



6 NOVEDADES

18 EN PORTADA
Comunidades de aprendizaje.
¿Qué son y cómo funcionan?

32 ENTREVISTA
Francisco Mora,
doctor en Neurociencia

36 EL ANÁLISIS
Ainhoa Marcos, Global
Advocacy Manager de SMART

38 ACTUALIDAD

- Projectores en clase para fomentar la interactividad del alumnado
- Los contenidos de Educamos, en la práctica

42 ESPECIAL BETT 2016
La tecnología que viene

54 RINCÓN TIC
¡Construye y programa
tus robots con Arduino!

62 EN CLASE

- Tierra de gigantes
- Club de impresión 3D
- Clase al revés en formación para el empleo

70 SE HABLA DE...

- Practicar yoga en el aula
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) paso a paso

74 EN LA ASIGNATURA DE
Ciencias Naturales en Primaria

76 APPS RECOMENDADAS
Mejorar la capacidad de atención

78 RECURSOS: AJEDREZ

80 LIBROS

82 TRIBUNA
“¿Qué se aprende cuando se aprende a programar?”, de Pablo Espeso, Universidad de Valladolid