fran P. Lobato estará dibujando en vivo en nuestras pantallas interactivas y firmando sus dibujos durante toda la jornada.
- 10:30** Ven a disfrutar de nuestro desayuno tecnológico. Arranca la mañana con un completo desayuno acompañado por la presentación de los Software de colaboración Montage y Zoom.



Actividades de expositores

- 11:30** Super Mario Maths. Gamificación del curso de matemáticas elaborado en Genially por el maestro Fernando Martí Pardo.
- 13:00** Presentamos Displaynote, la herramienta para fomentar la presentación y la colaboración entre distintos dispositivos en entornos educativos.
- 17:00** El youtuber y profesor del canal 'Mates con Andrés' nos ofrecerá una clase de matemáticas de lo más interactiva.

MIÉRCOLES 14

- 10:00** El ilustrador Fran P. Lobato estará dibujando en vivo en nuestras pantallas interactivas y firmando sus dibujos durante todo el día.
- 11:00** Demostración del software de anotación Ideamax, la herramienta para sacar el máximo provecho a la colaboración en entornos universitarios y escuelas de negocio.
- 12:00** Ven a nuestro picoteo tecnológico y a la presentación de todas nuestras novedades.
- 13:00** Presentamos el software educativo con mediateca de recursos propio: MozaBook de Mozaik.
- 16:00** Ven a conocer Oktopus de Quizdom, el sencillo software de presentación y colaboración para entornos educativos.

JUEVES 15

- 10:00** El ilustrador Fran P. Lobato estará dibujando en vivo en nuestras pantallas interactivas y firmando sus dibujos durante todo el día.
- 11:00** La profesora de la Universidad de Valladolid Susana Álvarez nos enseñará a crear, jugar y compartir con Kahoot en nuestras pantallas interactivas.
- 13:00** Ven a aprender matemáticas con el youtuber e influencer 'Profe 10 de mates'. ¡Las matemáticas pueden ser muy divertidas!
- 16:00** Aprende a tomar notas rápidas, esbozar y dibujar en las capturas de pantalla y en Office en el Área de trabajo de Windows Ink.

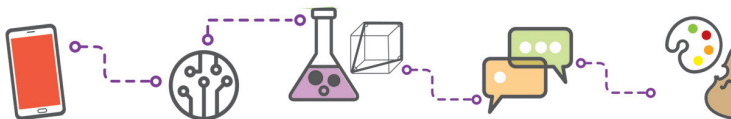
PlayFilm

MARTES 13

- 13h** Casos de éxito: eLearning con Vídeo Interactivo
- 17h** Taller presencial: Cómo crear un Vídeo Interactivo para formar a tus alumnos

MIÉRCOLES 14

- Horario** Título actividad Breve descripción
- 11h** Por qué apostar por una formación efectiva, interactiva y gamificada--
- 13h** Casos de éxito: eLearning con Vídeo Interactivo
- 17h** Taller presencial: Cómo crear un Vídeo Interactivo para formar a tus alumnos



Actividades de expositores

JUEVES 15

- 11h Por qué apostar por una formación efectiva, interactiva y gamificada
- 13h Casos de éxito: eLearning con Vídeo Interactivo
- 17h Taller presencial: Cómo crear un Vídeo Interactivo para formar a tus alumnos



STAND 14.1 E02A

MARTES 13

- 16,30-17,00h. Pon en marcha el laboratorio online de idiomas más innovador y efectivos del mercado. Aprende sin miedo un 2º y 3º idioma. Aprendizaje virtual de idiomas personalizado y orientado a tu segmento de estudios o profesión.
- 15,30-16,30h Innova con nuevos modelos pedagógicos online de apoyo al profesorado y a los estudiantes. El nuevo ROL del docente y el estudiante. Taller dirigido a los docentes en el que se plantea cómo perder el miedo al cambio transformacional con nuevos modelos innovadores pedagógicos y de competencias.

SAMSUNG

STAND 14.1D02

MARTES 13

- 10:00 El mago matemático Antonio Camina
- 10:30 Visita Institucional
- 11:30 Rueda de Prensa de Samsung
- 12:00 Proyecto Explora - Realidad Virtual en entornos educativos Actividad organizada por CEIP PIO DEL RIO HORTEGA, VALLADOLID. CASTILLA Y LEON.
- 12:30 La empatía es el motor del futuro, y la tecnología, la forma de llevarlo a cabo Ponencia impartida por Gema Climent, fundadora y Directora General de Nesplora
- 13:00 Proyecto Explora - Realidad Virtual en entornos educativos Actividad organizada por CEIP PIO DEL RIO HORTEGA, VALLADOLID. CASTILLA Y LEON.
- 16:15 Un reto de trabajo colaborativo con tablets: "Viajamos y nos conocemos" Ponencia impartida por el CEIP AGUANAZ de Cantabria
- 17:00 El mago matemático Antonio Camina

MIÉRCOLES 14

- 10:30 Do IT App Actividad organizada por Samsung
- 11:00 Dos compañeros de viaje, dos tecnologías participan unidas en ¡educación! Samsung Knox + IMTLazarus Ponencia impartida por IMT y Samsung
- 11:30 Proyecto Explora - Realidad Virtual en entornos educativos Actividad organizada por CEIP SANSUEÑA, SANTIBAÑEZ DE VIDRIALES, ZAMORA. CASTILLA Y LEON.



- 12:00 Proyecto Socio Escuela** Ponencia impartida por Dr. Arango - Comunidad de Madrid
- 12:30 Música con tecnología DJ coding**
- 13:00 Proyecto Explora - Realidad Virtual en entornos educativos** Actividad organizada por CEIP SANSUEÑA, SANTIBAÑEZ DE VIDRIALES, ZAMORA. CASTILLA Y LEON.
- 16:15 Los nuevos espacios educativos del Chimy** Ponencia impartida por el centro CEIP Chimisay de Santa Cruz de Tenerife
- 17:00 Música con tecnología DJ coding**

JUEVES 15

- 10:30 Do IT App** Actividad organizada por Samsung
- 11:00 Evolución del entorno educativo digital del Colegio San Ignacio** Ponencia impartida por el centro San Ignacio de Oviedo
- 11:30 Empatía y reflexión a través de un videojuego** Actividad organizada por Celia Rodríguez, de Nesplora
- 12:00 Internet en el aula: claves para una gestión segura** Ponencia impartida por Nuri Mora, Directora del CEIP Catalunya de Sant Cugat del Vallés.
- 12:30 Do IT App** Actividad organizada por Samsung
- 13:00 Realidad Virtual en el aula del Futuro** Actividad organizada por Level5
- 16:15 Proyecto de implementación de tablets en un Colegio Internacional** Ponencia impartida por el centro Xàbia International College de Alicante

STEAM SCHOOL
IN-A-BOX

STAND 14.1F30

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

- 11:00 KINDER & KIDS CODING IN-A-BOX: Método para dar clases de robótica a niños que no saben ni leer ni escribir.** STEAM SCHOOL IN-A-BOX Enseñar programación y robótica a niños muy pequeños, que no saben ni leer ni escribir ni los números es posible con el método adecuado. Le desvelamos las claves para lograrlo, con ejemplos de proyectos y dinámicas reales que usamos en Kinder&KidsCoding-In-A-Box, la línea para los más pequeños del método para enseñar programación y robótica en los colegios STEAM SCHOOL IN-A-BOX.
- 12:00 JUNIOR CODING IN-A-BOX: Cómo trabajar las Matemáticas y otras asignaturas STEAM en Primaria a través de la programación y la robótica.** STEAM SCHOOL IN-A-BOX Con lenguajes de programación como Scratch, los alumnos no solo aprenden pensamiento computacional, sino que también pueden aprender transversalmente competencias matemáticas y de otras asignaturas STEAM.



Actividades de expositores

- 13:00 TEENS CODING IN-A-BOX: Proyectos de Internet de las cosas para Secundaria y Bachillerato a través de simuladores. STEAM SCHOOL IN-A-BOX** Con STEAM SCHOOL IN-A-BOX los alumnos tendrán a su alcance tecnologías punteras como Internet de las Cosas. Realizarán proyectos de ingenieros utilizando una pedagogía activa con retos, aprendizaje por descubrimiento, trabajo en equipo y aprender haciendo. Utilizarán un potente simulador con el que los colegios evitan la compra de costosas equipaciones.
- 16:00 KINDER & KIDS CODING IN-A-BOX: Método para dar clases de robótica a niños que no saben ni leer ni escribir. STEAM SCHOOL IN-A-BOX** Enseñar programación y robótica a niños muy pequeños, que no saben ni leer ni escribir ni los números es posible con el método adecuado. Le desvelamos las claves para lograrlo, con ejemplos de proyectos y dinámicas reales que usamos en Kinder&KidsCoding-In-A-Box, la línea para los más pequeños del método para enseñar programación y robótica en los colegios STEAM SCHOOL IN-A-BOX.
- 17:00 JUNIOR CODING IN-A-BOX: Cómo trabajar las Matemáticas y otras asignaturas STEAM en Primaria a través de la programación y la robótica. STEAM SCHOOL IN-A-BOX** Con lenguajes de programación como Scratch, los alumnos no solo aprenden pensamiento computacional, sino que también pueden aprender transversalmente competencias matemáticas y de otras asignaturas STEAM.
- 18:00 TEENS CODING IN-A-BOX: Proyectos de Internet de las cosas para Secundaria y Bachillerato a través de simuladores. STEAM SCHOOL IN-A-BOX** Con STEAM SCHOOL IN-A-BOX los alumnos tendrán a su alcance tecnologías punteras como Internet de las Cosas. Realizarán proyectos de ingenieros utilizando una pedagogía activa con retos, aprendizaje por descubrimiento, trabajo en equipo y aprender haciendo. Utilizarán un potente simulador con el que los colegios evitan la compra de costosas equipaciones.

Synology®

STAND 14.1A10

MARTES 13

- 12:00 - 12:30 Colaboración educativa** Como Synology Drive facilita la colaboración de distintos documentos en tiempo real entre los profesionales o los alumnos de un centro
- 16:00-16:30 Virtualización** Virtualizar sistemas operativos en un servidor Synology para ahorrar costes en nuestro centro

MIÉRCOLES 14

- 12:00 -12:30 Sincronización total de ficheros gracias a SYNOLOGY**
Sincornizaremos en tiempo real la información contenida en nuestras nubes como por ejemplo de Google o Microsoft con nuestro servidor NAS y viceversa
- 16:00 - 16:30 Seguridad Total; todos los backups posibles de nuestra información** Mostraremos todas las opciones de Backup disponibles en un servidor NAS de Synology para garantizar la protección TOTAL



JUEVES 15

12:00 - 12:30 Video vigilancia segura de nuestro centro educativo Como la aplicación de video vigilancia gratuita de Synology puede construir un sistema eficaz de video vigilancia de un centro



STAND 14.1E10

MARTES 13

10 a 10-30h Comunicación segura y legal Charla descriptiva de la plataforma número 1 de comunicación educativa

12-30 a 13h Solicitar pagos a través de una app Demo diaria plataforma TokApp con funcionalidad de pago

MIÉRCOLES 14

10 a 10-30h Cómo afecta la GDPR al colegio Charla normativa en protección de datos y donde afecta a los centros

11-30 a 12h Las tendencias educación más innovadoras 18-19 Presentación libro colaborativo de nuevas tendencias educación

12-30 a 13h Solicitar pagos a través de una app Demo diaria plataforma TokApp con funcionalidad de pago

JUEVES 15

12-30 a 13h ~Solicitar pagos a través de una app Demo diaria plataforma TokApp con funcionalidad de pago



STAND 14.1.F09

MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15

Durante todo el día Formación non stop Mostraremos nuestra nueva interfaz de nuestro sistema antiplagio "view 7". Mostraremos nuestras integraciones con los diferentes LMS. Resolveremos cualquier tipo de pregunta. Explicaremos el análisis que realiza nuestro sistema antiplagio. Explicaremos las distintas formas de usar el sistema



VICENS VIVES

MIÉRCOLES 14

11.30 Scottie Go! Programación básica para niños. Scottie Go! es un juego de programación para estudiantes a partir de 6 años, que permite crear secuencias, ordenando piezas de cartón manipulables, y ejecutarlas a través de una aplicación móvil. Scottie Go! contiene 91 retos para iniciarse en el pensamiento computacional. Cómo trabajar con Scottie Go! en el aula y qué beneficios tiene esta metodología serán los temas centrales de esta ponencia impartida por los dos profesores del Mirabal International School, basada en su experiencia con sus alumnos.

**Actividades de expositores****STAND** 14.1D13**MARTES 13**

- 12:00 Fomentando una cultura de Innovación con Google For Education .** Por Gonzalo Romero (Responsable de Google para educación España) Como ayuda Google for Education a los profesores y alumnos a transformar la educación
- 13:00 Microsoft Teams.** Por Victor Arenzana (Coordinador TIC en el Colegio Sagrada familia Hijas de Jesús) El trabajo colaborativo en el aula con la ayuda de Microsoft Teams
- 16:00 Gamificación en el ala. RPG Maker, flip classroom y classcraft.** Por David Bravo (Responsable TIC del colegio Arula) Como mejorar los resultados curriculares a través de la gamificación.
- 17:30 Novedades Google Classroom.** Por Balbino Fernandez (Google Trainer y experto en transformación digital) Novedades de la herramienta Classroom de Google para facilitar el trabajo al profesor

MIÉRCOLES 14

- 10:45 Blocksí.** Solucion de filtrado en la nube y análisis de tendencias Blocksí es la solución más avanzada y verátil del mercado de análisis de tendencias y filtrado de Internet en la nube Chromebook, implementada en miles de distritos escolares desde 2011.
- 12:00 La plataforma de aprendizaje de Microsoft.** Por Ovi Barceló (Solution Specialist Modern Classroom Microsoft Western Europe) Motivar y preparar a los estudiantes para el futuro con Windows y Office en el aula.
- 13:00 Toky Labs. Stem en la nube.** Por Ignacio Martín (Responsable de Toky Maker) La herramienta más innovadora del mundo para pasarse a las disciplinas STE (A) M. Combina todo lo que se requiere en el currículo a través de proyectos integrales.
- 16:00 Liderar el cambio en el centro educativo.** Por Oscar Abellón (director de Escolapios Soria y Google Innovator) Los pasos que ha llevado a cabo y cómo para que la implantación esté siendo un éxito desde el departamento directivo
- 17:30 Herramientas accesibles para tu aula inclusiva.** Por Andrea Plaza (Responsable de Formación de Microsoft Educación España) Garantizar que los estudiantes puedan acceder al aprendizaje independientemente de las limitaciones sociales, físicas y económicas con las herramientas Office

JUEVES 15

- 10:45 Trabajo colaborativo con Smart Learning Suite** Combinar clases, evaluaciones y colaboración de los alumnos basado en juegos. Conecta a alumnos y profesores con experiencias de aprendizaje.
- 12:00 Texthelp. Mates y ciencias en G Suite.** Por Oscar Secorun (Education Manager en Texthelp y Google Innovator) Crear matemáticas y ciencias fácilmente en cualquier aplicación de G Suite.
- 13:00 100 años no son nada, cómo transformar una institución centenaria en Google Reference School.** Por Oscar Vázquez (Director de Salesianos Estrecho escuela referente de Google) El impacto de la tecnología en el proceso de aprendizaje para convertirse en Google Reference School.
- 17:00 Entrega de Premios** Se entregarán los premios del reto que se llevará a cabo en el stand durante la feria.

**STAND** 14.1C19**MARTES 13, MIÉRCOLES 14, JUEVES 15**

- Ininterrumpido Taller creación 3D con Lápis 3D** Aprenda a modelar objetos directamente en el espacio con una mini impresora 3D en la mano (Lápis 3D)