

PROGRAMA DE ACTIVIDADES EN EL STAND DE HISPAROB – 5B01

Martes 28 de octubre

	CAMP TECNOLÓGICO - 10 herramientas de IA imprescindibles para docentes (Primaria y secundaria) 11:00 ¿Quieres ganar tiempo en tus tareas docentes? aplica alguna de las 10 herramientas que te enseñaremos en este taller
	AULAMAKER - ESOBOTS (Primaria y secundaria) 12:00 ESOBOTS es un proyecto curricular de tecnología para Educación Secundaria, basado en Arduino, la placa electrónica de hardware libre. Todo el temario audiovisual preparado para profesores y alumnos, con retos y prácticas.
	UNIVERSIDAD DE ALCALÁ – Anímate a participar en Eurobot Spain. Es más fácil de lo que parece (Primaria, secundaria, FP) 13:00 El proyecto Eurobot Spain está orientado a promover el interés por la tecnología en jóvenes de todas las edades con la participación en una competición de robótica. Hay espacios para todos en sus diferentes modalidades: Eurobot Junior, Eurobot Senior, Eurobot Profes y Eurobot Novel (novedad). Se explicarán las opciones de participación y la forma de introducirse.
	Digital Codesign - MENTORBIT (Secundaria) 15:00 Casa domótica con Mentorbit: automatización en miniatura del hogar.
	ESCUELAB INNOVACIÓN EDUCATIVA SL - DETECTIVES DE ADN (Primaria) 16:00 En este taller, nos introducimos en el fascinante mundo de las células, aprendiendo más sobre sus principales características y funciones. Además, aprendemos a extraer ADN de cualquier célula con materiales cotidianos, usando nuestro conocimiento sobre las partes de la célula para entender para qué es necesario cada uno de los pasos. Nuestros talleres están diseñados para despertar la curiosidad experimentando de manera práctica e interactiva.
	TBKIDS - ROBÓTICA EDUCATIVA CON LEGO EDUCATION – (Primaria y secundaria) 17:00 Se mostrarán las posibilidades para trabajar la robótica educativa con LEGO Education y como potenciarlo con las píldoras educativas de TBkids.
	MICROLOG - TALLER DE ELECTRICIDAD – (Primaria y secundaria) 18:00 Aprende cómo funcionan los circuitos eléctricos realizando algunas actividades con el entrenador de electricidad de Microlog

Miércoles 29 de octubre

	ALLKNOW EDUCATION - Entender la lógica de la programación a cualquier edad y sin pantallas (Infantil, primaria y secundaria)
11:00	Taller práctico para entender cómo funciona la robótica, la lógica de la programación y descubrir las diferentes estructuras del lenguaje. La clave no está en aprender a usar cada uno de los robots de forma independiente, sino en aprender a programar y aplicar ese conocimiento a cualquier dispositivo, aunque todavía no exista a día de hoy.
12:00	PRODEL S.A. - LEGO EDUCATION CIENCIAS (Infantil, primaria y secundaria) Taller práctico diseñado para despertar la curiosidad y potenciar resultados de aprendizaje de las ciencias de la mano de las herramientas más potentes del mundo, los ladrillos de LEGO. Descubre que la nueva línea LEGO Education Ciencias es lo que necesitabas para completar tu proyecto STEAM.
13:00	LETCRAFT EDUCACIÓN - Despertando Vocaciones STEAM con Minecraft Education (Primaria y secundaria) Conoceremos de manera innovadora y significativa la obra de Diego Velázquez a través de Minecraft Education, uno de los pintores más influyentes del Siglo de Oro español. Esta experiencia 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. La experiencia se enmarca dentro del Museo del Prado, y hace uso de la tecnología como herramienta para activar el pensamiento crítico, la apreciación del arte y la comprensión de su contexto. Descubre el potencial de la herramienta Minecraft Education y de aprender jugando con este tipo de experiencias y metodologías en el aula.
15:00	Descubre TACTILE JR - por Sistema THEAD (Infantil, primaria, educación especial) Descubrirás Tactile Jr, el recurso inclusivo para aprender a programar de forma creativa y tangible, y sin pantallas. Diviértete creando juegos, historias y proyectos con Tactile Jr
16:00	Digital Codesign - PUERTAS LÓGICAS: Un modelo inclusivo con alumnado con TEA (Primaria) Taller práctico destinado a docentes para la enseñanza del alumnado en Educación Primaria, utilizando el modelo puertas lógicas (AND, OR, NOT), elementos fundamentales en la construcción de circuitos y en la base del pensamiento computacional. Se realiza una inclusión y varias adaptaciones para el alumnado TEA y se explica cómo proceder a su implementación.
17:00	AULAMAKER STEAM SL -GREENSCREENBOX (Primaria) Greenscreenbox es una herramienta educativa que inspira para crear tus propios vídeos, fotografías o montajes de stopmotion. Hace entender a los estudiantes, de manera maker, el funcionamiento de un croma, estimulando su creatividad, y haciéndoles ver que no todo lo que ven en una pantalla es real.
18:00	CAMP TECNOLOGICO - Conoce el nuevo kit para Micro:bit sin pantallas Mai-Z the MouseBot, y extiende el uso de Micro:bit desde infantil (Infantil y primaria) Si ya conoces Micro:bit te interesa conocer el nuevo Mai-Z the MouseBot , un divertido robot para uso sin pantalla que usa la microbit como procesador y todo el material educativo para uso desde infantil y primaria que nos facilita un líder como Kitronik uno de los creadores del ecosistema Micro:bit en el Reino Unido.

Jueves 30 de octubre

	Digital Codesign - KIT DE ARDUINO CON PUENTE LEVADIZO (primaria) Taller práctico destinado a docentes para la enseñanza del alumnado en Educación Primaria, utilizando el modelo puertas lógicas (AND, OR, NOT), elementos fundamentales en la construcción de circuitos y en la base del pensamiento computacional. Se realiza una inclusión y varias adaptaciones para el alumnado TEA y se explica cómo proceder a su implementación.
11:00	LET CRAFT EDUCACIÓN - Despertando Vocaciones STEAM con Minecraft Education (primaria y secundaria) Conoceremos de manera innovadora y significativa la obra de Diego Velázquez a través de Minecraft Education, uno de los pintores más influyentes del Siglo de Oro español. Esta experiencia 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. La experiencia se enmarca dentro del Museo del Prado, y hace uso de la tecnología como herramienta para activar el pensamiento crítico, la apreciación del arte y la comprensión de su contexto. Descubre el potencial de la herramienta Minecraft Education y de aprender jugando con este tipo de experiencias y metodologías en el aula.
12:00	PRODEL S.A. - LEGO EDUCATION CIENCIAS (Infantil, primaria y secundaria) Taller práctico diseñado para despertar la curiosidad y potenciar resultados de aprendizaje de las ciencias de la mano de las herramientas más potentes del mundo, los ladrillos de LEGO. Descubre que la nueva línea LEGO Education Ciencias es lo que necesitabas para completar tu proyecto STEAM.
13:00	AULAMAKER STEAM SL (Infantil, primaria y secundaria) QUALLA KIDS, la app, compatible con las más implantadas plataformas existentes, que permite: control total de entradas recogidas de los menores. Con un clic puedes localizar al menor, comprobar las personas autorizadas y marcar la entrada y la salida. Gestión de entradas y salidas al autobús escolar. Gestión de comedor. Las familias informan al centro de la necesidad, puntual o recurrente, de utilizar el servicio de comedor. Indicando el tipo de menú y las posibles alergias e intolerancias (configurable desde el centro). Gestión de autorizaciones. Las familias firman las autorizaciones al instante y desde los teléfonos móviles y la autorización queda registrada en el Backoffice del centro. Gestión de comunicaciones. Desde el aula, grupo o desde el comedor, profesores y monitores pueden enviar mensajes a todas las familias. Gestión de Derechos de imagen
15:00	ALLKNOW Education - Crear murales interactivos con Makey Makey (Infantil, primaria y secundaria) Taller práctico para entender cómo funciona la robótica, la lógica de la programación y descubrir las diferentes estructuras del lenguaje. La clave no está en aprender a usar cada uno de los robots de forma independiente, sino en aprender a programar y aplicar ese conocimiento a cualquier dispositivo, aunque todavía no exista a día de hoy.
16:00	



Programa de Actividades – Sala de Conferencias 5

Jueves 30 de octubre

HORA	TÍTULO	DESCRIPCIÓN
15:30 – 17:00	<i>Plataformas educativas y entornos virtuales de aprendizaje</i>	El bloque aborda el uso de plataformas digitales, herramientas e-learning y la incorporación de tecnología y robótica en el aula, así como el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje basados en realidades inmersivas (aumentada, virtual y mixta). Se analizan sus ventajas, desafíos y metodologías, y las entidades participantes comparten experiencias y enfoques sobre su aplicación educativa.
17:00 – 18:30	<i>Buenas prácticas en Código Escuela 4.0 y Semana Europea de la Robótica</i>	En este bloque, docentes expertos en STEAM y robótica educativa de la Comunidad de Madrid compartirán experiencias innovadoras que muestran cómo la tecnología y la metodología STEAM transforman la enseñanza, potenciando la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Las presentaciones, organizadas por niveles educativos, incluirán además proyectos y actividades que los centros realizarán durante la Semana Europea de la Robótica 2025.