

Algunas de las experiencias galardonadas en SIMO EDUCACIÓN 2023

- **Mejor Experiencia con Metodologías Activas: Super Kids-Pot Docente: Ana García Pérez. Centro: CEIP Europa, Linares (Jaén).**



El año pasado asistí por primera vez a SIMO, la experiencia me dejó impresionada, me sentí como una niña en una feria, todas las empresas cuyas aplicaciones llevaba años utilizando estaban allí, para atenderte en todo lo que necesitaras. Otro aspecto que me encantó fue poder conocer en persona a referentes del ámbito educativo, además de desvirtualizar a compañeros y compañeras. Fue una jornada intensa y muy especial.

Este año regreso a SIMO con mucha ilusión, deseando reencontrarme con amigos y poder asistir a diferentes ponencias, además, expongo una nueva experiencia que ha sido seleccionada para esta edición: “El Viaje a EuroInnova” 🙌👍😊 ¡Nos vemos en SIMO 2024!

- **Mejor Experiencia Innovadora Secundaria y Bachillerato; Ecuaciones de las trayectorias de aeronaves espaciales: ‘La nave VEGA-C de Esa y el cambio climático’. Docente: Fran Martínez Seoana. Centro: IES Hipatia, Mairena del Aljarafe (Sevilla).**



Participar en SIMO ha sido una experiencia extraordinaria, no solo por el reconocimiento a mis proyectos sobre “Ecuaciones de Trayectorias de Aeronaves”, premiado como el mejor en educación secundaria y bachillerato hace dos años, y “Ecuaciones de la Nave VEGA ESA C” galardonado también el año pasado, sino también por la oportunidad de conectar con otros profesionales de la educación. Este evento es una plataforma ideal para intercambiar ideas innovadoras, aprender de otros proyectos y compartir los propios.

Además, fruto de mis experiencias como docente con mi alumnado, escribí el libro de ciencia ficción “Destino a Marte”, que recientemente he podido presentar en Harvard, aprovechando mi estancia como profesor visitante en Massachusetts. En definitiva, SIMO es una cita imprescindible para todo docente que busque inspiración y crecimiento profesional, tanto a nivel personal como educativo.

- **Mejor Recurso Digital de Creación Propia: Convierte tu clase en una aventura con @MyClassGame. Docente: Juan Torres Mancheño. Centro: IES L' Estació, Ontinyent (Valencia).**



Asistir al SIMO fue especialmente significativo para mí porque tuve la oportunidad de presentar la experiencia educativa, "Convierte tu clase en una aventura con @MyClassGame", que fue galardonada con el "Premio al Mejor Recurso Digital de Creación Propia". Compartir esta propuesta con un grupo de docentes entusiastas en el SIMO EDUCACIÓN y ver como la acogieron con tanto interés, fue sumamente gratificante. La entrega del premio fue un momento profundamente emocionante que recordaré para siempre. En definitiva, SIMO EDUCACIÓN no solo te abre la mente a un sinfín de posibilidades, sino que también marca un punto de inflexión en tu visión educativa, dejándote con la certeza de que, tras vivir esta experiencia, hay un antes y un después en tu forma de entender la enseñanza.

- **Mejor Experiencia de Educación Emocional: Empatía 360°. Docente: Luz Beloso Rodríguez. Centro: IES As Barxas, Moaña (Pontevedra).**



El proyecto "Empatía 360" combinó el poder de la empatía a través de cortometrajes en formato 16:9, pero también exploró el formato 360° y la tecnología para crear cortometrajes y animaciones de realidad virtual para crear experiencias inmersivas y utilizar las lentes VR que no facilitaron por estar dentro del proyecto 'Polos Creativos', siendo el alumnado el creador de vídeos y animaciones en 360 grados, trabajando en todas las fases de la planificación y realización."

SIMO te ofrece muchas ventajas, entre otras, poder asistir a las ponencias de los y las compañeras que comparten sus experiencias desde la realidad del AULA, para mí es una fuente de aprendizaje real.

El programa de este año está diseñado para abordar los desafíos más apremiantes en la educación digital. Entre los temas clave se incluyen:

- **Inteligencia Artificial y Machine Learning en el Aula:** Soluciones que permiten la personalización del aprendizaje según el rendimiento y las necesidades individuales de los estudiantes.
- **Realidad Aumentada y Realidad Virtual:** Estas tecnologías inmersivas ofrecen nuevas formas de enseñar materias complejas, como las ciencias y la historia, mediante experiencias visuales y prácticas.
- **Ciberseguridad en Entornos Educativos:** Con la creciente digitalización, es crucial que los centros educativos adopten medidas robustas para proteger los datos sensibles de los estudiantes y el personal.
- **Plataformas de Aprendizaje Gamificado:** El uso de la gamificación en la enseñanza sigue ganando popularidad, y se presentarán plataformas que hacen del aprendizaje una experiencia más atractiva y motivadora para los estudiantes.