

|  |   |
|--|---|
| <p><b>6</b> NOVEDADES</p> <p><b>14</b> LA OPINIÓN DE...<br/>Claves para introducir la IA con éxito en el aula</p> <p><b>16</b> ACTUALIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘Jugamos a leer’, un proyecto gamificado de lectoescritura de Penguin Aula</li> <li>• Aprendizaje personal, seguro e inclusivo</li> <li>• Entrevista a Alicia Berlanga, directora de Edutech Clúster</li> <li>• La pantalla interactiva con aplicaciones educativas integradas</li> <li>• Monk transforma la evaluación de las competencias matemáticas</li> <li>• Un concurso creativo para fomentar espacios educativos más sostenibles</li> <li>• Meet the Character propone viajar en el tiempo recreando personajes históricos</li> <li>• SIMO EDUCACIÓN 2024 reafirma su liderazgo como evento de referencia</li> </ul> | <p><b>52</b> ANÁLISIS<br/>La tecnología ayuda a docentes y estudiantes</p> <p><b>64</b> EN PROFUNDIDAD<br/>Director: gestor... ¡y líder!</p> <p><b>74</b> LAS CLAVES DE...<br/>Estudiantes con altas capacidades</p> <p><b>78</b> RINCÓN DEL EXPERTO<br/>Lentitud para una educación más consciente</p> <p><b>82</b> PANORAMA<br/>Así son las aulas que están revolucionado la Formación Profesional</p> <p><b>86</b> EN CLASE<br/>Aprendiendo a través del tiempo con IA</p> <p><b>88</b> HABLAMOS DE...<br/>Orientación educativa con Joana Bohigues</p> <p><b>92</b> LIBROS</p> <p><b>98</b> TRIBUNA<br/>Menores en redes sociales</p> |
|--|---|



**28**  
EN PORTADA  
Robots en las aulas



**44**  
ENTREVISTA  
Alberto y Mario Herráez, fundadores de eTwinz Educación

**Especial** **54** Plataformas educativas

