

SIMO EDUCACIÓN INNOVA



GRUPO ORMO - ORMOGRAF SA

STAND 14.1F05

CLOUBI®

Cloubi es una plataforma online de origen finlandés que permite a centro de enseñanza, profesores y editores crear contenidos educativos digitales interactivos siguiendo su propia filosofía y los valores educativos de la escuela del S XVI.

edebé

EDEBE

STAND 14.1C11

AMIGO - smArt teM LearnInG ecOsystem

Este entorno inmersivo para Primaria y Secundaria ha sido creado para facilitar el uso de metodologías centradas en el alumno y en los entornos de aprendizaje personalizados (PLE).



CIFRA EDUCACION SL

STAND 14.1B12

App Cifra Educación

Una aplicación de gestión integral de centros de enseñanza y de comunicación que dispone de versión para dispositivos móviles y que alerta cuando se recibe un mensaje de cualquier usuario del centro



Esri España

STAND 14.1A14

Esri School Program

Además de acceso gratuito a ArcGIS, el software geoespacial con mapas 2D y 3D, este programa incluye de contenidos educativos y formativos tanto para alumnos como para profesores.



COMPLUBOT S.L.

STAND 14.1F08

CRUMBLE JUNIOR

Esta plataforma robótica compatible con bloques de construcción (LEGO) permite programar por bloques con alumnos a partir de 4º de Primaria.



ROBOTRONICA

STAND 14.1C21

The Robot Museum, Pase Educativo

Robótica, gamificación y Breakout Edu se unen en esta iniciativa con la que los estudiantes aprenden los conceptos básicos de la robótica y electrónica, junto con valores como cooperación, injusticia y creatividad.



Macmillan Education y BQ

STAND 14.1B11

bMaker

Dirigida a alumnos de entre 8 y 15 años, esta solución incluye una plataforma digital y los kits de robótica necesarios para facilitar el aprendizaje de programación y robótica gracias a su filosofía 100% digital y su metodología basada en el aprendizaje cooperativo, práctico y por resolución de proyectos



Promethean LTD

STAND 14.1D08

Promethean Whiteboard App

Esta aplicación para los paneles interactivos ActivPanel de la firma permite dividir el espacio de trabajo en dos partes para fomentar el trabajo colaborativo y reconoce gestos sobre su superficie como hacer zoom o borrar el contenido.

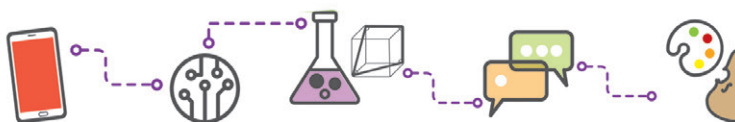


ALLNET

STAND 14.1E14

Brick'R'Knowledge

Un kit electrónico que permite interconectar 'bricks' de forma sencilla para crear circuitos y programar su funcionamiento con software de código abierto.



EDELVIVES

Grupo Edelvives

STAND 14.1D06

La leyenda del legado

Este proyecto para Primaria busca convertir al alumno en protagonista de su aprendizaje gracias a la gamificación. Ofrece además un módulo generador de evaluaciones y otro de rúbricas.



im educamos

SM

STAND 14.1D03

Apprender

Una tienda de aplicaciones educativas que atiende a todas las etapas y las principales materias, potenciando el desarrollo de las inteligencias múltiples en un entorno seguro para los alumnos.



Atlantic Devices Post Print, S.L.

STAND 14.1E03

Smart e-Blackboard G3

Esta pizarra de gran tamaño (4 metros) tiene una doble funcionalidad: es a la vez una pizarra tradicional y una pantalla HD multitáctil colaborativa.



Flexbot

STAND 14.1B01

Flexbot ClassPack Primaria

Diferentes kits de electrónica y robótica que permiten incorporar estas disciplinas de manera transversal y colaborativa en asignaturas tan diversas como la Música o las Ciencias Naturales.

SMART

crambo

Smart

STAND 14.1D12

Solución integral TIC para centros educativos SMART

Esta solución se sustenta en tres pilares: formación, hardware y software. Puede personalizarse según las necesidades de cada centro y complementarse con kits de STEAM, visualizadores de documentos, sistemas de mantenimiento remoto de equipos...



Vicenc Vives

EDITORIAL VICENS VIVES

STAND C13 - Edutech Cluster

Scottie Go!

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

SAMSUNG

SAMSUNG

STAND 14.1D02

Galaxy Tab S4

Esta tableta con pantalla de 10,5 pulgadas y sistema operativo Android puede transformarse en un ordenador tradicional cuando se utiliza con el accesorio DeX.



CAMP TECNOLÓGICO

STAND 14.1F17

DOBOT MAGICIAN

Un brazo robótico que acerca el mundo de la industria 4.0 a los estudiantes de Secundaria, Bachillerato, FP y universidades.



MICROSOFT

STAND 14.1D01

#MicrosoftEDULab

Este espacio tiene como objetivos crear un espacio de interacción y exploración con las nuevas tecnologías, desarrollar competencias del siglo XXI y potenciar un trabajo colaborativo y de calidad entre la comunidad educativa, entre otros.

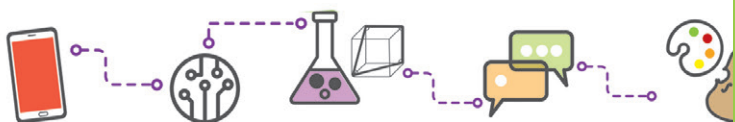
CASIO

CASIO

STAND 14.1D05

ESCUELAS LIBRES DE MERCURIO

Los primeros centros certificados como 'Escuelas libres de mercurio' están trabajando ya con ecoproyectores con tecnología LED-láser y con itinerarios sostenibles.



HP

STAND 14.1D11

HP Elite Slice G2 con Intel Unite

Este equipo con procesador Intel Core vPro permite conectar el ordenador del profesor o el alumno de forma inalámbrica para compartir materiales y colaborar en tiempo real.

edebé

EDEBE

STAND 14.1C13

PROJECTIA - PLATAFORMA DIGITAL ABP

Plataforma digital que permite la puesta en marcha de la metodología ABP, permitiendo gestionar proyectos propios o de terceros. Crea, duplica o personaliza tus propios proyectos o los de tus compañeros de escuela o institución, generando así un banco propio de proyectos; comunica y organiza las tareas de los alumnos; realiza tareas cooperativas entre participantes y grupos; sincroniza documentos y calendario con Google Drive y Office 365; sube tu propio contenido a la nube y cuenta con la biblioteca edebé en la nube, creando un entorno seguro de búsqueda.