

SIMO EDUCACIÓN 2025 presenta las últimas soluciones tecnológicas para la educación

Del 28 al 30 de octubre de 2025, en IFEMA MADRID

Madrid, 23 de octubre de 2025.- Las firmas líderes del sector muestran sus últimas novedades aplicadas a la educación, en el **Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa, SIMO EDUCACIÓN**, que organiza IFEMA MADRID, y que celebrará su undécima edición del 28 al 30 de octubre. Un evento que precisamente tiene en esta ocasión como leit motiv la ***“Tecnología y pedagogía: la alianza que impulsa la innovación educativa en tiempos de IA”***, y que una vez más se confirma como el mayor escaparate comercial para las nuevas tecnologías destinadas a la educación. La Feria vuelve a contar con la colaboración de **EDUCACIÓN 3.0**, y el apoyo del **Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, INTEF**, dependiente del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

Abacus lleva a SIMO Educación 2025 las últimas novedades en tecnología educativa

WhalesBot llega por primera vez a España de la mano de Abacus como distribuidor exclusivo y se presentan innovaciones de LEGO® Education, Classwise y otras marcas referentes

Abacus participa en SIMO Educación 2025, con las propuestas más innovadoras en recursos para el aprendizaje STEAM, la robótica y las nuevas metodologías pedagógicas. Una de las grandes novedades será la presentación de WhalesBot, que llega a España de la mano de Abacus como distribuidor exclusivo. La empresa de origen chino, pionera en robótica educativa, ofrece un catálogo que va desde robots programables para ciclo infantil hasta drones con sensores para etapas educativas avanzadas. Además, WhalesBot traerá por primera vez a nuestro país la competición internacional Enjoy AI, un reto formativo y global para centros y estudiantes.

Talleres y novedades exclusivas

El stand de Abacus contará con un espacio dedicado a LEGO® Education, con talleres prácticos donde se presentará el nuevo producto LEGO® Education Ciencias, pensado para que el profesorado y los equipos directivos de centros educativos exploren conceptos científicos a través de la construcción, la experimentación y la resolución de retos reales. Al mismo tiempo, se realizarán sorteos diarios para dar a conocer Classwise, un dispositivo

Nota de Prensa

sin pantallas que recoge respuestas inmediatas del alumnado y fomenta la participación activa.

También se mostrarán las novedades de Fischertechnik, con soluciones técnicas de gran calidad especialmente valoradas en la formación profesional, así como las últimas propuestas de las principales marcas del sector. Abacus es distribuidor exclusivo en España de TTS, Photon, Classwise y WhalesBot, y Global Partner de micro:bit, con una amplia gama de accesorios compatibles

Impacto y compromiso con la educación

Más allá de los productos, Abacus quiere remarcar su apuesta por los servicios de formación y acompañamiento al profesorado y a los centros educativos, con el objetivo de que la introducción de la tecnología en las aulas se convierta en una herramienta pedagógica efectiva y transformadora. Tal como destaca Anna Rosenfeld, Directora estratégica de Abacus Educación, *'la robótica y la tecnología educativa no solo son herramientas para aprender programación, sino que pueden transformar el aprendizaje en todos los ámbitos, y por eso es clave que los centros y docentes se sientan acompañados en este proceso de cambio'*.

En este contexto, en el último año, Abacus ha impartido 8.462 formaciones en toda Cataluña, Valencia y Baleares con la participación de 158 formadores. Los contenidos han incluido robótica, audiovisuales, paneles digitales y aulas vivenciales. En total, se han llevado a cabo más de 15.800 horas de formación. Gracias a ello, se ha formado al profesorado de todo el país para utilizar más de 228.000 robots en las aulas.

Para Lluís Molas, Director de Robótica y Tecnología en Abacus, *'la colaboración con marcas internacionales como WhalesBot nos permite ampliar las oportunidades formativas del alumnado y conectar las aulas de nuestro país con iniciativas globales como Enjoy AI. Es una manera de situar a la comunidad educativa catalana y española en el centro de la innovación mundial en robótica y STEAM'*. Con más de 15 años de experiencia en el ámbito STEAM, Abacus reafirma su compromiso con la innovación y con el desarrollo de metodologías educativas, que preparen al alumnado para los retos del futuro.

En su misión de seguir mejorando funcionalidades para ofrecer una plataforma de alta calidad y adaptada a las necesidades reales de los centros educativos, **Additio App** ha aplicado mejoras y actualizaciones en sus herramientas dedicadas a la gestión económica y administrativa. Estas mejoras han permitido optimizar importantes funcionalidades para

Nota de Prensa

mejorar la experiencia de usuario y cubrir más necesidades del día a día de los centros educativos.

Una de las herramientas que se ha visto optimizada es la gestión de la facturación escolar. Si bien Additio App ya contaba con una potente herramienta de facturación automatizada, las últimas actualizaciones han permitido incorporar funcionalidades más avanzadas, como la asignación de etiquetas, una mejor visualización del tablero o la conexión directa con el portal de familias para ver los recibos. Esto permite ahorrar tiempo al equipo administrativo y ofrecer más transparencia a las familias.

El tablero de informes también se ha visto optimizado con las últimas actualizaciones, ofreciendo un tablero totalmente personalizable a las necesidades de cada centro educativo, y con plantillas preconfiguradas que facilitan la toma de decisiones en pocos clics.

En los últimos meses, Additio App ha optimizado otras herramientas que forman parte del módulo de gestión económica y administrativa, como por ejemplo el CRM, el gestor de proyectos, el gestor de comedor y extraescolares, o el control de horas de los empleados, entre otras herramientas.

Una plataforma todo-en-uno que cubre todas las necesidades de los centros

Todas las funcionalidades de Additio App, desde el módulo de gestión económica y administrativa hasta el gestor académico y la plataforma de comunicación, se integran perfectamente, permitiendo centralizar toda la gestión del centro en un único lugar.

Con módulos para generar horarios con IA, gestionar matriculaciones, crear boletines académicos, enviar campañas de email marketing, o incluso un LMS, Additio App cubre todas las necesidades del centro, tanto administrativas como académicas. Los centros educativos valoran poder trabajar con una única plataforma completa, fiable y con una sólida trayectoria en el sector, evitando depender de múltiples herramientas externas.

Sobre Additio App

Additio App (stand 5C07) es una plataforma todo-en-uno para la gestión escolar, la evaluación competencial, la comunicación y la gestión económica y administrativa, que ofrece a los centros una gestión centralizada desde un único lugar, facilitando las tareas del día a día de docentes y equipos directivos. Se adapta a todo tipo de instituciones y etapas educativas, y cumple rigurosamente con todas las normativas de seguridad y privacidad de datos.

Nota de Prensa

Additio App forma parte de Sdvi Group, grupo líder europeo en soluciones educativas. El conjunto de herramientas de Sdvi Group incluye mensajería, gestión de asistencia, programación, calificación y mucho más, lo que hace que los flujos de trabajo escolares diarios sean más sencillos, seguros y eficaces. La empresa tiene su sede en Coblenza (Alemania) y actualmente cuenta con unos 230 empleados en varios países europeos y de Latinoamérica, dando servicio a más de 22.000 centros educativos.

Para más información: Ivet Cano; Marketing; Stand 5C07; ivet.cano@additioapp.com
<https://additioapp.com/>

Las apps de **Alexia** mejoran la experiencia de docentes y familias. Alexia, la solución líder en gestión educativa desarrollada por Educaria, refuerza su apuesta por la movilidad y la accesibilidad, con importantes mejoras en sus aplicaciones móviles. La compañía presenta en SIMO Educación 2025 diferentes novedades, que amplía las posibilidades de uso facilitando el día a día de docentes y familias. Esta evolución refuerza la visión de una gestión educativa más conectada, práctica y adaptada a las necesidades reales de cada usuario.

Novedades para el profesorado:

La nueva aplicación de docentes permite trabajar desde tableta o Chromebook con el cuaderno del profesorado, una herramienta que facilita la planificación, la evaluación competencial y el seguimiento del alumnado desde cualquier lugar. Además, los docentes pueden pasar lista, consultar su agenda y organizar sus actividades con total comodidad, optimizando el tiempo de gestión.

Novedades para las familias:

Por su parte, la app de familias incorpora la posibilidad de gestionar actividades extraescolares directamente desde el móvil, facilitando la inscripción y el seguimiento de las actividades del alumnado. También incluye la nueva agenda infantil, que permite consultar de forma sencilla la información diaria, fortaleciendo el vínculo entre el centro y las familias. Todo esto se suma a las funcionalidades que las familias ya disfrutaban desde la app: concertar entrevistas, recibir comunicados, consultar calificaciones, actividades y tareas, justificar incidencias o realizar pagos de recibos, entre otras.

Nota de Prensa

Compromiso con la innovación educativa

Educaria, empresa desarrolladora de Alexia, cuenta con más de 2 millones de usuarios en su ecosistema educativo y está certificada en I+D+i por la Agencia de Certificación en Innovación Española (ACIE). Una compañía de referencia en el sector, que forma parte del comité organizador de SIMO Educación.

AlexIA: la inteligencia artificial que evoluciona la gestión educativa, en SIMO Educación 2025

La Suite Educativa Alexia evoluciona y presenta en SIMO Educación 2025 su nueva solución de inteligencia artificial: AlexIA. Diseñada para transformar la gestión educativa mediante automatización inteligente, de forma personalizada y garantizando la seguridad en el uso de datos. El nuevo Asistente Inteligente es la primera solución de IA que los centros pueden encontrar. Automatiza tareas administrativas, valida y corrige datos, y sugiere acciones de mejora, simplificando la gestión en momentos clave del curso. Su objetivo es liberar tiempo de gestión para que el foco vuelva al aula, mejorando la eficiencia y la calidad educativa.

Características destacadas:

- Automatización inteligente: realiza validaciones automáticas, genera alertas y sugiere acciones reparadoras.
- Asistencia conversacional: ofrece ayuda mediante lenguaje natural, acompañando al usuario en cada paso.
- Experiencia personalizada: ajusta la experiencia según las necesidades de cada usuario.
- Tranquilidad en el uso: prioriza la protección de los datos y el cumplimiento normativo
- Supervisión humana: detrás de cada proceso, hay personas que acompañan, supervisan y garantizan el rumbo.

La educación vive un momento de cambio profundo. La irrupción de la inteligencia artificial, la necesidad de nuevos modelos de aprendizaje y el bienestar emocional en las aulas están reconfigurando el mapa educativo. En ese contexto, ocho empresas del ecosistema EdTech han decidido unirse para lanzar una propuesta inédita: **Alianza EdTech**, una colaboración que da vida a “La ruta de la innovación educativa”, que podrá visitarse en el stand 5B11.

Nota de Prensa

Más que un espacio expositivo, el stand funciona como un recorrido vivo, una conversación entre distintas formas de entender el aprendizaje. Cada parada invita a descubrir una herramienta, una experiencia o una idea que, desde la práctica, intenta responder a una pregunta central: *¿Y si la educación fuera distinta?*

“La transformación educativa no se logra con discursos, sino con experiencias reales que cambian la manera en que enseñamos y aprendemos”, explican desde la Alianza EdTech. “Por eso hemos querido unir voces muy diferentes, pero con una misma visión: repensar la educación desde la innovación, la pedagogía y la tecnología y hacer de la educación un espacio más humano, más creativo y más inclusivo”.

Ocho proyectos que reimaginan el aprendizaje

Directores, profesores, estudiantes y visitantes en general encontrarán propuestas que abarcan desde la inteligencia artificial hasta el bienestar emocional, pasando por la lectura, la ciencia, el e-learning, la formación docente, las plataformas de evaluación o la creación de contenidos educativos personalizados y recursos editoriales.

El recorrido reúne apps educativas, herramientas de gestión y software para centros, junto a experiencias inmersivas con realidad aumentada y videojuegos. En conjunto, la ruta ofrece una visión práctica de cómo tecnología, innovación y pedagogía pueden convivir y complementarse en el aula.

- Kumubox es la plataforma todo en uno que conecta a una comunidad de más de 90.000 docentes innovadores, ofreciendo formaciones certificadas, recursos listos para el aula y herramientas con IA. www.kumubox.com
- Limitless Education propone un laboratorio virtual donde los alumnos de primaria investigan animales, planetas o el Coliseo romano sin salir del aula. www.limlessedu.app
- MiniTales te permite crear cuentos en tiempo real y adecuarlos por completo a la situación, los valores o el mensaje que se quiere transmitir a los niños, tanto en casa como en clase. www.minitales.app
- Socratic AI – STEAM Future presenta para los colegios la IA Socrática, la “máquina de preguntar y hacer pensar”. www.socraticai.ed
- Reditorial ofrece a los docentes la posibilidad de crear sus propios contenidos educativos personalizados, reduciendo hasta un 80 % los costes frente a editoriales tradicionales. www.reditorial.es

Nota de Prensa

- Mundoestudiante impulsa una red de centros basada en el método Barbeito, un sistema de enseñanza personalizada que atiende las necesidades de cada alumno tanto en físico como en digital.
- Diveinside es una herramienta de prevención y detección temprana que ayuda a los centros educativos a cuidar del bienestar de sus alumnos.
- Glifing aporta un método científico que mejora la fluidez y comprensión lectora con seguimiento en tiempo real.

Una ruta hacia el futuro educativo

Durante el recorrido, los asistentes podrán sellar su pasaporte educativo en cada una de las ocho paradas, explorar nuevas metodologías y participar en el sorteo de un iPad. Pero, sobre todo, podrán vivir en primera persona cómo la tecnología, bien utilizada, puede transformar la educación en una experiencia más humana, inclusiva y significativa.

La Alianza EdTech nace con el propósito de visibilizar el potencial del ecosistema educativo español y fomentar la colaboración entre empresas, docentes y centros. Su mensaje es claro: la educación necesita pasar de la teoría a la acción, y la innovación educativa es el camino.

“El futuro de la educación no se trata solo de digitalizar, sino de humanizar el aprendizaje a través de la tecnología”, subrayan desde la Alianza.

ALLKNOW Education no es solo una tienda especializada en la venta de productos STEAM y robótica educativa. Gracias a su equipo de especialistas en educación y nuevas tecnologías ofrece servicios que van mucho más allá. Su propósito es aportar un valor añadido a los materiales mediante asesoramiento, acompañamiento y formación personalizada, ayudando al profesorado a integrar estas herramientas en el aula de forma eficiente y con sentido.

Este año su stand, diseñado en colaboración con Mirplay, se convertirá en un espacio interactivo para que los asistentes puedan aprender y experimentar de primera mano con las diferentes herramientas educativas. Será una oportunidad para resolver dudas, explorar nuevas posibilidades y descubrir cómo utilizar estos materiales en el aula.

La empresa presentará novedades muy especiales: la máquina de corte láser Mr.Beam, que tiene un software realmente sencillo, que permite acercar esta tecnología a usuarios sin conocimientos previos. Dentro de las herramientas de fabricación también se puede

Nota de Prensa

ver la nueva Anycubic Kobra S1 Combo, que permite imprimir a 4 colores de forma sencilla. Además, estará presente Synetech, fabricante con el que Allknow Education trabaja productos de tecnología audiovisual. Por último, mostrará el nuevo accesorio para el famoso robot TaleBot, el TaleMap, un mapa personalizable al que se le puede dotar de interactividad a través de una aplicación.

Un año más, regresa también su programa de préstamo VIRAVOLTA, a través del cual ponen a disposición de los colegios de toda España diferentes kits de robótica educativa de manera gratuita. El objetivo es facilitar el acceso a recursos innovadores y acercar la robótica al aula, incluyendo, además, formación específica para el profesorado.

Anova IT Consulting estará presente en SIMO Educación 2025 para impulsar la internacionalización de las empresas del sector educativo. El expositor presentará los avances del proyecto impulsado por FUNDAE, la Fundación Estatal para la Formación en el Empleo para el Asesoramiento y Formación, a pequeñas y medianas empresas del sector educativo en materia de internacionalización.

La internacionalización en el ámbito educativo ya no es una aspiración exclusiva de universidades o grandes grupos: cada vez más centros de educación infantil, entidades de educación especial, autoescuelas, centros culturales, empresas de servicios educativos y de asistencia educativa están explorando oportunidades fuera de España.

Esta tendencia se refleja en el crecimiento de:

- Convenios de movilidad educativa internacional (infantil, juvenil, técnica y profesional).
- Modelos formativos online exportables.
- Colaboraciones en proyectos Erasmus+ y Horizon Europe.
- Y en la creciente demanda global de expertise español en metodologías activas, atención a la diversidad, y asistencia educativa y social especializada.

Gracias a este proyecto gratuito, las pymes, formarán a sus empleados mediante innovadoras tecnologías de aprendizaje virtual, con el objetivo de capacitar al capital humano de la empresa con las herramientas necesarias para llevar a cabo el proceso de internacionalización. Y recibirán asesoramiento para elaborar su Plan de Internacionalización. El programa ayudará a las pymes a implementar y desarrollar estrategias para internacionalizar sus servicios, compartiendo buenas prácticas, herramientas y oportunidades para que los centros y entidades educativas den el salto a los mercados internacionales.

Nota de Prensa

Accede a la web: <https://pymesglobal.es/sectores/educacion/>

Digital Codesign participará, por primera vez, como expositor en SIMO EDUCACIÓN 2025. La compañía mostrará sus tres lanzamientos más recientes, que facilitan proyectos reales y actividades guiadas en clase: MentorBit, Entrenador de Puertas Lógicas y la Práctica de Casa Domótica; además de la realización de varios talleres con enfoque práctico.

Actividades en SIMO Educación: talleres con docentes y expertos

Digital Codesign ofrece, junto a Hisparob, una agenda de talleres impartidos por perfiles diversos, entre ellos docentes del CEIP El Toscal-Longuera (Islas Canarias, Tenerife). Las actividades están orientadas a aprovechar materiales educativos de electrónica y robótica en primaria y secundaria, e incluyen una propuesta específica adaptada para el alumnado con TEA, con orientaciones metodológicas.

"Nuestro foco es facilitar actividades prácticas, alcanzables y alineadas con el currículo, que ayuden al profesorado a pasar de la teoría a la experiencia en sus clases", señala Miqueas Fortes, CEO y fundador de Digital Codesign.

Demostraciones en vivo

Además de los talleres, los visitantes podrán acercarse al stand 5B01_03, en el Pabellón 5, y probar los productos, así como disfrutar de varias demostraciones. Todas estas actividades se realizarán utilizando los nuevos lanzamientos de la marca:

- MentorBit, solución educativa ideal para realizar todo tipo de proyectos tecnológicos y con el potencial de adaptarse a cualquier nivel formativo.
- Entrenador de Puertas Lógicas, perfecto para introducir al alumnado en electrónica digital y pensamiento computacional de forma visual y práctica.
- Práctica de Casa de Domótica, con la que el docente podrá enseñar automatización a pequeña escala, así como facilitar la comprensión del funcionamiento de múltiples sensores e introducir conceptos de domótica.

Durante los tres días de Feria, habrá demostraciones del potencial de MentorBit y su aplicación a diferentes cursos, así como del resto de los lanzamientos y varios prototipos planteados de cara al próximo curso académico. Los productos podrán comprarse o solicitarse directamente en el stand, con asesoramiento didáctico y técnico para su implantación en el aula.

Sobre Digital Codesign

Digital Codesign es una empresa en crecimiento dedicada al diseño y fabricación de recursos científico-tecnológicos para centros formativos. Además, ofrecen un servicio

Nota de Prensa

especializado de consultoría en innovación educativa enfocado al ámbito STEAM, abarcando desde primaria hasta niveles superiores como la Universidad. La compañía llega a SIMO EDUCACIÓN, con una oferta orientada a la implantación real en el aula y a la mejora de las competencias digitales y el pensamiento computacional del alumnado.

La salud mental se ha convertido en una prioridad clave para los centros educativos, impulsada por su impacto en el aprendizaje y la formación del alumnado, así como por la creciente preocupación de las familias. En este escenario, **Diveinside** se consolida otro año más en SIMO EDUCACIÓN como una herramienta de prevención y detección temprana, que permite a los centros gestionar el bienestar de sus alumnos de manera rápida, sencilla y eficiente, todo centralizado en un mismo lugar.

Diveinside permite a los centros educativos medir, analizar y hacer seguimiento en tiempo real del bienestar de sus alumnos. La plataforma incluye, entre otras funcionalidades, visualizaciones intuitivas de datos, sistemas de alertas, generación de informes personalizados y una librería de recursos y actividades listos para usar, orientadas a trabajar las áreas identificadas con los alumnos. Todo con un mismo objetivo: ayudar a los equipos docentes a detectar señales de malestar a tiempo, reforzar las relaciones saludables en el aula y fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

"Nuestro objetivo es que la salud mental sea accesible para cualquier centro educativo, que tengan las herramientas necesarias para actuar de manera efectiva y que ningún alumno pase desapercibido", explica Diego Verhamme, fundador de Diveinside.

Edifice invita el miércoles, 28 de octubre próximo, a las 12:00 horas, en su stand 5D12, a conocer cómo más de 850 escuelas en París transformaron su comunicación y colaboración con ONE y NEO, las plataformas educativas de ÉDIFICE.

👉 En solo unos años, París ha conseguido:

- 99% de activación de alumnos y 72% de familias.
- Un uso masivo de herramientas pedagógicas digitales.
- Una comunicación fluida entre docentes, alumnos y familias.
- Una comunidad educativa unificada en un entorno seguro y controlado
- Una adopción sostenible gracias a un plan de acompañamiento con impacto medible.

Además, Edifice, compañía europea líder en plataformas educativas digitales, presentará en SIMO EDUCACIÓN 2025 sus soluciones ONE (para Infantil y Primaria) y NEO (para Secundaria y Bachillerato), dos soluciones simples e intuitivas que conectan, en un entorno

Nota de Prensa

único y seguro, a docentes, alumnado y familias para impulsar la comunicación, la colaboración y las actividades pedagógicas del día a día.

Con más de 11 millones de usuarios y presencia en más de 20 países, Édifice integra en ONE y NEO una Red Social Educativa 100% segura que resuelve las necesidades más habituales de los centros: comunicación adaptada para familias, creación de actividades interactivas, y espacios colaborativos. Todo ello con acceso único, favoreciendo el uso responsable y la protección de datos.

ONE y NEO no son solo 'apps'; son soluciones que unifican comunicación, aprendizaje y participación de las familias en un mismo lugar. El objetivo es simplificar la vida del centro y elevar la experiencia pedagógica con herramientas accesibles para todos.

Con su participación en *"La ruta de la innovación educativa"*, dentro del espacio **Alianza EdTech (stand 5B11)**, Diveinside formará parte de un recorrido que reúne a ocho proyectos que reimaginan la educación desde la tecnología, la innovación y la pedagogía. A través de esta colaboración, la startup educativa refuerza su compromiso con una educación más humana, inclusiva y sostenible, mostrando cómo la tecnología puede ser una aliada clave para ayudar a los centros educativos a cuidar del bienestar en las aulas.

Edtek es la primera consultora de transformación digital especializada en el sector educativo. Son expertos en innovación y tecnología educativa diseñando ecosistemas de aprendizaje. Su propósito es transformar la manera en que las personas aprenden, ayudando a instituciones de educación superior y K12, organizaciones y empresas a implantar soluciones de eLearning efectivas y sostenibles.

Como de las principales soluciones de Campus Virtual, han liderado proyectos de implantación, soporte y optimización de campus virtuales en universidades de referencia y fundaciones internacionales, así como en empresas multinacionales.

Edtek como Value Added Reseller representan a Wayground en España, con el propósito de aumentar el compromiso a través de la gamificación y la personalización del aprendizaje con la ayuda de la inteligencia artificial.

Su enfoque combina:

- Ecosistemas de aprendizaje digital: desde LMS hasta integraciones con Zoom, Proctorio, Xteach, Go4clic, Wayground, Credenciales Digitales y más.
- Inteligencia Artificial aplicada a la formación: personalización del aprendizaje, automatización de procesos y creación de contenidos interactivos.

Nota de Prensa

- Diseño instruccional y gamificación: experiencias centradas en el alumno, accesibles e inclusivas.
- Metodologías de innovación: design thinking, learning culture y sprint design aplicados a la educación.

Su misión es que cada proyecto formativo tenga impacto real en la experiencia de estudiantes y docentes, potenciando el aprendizaje a través de la tecnología. En conjunto, refleja cómo Edtek combina estrategia, contenidos, tecnología y servicios continuos para impulsar la transformación digital del aprendizaje.

Han ayudado desde 2019 a más de 30 universidades, escuelas de negocios, centros de formación educativos oficiales y empresas; habiendo impactado en más de 500.000 estudiantes y docentes en el mundo entero.

Su ADN está estructurado en cuatro ejes de servicios principales:

- Consultoría: auditoría, transformación y formación.
- Contenidos: diseño instruccional, innovación y metodologías.
- Tecnología: implantación y gestión de LMS, soluciones eLearning y analítica de datos.
AMS (Application Management Services): soporte, mantenimiento y gestión del cambio.

Casos de éxito: Universidad Anáhuac, Fundación ONCE...

Página web: <https://edtek.io/>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/company/edtek/>

Un año más, **Educcare Gestión Académica** participará en SIMO Educación, con sus últimas novedades orientadas a mejorar la relación entre colegios y familias. Su plataforma ha incorporado un chat directo entre profesores y familias, integrado en la app, que permitirá una comunicación ágil, segura y efectiva en el día a día.

Con esta innovación, la compañía refuerza su compromiso de facilitar la gestión académica y fomentar la colaboración entre todos los miembros de la comunidad educativa. Los asistentes a SIMO podrán descubrir de primera mano cómo Educcare sigue evolucionando para dar respuesta a las necesidades actuales de los centros educativos.

Nota de Prensa

Epson, líder global en soluciones innovadoras de imagen digital y tecnología educativa, presentará avances y soluciones diseñadas para impulsar el rendimiento académico, fortalecer la conexión con el alumnado y enriquecer la experiencia educativa a través de herramientas inmersivas y pedagógicas de vanguardia. La tecnología en la educación actual no es un lujo, sino un motor de mejora del aprendizaje y la gestión escolar. En SIMO Educación 2025, Epson mostrará cómo sus soluciones contribuyen a:

- ✓ Mejorar el rendimiento académico: soluciones de imagen digital y gestión de contenido que facilitan la comprensión de conceptos complejos, aumentan la retención y permiten una evaluación continua más eficiente. Las proyecciones nítidas, de alta luminosidad e interactivas reducen las distracciones y promueven la claridad en la transmisión de ideas.
- ✓ Conectar e interactuar con el alumnado: herramientas que fomentan la participación, la personalización del aprendizaje y la colaboración entre estudiantes y docentes. Las soluciones de Epson facilitan entornos de clase participativos, permiten un seguimiento individualizado y capacitan para el feedback en tiempo real.
- ✓ Crear aulas inmersivas: espacios inmersivos e interactivos con contenido multimedia en pantallas 360°. Epson mostrará cómo integrar experiencias inmersivas que captan la atención del alumnado, facilitan la comprensión de conceptos prácticos y mejoran la motivación y el compromiso del alumnado. Unas experiencias muy presentes en aulas de formación profesional que permiten dar un paso más allá en la capacitación práctica de los y las estudiantes.

Asimismo, destaca una de sus últimas innovaciones, Netboard Wall. Se trata de una plataforma integrada que combina hardware y software para transformar las clases en experiencias dinámicas e interactivas. Netboard Wall, desarrollado en colaboración con Nautilus Intelligent Furniture permite:

- Creación y distribución de contenidos didácticos de forma rápida y sencilla.
- Interacción en tiempo real entre docentes y estudiantes, con anotaciones y respuestas inmediatas.
- Seguimiento del progreso y análisis de datos para adaptar la enseñanza a las necesidades de cada estudiante.
- Soluciones de proyección y visualización de alta luminosidad, optimizadas para aulas con iluminación variable.
- Proyecciones interactivas con capacidades colaborativas, que facilitan el aprendizaje basándose en proyectos y metodologías activas.

Nota de Prensa

- Herramientas de gestión y conectividad que simplifican la coordinación entre docentes, centros y familias, promoviendo una experiencia educativa más cohesionada.

El equipo de Epson destaca que la integración de Netboard Wall y las soluciones Epson no solo elevan la calidad de la enseñanza, sino que permiten a los y las docentes adaptar sus estrategias pedagógicas a un entorno educativo cada vez más digital y personalizado. Al combinar precisión de imagen, rapidez de interacción y analítica de aprendizaje, Epson apoya a las escuelas en la transición hacia modelos de enseñanza más efectivos y eficientes.

«En Epson creemos que la tecnología debe servir para maximizar el rendimiento y la equidad educativa», comenta Raúl Sanahuja, responsable de comunicación de Epson Ibérica. «Con Netboard Wall y nuestras soluciones de imagen digital, facilitamos una enseñanza más conectada, interactiva y centrada en el alumnado, capaz de responder a sus diversas necesidades de aprendizaje», concluye.

Tendencia educativa: equilibrio entre multimedia y papel

En la era digital, se observa una tendencia creciente hacia un equilibrio estratégico entre material pedagógico multimedia y soporte en papel. Los centros educativos reconocen que, si bien el acceso a contenidos dinámicos, interactivos y en la nube potencia la retención y la participación, el papel sigue siendo fundamental para la revisión, la toma de apuntes y la lectura concentrada.

La elección de formatos debe alinearse con los objetivos de eficiencia, productividad y sostenibilidad: utilizar materiales impresos cuando aporten claridad, accesibilidad y memoria duradera, y aprovechar contenidos multimedia cuando faciliten la comprensión de conceptos complejos, la colaboración y la personalización del aprendizaje.

Un servicio de impresión bien gestionado puede reducir costes, optimizar flujos de trabajo y disminuir el impacto ambiental si se orienta a políticas de impresión responsable, tiradas adecuadas y reutilización de recursos. Además, la tecnología de impresión sin calor de Epson ofrece una vía adicional para reducir el consumo de energía y las emisiones, manteniendo la calidad de impresión y la seguridad de los datos, con una menor generación de calor y menor necesidad de consumibles térmicos. Ya son muchos los centros que, tras la realización de un Informe de Optimización de su parque de impresión por parte de un partner certificado de Epson, han decidido pasar su servicio de impresión a la tecnología Sin Calor de Epson.

Nota de Prensa

Epson y la educación

Epson es una empresa líder en innovación tecnológica, reconocida por sus soluciones avanzadas de imagen, impresión y capacitación educativa. Comprometida con la sostenibilidad y la mejora continua de los procesos de aprendizaje, Epson colabora con instituciones de educación en todo el mundo para impulsar experiencias de aprendizaje más ricas, inclusivas y eficaces.

Sobre Epson

Epson es un líder tecnológico global cuya filosofía de innovación eficiente, compacta y precisa mejora la calidad de vida de las personas y ayuda a crear un mundo mejor. La compañía se centra en resolver problemas sociales mediante la innovación en impresión para el hogar y la oficina, la impresión comercial e industrial, así como la fabricación, la comunicación visual y estilo de vida. El objetivo de Epson es tener una huella de carbono negativa y ser libre de recursos subterráneos agotables- como el petróleo y el metal- en 2050. Liderado por Seiko Epson Corporation, con sede en Japón, el Grupo Epson genera ventas anuales en todo el mundo de alrededor de 8.000 millones de euros (JPY 1 trillion).

Más en: www.epson.es/educacion

Examen Seguro es la empresa pionera y líder en el mercado europeo en la lucha contra fraudes electrónicos en exámenes. Detectan pinganillos, cámaras y móviles mediante tecnología diseñada especialmente para la realidad de las aulas. Facilitan pruebas gratuitas, formación y casos de éxito demostrables, para una solución integral a un problema creciente que atenta contra la educación justa y de calidad.

En SIMO 2025, presentan, por primera vez y a nivel mundial, los nuevos detectores de frecuencias y equipos prohibidos que lanzarán en 2026, acompañado de los protocolos de examen y escaneo de aulas que complementan sus detectores.

Exertis acude a SIMO EDUCACIÓN 2025 con sus dos marcas, LocknCharge y STM Goods. LocknCharge ofrece soluciones innovadoras y de alta calidad que facilitan la vida del profesorado. Tanto si las escuelas utilizan 5 como 50.000 iPads, tabletas, Chromebooks, portátiles, etc., los carritos móviles, los armarios de carga o las taquillas inteligentes LocknCharge le ayudarán a gestionar estas tecnologías móviles de forma más eficaz. El sistema de cestas y el carrito de carga LocknCharge permiten ahorrar hasta 70 horas de clase al año. Además, la solución de taquilla inteligente LocknCharge, la Torre FUYL, proporciona acceso fiable a dispositivos móviles listos para usar.

Los más vendidos son JOEY 30 y 40

Nota de Prensa

Federico Giner es una empresa familiar en su quinta generación, que lleva 115 años diseñando y fabricando muebles de calidad, destinados a centros educativos, oficinas y zonas comunes de edificios públicos. Desde sus instalaciones en Tavernes de la Valldigna (Valencia, España), han ayudado a sus clientes de todo el mundo a crear espacios únicos e inspiradores, en los que las personas pueden aprender, trabajar y disfrutar.

Una de sus novedades es el Aula del futuro. Se trata de un espacio educativo innovador y dinámico, meticulosamente estructurado en diferentes zonas y reconfigurable, concebido para potenciar el aprendizaje activo, colaborativo e inclusivo. Las Aulas del futuro no son solo un espacio equipado con dispositivos de última generación, sino que es un entorno vivo que promueve la flexibilidad, la ergonomía, la colaboración y el bienestar del alumnado y el profesorado.

Por eso, en Federico Giner no solo fabrican mobiliario, sino que acompañan a los centros educativos en todo el proceso de diseño y equipamiento de sus Aulas del futuro. Un proceso 360º, en el que se encargan de todo, desde la concepción del espacio hasta su implementación final, creando aulas preparadas para los retos de la educación del futuro.

Destacan algunas piezas, como son:

La Silla DIDA: las nuevas metodologías y tecnologías han transformado la educación, dejando atrás la instrucción tradicional para dar paso a un aprendizaje más dinámico y participativo. DIDA está diseñada para fomentar la movilidad y una sentada en 360º, permitiendo distintas posturas: frontal, lateral o invertida. Su respaldo ergonómico ofrece un apoyo cómodo para el brazo cuando el usuario se sienta de lado.

La colección Master Pro equilibra comodidad, diseño y elegancia en una silla versátil y resistente. Está disponible en múltiples acabados y colores, y se integra perfectamente en aulas, despachos, bibliotecas, comedores e incluso en el hogar, aportando funcionalidad y estilo atemporal.

La colección ÁGIL ofrece bases fijas para todas las edades y opciones ajustables en altura. Su innovador sistema de plegado asegura una manipulación segura y sencilla. Con una variedad de tamaños y formas, es perfecta para adaptarse a distintos entornos, desde aulas y espacios de formación hasta oficinas y cafeterías.

Colección Living: Los entornos de aprendizaje y trabajo están evolucionando hacia espacios dinámicos y acogedores, donde estudiantes y empleados se sienten como en casa. Living nace para fomentar la creatividad y la calidez, ofreciendo una gama de mesas grupales y colaborativas en diversas versiones y acabados que aportan un toque de confort y funcionalidad.

Nota de Prensa

Colección Meet: Meet es una colección de sillas para espacios comunitarios que ofrece comodidad, resistencia y funcionalidad. Su carcasa, reforzada con fibra de vidrio, garantiza durabilidad y ligereza.

Federico Giner, proveedor oficial de las Aulas del Futuro, acompaña a los centros educativos desde el diseño del aula hasta su equipamiento integral. En un momento en el que los centros educativos buscan adaptarse a nuevas metodologías y formas de enseñar, Federico Giner presenta en SIMO Educación 2025 su propuesta 360º para las Aulas del Futuro: un modelo integral que combina diseño, mobiliario y tecnología para crear entornos flexibles, colaborativos y preparados para los retos del aprendizaje contemporáneo.

Las Aulas del Futuro representan un cambio de paradigma en la educación. Son espacios que se adaptan a distintas dinámicas —trabajo en grupo, investigación, presentación o reflexión individual—, fomentando una enseñanza más participativa y centrada en el alumnado. En este contexto, Federico Giner se ha consolidado como proveedor oficial de estos espacios en España, colaborando con administraciones y centros para hacer realidad aulas que inspiran la innovación educativa.

Con más de un siglo de experiencia, la empresa ha evolucionado desde el mobiliario tradicional hacia la creación integral de espacios de aprendizaje, incorporando no solo soluciones ergonómicas y sostenibles, sino también el equipamiento tecnológico necesario para que cada aula funcione como un ecosistema conectado. Este enfoque 360º permite a los centros confiar en un único aliado que diseña, amuebla y equipa el aula, garantizando coherencia estética, funcionalidad y bienestar.

"Nuestro propósito es que cada aula sea un lugar donde sucedan cosas extraordinarias. Queremos que el espacio inspire, que invite a moverse, a colaborar y a aprender de otra manera. Las Aulas del Futuro son la materialización de esa visión", afirma Nacho Caravaca, CEO de Federico Giner.

Durante SIMO Educación 2025, la empresa mostrará ejemplos de proyectos realizados y propuestas innovadoras que combinan diseño pedagógico y tecnología educativa, reafirmando su compromiso con una enseñanza más humana, creativa y conectada con la realidad.

Más información: www.federicoginer.com

Nota de Prensa

La **Fundación Cibervoluntarios** presenta en SIMO EDUCACIÓN algunos de sus cursos gratuitos destacados para acercar a los estudiantes el uso responsable, creativo y seguro de la tecnología, y también para impulsar su talento digital y abrirles a nuevas oportunidades de empleo y emprendimiento gracias al uso de las herramientas digitales.

En el Stand 5C09, los visitantes podrán obtener información o inscribirse en los programas gratuitos y participar en dinámicas y juegos como un escape room de ciberseguridad y la zona *"Lucha contra la desinformación"*. Algunos de los programas destacados que la Fundación presenta en la feria son:

YoConecto: talleres para aprender a crear un currículum digital y moverlo por portales de empleo, conocer plataformas para hacer cursos online gratuitos, usar el marketing digital y herramientas de inteligencia artificial para darle visibilidad a sus proyectos, o utilizar la inteligencia artificial para crear contenido, desde textos hasta videos.

Campamento Digital: tras el verano, estas actividades presenciales gratuitas en competencias digitales para edades entre 9 y 17 años continúan en formato extraescolar. De forma divertida y práctica, aprenden competencias digitales como el uso seguro de Internet, la creación de contenidos, y el manejo de redes sociales y de herramientas que impulsan su futuro profesional y académico. Forma parte del Programa de Competencias Digitales para la Infancia (CODI) del Ministerio de Juventud e Infancia, financiado por la Unión Europea-Next Generation EU.

RetoHacker: los jóvenes de 16 a 24 años podrán descubrir en primera persona, el mundo de la ciberseguridad y el hacking ético, con dinámicas interactivas, retos prácticos y experiencias. Además, en el stand podrán participar en un escape room donde deberán superar pruebas de encriptación o protección de dispositivos para ganar posiciones en el ranking y ganar premios.

También pueden visitar la zona *"Lucha contra la desinformación"*, donde poner a prueba su criterio detectando fake news, deepfakes y bulos, explorando cómo la IA influye en la desinformación y cómo protegerse con herramientas de verificación.

SIMO EDUCACIÓN también es el lugar perfecto para sumarse como Cibervoluntarios Junior, un programa para estudiantes de 14 a 18 años que fomenta el voluntariado tecnológico juvenil. Así, los jóvenes se convierten en ciber voluntarios, que a su vez forman en competencias digitales a personas de su centro educativo o comunidad cercana.

Nota de Prensa

Sobre Fundación Cibervoluntarios

La Fundación Cibervoluntarios es una ONG española de ámbito internacional, pionera en voluntariado tecnológico. Su misión es facilitar competencias digitales a personas en situación de vulnerabilidad, eliminar la brecha digital y promover la tecnología como motor de innovación social. Desde 2001, apoya cada año a miles de personas gracias al compromiso de más de 4.500 ciber voluntarios y el apoyo de más de 7.000 entidades nacionales e internacionales.

En el stand de la **Fundación Salware**, se presentará su plataforma educativa innovadora SIN PANTALLAS, una propuesta única que fomenta la participación activa del alumnado sin necesidad de dispositivos electrónicos tradicionales. Cada estudiante cuenta con un mando de respuesta propio, con el que podrá contestar en directo a las preguntas planteadas por el profesor. De este modo, se genera un entorno de aprendizaje interactivo, inclusivo y motivador, sin distracciones de pantallas.

La Fundación Salware es una entidad sin ánimo de lucro, con presencia en España e Hispanoamérica. Su misión es acercar la innovación educativa a todos los centros, facilitando herramientas que aporten asociacionismo, motivación y facilidad de trabajo al profesorado. Salware es actualmente una de las plataformas más innovadoras del mercado, en el ámbito educativo.

GM Technology es una empresa andaluza con más de 20 años de experiencia en soluciones tecnológicas sostenibles para empresas, administraciones públicas y educación. Su división educativa se apoya en Leal Educa 4.0, que nace para acercar la innovación al aula con proyectos que impulsan la metodología STEAM, la cultura maker y la transformación digital de los centros.

En SIMO Educación 2025, presentan un ecosistema completo de innovación educativa, con soluciones adaptadas a todas las etapas (Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional), integrando hardware, software, contenidos digitales y formación certificada para el profesorado.

Su objetivo es que cada centro educativo cuente con las herramientas y competencias necesarias para motivar al alumnado, fomentar su curiosidad científica y desarrollar sus competencias digitales, sociales y creativas. Buscamos que la tecnología no solo esté presente en las aulas, sino que sea una aliada pedagógica capaz de transformar la

Nota de Prensa

experiencia educativa, mejorar los resultados de aprendizaje y preparar a las nuevas generaciones para los retos del siglo XXI.

En GM Technology, creen en una educación más humana, innovadora y sostenible, donde la tecnología y la pedagogía trabajen juntas al servicio del conocimiento y del progreso social.

Proyectos y adjudicaciones recientes

Su compromiso con la educación se traduce en acciones concretas y proyectos reales, adjudicados en convocatorias públicas y financiados a través de fondos europeos, que consolidan nuestro liderazgo en innovación educativa. En los últimos años, más de 2.500 docentes han recibido formación especializada y más de 35.000 estudiantes se han beneficiado directamente de nuestras iniciativas, lo que demuestra su capacidad de implementación a gran escala y nuestro impacto real en las aulas. Su compromiso con la educación se refleja en proyectos reales, adjudicados en convocatorias públicas y financiados con fondos europeos, que consolidan nuestro liderazgo.

Su capacidad de implementación a gran escala:

Programa Código Escuela 4.0 – Comunidad de Madrid GM Technology fue adjudicataria del Lote 4 dentro del plan estatal Código Escuela 4.0, financiado por la Unión Europea a través de los fondos Next Generation EU. Incluye el suministro de material de robótica educativa, la generación de contenidos pedagógicos y la formación de mentores y docentes de tercer ciclo de primaria.

Se han empleado kits como Micro:bit y NEZHA, junto con extensiones modulares, capacitando al profesorado para integrar la robótica en el aula.

Principales actuaciones:

- Suministro de materiales de robótica educativa y equipamiento tecnológico de última generación.
- Desarrollo de contenidos pedagógicos adaptados al currículo oficial.
- Formación de mentores y docentes de tercer ciclo de Primaria para la integración efectiva de la robótica en el aula.

Nota de Prensa

Entre los recursos empleados destacan los kits Micro:bit y NEZHA, junto con extensiones modulares que permiten proyectos de robótica, automatización y pensamiento computacional. Esta actuación ha permitido al profesorado adquirir nuevas competencias digitales y metodológicas, fortaleciendo el enfoque STEAM dentro del aula.

- Proyecto en Ceuta: tecnología interactiva al servicio de la educación Implantamos pantallas digitales en centros educativos y desarrollamos formación específica para el profesorado, garantizando su correcta integración en las aulas y potenciando metodologías activas apoyadas en tecnología.
- Proyecto STEAM de Investigación Aeroespacial y Robótica aplicada al aula – Andalucía GM Technology suministra y mantiene el equipamiento de vanguardia para esta iniciativa impulsada por la Consejería de Educación y Deporte, que promueve la adquisición de competencias STEAM mediante la aplicación del método científico. Participamos activamente en la educación tecnológica de más de 880 centros educativos andaluces, reafirmando nuestro liderazgo y apoyo firme a la innovación pedagógica.

Estos proyectos refuerzan su posicionamiento como partner estratégico en innovación educativa, demostrando nuestra capacidad de unir equipamiento, formación docente y acompañamiento pedagógico.

Estos proyectos reflejan la solidez, experiencia y capacidad operativa de GM Technology como partner estratégico de las administraciones públicas y de los centros educativos en su proceso de transformación digital. Su propuesta combina equipamiento, formación docente, soporte técnico y acompañamiento pedagógico, generando un ecosistema de innovación sostenible, inclusivo y escalable.

Con cada proyecto reafirman su misión: poner la tecnología y la pedagogía al servicio de una educación más moderna, motivadora y sostenible.

Novedades y productos destacados en nuestro stand:

SIMO Educación 2025 será el escenario donde GM Technology y su división educativa Leal Educa 4.0 presenten un ecosistema de innovación educativa integral, fruto de la colaboración con los principales fabricantes internacionales del sector tecnológico y educativo.

Su propuesta combina tecnología, pedagogía y sostenibilidad, con soluciones adaptadas a todas las etapas educativas y orientadas a transformar la experiencia de enseñanza-

Nota de Prensa

aprendizaje. A través de proyectos reales, recursos interactivos y formación certificada, impulsamos un modelo educativo donde la tecnología se convierte en una herramienta de inclusión, motivación y desarrollo de competencias clave para el siglo XXI.

El stand de GM Technology – Leal Educa 4.0 será un espacio vivo, donde docentes, responsables educativos y visitantes podrán experimentar directamente con las últimas innovaciones en robótica, inteligencia artificial, fabricación digital y energías renovables aplicadas al aprendizaje

En SIMO Educación 2025, GM Technology y Leal Educa 4.0 presentará una selección única de soluciones tecnológicas y educativas de sus partners internacionales:

DF Robot

- **Boson AI Starter Kit for micro:bit** Un kit modular que introduce a los estudiantes en los principios de la inteligencia artificial de forma sencilla, creativa y práctica. Incluye sensores de voz, cámara y módulos de reconocimiento que permiten crear proyectos de visión artificial, control por gestos y toma de decisiones autónomas. Su enfoque “plug & play” elimina barreras técnicas, facilitando su uso tanto en Primaria como en Secundaria y adaptándose al ritmo del alumnado.
- **Renewable Energy Power Station** Una estación educativa única para experimentar con energías renovables –solar y eólica– en el aula. Permite comprender los fundamentos del ciclo energético completo: generación, almacenamiento, conversión y consumo. Ideal para proyectos interdisciplinares que integran física, tecnología, medioambiente y sostenibilidad, promoviendo una conciencia ecológica activa desde edades tempranas.
- **Maqueen Lite V5 y Maqueen Plus V3 Robots** educativos programables con micro:bit, que evolucionan con el estudiante.
- Las posibilidades con sensores láser, módulos de ultrasonidos y capacidad de navegación autónoma. Con ellos, el alumnado aprende a programar, depurar código, diseñar rutinas de movimiento y resolver problemas de lógica computacional a través de la experimentación.
- **UNIIKER K10** Un ordenador de placa única con pantalla táctil y capacidad de procesamiento avanzado, diseñado para proyectos de IA, IoT y robótica. Permite conectar sensores, cámaras y actuadores, ejecutar scripts en Python y visualizar resultados en

Nota de Prensa

tiempo real. Su interfaz intuitiva lo convierte en una herramienta ideal para Bachillerato, Formación Profesional y laboratorios tecnológicos.

Estas soluciones ofrecen un marco ideal para desarrollar competencias STEAM, pensamiento lógico, creatividad y trabajo colaborativo, alineándose con los objetivos del plan estatal Código Escuela 4.0.

Creality

- Serie K2 (K2Pro Combo): impresoras 3D multicolor que facilitan la creación de recursos didácticos personalizados en el aula, reduciendo la barrera de entrada a la fabricación digital.
- Soluciones maker: equipos complementarios como escáneres 3D y CNC que amplían las posibilidades de aprendizaje práctico.
- Soluciones maker complementarias Incorporamos escáneres 3D, grabadoras láser y equipos CNC, que amplían las posibilidades de aprendizaje práctico. Estas herramientas fomentan la metodología “aprender haciendo”, permitiendo a los estudiantes materializar sus ideas, trabajar en proyectos colaborativos y entender el proceso completo de creación: del diseño al producto final.

Con Creality, los centros educativos pueden desarrollar espacios maker y laboratorios de fabricación donde la creatividad, la ingeniería y la innovación se unen al servicio del aprendizaje.

Echidna

Placa educativa desarrollada en España para enseñar educación e inteligencia artificial con software libre y recursos creados por docentes, adaptable a primaria y secundaria. Permite enseñar programación y robótica desde un enfoque inclusivo y cooperativo, trabajando con **bloques visuales, Python o Arduino**, según el nivel del alumnado. Esta placa une el antiguo paradigma del Scratch con los kits contemporáneos basados en microbit y permitiendo crear de forma sencilla modelos de inteligencia artificial. Esto permite crear una diversidad muy amplia de proyectos sustanciales y atractivos para el alumnado. Su adaptabilidad la convierte en una excelente opción tanto para **Primaria como Secundaria**, y su comunidad activa facilita el intercambio de proyectos y recursos educativos.

Nota de Prensa

Con Echidna, los centros educativos pueden implementar proyectos propios, adaptados a sus necesidades, y fomentar la **autonomía docente y el trabajo en red**.

Elecfreaks – Nezha Pro 2

Nezha Pro 2 es el nuevo kit de expansión de Elecfreaks para micro:bit, diseñado para combinar robótica, electrónica modular y programación en un mismo entorno.

Incluye sensores, motores, luces RGB y módulos conectables, que permiten desarrollar proyectos de movilidad, automatización y control ambiental. Su diseño modular y resistente facilita su uso en el aula, mientras que su integración con MakeCode y Python lo convierte en una herramienta versátil para trabajar las competencias digitales y el pensamiento computacional.

Nezha Pro 2 es ideal para Primaria y Secundaria, y se alinea con los principios del Marco Europeo de Competencia Digital (DigCompEdu), ofreciendo a los docentes un recurso innovador y accesible.

Propuesta de valor Sus soluciones son modulares y escalables, permitiendo comenzar con proyectos de iniciación en robótica o impresión 3D y evolucionar hacia propuestas avanzadas en IA, IoT y fabricación digital.

Nuestro stand será un punto de encuentro donde los centros y resto de organizaciones podrán descubrir cómo estas tecnologías se integran en un ecosistema completo, práctico y accesible para el aula, apoyado con formación docente y proyectos reales de innovación educativa.

Le invitamos a visitar nuestro stand en SIMO Educación 2025, donde podrá experimentar directamente con nuestras soluciones de robótica, impresión 3D, pantallas interactivas y recursos maker, y descubrir cómo transformar su aula en un entorno innovador, sostenible y preparado para los retos del futuro.

Todas las soluciones presentadas en SIMO Educación 2025 forman parte del ecosistema educativo Leal Educa 4.0, una propuesta integral que combina:

- Hardware educativo de vanguardia, sostenible y adaptable a cada etapa.
- Software pedagógico y contenidos digitales diseñados para la práctica educativa.

Nota de Prensa

- Formación certificada y acompañamiento docente, garantizando la correcta integración tecnológica y metodológica en los centros.
- Asesoramiento y soporte técnico, con atención personalizada a cada proyecto educativo.

En GM Technology creemos que la tecnología debe ser un agente transformador, no solo una herramienta. Por eso, trabajamos para que cada innovación se traduzca en mejor aprendizaje, mayor motivación y un impacto positivo y sostenible en las comunidades educativas.

Con una trayectoria de más de dos décadas, seguimos liderando la transformación digital educativa con un enfoque basado en la innovación, la sostenibilidad y la colaboración.

Entre las novedades de **Icono** en SIMO EDUCACIÓN 2025 destacan los dispositivos educativos de nueva generación Acer For Education. La revolución del hardware educativo está aquí. Éstos son los dispositivos más avanzados del mercado, diseñados específicamente para el entorno académico:

- Chromebooks optimizados para el aprendizaje colaborativo.
- Dispositivos resistentes diseñados para el uso intensivo en aulas.
- Integración perfecta con plataformas educativas digitales.
- Gestión centralizada para administradores TI.

MILA es la nueva inteligencia artificial desarrollada especialmente para el sector educativo por Academic Software. Esta innovadora herramienta promete:

- Personalización del aprendizaje adaptada a cada estudiante.
- Análisis predictivo del rendimiento académico.
- Asistencia inteligente para docentes en la planificación.
- Evaluación automatizada y feed back inmediato.

3. Google for Education: el ecosistema educativo del futuro. El equipo especializado de la empresa, mostrará las últimas novedades que están transformando las aulas:

- Gemini Education: la IA generativa de Google adaptada específicamente para contextos educativos.

Nota de Prensa

- NotebookLM: herramienta perfecta para la investigación y organización de contenido académico.
- Class Tools: conjunto de aplicaciones diseñadas para optimizar y mejorar la gestión del aula digital.

Además, Icono convoca un sorteo exclusivo, con un Acer Chromebook, sólo por visitar el stand 5E26 y hablar con su equipo.

Innercomm está especializada en la distribución de Hardware IT reacondicionado y al despliegue de soluciones de Inteligencia artificial.

Tienen dos páginas web: www.innercomm.eu , y www.educailocal.com . La primera es su web de cabecera, orientada al hardware IT; mientras que la segunda se corresponde con un nuevo producto, basado en Inteligencia Artificial aplicado a los entornos educativos.

Innercomm Technologies está especializada en la venta de hardware IT reacondicionado, ofreciendo ordenadores, servidores y equipos de red de las mejores marcas a los precios más accesibles. Además, brindan servicios de instalación y mantenimiento, garantizando infraestructuras eficientes y seguras para centros educativos de cualquier tamaño. Optimizan recursos, reducen el impacto ambiental y garantizan equipos fiables a precios competitivos.

Además, es una empresa a la vanguardia en soluciones tecnológicas con un enfoque dual en la innovación educativa y la sostenibilidad. Están especializados en la implementación de Inteligencia Artificial en entornos educativos. Su plataforma "*EducAI Local*" revoluciona la forma de acceder a los datos, manteniendo su privacidad gracias a que se ejecuta íntegramente de forma local sobre hardware reacondicionado de alta calidad. Este modelo único permite ofrecer a los centros educativos un acceso a soluciones de alto rendimiento, seguras y preparadas para el futuro, con una drástica reducción en los costes y un compromiso tangible con la responsabilidad ambiental y la economía circular.

Innova Didactic mostrará una amplia gama de novedades diseñadas para impulsar la enseñanza STEAM en las aulas. La gran protagonista será la nueva ESP32STEAMakers IA, pero también se suman nuevas líneas de productos pensados para primaria, ESO y bachillerato, con el objetivo de ofrecer herramientas versátiles y adaptadas a cada etapa educativa.

La ESP32STEAMakers IA es la evolución de la conocida placa ESP32STEAMakers, ahora equipada con el procesador ESP32-S3, que incorpora acelerador de hardware para

Nota de Prensa

inteligencia artificial. Este avance permitirá al profesorado y al alumnado trabajar con proyectos innovadores como visión artificial, reconocimiento de voz o análisis de datos, además de contar con mejoras como puertos USB-C nativos, ranura microSD, múltiples buses de comunicación (I2C, SPI, I2S) y opciones de alimentación flexibles.

Como segunda novedad, Innova Didactic expone la línea KidsBits, pensada para ciclo medio y superior de primaria y primer ciclo de ESO. Entre sus productos destaca la CodingBox V2.0, una caja con sensores y actuadores lista para iniciarse en la programación visual con MicroBlocks, mediante conexión Bluetooth o USB-C y con un sistema de *live coding* que permite experimentar en tiempo real. Para alumnado algo mayor, la propuesta se amplía con KidsIoT, un kit con sensores basado en ESP32 de conexión sencilla y piezas compatibles con LEGO, que combina proyectos guiados con la libertad de crear lo que los niños imaginen.

Otro lanzamiento exclusivo será CoCube, un mini robot cúbico con pantalla TFT, puerto I2C magnético para accesorios y una innovadora cámara inferior capaz de leer mapas y calcular su posición y orientación en tiempo real. Su versatilidad lo convierte en una herramienta útil desde primaria hasta bachillerato.

Además de estas novedades, Innova Didactic seguirá mostrando su catálogo habitual de materiales compatibles con Arduino, ESP32STEAMakers y micro:bit, incluyendo kits de sensores y actuadores, proyectos prediseñados y documentación pedagógica de apoyo. Con estas propuestas, Innova Didactic refuerza su compromiso de acercar la innovación tecnológica a la educación, ofreciendo soluciones prácticas y motivadoras para docentes y estudiantes.

El **Instituto Geográfico Nacional, IGN**, y su Organismo Autónomo, el **Centro Nacional de Información Geográfica, CNIG**, dependientes del Ministerio de Transportes, Movilidad y Agenda Urbana, participan por cuarto año consecutivo en **SIMO EDUCACIÓN**. La web EducaIGN agrupa más de 60 recursos educativos libres y gratuitos de sus áreas de conocimiento, relacionadas con la Geografía y las ciencias de la Tierra.

Principales novedades educativas

- Atlas didáctico: se consolida como el recurso más visitado del IGN en 2025, con una media de 100.000 visitas mensuales. Incorpora nuevos juegos interactivos para un aprendizaje lúdico y dinámico.
- GeoSapiens, nueva versión web y app del juego educativo de geografía, con las siguientes novedades:

Nota de Prensa

- Zona de evaluación para crear juegos personalizados, evaluar al alumnado y hacer seguimiento de resultados.
- Actualización de mapas
- Visualización de record y posición en el ranking global.
- Se han incluido niveles de dificultad
- Nuevos juegos que combinan distintas temáticas (ríos y relieve, provincias y comunidades, cuencas y ríos, etc.).
- Mejoras de usabilidad y experiencia de usuario.
- Aplicación móvil con una valoración de 4,6/5 en Play Store.
- Nuevos mapas descargables en blanco y negro, ideales para uso didáctico y ejercicios en el aula.
- Libro de Actividades de Geografía con Visualizadores: sigue siendo el segundo libro digital más descargado del IGN.

ISIC debutará en SIMO Educación 2026 con beneficios exclusivos para la comunidad académica. El Carné Internacional de Estudiante, ISIC, única acreditación reconocida a nivel mundial que certifica oficialmente el estatus de estudiantes y profesores, estará presente por primera vez en SIMO Educación. ISIC dará a conocer las ventajas de la ITIC (International Teacher Identity Card) en España y en todo el mundo, y ofrecerá a todos los asistentes la posibilidad de obtener un año gratuito de esta acreditación internacional acercándose a su stand.

Además, ISIC aprovechará el marco de la Feria para presentar sus nuevos proyectos estratégicos, como ISIC Talent, ISIC Formación y el programa de afiliación Profe ITIC, diseñados para ampliar las posibilidades de los docentes, así como brindar oportunidades internacionales y reforzar la identidad global de los centros educativos.

A través de su red global de más de 150 mil beneficios en 18 categorías, ISIC ofrece a estudiantes y profesores acceso a productos, servicios y experiencias educativas, culturales y de movilidad, que hacen su etapa académica más asequible, enriquecedora y global.

Nota de Prensa

Sobre la organización ISIC

Creado en 1953, el carné ISIC cuenta con el respaldo oficial de la UNESCO desde 1968, y actualmente está presente en 98 países. La misión de ISIC es clara: mejorar la vida estudiantil y apoyar la educación en todos los países en los que la organización se encuentra. En España, el objetivo es transformar la vida estudiantil a través de colaboraciones con instituciones comprometidas con la innovación educativa y el desarrollo global de su comunidad académica. Millones de estudiantes en todo el mundo se identifican con la ISIC y actualmente en territorio español más de 200.000 estudiantes forman parte de la comunidad.

ISIC cuenta con el aval de organismos e instituciones de gran prestigio, como:

- UNESCO
- Unión Europea
- Organización Mundial del Turismo, OMT
- Asociación Internacional de Universidades, IAU
- GEANT, red paneuropea de investigación y educación)
- AIESEC
- WYSETS, Confederación Mundial de Viajes Educativos y Juveniles
- Asociación Europea de Tarjetas Universitarias, EACTS

Kampal Data Solutions

El acoso escolar es una realidad compleja y, a menudo, invisible, que deja una profunda huella en los estudiantes. Para los profesionales de la educación —desde tutores y orientadores hasta equipos directivos—, actuar cuando el problema ya es evidente es llegar tarde. La verdadera prevención reside en la capacidad de anticiparse, de detectar las primeras señales de aislamiento o rechazo antes de que cristalicen en una situación de bullying. Pero, ¿cómo lograrlo de una manera eficaz y basada en evidencias?

Una empresa tecnológica aragonesa, Kampal Data Solutions, ha desarrollado una respuesta contundente a esta pregunta. Su plataforma Kampal Schools es una herramienta diseñada para dotar a los centros educativos de una capacidad de análisis y predicción sin precedentes. Este proyecto, que une la ciencia de Redes Complejas con la

Nota de Prensa

Inteligencia Artificial, es el resultado de una colaboración con expertos de la Universidad de Zaragoza, la Universidad Carlos III de Madrid y la Universidad Loyola de Granada.

El poder de la predicción: Cómo funciona el sistema

Kampal Schools funciona como un radar que hace visible la estructura social "oculta" de las aulas. La plataforma se basa en la Teoría de Redes Complejas para mapear el entramado de relaciones entre los alumnos. Pero su componente más revolucionario es la Inteligencia Artificial, ya que el sistema no solo muestra el estado actual, sino que ha desarrollado modelos predictivos capaces de anticipar el comportamiento social de un individuo o de un colectivo.

Esto significa que la herramienta puede identificar a un alumno cuya situación social se está deteriorando, permitiendo a los equipos del centro detectar situaciones de aislamiento social o de Bullying de manera precoz.

Una herramienta para todo el equipo educativo

El valor de Kampal Schools reside en que ofrece información crucial para los distintos roles dentro de un centro:

- Para el profesorado: ofrece un conocimiento profundo de la dinámica de su clase, permitiéndole prestar atención individualizada a estudiantes con posibles problemas y trabajar de la manera más apropiada con sus grupos.
- Para los departamentos de orientación: proporciona datos objetivos y métricas (como los índices de Rechazo, Centralidad o Relevancia social) que sirven de base para diseñar intervenciones y hacer un seguimiento de los alumnos más vulnerables.
- Para los equipos directivos: permite tener una visión global del clima social del centro, ayudando a desarrollar políticas de convivencia más eficaces y a tomar decisiones estratégicas basadas en evidencias.

La robustez de esta tecnología ha llevado a que sea utilizada en importantes proyectos de investigación en España, incluyendo estudios de gran sensibilidad sobre soledad no deseada e ideas suicidas, demostrando su capacidad para analizar y ayudar a prevenir los problemas más graves que afectan al bienestar juvenil. En un momento en que la salud emocional y un entorno escolar seguro son prioridades absolutas, Kampal Schools se posiciona como un aliado estratégico para cualquier centro educativo que quiera pasar de la reacción a la prevención.

Para más información: www.school.kampal.com.

Nota de Prensa

Kluppy es la plataforma de mecanografía adaptativa para Primaria y Secundaria que combina IA y gamificación, para que el alumnado domine el teclado sin instalaciones y en varios idiomas.

Novedad en Feria: nueva versión beta con generación mediante IA de ejercicios adaptativos y gamificación de siguiente nivel.

La educación cambia cuando las ideas de los docentes se unen. Este año, **Kumubox**, la plataforma creada *por y para profesores*, se suma a la Alianza EdTech en el stand 5B11 de SIMO Educación, para compartir su visión: una educación más práctica, visual y conectada con la realidad del aula.

Detrás de Kumubox están Laura Caldas (@Tarrodeldiomas, más de 100.000 seguidores) y Christian Andrades (@abcdeele, más de 80.000 seguidores), dos docentes que en 2020 decidieron transformar su experiencia en el aula en un proyecto digital colaborativo. Cinco años después, Kumubox se ha consolidado como una de las comunidades docentes más grandes de España, con más de 90.000 usuarios que aprenden, crean y comparten recursos cada día.

En su stand, dentro de la Alianza EdTech, Kumubox, presentará su plataforma todo en uno, que combina:

- Formaciones actualizadas, certificadas y válidas para oposiciones, creadas por docentes reconocidos.
- Recursos didácticos lúdicos y visuales, listos para usar en clase.
- Un software de creación de situaciones de aprendizaje con inteligencia artificial, que permite diseñar materiales adaptados a la LOMLOE en cuestión de minutos.
- Y un marketplace educativo (KumuMarket), donde los profesores pueden compartir y vender sus propios recursos.

“Todo lo que hacemos nace de una idea sencilla: que los docentes puedan llevar algo nuevo, útil y emocionante a clase al día siguiente”, explican Laura y Christian. Además, quienes recorran la Ruta de la Innovación Educativa dentro de la Alianza EdTech y sellen su pasaporte educativo participarán en el sorteo de un iPad.

Letcraft Educación lanza **MIRAI**, un innovador proyecto para acercar la Inteligencia Artificial al ámbito educativo mediante formación, recursos gratuitos y herramientas prácticas para docentes, estudiantes y familias. La iniciativa busca democratizar el uso de la IA en el aula desde un enfoque responsable, seguro y ético, situando a las personas en el centro de la transformación digital. Estructurado en cuatro pilares –formación,

Nota de Prensa

implementación, transformación y guía—, MIRAI impulsa la capacitación docente, la integración progresiva de la IA en el aprendizaje, la creación de contenidos personalizados y el acompañamiento continuo de la comunidad educativa. Con ello, se refuerza el papel del profesorado como motor de innovación y garante de un uso crítico y creativo de la tecnología.

Programas adicionales:

Para los centros educativos de la Comunidad de Madrid, continúa para este curso escolar 2025-2026 el programa Despertando Vocaciones STEAM y se lanzará por primera vez el Concurso Arte en la Nube: Explorando Velázquez en Minecraft Education dirigido a la etapa de la educación secundaria (desde 1º a 4º ESO). Este proyecto busca dar a conocer de manera innovadora y significativa la obra de Diego Velázquez, uno de los pintores más influyentes del Siglo de Oro español. A través de Minecraft Education, la propuesta transforma el conocimiento artístico en una experiencia inmersiva, narrativa e interactiva, donde el alumnado explora las obras del artista desde dentro, resolviendo desafíos que vinculan arte, historia y creatividad.

El Bootcamp de IA para Docentes de MIRAI es una experiencia formativa intensiva diseñada para formar al profesorado en conocimientos, herramientas y estrategias prácticas sobre el uso responsable, seguro y ético de la inteligencia artificial en el aula. ¿Qué se aprende durante las 6 semanas del Bootcamp 100% online?

- Comprender los fundamentos de la IA y su impacto en la educación.
- Identificar oportunidades para integrar la IA en procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Evaluar herramientas digitales con criterios éticos y legales (incluyendo RGPD y normativa española).
- Diseñar actividades educativas que fomenten el pensamiento crítico y el uso consciente de la tecnología.

Todos los días, Letcraft Educación llevará a cabo una gamificación en SIMO Educación llamada "Misión Mirai". Esta actividad se llevará a cabo con la colaboración de diferentes stands dentro de la feria y consistirá en encontrar una serie de objetos y elementos, escanear su código QR y regresar al stand de Letcraft para descubrir la palabra mágica y conseguir un premio exclusivo (para las 100 primeras personas).

- Día: 28, 29 y 30 de octubre.
- Horario: todo el día.

Nota de Prensa

Todos los días, a las 13:00 horas, en el stand 5D30 de Letcraft Educación, tendrá lugar una actividad con Kahoot, donde se otorgarán regalos exclusivos de Minecraft a los ganadores.

- Día: 28, 29 y 30 de octubre.
- Horario: todo el día.

MBA Kids es la primera escuela de emprendimiento y educación financiera para niños. Nace con el objetivo de sembrar valores y aptitudes emprendedoras que preparen a las nuevas generaciones para un futuro profesional cada vez más complejo y competitivo, utilizando un modelo pedagógico pionero, transformador y, sobre todo, divertido.

El emprendimiento va mucho más allá de crear empresas: significa aprender a identificar oportunidades, ser creativos, resolver problemas, gestionar recursos, trabajar en equipo y comunicar ideas con confianza. Formar a los niños en estas competencias desde temprana edad les ayuda a crecer resilientes, autónomos y con mentalidad innovadora.

Su metodología combina proyectos reales, juegos y dinámicas que convierten el aprendizaje en una experiencia divertida y transformadora. Apuestan por la creatividad, el trabajo en equipo y el liderazgo, apoyados en materiales innovadores como pulseras NFC, juegos didácticos o el Pasaporte del Emprendedor. Una propuesta única que prepara a los más pequeños para los retos del futuro.

Su oferta educativa abarca programas extraescolares, curriculares, campamentos de verano y Navidad y talleres puntuales diseñados para que los niños desarrollen competencias clave en emprendimiento y finanzas. Dentro de esta propuesta también destaca la MBA League, la liga del emprendimiento; un concurso educativo gratuito para centros en el que los alumnos desde 8 hasta 18 años trabajan en sus propios proyectos empresariales y los presentan en una gran final. Este curso celebran 15 ediciones provinciales y la II Gran Final Nacional, después del éxito alcanzado en la primera Final Nacional, que reunió a más de 40 centros educativos, 200 niños y niñas presentando sus ideas de negocio y más de 1.000 asistentes.

Estar presentes en SIMO Educación supone para MBA Kids integrarse en el mayor escaparate de innovación educativa de España. Este encuentro brinda la ocasión

Nota de Prensa

de conectar con numerosos centros educativos de todo el país y compartir con ellos su propuesta pionera en emprendimiento y finanzas para niños. Al mismo tiempo, les abre la puerta a conocer proyectos y empresas referentes del sector, generando sinergias que enriquecen su visión y potencian su crecimiento.

Maker & Coder (MC 4.0)

Presenta el dispositivo MC4.0 que cubre el espectro desde Primaria hasta Bachillerato. El microcontrolador de este dispositivo presenta una arquitectura modular, en la cual dependiendo del proyecto puedes añadir o quitar módulos de: Wireless, En coder, Control de motores... Además puede ser programado desde bloques como si fuese Scratch hasta con aplicaciones mucho más sofisticadas como MatLab y Ross.

- Estos kits facilitan la enseñanza de robótica, diseño 3D, programación y pensamiento crítico, fomentando la creatividad, la colaboración y la experimentación constante.

Mathew es el asistente educativo que, gracias a una IA segura, ética y pedagógicamente alineada, acompaña a los centros en su proceso de transformación digital. Su objetivo no es simplemente introducir inteligencia artificial en el aula, sino hacerlo respetando siempre los valores del centro, protegiendo al alumnado y reforzando el papel del docente. Entre sus funcionalidades, destacan la personalización del aprendizaje, la agilización de la evaluación y el seguimiento competencial, así como la reducción de tareas administrativas. Todo ello cumpliendo con el RGPD, sin acceso a internet abierto y con un acompañamiento cercano y continuo en cada proyecto educativo.

De cara al curso 2025-26, presentan como novedad más destacada la evaluación manuscrita, una nueva funcionalidad que permite escanear y evaluar actividades realizadas en papel. Con ella, el profesorado gana tiempo, mantiene la naturalidad del trabajo escrito y ofrece un aprendizaje personalizado, sin necesidad de que el alumnado utilice dispositivos electrónicos.

Mathew, la plataforma de IA educativa, refuerza su propuesta y presenta en SIMO EDUCACIÓN 2025 su función de Evaluación Manuscrita

- La plataforma presentará en exclusiva su funcionalidad de Evaluación Manuscrita, que permite evaluar actividades escritas a través de su aplicación en pocos

Nota de Prensa

minutos

- Esta es la tercera edición de la start up en SIMO, que se ha convertido en el espacio de preferencia para presentar al ecosistema educativo sus novedades y desarrollos

Mathew, la plataforma educativa integral impulsada con Inteligencia Artificial, presentará en primicia en SIMO EDUCACIÓN 2025 sus novedades para el curso 2025-26. Entre las actualizaciones destacadas, se encuentra la Evaluación Manuscrita, que permitirá a los docentes evaluar actividades escritas a través en solo unos minutos.

Esta es la tercera edición de Mathew en SIMO. Tras su exitosa presencia en la edición de 2024, donde destacó con una propuesta interactiva con los asistentes, la empresa regresa este año con un stand renovado, que refleja el crecimiento del equipo y el refinamiento de su servicio para centros educativos, docentes y alumnado.

“En 2024 acudimos a SIMO para escuchar a los docentes y aprender de su experiencia. Este año, volvemos con soluciones que responden directamente a esas conversaciones: una plataforma que les devuelve el tiempo que necesitan para enseñar y les ayuda a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes”, apunta Alan Fusté, CEO de Mathew.

Cinco novedades que llegan a las aulas con Mathew

- La gran novedad de este curso es la Evaluación Manuscrita. Esta funcionalidad permitirá evaluar de forma automática actividades, tareas y exámenes escritos a mano en pocos minutos, incluso con caligrafías complejas, gracias a un sistema de reconocimiento y corrección inteligente.
- Seguimiento en tiempo real. Los docentes contarán con gráficas y alertas claras que muestran la evolución de cada estudiante y del conjunto de la clase, facilitando la detección de necesidades específicas.
- Recomendaciones personalizadas para el alumnado. Mathew ofrecerá itinerarios de refuerzo y propuestas de orientación adaptadas al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante.

Nota de Prensa

- Prevención del suspenso. Mathew ayudará a detectar de manera temprana estudiantes en riesgo de suspenso para que el docente pueda intervenir antes de la evaluación final.
- Accesibilidad e integración con otras plataformas. La experiencia de uso se ha optimizado con tipografías más claras, contrastes óptimos y una navegación sencilla, además de nuevas integraciones con Moodle, Microsoft Teams y Google Classroom, facilitando un entorno sin fricciones.

Con estas novedades, Mathew reafirma su misión de transformar la educación desde la innovación tecnológica, el apoyo a los centros educativos y a los docentes y la voluntad de ofrecer una enseñanza más personalizada, inclusiva y eficaz. En paralelo, Mathew mantiene su firme compromiso con la seguridad y la privacidad de los datos, un eje fundamental que continúa en el centro de su proyecto tecnológico y pedagógico.

Sobre Mathew:

Mathew es un aliado de los centros educativos para impulsar una educación personalizada y adaptada, gracias a una plataforma con Inteligencia Artificial segura y pensada específicamente para el aula. Permite crear actividades adaptadas al currículo oficial, evaluar automáticamente —también actividades manuscritas— y acompañar de forma individualizada a cada estudiante. Con un enfoque de IA ética y segura, la plataforma Mathew está diseñada para reforzar el papel del profesorado, garantizar la inclusión y conectar a toda la comunidad educativa con transparencia y confianza. Su misión es poner la tecnología al servicio de la educación, para hacerla más personalizada, eficiente y humana.

Más información: www.mathew.ai ; Contacto de prensa : Irene Parra · Marketing Manager ; ✉ irene.parra@mathew.ai

La marca de hardware taiwanesa **MSI** estará presente, por segundo año consecutivo, en SIMO Educación. Posicionados en el mercado como la marca referente dentro del mundo gaming, han sabido trasladar toda su potencia y rendimiento a dispositivos que ayudan a elevar la productividad al máximo. Y apostando por el ámbito de la enseñanza, para que profesores y alumnos tengan a su disposición las herramientas necesarias para llevar a cabo todos sus proyectos.

Mostrará cómo son sus dispositivos y qué necesidades cubren. Además de mostrar dar a conocer, de primera mano, su compromiso por la educación, a través de distintas

Nota de Prensa

ponencias en su stand en las que profesionales de diversos ámbitos explicará de qué modo la tecnología les ha impulsado en sus proyectos:

- Àlex Valverde, profesor universitario especializado en IA.
- María Jesús Puerta, Ganadora Internacional – NASA Lunar Recycle Challenge.
- Darío García, CEO y fundador de Flake Agency.
- TBC
- Su e-shop: <https://es-store.msi.com/>
- Su página web: <https://es.msi.com/>
- Imágenes: <https://we.tl/t-PSWEXUBDHA>

Microlog es una compañía con más de 40 años de experiencia en el sector educativo, apoyando al profesorado y centros educativos y aportando materiales y equipos didácticos, que diseñan y distribuyen para fomentar el despertar científico y el talento del alumnado. Destacan dos productos, un entrenador de prácticas de electricidad y la gama de productos elecfreaks (nezha pro).

La marca de hardware taiwanesa **MSI**, posicionada en el mercado como la marca referente dentro del mundo Gaming, ha sabido trasladar toda su potencia y rendimiento a dispositivos que ayudan a elevar la productividad al máximo. Y apostando por el ámbito de la enseñanza, para que profesores y alumnos tengan a su disposición las herramientas necesarias para llevar a cabo todos sus proyectos.

Por segundo año consecutivo, estarán presentes en SIMO Educación, para mostrar cómo son sus dispositivos y qué necesidades cubren. Además de dar a conocer de primera mano su compromiso por la educación, a través de varias ponencias en su stand, en las que profesionales de diversos ámbitos explicarán de qué modo la tecnología les ha impulsado en sus proyectos:

- Àlex Valverde, profesor universitario especializado en IA.
- María Jesús Puerta, Ganadora Internacional – NASA Lunar Recycle Challenge.
- Darío García, CEO y fundador de Flake Agency.
- TBC
- Su e-shop: <https://es-store.msi.com/>
- Su página web: <https://es.msi.com/>
- Imágenes: <https://we.tl/t-PSWEXUBDHA>

En un momento en el que la educación está en proceso de redefinirse a sí misma, **mundoestudiante** reivindica un principio fundamental: el aprendizaje debe adaptarse al alumno, no al revés. La compañía, con más de tres décadas de experiencia, llega a SIMO

Nota de Prensa

Educación 2025 como parte de la Alianza EdTech, un espacio colaborativo que invita a repensar la enseñanza y el aprendizaje, para mostrar cómo su método y la inteligencia artificial pueden integrarse en un modelo que combina ciencia pedagógica y enfoque humanista.

El método Barbeito, consolidado como referente en la enseñanza personalizada, parte de un principio clave: cada estudiante tiene su propio camino. Este enfoque combina un estudio individualizado, materiales didácticos exclusivos, horarios flexibles y un profesorado formado bajo criterios homogéneos, con el único propósito de alcanzar los objetivos personales y académicos de cada alumno.

“Después de más de 30 años dando clases, he aprendido a detectar con precisión dónde van a tener dificultades los estudiantes, desde quinto de primaria hasta la universidad. Esa experiencia es la base para entrenar a los docentes y, ahora, también a los futuros agentes de inteligencia artificial que queremos desarrollar”, explica Antonio Barbeito, CEO y fundador de [mundoestudiante](https://mundoestudiante.com).

En el marco de su plataforma digital [Classfy](https://classfy.com), mundoestudiante se encuentra en fase de desarrollo de agentes de IA educativa capaces de generar contenido de calidad y acompañamiento personalizado. La idea no es sustituir al profesor, sino extender su criterio y experiencia, aportando valor en los puntos donde los alumnos suelen presentar más dificultades, según patrones de aprendizaje basados en la curva de Gauss.

Este avance se apoya en un crecimiento sostenido del 30 % anual, impulsado por la expansión de sedes físicas y el aumento de alumnos digitales. La demanda se ha polarizado tras la pandemia: los estudiantes de primaria, con importantes carencias de base, han aumentado un 300 % en matriculaciones, y los universitarios, especialmente los internacionales, representan ya casi el 50 % del alumnado.

En el stand 5B11, dentro de “La ruta de la innovación educativa” impulsada por la Alianza EdTech, formada por Kumubox, Limitless Education, MiniTales, Socratic AI - STEAM Future, Reditorial, Diveinside, Glifing, los visitantes podrán explorar cómo mundoestudiante combina experiencia pedagógica y tecnología aplicada para ofrecer un modelo de aprendizaje centrado en las necesidades de cada alumno.

Sobre mundoestudiante

mundoestudiante es la academia de clases particulares referente en España. Una empresa familiar que inventó el método Barbeito, el cual se ha consolidado como un referente en la

Nota de Prensa

enseñanza personalizada. Cuenta con 60 trabajadores y 13 sedes en España. Además, cuenta con Classfy la plataforma educativa disruptiva de enseñanza en línea que adopta el método Barbeito, el cual se ha consolidado como un referente en la enseñanza personalizada, con presencia en 19 países. Ofrece clases individuales en tiempo real para estudiantes de todos los niveles educativos.

Con un enfoque en la flexibilidad, la eficiencia y la calidad educativa, Classfy se destaca por su compromiso con la excelencia académica. Las clases personalizadas, el material exclusivo y los horarios flexibles se combinan para brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje única y efectiva.

La Comunidad de Madrid ensaya el funcionamiento de un robot granjero en el Instituto de Educación Secundaria Humanes, en el municipio de Humanes de Madrid, novedad que presentará **Narwhal System Group** - especializada en materiales tecnológicos formativos- en SIMO EDUCACIÓN 2025. Se trata del proyecto FarmBOT Genesis V1.6, que pretende acercar esta tecnología a los alumnos del centro, que lo utilizarán tanto para aprender su uso y aplicación, como para gestionar el huerto escolar.

Así, este androide es capaz de realizar agricultura de precisión y cultivar hortalizas desde cero, mediante un sistema de software y hardware abierto, de manera que puede personalizarse para cada circunstancia y situación de aprendizaje. Es capaz de plantar semillas con precisión para una amplia gama de vegetales, y regará individualmente cada planta, monitoreará las condiciones del suelo y eliminará automáticamente cualquier maleza.

El software viene precargado con datos sobre 33 cultivos comunes y espacia automáticamente las diferentes plantas de manera adecuada y proporciona la cantidad correcta de agua según sea necesario en momentos específicos a lo largo del ciclo de vida de la planta. FarmBOT tiene como objetivo llevar la agricultura automatizada y sostenible directamente a los jardines de todo el mundo. No se necesitan conocimientos de agricultura o jardinería, el bot solo necesita energía y agua, que pueden provenir de la red o de colectores solares y de agua de lluvia.

El bot tiene como objetivo proporcionar una alternativa más económica y sostenible a las tiendas de comestibles. Una granja FarmBOT de 1,5 por 3 metros puede cultivar continuamente todas las verduras para las necesidades de una persona cuando se usa durante todo el año. Cultivar de esta manera genera un 25% menos de emisiones de CO2 que el cultivo estándar de vegetales en EE. UU. Las verduras cultivadas por FarmBOT son significativamente menos costosas que las que se compran en la tienda de comestibles. Se estima que el retorno de su inversión es de entre tres y cinco años.

Nota de Prensa

Mediante esta herramienta, los estudiantes se acercan a las carreras STEM (relacionadas con Ciencias, Tecnologías, Ingenierías y Matemáticas) aprendiendo sobre la ciencia de las plantas, la codificación, el funcionamiento de los equipos industriales, la electrónica, así como ingeniería de software y hardware. De este modo, podrán programar secuencias en la máquina que se ejecutarán al momento. Esta propuesta innovadora facilita a los docentes complementar el currículo educativo, así como fomentar las nuevas metodologías para hacer más atractivas las lecciones en el aula.

La trayectoria de **NAUTILUS** comenzó en 1996 con la producción de mobiliario para el hogar. En 1999, la empresa reorientó su atención hacia la producción de mobiliario escolar, logrando un éxito ampliamente reconocido. Hoy en día, la actividad de NAUTILUS se ha ampliado significativamente e incluye la producción de mobiliario utilizando tres materias primas principales: madera, metal y polipropileno. No se limitan solo al segmento escolar; también invierten en la producción de mobiliario para oficinas, bibliotecas, iglesias, museos y otros espacios.

Este año, los productos destacados serán los de la línea de inyección asistida por gas, totalmente automatizada, que permite una producción en serie eficiente. Entre ellas se encuentran las sillas Ergos one y las mesas Ergos Edge.

En NAUTILUS, la innovación y la calidad se entrelazan para crear excelentes soluciones en equipamiento escolar y tecnologías de aprendizaje. Con una presencia consolidada en más de 30 países, a través de una amplia red de clientes y distribución, la compañía se ha consolidado como líder en Portugal y España y se ha convertido en un referente imprescindible en el mercado europeo. Con dos unidades industriales ubicadas estratégicamente en el sur de Europa, les impulsa el compromiso de desarrollar productos que inspiren el proceso educativo y promuevan el avance del conocimiento.

Nautilus es más que un fabricante de mobiliario; es un socio comprometido con la excelencia, la innovación y la satisfacción del cliente. Cada pieza está cuidadosamente diseñada y fabricada para garantizar durabilidad y funcionalidad. Ofrecen una amplia variedad de opciones para satisfacer las necesidades de cualquier entorno educativo. Cuentan con un equipo dedicado listo para ayudar en todas las etapas, desde el diseño del proyecto hasta la instalación.

La empresa noruega **No Isolation**, comprometida con la lucha contra el absentismo escolar a través de tecnología innovadora, participará en SIMO Educación 2025 (stand 5B25), destacando entre sus novedades el robot de telepresencia AV1. Se trata de una

Nota de Prensa

herramienta diseñada para que el alumnado con ausencias prolongadas por motivos de salud física o mental pueda seguir conectado con su educación y compañeros de clase.

AV1 ya ha sido implementado en más de 2.500 centros educativos en Europa y ha permitido a más de 10.000 estudiantes mantener el vínculo académico y social durante su ausencia. El robot se encuentra en el colegio, mientras que el estudiante lo controla a través de la aplicación AV1 en su smartphone o tableta. Una cámara y un micrófono conectan al alumno ausente, que puede hablar, ver y escuchar todo lo que ocurre a través del robot. AV1 actúa como el avatar del estudiante, permitiéndole estar presente y participar en la vida escolar. Gracias a su mochila, puede transportarse fácilmente por el centro o incluso llevarse a excursiones. El estudiante controla los movimientos del robot, cambia sus expresiones faciales y puede indicar que quiere participar haciendo parpadear en verde la cabeza del AV1 para "levantar la mano". AV1 ha sido diseñado con la privacidad y la seguridad como ejes fundamentales, protegiendo tanto a los estudiantes como a sus compañeros y docentes. Nunca se recopilan datos personales del alumnado que utiliza el AV1, ni de sus compañeros.

El miércoles, 29 de octubre, a las 17:30 horas, No Isolation ofrecerá un taller en colaboración con el Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Santiago de Compostela. La sesión abordará el reto de las ausencias escolares prolongadas derivadas de enfermedades crónicas, tratamientos médicos o problemas de salud mental, que afectan cada año a miles de estudiantes en España. Estas situaciones no solo interrumpen el aprendizaje, sino que también impactan profundamente en el sentido de pertenencia, la autoestima y el bienestar emocional del alumnado.

A través de evidencia científica, experiencias reales y una demostración en vivo, el taller presentará el robot de telepresencia AV1 como una solución tecnológica accesible y efectiva para mantener el vínculo social y emocional con el aula, incluso durante largos periodos de ausencia. Dirigido a profesionales de la educación y responsables institucionales, el taller combina sensibilidad, pedagogía y tecnología para afrontar un desafío urgente desde una mirada inclusiva, práctica y centrada en el estudiante.

El equipo de educación de **Odoo** ya ha tomado la iniciativa para acompañar de forma gratuita, a docentes por toda España, en la formación de los alumnos y profesores en emprendimiento y gestión de empresas de manera práctica y gamificada. Odoo es un ERP, con todas las aplicaciones que se necesitan para gestionar cualquier negocio: CRM, ventas, contabilidad, proyectos, inventario y un larguísimo etc. Hay más de 70 aplicaciones.

Nota de Prensa

En cuanto a Veri*Factu, desde julio de 2025, el sistema ERP Odoo está totalmente integrado con la nueva metodología de verificación de facturas de Hacienda, Veri*Factu. Esta es una medida nacida de la Ley Antifraude, con el objetivo de luchar contra la economía sumergida en España. Las empresas y los autónomos están obligados a acogerse a Veri*Factu a partir del 1 de enero y el 1 de julio de 2026, respectivamente. Por lo que, ahora más que nunca, es necesario preparar a las nuevas generaciones en el uso de un sistema electrónico de facturación y gestión de empresas.

Las ventajas de que los alumnos aprendan a trabajar con Odoo no son solo que puedan cumplir con los requisitos que trae la Ley Antifraude, cómo Veri*Factu, si no que también tienen la opción de aprender a trabajar con un sistema de gestión al completo. Aunque empiecen hoy con la facturación, mañana pueden escalar el sistema y gestionar todo un negocio desde una única plataforma. Odoo tiene una aplicación para cada necesidad.

Singladura

La evolución del mobiliario escolar es un reflejo directo de la transformación de la pedagogía. El paradigma educativo ha cambiado, y con él, la necesidad de crear espacios que vayan más allá de la funcionalidad básica. Hoy, los centros educativos más innovadores entienden que el espacio físico no es un mero contenedor, sino un «tercer profesor» que moldea activamente el proceso de aprendizaje.

Como expertos en mobiliario escolar con más de 30 años de experiencia, Singladura entiende que cada centro tiene necesidades únicas. Por ello, aunque su oferta abarca todas las soluciones educativas, en esta guía se centran en uno de los conceptos más innovadores y demandados: el Aula del Futuro. Este enfoque no es más que la evolución natural del equipamiento educativo, una respuesta a las nuevas metodologías activas que definen la enseñanza del siglo XXI.

El concepto de Aula del Futuro, impulsado por instituciones como el INTEF, define un espacio de aprendizaje reconfigurable, dividido en zonas que fomentan la investigación, la interacción, la creación y el desarrollo de ideas. Se basa en la integración de un espacio físico polivalente y flexible con un entorno digital facilitado por la tecnología, todo ello orientado a potenciar la creatividad y el trabajo cooperativo.

A diferencia del modelo tradicional, que prioriza la instrucción unidireccional, el Aula del Futuro se fundamenta en metodologías activas como el Aprendizaje basado en proyectos (ABP), donde los alumnos se convierten en protagonistas de su propia educación.

Nota de Prensa

Los beneficios son tangibles y están directamente alineados con los retos educativos actuales:

- Desarrollo de "Soft skills": fomenta la comunicación, la negociación y la resolución de conflictos.
- Aumento del compromiso: los estudiantes se implican más activamente al trabajar en equipo hacia un objetivo común.
- Aprendizaje significativo: al aplicar conceptos en proyectos prácticos, la retención del conocimiento se multiplica.
- Inclusión y diversidad: los espacios flexibles permiten atender mejor las necesidades individuales de cada alumno.

Las zonas del Aula del Futuro: Un ecosistema de aprendizaje

Transformar un espacio tradicional en un Aula del Futuro eficaz requiere una planificación estratégica basada en zonas diferenciadas. No se trata solo de cambiar el mobiliario escolar, sino de repensar la funcionalidad del espacio para albergar las distintas fases del proceso de aprendizaje:

1. ZONA ANALIZAMOS: Espacio de Reflexión

Esta es una zona distendida, especialmente destinada para leer, hablar tranquilamente o descansar. El objetivo es crear un entorno agradable que invite a la reflexión y al diálogo sosegado. El mobiliario debe ser cómodo, con pufs y alfombras en el suelo que inviten a la relajación y la concentración.

2. ZONA DISEÑAMOS: Espacio de Creatividad

Aquí es donde las ideas toman forma. Se necesita un mobiliario polivalente y móvil que permita crear equipos de trabajo de manera fluida. Las mesas con formas orgánicas, que pueden unirse para grandes grupos o usarse por separado, son ideales. Es fundamental contar con mesas plegables y rotulables, así como sillas con ruedas que permitan un espacio flexible. En esta zona, los alumnos pueden utilizar sus propios dispositivos y apoyarse en pizarras para compartir contenidos.

3. ZONA PROTOTIPAMOS: Espacio Maker

Este es un espacio taller donde la creatividad se materializa. Aquí no puede faltar la última tecnología: impresoras 2D y 3D, cortadoras láser y herramientas para robótica. El mobiliario debe ser robusto y funcional, especialmente diseñado para crear prototipos y testarlos y por supuesto no puede faltar una mesa de robótica rotulable y plegable. Serán útiles las mesas altas como nuestro modelo LINE y taburetes SLIM-F y SOFT-F y las mesas de robótica como el modelo TEAM BOT.

4. ZONA COMPARTIMOS: Espacio Ágora

A la hora de poner en común las ideas, proyectos o en momentos dedicados al debate, nos acercamos a esta zona. Aquí disponen de gradas móviles y pufs fáciles de organizar para

Nota de Prensa

crear un auditorio improvisado. Además de un soporte para exponer como son los monitores interactivos y dibujar en pizarras murales, se puede incluir un fondo croma para grabar.

Claves del mobiliario para el Aula del Futuro

- Flexibilidad y movilidad: el mobiliario debe poder reconfigurarse de forma rápida y sencilla. Las mesas y sillas con ruedas son imprescindibles, ya que permiten a los propios estudiantes reorganizar el espacio según las necesidades de la actividad, fomentando su autonomía.
- Ergonomía y bienestar: un alumno incómodo es un alumno distraído. El mobiliario debe ser ergonómico para garantizar una postura correcta, una condición indispensable para la concentración y la salud. La posibilidad de alternar entre trabajar en mesas a distintas alturas y en zonas más informales con pufs mejora la circulación y la atención.
- Integración tecnológica discreta: la tecnología es una herramienta, no el fin. El mobiliario debe facilitar su uso, por ejemplo, con diseños que faciliten la integración de puertos USB para mantener los dispositivos listos para usar sin crear un desorden visual.
- Estimulación sensorial y acústica: un diseño basado en la neuroeducación puede potenciar la memoria y la atención. El uso de paletas de colores que fomenten la calma o la creatividad puede influir positivamente. Asimismo, el exceso de ruido es uno de los mayores enemigos de la concentración. El uso de paneles acústicos es crucial para minimizar la reverberación.

En definitiva, diseñar un Aula del Futuro es una de las inversiones más estratégicas que un centro educativo puede realizar hoy. Es una declaración de intenciones, un compromiso con una educación activa, centrada en el alumno y preparada para los desafíos del futuro. En Singladura, como especialistas en todo tipo de mobiliario escolar, no solo proporcionan los elementos para estos espacios de vanguardia, sino que ofrecen su experiencia para co-crear las soluciones que cada centro necesita.

Sistema Thead es una organización sin fines de lucro comprometida con la promoción de una educación STEAM inclusiva y accesible. Siguiendo el modelo de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), integran tecnologías innovadoras para garantizar que todos los estudiantes tengan oportunidades equitativas de aprendizaje y desarrollo.

Su foco es impactar en las siguientes 4 áreas:

Nota de Prensa

- 1.- Formación y apoyo al profesorado (PD)
- 2.- Materiales educativos inclusivos
- 3.- Programas europeos y eventos para fomentar la accesibilidad y la inclusión digital en la sociedad
- 4.- Investigación e Innovación

Algunas de sus novedades son Recurso de programación de diseño abierto e inclusivo "Scratch Tactile", y una Placa electrónica accesible para micro:bit "Diversi:bit" (2025)

Además, el proyecto Tactile Jr, desarrollado por la cooperativa Sistema THEAD, se presentará en SIMO Educación 2025 como una propuesta pionera en aprendizaje STEAM inclusivo. Concebido bajo un enfoque híbrido, que combina el aprendizaje tangible y el digital, Tactile Jr busca transformar la enseñanza de la programación para que todas las niñas y niños puedan aprender a programar sin depender de pantallas.

El dato es revelador: el 80% de niños con discapacidad visual queda excluido de las actividades digitales. Frente a esta realidad, Tactile Jr representa mucho más que un producto: es una declaración de principios. Su diseño parte de la convicción de que la educación tecnológica debe ser accesible, sensorial y colectiva, y que el pensamiento computacional también se aprende con las manos, explorando, manipulando y creando de manera compartida.

Este kit educativo tangible permite desarrollar competencias digitales a través del juego y la cooperación, siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Inspirado en Scratch Jr, Tactile Jr ha sido diseñado para contextos escolares, bibliotecas y espacios maker, promoviendo un aprendizaje activo, inclusivo y significativo.

Fabricado en España con materiales sostenibles, Tactile Jr fomenta la creatividad y la igualdad de oportunidades desde edades tempranas y convierte la programación en una experiencia pedagógica más humana, donde la tecnología se adapta a las personas y no al revés. Con esta propuesta, Sistema THEAD reafirma su apuesta por un modelo educativo que une la innovación tecnológica con el diseño accesible y la sostenibilidad social.

Más de 4.500 docentes ya han integrado los recursos desarrollados por Sistema THEAD en sus aulas, demostrando que la combinación entre tecnología y aprendizaje tangible potencia la participación de todos los estudiantes sin dejar a nadie atrás.

Los visitantes de SIMO Educación 2025 podrán conocer Tactile Jr en el stand 5D10, descubrir sus materiales y participar en demostraciones en directo, dirigidas a centros educativos,

Nota de Prensa

distribuidores y administraciones públicas interesadas en integrar recursos accesibles en sus programas y licitaciones.

Sobre Sistema THEAD

Sistema THEAD es una cooperativa sin ánimo de lucro con sede en Barcelona dedicada al diseño de soluciones tecnológicas inclusivas para la educación. Su propósito es reducir la brecha digital y de género en la educación STEAM, ofrecer recursos accesibles para alumnado con y sin discapacidad en entornos diversos, y promover una educación creativa, inclusiva y significativa, en coherencia con los Objetivos de la Agenda 2030 y el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Con una trayectoria consolidada a través de proyectos como Scratch Tactile, diversi:bit y Tactile Jr, la cooperativa ha sido reconocida en el foro internacional Google blockly summit 2025 y ha contado con el apoyo de Google.org, la Fundación Scratch, Coca-Cola Gira Mujeres y otras entidades que respaldan su visión de innovación educativa responsable y equitativa.

Smart Symbols (estándar 5C19) fortalece la educación infantil y primaria (3-7 años), ayudando a los docentes a centrarse en lo que realmente importa: sus alumnos. Su plataforma apoya a los profesores para que cada niño pueda disfrutar de un aprendizaje más personalizado, orientado a objetivos y basado en datos. Se trata de una plataforma pedagógica digital todo en uno, diseñada específicamente para educación infantil y primer ciclo de primaria. Smart Symbols se ha desarrollado junto a docentes y expertos en educación, garantizando que sea útil, relevante y eficaz en el día a día del aula.

Con esta plataforma, el desarrollo de cada niño se hace visible, lo que permite a los docentes guiar el aprendizaje de forma más efectiva, personalizada y atendiendo a la diversidad de cada clase. Hoy, más de 200 colegios ya utilizan Smart Symbols, facilitando a los profesores planificar con rapidez, registrar observaciones en un clic y obtener insights valiosos para acompañar a cada alumno en su desarrollo.

Snappet, proyecto educativo con más de once años de desarrollo en España, presenta en SIMO la solución a la atención personalizada. Se trata de un proyecto educativo híbrido basado en inteligencia artificial predictiva, aplicada a la personalización del aprendizaje en Educación Primaria en las áreas de Lengua, Matemáticas e Inglés.

Con más de once años de trayectoria en España, Snappet se ha consolidado como un proyecto híbrido que combina aprendizaje digital y papel, siempre con el apoyo constante al docente. Diversos estudios independientes muestran que el uso de su proyecto basado

Nota de Prensa

en IA predictiva mejora en un 40 % los resultados del alumnado, lo que equivale a dos meses adicionales de aprendizaje al año, sin necesidad de tutores externos.

La herramienta ofrece al profesorado datos en tiempo real y evaluación competencial de un vistazo, lo que facilita personalizar la enseñanza y liberar tiempo para la atención directa en el aula. Esta innovación está resultando especialmente transformadora para grandes instituciones educativas y centros con metodologías propias, que encuentran en Snappet un aliado estratégico para reforzar su propuesta pedagógica.

En SIMO Educación 2025, Snappet contará con un stand interactivo en el que se podrán conocer de primera mano las funcionalidades de su plataforma. Además, la compañía ofrecerá el taller exclusivo *"IA: Innovar para incluir, incluir para transformar"*, a cargo de Pilar Bahamonde, directora del CEIP Gumersindo Azcárate (galardonado en 2022 como Escuela del Año), dirigido a directores y responsables educativos. En él se abordará el potencial de la IA predictiva para ofrecer una verdadera atención personalizada, las ventajas de una evaluación competencial clara y las estrategias para posicionar a los centros en la vanguardia de la innovación.

"En un momento en que la inteligencia artificial está redefiniendo el futuro de la educación, Snappet demuestra que la tecnología puede y debe ser un aliado del profesorado. Nuestro compromiso es impulsar una educación más eficaz, equitativa y sostenible, con impacto real en los resultados de aprendizaje", señala Cristina de la Haza, Directora de Snappet España.

Con su participación en SIMO Educación 2025, Snappet refuerza su papel como referente en innovación pedagógica en tiempos de la IA, mostrando que la tecnología, bien integrada, abre camino a una educación personalizada, medible y responsable.

Hasta ahora, los centros educativos usaban la IA generativa como tutores individuales que explicaban contenidos y entregaban respuestas o para ayudar a los profesores en tareas administrativas o creación de materiales. Pero desde ahora, la empresa española **SOCRATIC AI - STEAM Future Academy** y la red colegios **Futura Schools** han dado un giro pedagógico al uso de la IA en las aulas con AIDIN, la primera IA socrática que enseña a base de enigmas.

Las familias y la comunidad educativa están cada vez más preocupadas por el impacto negativo que la IA puede tener en los alumnos. Un mal uso de la inteligencia artificial puede, debilitar la capacidad creativa y lógica de los alumnos y aumentar su dependencia de las pantallas. Es una IA generativa de "copiar y pegar" que no vale para enseñar.

Nota de Prensa

Para combatir ese riesgo, STEAM Future Academy y Futura Schools han lanzado el uso de AIDIN, una IA educativa socrática que no resuelve por el alumno; en su lugar, plantea enigmas, interroga, orienta y valida avances con pistas graduales. Los alumnos construyen el conocimiento y entrenan la creatividad, la lógica y la capacidad de pensar. Es una IA educativa de “preguntar y hacer pensar”.

AIDIN combina una metodología clásica, la mayéutica socrática en la que se construye el conocimiento a partir de preguntas, con la inteligencia artificial. Su base pedagógica es plantear a los alumnos retos y enigmas emocionantes y motivadores, y ayudarles a resolverlos con pistas y preguntas dirigidas. Además, el descubrimiento se realiza mediante debates colectivos. De esta manera, la clase se transforma en un grupo de alumnos resolviendo un acertijo entre todos, con la guía del profesor y de AIDIN como dinamizadores.

El resultado son clases divertidas, motivadoras y en las que los niños entrenan el pensamiento crítico, la creatividad y la comunicación. Nada que ver con las típicas clases en las que el profesor habla sin parar o en las que la IA piensa por los alumnos.

Los estudiantes de Futura Schools afirman que estas clases *“son divertidas”, “maravillosas” y “didácticas”*. También destacan que *“la IA les preguntó y respondieron entre todos los compañeros”*. Para conseguirlo, AIDIN ha sido entrenada específicamente en cada uno de los retos, diseñados con la intervención de un equipo de expertos pedagogos. Además, ha sido programada para evitar explicar, el gran peligro cuando se utiliza la IA para enseñar.

Antolín García, CEO de STEAM Future Academy declara que *“cualquier profesor te dirá que sus alumnos ni escuchan ni prestan atención a las explicaciones, así que la única manera de captarles es dejar de explicar, plantear enigmas cautivadores y empezar a hacer buenas preguntas. Es justo para eso para lo que hemos entrenado a AIDIN”*.

Por su parte, Francis Navio, Jefe de Innovación y Tecnología en Futura Schools, precisa *“AIDIN reta al estudiante con buenas preguntas, le hace pensar. El alumno plantea sus dudas sin miedo a equivocarse y AIDIN lo encamina con nuevas preguntas o pistas para que sea el alumno quien llegue a la solución. Así fortalecemos la comprensión profunda y la perseverancia intelectual en nuestros estudiantes”*.

AIDIN ha sido desarrollado por la Ed Tech STEAM Future Academy y está presente en colegios de España, Hispanoamérica e, incluso, en Abu Dabi (EAU). AIDIN está disponible

Nota de Prensa

con contenidos para el área de ciencias a través de AIDIN SCIENCE ACADEMY, y para pensamiento computacional y programación con AIDIN CODING ACADEMY.

En cualquier caso, la paradoja es clara: hasta ahora, en las aulas eran los alumnos quienes preguntaban a la IA; ahora es ella la que les pregunta a ellos. Y justo ahí está la magia: los niños dejan de copiar respuestas y empiezan a pensar, crear y descubrir juntos. Probablemente, ese sea el verdadero futuro de la IA en los colegios.

En **Softpi**, creen en el poder de la tecnología para transformar la educación. Son distribuidores de soluciones innovadoras en software y formación tecnológica, con más de 30 años de experiencia acompañando a instituciones, empresas y profesionales en sus procesos de digitalización.

Además de sus soluciones, en Softpi forman a personas que desarrollan software. Cuentan con cursos activos en línea:

- Omnis – Curso Básico de Programación Web y Móvil: para aprender a crear aplicaciones de ejemplo como un sistema de pedidos en restaurantes.
- Introducción a PowerBuilder: curso online disponible en Moodle, para iniciar en el desarrollo de aplicaciones de negocio.

La empresa presenta Relution, la solución MDM que ya utilizan ministerios, comunidades autónomas y escuelas en toda Europa. Mientras que la mayoría de MDMs como Meraki, VMware o Intune están pensados para entornos empresariales, Relution ha nacido para la educación. Entre sus funcionalidades exclusivas:

- Consola del profesor (Teacher Console) para guiar la clase sin distracciones. Aplicación para familias (Relution Parent App) que conecta el hogar con la escuela.
- Sistema de préstamo de dispositivos (lending system) para una gestión eficiente de recursos.
Compatibilidad nativa con Apple School Manager y Samsung Classroom.
Cumplimiento estricto de RGPD y soberanía digital sin depender de identidades en la nube.
Mejor coste total de propiedad frente a otras soluciones generalistas.

Demos en el stand 5D34

Durante el evento, programará demos en vivo para cada perfil del entorno educativo:

Nota de Prensa

Responsables de IT → inventarios y gestión centralizada.
Docentes → uso de la Teacher Console en el aula.
Alumnos → visión del dispositivo gestionado (bloqueos, apps permitidas).
Padres → supervisión desde la Parent App.
Equipamiento escolar → gestión de pizarras interactivas y sistemas de préstamo.

Casos de éxito y colaboración con instituciones

Invitan a todas las instituciones a conocer el caso de la Junta de Extremadura, donde más de 27.000 dispositivos se gestionan con Relution. Su objetivo es trabajar junto a cada centro o administración, pública o privada, para:

Analizar sus necesidades específicas.
Proponer soluciones adaptadas y eficaces.
Responder a sus exigencias con el conocimiento de expertos en tecnología educativa.

Redes Sociales:

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/softpi-iberica>

Facebook: <https://www.facebook.com/softpifb/>

Instagram: <https://www.instagram.com/softpicom/>

Web: <https://www.softpi.com/es/>

iRepack participa en SIMO con un objetivo claro: darse a conocer entre directores y responsables de tecnología de centros educativos, con el fin de ofrecerles la compra de sus *tablets* y ordenadores usados.

Su proceso es ágil y transparente:

1. El centro les envía la lista de *tablets* y ordenadores.
2. Responden con una cotización preliminar.
3. Si aceptan, recogen el material, revisan y borran los datos de forma segura.
4. Envían la valoración final para su aprobación.
5. Una vez confirmada, el centro emite la factura y realizan el pago.

Nota de Prensa

¿Qué es iRepack?

Fundada en 2010, iRepack es una empresa pionera en el mercado español de telefonía móvil usada. Actúan como mayorista especializado en la compra y venta de smartphones, tablets, ordenadores y otros dispositivos, tanto nuevos como usados. Con sede en Madrid, operan en más de 79 países. En España, han adquirido dispositivos de compañías como Movistar, Orange, Leroy Merlin, Norauto, Mahou, Decathlon o Santander, contribuyendo así a que más personas de todo el mundo accedan a una tecnología más sostenible y circular.

Tabervall mostrará sus Aulas UECO y el Aula del Futuro, combinando mobiliario flexible y tecnología aplicada para transformar la experiencia educativa. Referente en mobiliario escolar, la firma participará en SIMO EDUCACIÓN 2025 con el objetivo de dar a conocer sus soluciones, generar contactos y ofrecer proyectos personalizados para colegios y centros educativos.

En esta edición, Tabervall destacará sus Aulas UECO, un concepto de aula tecnológica que ya se encuentra implementado en varios centros educativos, y su Aula del Futuro, diseñada para integrar la tecnología y la ergonomía de manera innovadora. Estas soluciones permiten adaptar los espacios educativos a diferentes dinámicas de aprendizaje, fomentando la creatividad y la colaboración entre el alumnado.

Durante la Feria, los asistentes podrán descubrir cómo el mobiliario inteligente y flexible puede transformar un aula en un entorno de aprendizaje dinámico y adaptado a las necesidades de cada centro. Tabervall también ofrecerá demostraciones y experiencias interactivas para mostrar la versatilidad de sus soluciones.

Además, los visitantes podrán participar en sorteos y actividades especiales en el stand, pensadas para incentivar la interacción y conocer de cerca las propuestas de la compañía.

Para más información: <https://tabervall.com/>.

Tibot, especialista en robótica y tecnología educativa, participará en SIMO EDUCACIÓN 2025 con una propuesta llena de innovación, creatividad y experiencias prácticas para el aula.

Doty: una nueva forma de enseñar y aprender

Tras su gran acogida en la edición de 2024, Doty vuelve a SIMO EDUCACIÓN como la gran protagonista del stand de Tibot, reafirmando su papel como compañera de aprendizaje y

Nota de Prensa

motor de creatividad en las aulas. Su programación sin pantallas, su diseño intuitivo y sus funciones de luz y sonido la convierten en una herramienta única para trabajar pensamiento computacional, orientación espacial y concentración desde edades tempranas.

Squishy Circuits: aprender electrónica jugando con plastilina

La gama Squishy Circuits llega al catálogo de Tibot, para que el alumnado más joven descubra cómo funciona la electricidad usando plastilina conductora. Una propuesta sensorial, segura y lúdica para descubrir los fundamentos de la electricidad y fomentar el aprendizaje STEM en infantil y primaria.

Más innovación en el stand de Tibot

Además, Tibot llevará una selección de productos tecnológicos e innovadores para proyectos STEAM. Quién visite su stand podrá conocer otras soluciones educativas como Ozobot, Micro:bit, las nuevas propuestas de Arduino Education, y la cortadora láser TOOCA, con demostraciones en directo que mostrarán su potencial educativo.

Educación, pasión y acompañamiento docente

Con estas propuestas, Tibot reafirma su compromiso con una educación STEAM cercana y accesible, acompañando a los y las docentes en el reto de aplicar herramientas tecnológicas a la enseñanza de manera sencilla e inspiradora.

Toddle

Cuando se pregunta a maestros qué desean para sus estudiantes, surgen las mismas respuestas: alumnos curiosos, que formulen preguntas, que exploren problemas reales y que aprendan haciendo. Aulas centradas en habilidades, pensamiento crítico y conexiones humanas profundas. Estas aspiraciones no son nuevas. Se inspiran en las ideas de grandes pedagogos como Jean Piaget, Lev Vygotsky, John Dewey y Paulo Freire. Hace años que sabemos lo que puede ser una educación transformadora. Pero en la práctica, el cambio ha sido lento.

¿Por qué el aula no ha cambiado?

La razón es sencilla, aunque su solución no lo sea: transformar la educación es difícil. Requiere tiempo, formación, recursos y, sobre todo, un compromiso profundo por parte de

Nota de Prensa

los docentes, que ya enfrentan una carga laboral desbordante. Un estudio reciente de McKinsey reveló que los docentes trabajan más de 50 horas semanales. La mayor parte de ese tiempo se invierte en tareas como planificación, evaluación y gestión administrativa. Es decir, menos tiempo para lo esencial: enseñar, conectar con los estudiantes y diseñar experiencias de aprendizaje significativas. “La tecnología no reemplaza al docente. Lo libera para hacer lo que mejor sabe hacer: enseñar y acompañar.”

La IA como herramienta educativa

La inteligencia artificial se perfila como una herramienta clave para aliviar esta sobrecarga. Cuando se implementa con ética y buen criterio, puede asumir tareas repetitivas y administrativas, permitiendo a los docentes enfocarse en su labor pedagógica. En Toddle, creen que la tecnología debe estar al servicio del aprendizaje. Por eso, han desarrollado una suite de inteligencia artificial específicamente diseñada para apoyar a docentes de K-12 (educación inicial, primaria y secundaria).

Toddle IA: más tiempo para lo que importa: Una visión compartida por generaciones. Cuando se pregunta a maestros qué desean para sus estudiantes, surgen las mismas respuestas una y otra vez: alumnos curiosos, que formulen preguntas, que exploren problemas reales y que aprendan haciendo. Aulas centradas en habilidades, pensamiento crítico y conexiones humanas profundas.

Estas aspiraciones no son nuevas. Se inspiran en las ideas de grandes pedagogos como Jean Piaget, Lev Vygotsky, John Dewey y Paulo Freire. Hace años que sabemos lo que puede ser una educación transformadora. Pero en la práctica, el cambio ha sido lento.

¿Por qué el aula no ha cambiado?

La razón es sencilla, aunque su solución no lo sea: transformar la educación es difícil. Requiere tiempo, formación, recursos y, sobre todo, un compromiso profundo por parte de los docentes, que ya enfrentan una carga laboral desbordante.

Un estudio reciente de McKinsey reveló que los docentes trabajan más de 50 horas semanales. La mayor parte de ese tiempo se invierte en tareas como planificación, evaluación y gestión administrativa. Es decir, menos tiempo para lo esencial: enseñar, conectar con los estudiantes y diseñar experiencias de aprendizaje significativas.

La IA como herramienta educativa

La inteligencia artificial se perfila como una herramienta clave para aliviar esta sobrecarga. Cuando se implementa con ética y buen criterio, puede asumir tareas repetitivas y administrativas, permitiendo a los docentes enfocarse en su labor pedagógica.

Nota de Prensa

Informes personalizados

A partir de la evidencia del aula, la IA sugiere comentarios significativos para los informes de progreso. Los docentes los revisan, ajustan y personalizan, garantizando precisión y voz auténtica.

Hojas de trabajo listas para usar

Con solo indicar un objetivo de aprendizaje, la IA puede crear preguntas variadas y de alta calidad en segundos, listas para usar en clase.

Evaluación automatizada y justa

El docente define qué caracteriza un trabajo bien hecho. A partir de esos criterios, la IA analiza las entregas de los estudiantes y sugiere evaluaciones que el docente puede revisar y ajustar.

Tutores virtuales en tiempo real

Mientras trabajan, los estudiantes pueden recibir ayuda inmediata a través de tutores de IA alineados con los objetivos del aula. Estos tutores los guían, motivan y estimulan su pensamiento.

Una IA pensada por y para docentes

Cada función ha sido diseñada en estrecha colaboración con escuelas reales y ajustada a partir de la retroalimentación docente. Nuestro compromiso no es reemplazar al educador, sino potenciar su labor con herramientas prácticas, seguras y útiles.

"Los estudiantes merecen lo mejor de nosotros. La IA puede ser una aliada para lograrlo."

La dirección es clara: la IA puede ayudar a los docentes a hacer su mejor trabajo. Y nuestros estudiantes no merecen menos.

La mayor novedad que presentó hace poco **Tokapp** y va a mostrar en la Feria es su cambio de diseño, haciendo la app mucho más moderna y visual. Esto engloba a casi todas sus funcionalidades, mejorando por completo la experiencia del usuario. Actualmente está disponible su nuevo panel y la app en Android, y muy pronto en iOS.

Por otro lado, también destaca su "producto personalizado". Se trata de su aplicación con las funciones disponibles que más se adaptan al cliente pero además con su logotipo, nombre y colores. Es decir, se descargarán la propia app del centro y toda la interfaz tendrá su identidad corporativa gráfica.

Nota de Prensa

La **Universidad Politécnica Madrid, UPM, y la Fundación Maldita** presentan en SIMO Educación 2025 ENDGAME, un escape room educativo contra la desinformación

Madrid, 14 de octubre de 2025 – La Universidad Politécnica de Madrid (UPM) y la Fundación [Maldita.es](https://maldita.es) presentan del 28 al 30 de octubre en el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa (SIMO EDUCACIÓN 2025) ENDGAME, un proyecto europeo que utiliza escape rooms digitales para enseñar a la juventud a detectar y resistir la desinformación en línea.

Durante SIMO EDUCACIÓN, el stand de ENDGAME (ubicado en el Pabellón P05, Stand 5E25) ofrecerá demostraciones, materiales didácticos y resultados preliminares del proyecto, invitando al profesorado, investigadores y responsables educativos a descubrir cómo la gamificación puede convertirse en una herramienta poderosa para formar una ciudadanía más crítica y responsable en la era digital.

Se presentará “The Click Trap” el primer escape room disponible del proyecto. En este juego interactivo, la juventud se pondrá en el rol de una persona contratada para hacer la limpieza de una oficina, aunque pronto descubrirán que su misión real es otra; desvelar una campaña de desinformación sobre alimentación y salud promovida por una agencia de influencers ficticia. A lo largo del juego, el estudiantado aprende a reconocer técnicas de manipulación, evaluar la fiabilidad de las fuentes y detectar contenidos generados con inteligencia artificial.

El escape room se acompaña de una guía didáctica con actividades previas y posteriores, pensada para su integración en aulas y espacios formativos de toda Europa. Se trata de un recurso que combina aprendizaje, colaboración y diversión, transformando la educación en un instrumento práctico contra la desinformación.

ENDGAME es una iniciativa internacional innovadora que utiliza escape rooms educativas para luchar contra la desinformación y fomentar el pensamiento crítico y la ciudadanía digital responsable entre la juventud europea. A través de experiencias inmersivas y colaborativas, los participantes se enfrentan a desafíos y enigmas inspirados en situaciones reales de consumo de información digital, desarrollando así competencias clave en alfabetización mediática. Todos los materiales y más información se encuentran disponibles en endgameproject.github.io. El proyecto, financiado por la Unión Europea dentro del programa CREA, tiene como objetivos identificar temas relevantes sobre desinformación, proporcionar metodologías educativas basadas en el juego, educar en nuevas habilidades mediáticas, difundir sus resultados a nivel internacional y evaluar el impacto de las escape rooms en la enseñanza.

La Fundación [Maldita.es](https://maldita.es) ya ha desarrollado escapes rooms educativos sobre desinformación, participa en el diseño y creación de estos nuevos juegos, colaborando en el diseño de los retos y las historias.

Nota de Prensa

La Universidad Politécnica de Madrid (UPM), colabora en este proyecto aportando su amplia experiencia en innovación educativa y en el desarrollo de diversas tecnologías educativas.

Como líder global e innovador en protección de pantalla, fundas protectoras, teclados para tabletas y soluciones de gestión de energía para dispositivos móviles, **ZAGG** ofrece protección integral y carga portátil e inalámbrica bajo las marcas ZAGG y Mophie. ZAGG se inspira en quienes buscan apasionadamente una vida activa, creativa y con la que compartir, y les permite disfrutar sin miedo de sus dispositivos móviles. ZAGG tiene su sede en Utah y opera en Estados Unidos, Irlanda y China. Con más de 400 millones de dispositivos protegidos a nivel mundial, los accesorios móviles de ZAGG están disponibles en todo el mundo y se pueden encontrar en tiendas líderes como Verizon, AT&T, T-Mobile, Best Buy, Walmart, Target, Currys y MediaMarkt.

Más información en la [página web oficial](#).