



STAND 12G10

Acer TravelMate Spin B118

Dispositivo convertible de 11" que los alumnos pueden utilizar de diversos modos. Desde leer a redactar trabajos, tomar apuntes, dibujar o ver un vídeo, este dispositivo puede asumir todo tipo de tareas escolares y es compatible con la solución Acer TeachSmart, que ofrece nuevas formas de interactuar en clase.

Acer Chromebook 11 N7 (C731)

Chromebook 11 N7 está diseñado para secundar una experiencia de aprendizaje inmersiva. Incluye una carcasa robusta y un teclado a prueba de salpicaduras con teclas de difícil extracción. Ofrece una buena autonomía de la batería; un funcionamiento silencioso sin ventilador, y un diseño de bisagra de 180° que permite la colaboración y el uso compartido dentro y fuera del aula.

Acer CloudProfessor

kit básico del IoT (Internet of Things) que combina hardware, software y la nube. Es una manera sencilla para principiantes de aprender a codificar, descubrir cómo funciona la nube y cómo lanzar sus propias creaciones al mundo del IoT. Compatible con dispositivos Android, Chrome OS e iOS.



STAND 12G05

Ecoproyectores

Tecnología de proyección ecológica basada en una fuente luminosa laser-led, libre de mercurio, que aporta un menor consumo, elimina la necesidad de cambiar la lámpara. El rendimiento de la luminosidad es constante durante toda la vida del producto. Permite la despreocupación total por parte del profesorado del correcto funcionamiento de estas herramientas pedagógicas.

COMPLUBOT: Compluino 03

Robot educativo basado en Arduino y al servicio de los docentes, por su efecto motivador entre el alumnado y por la capacidad de sintetizar múltiples disciplinas (mecánica, electrónica, programación, matemáticas, arte...) en un único contexto. Está diseñado para trabajar robótica en contextos educativos orientada a alumnos de Ed. Secundaria y Bachillerato e incorpora una amplia selección de sensores y actuadores.



STAND

eBeam Smart Marker

EBeam es un producto que permite que las anotaciones tomadas sobre una pizarra de borrado en seco convencional se transmitan a dispositivos móviles o PCs conectados desde cualquier punto del mundo a la sesión, en tiempo real, a través de un software o APP.

|| EDELVIVES

STAND 12G06

Next 2.0

Forma parte del proyecto Next Robótica Edelvives que apuesta por la introducción de la robótica educativa en los centros con el fin de trabajar con contenidos curriculares mediante la robótica. Se trata de un robot de suelo para 1º y 2º de educación primaria con mandos de direccionalidad y conexión bluetooth. Se puede programar su movimiento, sonidos y luces desde una APP.

Ta-Tum

Plataforma gamificada que permite dinamizar la lectura en el aula. Planteamiento novedoso de animación a la lectura en el ámbito escolar a partir de la unión del ámbito digital con la gamificación. Esta plataforma permite tanto leer como realizar actividades sobre los libros leídos.

Vicens Vives DIGITAL

STAND 12H18

Cubetto

Es un amigable robot de madera que enseña a los más pequeños las bases de programación de forma lúdica y mediante el juego sensorial. Está aprobado por el método Montessori e inspirado en la tortuga LOGO y no necesita conectarse a ninguna tablet ni a cualquier otro tipo de soporte tecnológico.

esentia | edebé

STAND 12F17

Enfant Teacher

APP desarrollada para la gestión del aula infantil que dispone de agenda personalizada y que permite a los alumnos, padres, tutores, etc. enviar alertas, notificaciones y mensajes desde cualquier dispositivo móvil, así como crear galerías de imágenes con comentarios. Se integra con las RRSS del centro y es adaptable a cada idioma de la CCAA.

EPSON® EXCEED YOUR VISION

STAND

Epson eb710. Solución láser interactiva WUXGA de ultracorta distancia para el sector educativo que proporciona imágenes de alta luminosidad e interactividad táctil y mediante dos lápices. Su característica innovadora se encuentra en la capacidad de trabajar en blending (duplica pantalla) creando pantallas digitales de hasta 6 metros de ancho. Además permite el aprendizaje colaborativo.



STAND 12E09

Colección Actiflex

Se trata de una colección de mobiliario fabricado en España y dirigido a las nuevas necesidades de la enseñanza colaborativa que incluye las TIC. Con muebles flexibles, modulares, rápidamente desplazables y silenciosos, para moldear cada aula de acuerdo a las necesidades pedagógicas de cada materia.

Flexbot

STAND 12F05

Little engineer Kit

Un Kit y un libro para alumnos de 4º-5º de Primaria de electrónica que permite a los niños crear circuitos eléctricos de manera segura, sencilla y divertida. Además de aprender sobre energías renovables desde un punto de vista tecnológico. El libro del estudiante en español permite al docente enseñar el temario cómodamente sin tener que rebuscar contenido en Internet en inglés.

Little explorer Kit

Además del libro del estudiante con introducción teórica a electricidad y electrónica y diferentes proyectos y circuitos, este producto proporciona toda clase de componentes electrónicos que se conectan mediante cables cocodrilo. Permite mezclar el mundo de las manualidades con las nuevas tecnologías.

Little friend Kit

Un Kit y un libro para 4º-5º de Primaria de electrónica para crear tarjetas de felicitación con luz y sonido sin cables. Proporciona un rollo de pegatina conductora para conectar toda clase de componentes. El libro del estudiante en español permite al docente enseñar el temario cómodamente sin tener que rebuscar contenido en Internet en inglés.

Panda painter Kit

Kit y libro para 1º-2º de Primaria de electrónica para crear monstruos a los que se les encienden los ojos o emiten sonidos sin usar cables. Permite a niños de edades tan pequeñas poder crear circuitos eléctricos de manera segura, sencilla y divertida. El libro del estudiante en español permite al docente enseñar el temario cómodamente sin tener que rebuscar contenido en Internet en inglés.

CTOUCH[®] The power to engage

STAND 12F08

CTOUCH Leddura 2Share 75 UHD

Especialmente diseñado para compartir contenido digital sin necesidad de cables, desde cualquier dispositivo y con máxima seguridad. Facilita el acceso a una pantalla interactiva y la función de anotación. Ofrece la posibilidad de mostrar 4 pantallas al mismo tiempo, y de multitoque en todas ellas. Además el formato All in One, permite tener todo lo imprescindible al alcance de cualquier metodología de trabajo educativo en los distintos software.



STAND 12115

HP EliteBook x360 1030 G2

El delgado y ligero portátil HP EliteBook x360 1030 G2 ofrece 5 modos diferentes de funcionamiento (trabajar, compartir, presentar, conferencia y escritura), una alta seguridad y batería de hasta 16 horas y media. HP Sure Start Gen34 protege contra los ataques de BIOS, mientras que la pantalla de privacidad integrada opcional HP Sure View y Sure Click dejan fuera de juego a los hackers visuales con el simple toque de un botón. HP Active Pen proporciona además una experiencia de escritura natural, y el teclado HP Collaboration Keyboard permite compartir fácilmente las creaciones.

HP Z VR Backpack

HP Z VR Backpack es una mochila que ofrece la libertad de moverse y mantener una inmersión total en realidad virtual con gran rendimiento visual. Gracias a sus capacidades de acoplamiento en una docking, se transforma en una estación de trabajo de escritorio gestionable y potente que permite disfrutar de experiencias de realidad virtual de forma segura y eficaz, simulando todo tipo de entornos. Incluye un procesador Intel® Core™ i7 vPro™ que proporciona la potencia necesaria para procesar las aplicaciones rápidamente y el chipset vPro.

Impresoras multifunción HP Pagewide A3

Las impresoras multifunción A3 de HP con tecnología PageWide, permiten imprimir a color a un precio asequible y consumiendo menos energía, y una mejora de la productividad gracias a la tecnología Smart Device Services de HP. Estos equipos incorporan avanzadas funciones de seguridad para combatir el creciente número de amenazas y proteger tanto las impresoras como los datos y documentos.

intra líneas

STAND 12E27

Intralineas

Plataforma de lectura digital para mejorar la comprensión lectora de alumnos entre 8 y 18 años y apoyar al profesorado en la enseñanza eficaz y continuada de la lectura, aplicando actividades y estrategias que la investigación de las últimas décadas han considerado efectivas para mejorar esta competencia.



STAND 12G01

Microsoft Teams

Aplicación para el trabajo en equipo que crea un área de trabajo entre grupos donde compartir y almacenar archivos comunes. Se pueden compartir todo tipo de contenidos en el timeline de un chat, de forma que toda la información sobre una clase, asignatura o colegio quede almacenada a posteriori en carpetas y sea de fácil acceso para todos los integrantes. Permite una integración con la nube, de forma que se pueda trabajar y editar documentos directamente desde la aplicación y a tiempo real.

Intune para Educación

Software de gestión de dispositivos Windows 10 pensado para simplificar el proceso de instalación, configuración, administración y control de PCs y Tablets para el aula. Una respuesta innovadora a las necesidades de los docentes que buscan incorporar la tecnología en el aula con recursos escasos o pocas nociones de IT.



MUNDOFELIZ GAMES

STAND 12I21

TinTaranTin, piano & music for young minds

TintaranTin es un software y método de pedagogía musical para aprender a tocar el piano y leer partituras, desde muy temprana edad. El método, con aspecto de juego, es un serio planteamiento pedagógico progresivo que permite, por primera vez, a los niños pequeños tocar y leer partituras sin esfuerzo.

STEAM SCHOOL IN-A-BOX

NEMÓTICA CONSULTORA

STAND 12J27

The Funtastic School: Es un sistema ED TECH de educación escolar basado en el método del aprendizaje social. Permite eliminar el libro de texto de las asignaturas de matemáticas y lengua de infantil y primaria. THE FUNTastic SCHOOL es una APP ED-TECH accesible desde un PC o una Tablet.

Steam School IN-A-BOX: Método con material de aula interactivo que permite que cualquier profesor -sepa o no sepa programar- pueda dar las clases de programación y robótica que cumplen con el temario oficial completo.



PLANIFICACIÓN DE ENTORNOS TECNOLÓGICOS

STAND 12E29

Blackboard Ally: Producto centrado en el ámbito de la creación de contenidos didácticos accesibles en formato online que, además permite la evaluación de dichos contenidos de manera automática y fomenta el aprendizaje online para personas con cualquier discapacidad.



POSSIBLE EVALUACIÓN Y DESARROLLO, S.L

STAND 12H02C

Mine Academy: Proyecto de contenidos educativos digitales para afrontar el currículo de 5º y 6º de educación primaria empleando Minecraft: Education Edition como vehículo del aprendizaje. Convierte a los alumnos en jugadores por equipos que desarrollarán, a través de diferentes actividades y aventuras en cada unidad didáctica (misión), las competencias requeridas en el currículo oficial. Ofrece al docente la secuencia de aprendizaje completa a través de una guía didáctica integrada y la formación necesaria para poder dirigir el desarrollo de las sesiones en aula



STAND 12G09

ActivPanel V5

Se trata de una pantalla interactiva basada en Android™ con un diseño que permite a los centros de enseñanza ampliar las funciones del dispositivo progresivamente según los avances de la tecnología. La innovadora tecnología InGlass permite una escritura fluida, natural y sin retardo. Dispone de una pizarra instantánea para escribir a mano, convertir a texto, borrar con la palma de la mano y guardar las notas capturadas digitalmente.



STAND 12J15

Intelitek CoderZ EV3 Coding Robots Curriculum

Plataforma en línea de aprendizaje STEM a través de la simulación de programación de robots virtuales 3D del popular sistema LEGO Education EV3. Se basa en programación por bloques Blockly y en lenguaje Java. Contiene un amplio currículo educativo que se puede aplicar a partir del 1º de ESO para cubrir distintas temáticas relacionadas con la robótica, la programación y en general materias de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas.

Robotics BT Beginner: (Kit de introducción a la robótica) Fischertechnik

Conjunto de piezas de construcción y unidad de programación con 12 ejemplos prácticos sobre temas de control, automatización y robótica. Pensado para alumnos a partir de los 10 años. Permite poner en marcha el trabajo de las materias STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) en el aula a través del aprendizaje basado en proyectos de forma atractiva y amena tanto para alumnos como para profesores.

Robot Marty

Robot educativo de código abierto, tarjeta controladora ROS de diseño propio compatible con Raspberry Pi, programable on Python y Scratch. La estructura del robot también es de distribución libre y se puede imprimir a partir de ficheros STL en cualquier impresora 3D que acepte este formato. Su forma humanoide, los movimientos asociados a sus extremidades y el control de las expresiones de su rostro generan gran empatía con el usuario

Aisoy1 KiK

Aisoy1 KiK es un robot emocional que establece vínculos afectivos con los niños que estimulan su curiosidad de forma natural. Permite desarrollar las capacidades e inteligencias múltiples de los niños, llevándolos a un nivel cognitivo superior, a su propio ritmo de aprendizaje.

SAMSUNG

STAND 12G03

DeX

Samsung DeX permite conectar un Galaxy S8/S8+ y Note8 a un monitor, teclado y ratón para disfrutar de una experiencia de escritorio con la tecnología del teléfono. Simplemente, conectando el teléfono a DeX Station se pueden usar aplicaciones, revisar documentos, hacer presentaciones, y establecer o comprobar notificaciones en una interfaz de escritorio.



STAND 12J21

Botter

Es una aplicación IoT (internet of things) en educación, combinada con conceptos de Learning Analytics. Explora una interfaz de usuario, la del robot, distinta a la pantalla tradicional. El prototipo desarrollado va a ser independiente del tipo de robot por lo que puede adecuarse a cada organización en particular



Collaborate Naturally™

STAND 10G02

SMART Board Serie 2000

Monitor no táctil de SMART diseñado para las aulas que necesitan algo más que una pantalla básica. La función de compartir pantalla de forma inalámbrica y el diseño no táctil convierten a la serie 2000 en perfecta para mostrar clases y presentaciones desde todo tipo de dispositivos. La resolución 4K Ultra HD permite que esas mismas clases y presentaciones tengan un aspecto increíble.

SMART Board Serie 7000

Monitor interactivo de 75"-86", con nueva tecnología HyPr que mejora la precisión del toque y la escritura. Permite hasta 10 toques simultáneos con diferentes herramientas y el reconocimiento de objetos (distingue entre mano, rotuladores o borrador). Con cuatro rotuladores para máxima colaboración; tecnología iQ; y la posibilidad de compartir pantalla desde cualquier dispositivo hacia el monitor inalámbricamente.



TECH TALENTS

STAND 2E12

Platypoox

Plataforma de aprendizaje personalizado y gestor de contenidos para profesores y alumnos. Ofrece, por un lado, una plataforma de contenidos, materias, proyectos y actividades reales de aula y funciona, por otro, como planificador de actividades, lo que permite al docente una herramienta para preparar e incluso impartir sus clases de manera individualizada



STAND 12F29

XYZPrinting da Vinci Color

Impresora 3D a todo color que usa la tecnología 3DColorJet y que combina la impresión por inyección de tinta con la impresión 3D por deposición fundida (FDM).