

ENTRADA

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

