

ÍNDICE

Breves..... Pág. 2

- Humanoid robots stride into the future with world's first half-marathon
- Europa lanza el Plan «Continente de IA» para liderar la inteligencia artificial global
- How Artificial Intelligence Is Transforming the Way Robots Think and Act
- Robots, sensores y realidad virtual revolucionan la seguridad en el trabajo
- Tailandia tiene su primer robot policía con inteligencia artificial: controla drones y cámaras de seguridad
- Consulta las últimas convocatorias de I+D+i
- Ofertas de empleo de nuestros socios

HispaRob..... Pág. 3

- Realman Robotics presenta sus soluciones tecnológicas a los socios de HispaRob
- Valencia acogerá la Jornada de HispaRob por la Semana Europea de la Robótica 2025

Nuestros socios.....Pág. 4

- Digitalización en PYMES: El Camino Hacia la Transformación Digital
- Eurecat presenta un robot aéreo autónomo con capacidad de mover cargas de hasta 35 kg
- Fronius, referencia para fabricación de prototipos y producción en serie
- «Proyecto Robic» en el Centro Base nº2 de Madrid
- La robótica humanoide ya no es ciencia ficción
- Robots customizados para la industria
- MyStäubli Portal lleva la robótica más allá de los robots
- GMV presenta sus soluciones de automatización y robótica en la Wine Innovation Week
- ABB gana el premio a “Mejor equipo industrial para la fábrica del futuro” en los Advanced Factories Awards 2025
- Bumerania, la empresa alicantina que se expande para robotizar el mundo con su modelo de IA

Robótica educativa.....Pág. 9

- Fusiona Makey Makey y micro:bit con Code A Key
- BIONICS 4 EDUCATION
- ¿Buscas una herramienta que simplifique la enseñanza de programación y electrónica en el aula?
- Up!Steam6: tecnología y creatividad para cambiar el mundo desde las aulas
- ¡Vuelve una nueva edición de los Letcraft EduGames, la competición educativa de Minecraft!
- ¡Solicita ser miembro del programa Scratch Tactile International! – Primera cohorte

Eventos.....Pág. 12



Humanoid robots stride into the future with world's first half-marathon

Fuente: Tech Xplore

Step by mechanical step, dozens of humanoid robots took to the streets of Beijing early Saturday, joining thousands of their flesh-and-blood counterparts in a world-first half marathon showcasing China's drive to lead the global race in cutting-edge technology.

The 21-kilometer (13-mile) event held in the Chinese capital's E-Town—a state-backed hub for high-tech manufacturing—is billed as a groundbreaking effort to test the limits of bipedal robots in real-world conditions.

[Leer más.](#)

Europa lanza el Plan «Continente de IA» para liderar la inteligencia artificial global

Fuente: Web oficial de la Unión Europea

El objetivo del Plan de Acción «Continente de IA» que se ha puesto en marcha hoy es ocupar la posición de líder mundial en inteligencia artificial (IA). Según lo expuesto por la presidenta Von der Leyen en la Cumbre para la Acción sobre la IA celebrada en París en febrero de 2025, la finalidad de esta ambiciosa iniciativa es transformar las grandes industrias tradicionales europeas y sus excepcionales activos de talento en poderosos motores de innovación y aceleración de la IA.

[Leer más.](#)

How Artificial Intelligence Is Transforming the Way Robots Think and Act

Fuente: Technology.org

What makes a robot more than just a machine? The answer lies in how it learns, adapts, and responds. Artificial intelligence is the key to this shift. It's no longer just about automation—it's about autonomy. Today's robots are beginning to think and act on their own, transforming how they integrate into real-world environments. Let's explore how AI is reshaping the way robots think and act.

[Leer más.](#)

Robots, sensores y realidad virtual revolucionan la seguridad en el trabajo

Fuente: Naciones Unidas

La digitalización está revolucionando el entorno laboral en todo el mundo; en varias industrias se están utilizando robots para sustituir a los trabajadores en tareas peligrosas. Pero estos avances traen consigo riesgos, por lo que también es necesario crear leyes que incluyan las nuevas formas de trabajo digital y promuevan la formación tecnológica.

[Leer más.](#)

Tailandia tiene su primer robot policía con inteligencia artificial: controla drones y cámaras de seguridad

Fuente: infobae

Su principal objetivo es servir como apoyo en eventos masivos, donde el personal humano podría resultar insuficiente.

La Real Policía de Tailandia presentó al 'Cíborg Policial con IA 1.0', un robot impulsado por inteligencia artificial (IA) destinado a reforzar la seguridad pública mediante vigilancia activa y análisis de video en tiempo real.

[Leer más.](#)

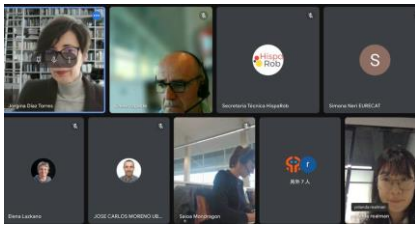
Consulta las últimas convocatorias de I+D+i

<https://www.hisparob.es/convocatorias/>

Ofertas de empleo de nuestros socios

<https://www.hisparob.es/empleo/>

Realman Robotics presenta sus soluciones tecnológicas a los socios de HispaRob



En el marco de nuestras actividades para dar visibilidad a los miembros de la plataforma, el pasado jueves **10 de abril** tuvimos el placer de acoger una presentación online de la empresa **Realman Robotics**, dirigida a los socios de HispaRob.

Durante la sesión, esta compañía de origen chino presentó sus avances en tecnología de **brazos robóticos ultraligeros**, así como diversas soluciones orientadas a su integración en **robótica móvil, automatización** y otros entornos industriales. La presentación dio lugar a un interesante intercambio de ideas y posibles líneas de colaboración entre los asistentes.

Desde HispaRob agradecemos a **Realman Robotics** por su participación y a todos los socios que se conectaron y contribuyeron a enriquecer el encuentro. Seguimos trabajando para fomentar el conocimiento mutuo y la cooperación dentro del ecosistema robótico nacional.

Valencia acogerá la Jornada de HispaRob por la Semana Europea de la Robótica 2025

- HispaRob, coordinadora nacional del evento europeo, celebrará su jornada anual los días **25 y 26 de noviembre de 2025**, en colaboración con **València Innovation Capital** y **Escuela de Ciencia**



La ciudad de **València** ha sido elegida como **sede del evento central en España de la Semana Europea de la Robótica**, cuya coordinación y dinamización a nivel nacional recae en **HispaRob**, la Plataforma Tecnológica Española de Robótica. Su jornada anual se llevará a cabo los días **25 y 26 de noviembre**, en colaboración con [València Innovation Capital](#) y [Escuela de Ciencia](#), en el complejo LasNaves-La Harinera.

Se trata del encuentro anual más importante de HispaRob, ya que reúne a empresas, profesionales del sector, administraciones y la comunidad docente para debatir sobre aspectos clave de la robótica, la educación, la inteligencia artificial, el pensamiento computacional y las disciplinas STEAM.

Paula Llobet, concejala de Innovación, Turismo y Captación de Inversiones del Ayuntamiento de València, ha señalado que “es una prueba más de cómo nuestra ciudad se está posicionando como un destino interesantísimo para este tipo de eventos, para acoger y reunir a las comunidades tecnológicas más importantes”.

Para esta edición de la **Jornada HispaRob ERW2025**, que se celebrará bajo el lema “**Arte, ciencia y robótica: La tecnología al servicio de las personas**”, se está preparando un amplio programa que abordará temas como el papel de la robótica en situaciones de emergencia y rescate; aplicaciones de la robótica en el ámbito de la salud y la asistencia; y la importancia de la educación para formar a los y las futuras profesionales en tecnologías emergentes.

Semana Europea de la Robótica

La Semana Europea de la Robótica (ERW en sus siglas en inglés) es una iniciativa promovida por la asociación europea euRobotics, con el objetivo de resaltar la creciente importancia de la robótica en distintos ámbitos de la sociedad, que van desde aplicaciones industriales hasta usos educativos, sociales, asistenciales y de ocio. Durante esa semana, se organizan numerosas actividades, como conferencias, visitas guiadas para estudiantes, laboratorios abiertos, exposiciones y desafíos, dirigidas principalmente al público general.

Empresas, universidades, centros tecnológicos y de investigación, así como docentes, se implican activamente para concienciar sobre la integración de la robótica en la sociedad y los beneficios que esta tecnología puede aportar a nuestras vidas.

La 15.ª edición, ERW2025, tendrá lugar del 21 al 30 de noviembre de 2025. Cada año se organizan eventos en toda Europa, que pueden consultarse en el mapa interactivo de la ERW disponible en la página oficial de euRobotics. Además de las actividades organizadas por distintas entidades en toda Europa, euRobotics promueve un evento central cuya sede cambia anualmente.

Próximamente todas las novedades en www.erw.hisparob.es

Digitalización en PYMES: El Camino Hacia la Transformación Digital



La digitalización es un proceso clave para que las PYMES se mantengan competitivas en un mercado cada vez más dinámico y exigente. Sin embargo, muchas empresas aún se preguntan por dónde empezar, qué cambios implementar y cómo medir el impacto de esta transformación.

Desde ATX Robotics, especialistas en digitalización y automatización, queremos guiarte en este camino, ofreciendo un enfoque claro para que tu empresa avance en su proceso de transformación digital.

Dos preguntas clave para iniciar el proceso de digitalización

Todo proceso de digitalización comienza con una reflexión estratégica en torno a dos preguntas fundamentales:

1. ¿Dónde estamos?
2. ¿Dónde queremos llegar?

Responder a estas preguntas con el método adecuado permite a las empresas entender su nivel de madurez digital y definir una hoja de ruta efectiva. Existen dos opciones para abordar esta evaluación:

- **Realizar un autodiagnóstico** siguiendo una guía estructurada, como la que presentamos en este artículo.
- **Contar con el apoyo de un consultor especializado** en transformación digital, que brinde un acompañamiento personalizado.

¿Dónde estamos? Diagnóstico de madurez digital en PYMES industriales

El primer paso en la digitalización es conocer el estado actual de la empresa. Para ello, te proponemos un **autodiagnóstico de madurez digital**, basado en preguntas clave:

- ¿Se han desarrollado acciones de digitalización en el último año?
- ¿Se ha implementado software para gestionar el proceso de fabricación de manera integral?
- ¿Se han digitalizado manuales y procedimientos internos para mejorar la eficiencia?
- ¿Se han incorporado sensores en la maquinaria para monitorizar su rendimiento?
- ¿Se han automatizado procesos administrativos para reducir errores y optimizar tiempos?
- ¿Se han ofrecido cursos online de formación para el equipo?

[Leer más.](#)

Noticia enviada por [ATX Robotics](#)

Eurecat presenta un robot aéreo autónomo con capacidad de mover cargas de hasta 35 kg



El centro tecnológico Eurecat ha avanzado en la feria Advanced Factories un robot aéreo autónomo con una alta capacidad de carga de hasta 35 kg, que permite nuevas operaciones de automatización en logística, así como nuevos enfoques en mantenimiento y construcción, ya que integra un brazo robótico para manipulación aérea precisa.

El diseño del robot, que está equipado con sensores avanzados y un sistema de navegación inteligente, le permite mover cargas pesadas o ejecutar trabajos en altura que requieran una manipulación precisa, para contribuir a

automatizar procesos de mantenimiento o construcción, asegurando la eficiencia y la seguridad de los operarios.

En este sentido, “la integración a la manufactura y la logística de la robótica inteligente con capacidad de decisión, navegación autónoma y manipulación avanzada de objetos contribuye a la optimización de los procesos y a la transformación de la industria”, destaca el director de la Unidad de Automatización y Robótica de Eurecat, Daniel Serrano.

[Más información.](#)

Noticia enviada por [Eurecat](#)

Fronius, referencia para fabricación de prototipos y producción en serie



Ante ciclos de vida de productos cada vez más cortos y normativas más exigentes, Fronius impulsa soluciones innovadoras a través de su Centro de Prototipos y Producción. Ofreciendo un servicio integral que abarca desde el estudio de viabilidad hasta la implantación de las soluciones para fabricación en serie en las instalaciones del cliente.

Es habitual abordar retos de soldadura de geometrías complejas o materiales ligeros, esto no es un problema gracias a tecnología de vanguardia y un profundo conocimiento metalúrgico. El análisis detallado de los materiales,

antes y después de las pruebas de soldadura, permite garantizar la calidad y cumplir con normativas clave como EN 1090, DIN EN 15085 e ISO 3834, que provocan un incremento de los criterios de calidad que se exigen a los componentes soldados y es una de las principales razones de las empresas para decantarse por sistemas de soldadura automatizados.

Tras validar que se han soldado con éxito los primeros prototipos, la marca austriaca diseña conceptos de producción y desarrolla las soluciones de soldadura robotizadas a medida “llave en mano” necesarias. Además, ofrece servicios in situ de puesta en marcha, formaciones, mantenimientos y calibraciones periódicas de los sistemas.

Fronius también destaca por su capacidad de simulación avanzada con el software Pathfinder, que optimiza trayectorias y previene errores, así como por su sistema de gestión y análisis de datos WeldCube, que asegura un control preciso del proceso y de los datos de soldadura.

Con su catálogo integral de soluciones y servicios, Fronius es el socio ideal para la transformación tecnológica de tu producción.

[Más información.](#)

Noticia enviada por [Fronius](#)

«Proyecto Robic» en el Centro Base nº2 de Madrid



El “**Proyecto Robic**” es una iniciativa pionera impulsada por la Comunidad de Madrid en colaboración con Inrobics, cuyo objetivo es incorporar la robótica social en colegios de educación especial y centros de atención temprana. Su propósito principal es mejorar la atención que reciben niños con limitaciones físicas, cognitivas y/o psicosociales desde las primeras etapas de su desarrollo.

La solución tecnológica empleada, **Inrobics Rehab Clinic** —que integra a **Robic**, un robot coterapeuta— combina robótica social asistencial e

inteligencia artificial para ofrecer servicios de cuidado, rehabilitación, ejercicio activo e interacción personalizada a niños en edad escolar.

Uno de los aspectos más destacados del proyecto es la capacidad de adaptación de esta solución a contextos educativos y terapéuticos muy diversos. **Robic** se utiliza tanto en sesiones individuales como grupales y puede configurarse según las necesidades específicas de cada usuario.

Este enfoque permite que sean los propios profesionales —docentes, sanitarios y socios sanitarios— quienes aporten un valor añadido a la herramienta, explorando nuevas formas de interacción y ampliando sus posibilidades de uso. Así, **Robic** se convierte en una tecnología versátil y transformadora, al servicio del bienestar y desarrollo de los más pequeños.

Este proyecto ha sido posible gracias al [EDIH MADRID REGION](#) y a la Comunidad de Madrid que han creído en la robótica social de [Inrobics](#) para mejorar la experiencia de los usuarios en colegios y centros de atención temprana.

Más información y vídeo del proyecto en [este enlace](#).

Noticia enviada por [Inrobics](#)

La robótica humanoide ya no es ciencia ficción

Tecnología aplicada a la industria y la sociedad



El avance de los robots humanoides crece a pasos agigantados y ha dejado de ser ciencia ficción para convertirse en una tecnología que está transformando sectores clave de nuestra sociedad. En PAL Robotics llevamos más de 20 años desarrollando robots humanoides con una visión clara: diseñar tecnologías seguras, útiles y centradas en las personas.

Nuestro CEO, Francesco Ferro, participó en dos encuentros clave del sector: el workshop *"Applications for Humanoid Robots in Europe"*, celebrado durante el

European Robotics Forum (ERF 2025), y el webinar *"Humanoid Robotics and Automation to Revolutionize Industry"*, organizado por la Fundación Innovación Bankinter. En ambos, compartimos cómo nuestros robots humanoides TALOS y Kangaroo están cada vez más presentes en sectores como la industria, la agricultura o la salud, contribuyendo a optimizar procesos y mejorar la eficiencia operativa.

Para hacer esto posible en PAL Robotics apostamos por la integración de tecnologías de código abierto como ROS y herramientas de simulación como Gazebo o MuJoCo. De esta manera, facilitamos la personalización, la investigación aplicada y el desarrollo conjunto con nuestros partners.

A medida que los robots humanoides avanzan en capacidades, fiabilidad y autonomía, su integración en la sociedad requiere cada vez más de un enfoque ético, colaborativo y centrado en el beneficio común. Por ese motivo, desde PAL Robotics, trabajamos para que estas tecnologías complementen el trabajo humano, fomenten la sostenibilidad y abran nuevas posibilidades en entornos donde la precisión, la repetibilidad y la seguridad sean esenciales.

[Más información.](#)

Noticia enviada por [PAL Robotics](#)

Robots customizados para la industria



Una de las tendencias más destacadas en robótica industrial es la personalización de robots que se adapten a necesidades específicas de manufactura.

Las industrias demandan soluciones flexibles que se ajusten a requisitos particulares o entornos operativos donde los robots estandarizados resultan insuficientes.

Esto ha impulsado el desarrollo de manipuladores industriales customizados, diseñados para integrarse eficientemente en entornos de producción dinámicos.

¿CUÁNDO ELEGIR UN ROBOT CUSTOMIZADO PARA MI INDUSTRIA?

Un robot con opciones de personalización o modularidad puede ser la solución ideal cuando los modelos comerciales estándar no cumplen con los requisitos específicos de una aplicación industrial. Esta flexibilidad es una característica distintiva de fabricantes como Robotnik. Nuestros robots móviles son desarrollados íntegramente por nuestro equipo, tanto en software como en hardware, lo que nos permite adaptar determinadas funcionalidades según las necesidades de cada cliente.

Los usuarios valoran los robots customizables en casos como los siguientes:

- **Espacios de trabajo reducidos o restricciones físicas:** En entornos donde el espacio es limitado o la disposición de la maquinaria dificulta la instalación de robots convencionales, un robot modular permite una integración más eficiente y un mejor rendimiento. Por ejemplo, en una planta de producción con pasillos estrechos, un robot móvil con una base compacta y la posibilidad de incorporar sensores o componentes adicionales adaptados a la aplicación y al espacio disponible optimiza la operatividad sin comprometer la eficiencia.
- **Desarrollo de aplicaciones industriales personalizadas:** en industrias como el retail, es habitual que requieran aplicaciones altamente especializadas que requieran la integración eficaz entre hardware y software. Un [ejemplo de customización](#) para el desarrollo de aplicaciones específicas es la colaboración entre Keonn y Robotnik, que da lugar al robot [Robin](#). Es el resultado del desarrollo a partir de la base móvil RB-THERON, un corpus con el software de Keonn que permite la lectura automática de etiquetas RFID para optimizar la gestión del inventario en retail, proporcionando un escaneo rápido y preciso del inventario sin necesidad de intervención manual.

Sigue leyendo [aquí](#).

Noticia enviada por [Robotnik](#)

MyStäubli Portal lleva la robótica más allá de los robots

La plataforma de clientes de Stäubli Robotics proporciona un acceso centralizado a un soporte integral



Incluso los robots más rápidos, precisos y fiables estarán limitados si sus propietarios encuentran obstáculos para mantenerlos y formar a sus equipos. Stäubli Robotics elimina estos obstáculos con una plataforma de soporte al cliente mejorada, MyStäubli Portal. En el último año, la empresa se ha centrado en expandir la plataforma para garantizar que los clientes puedan encontrar todo lo que necesitan para extender la vida útil de sus robots, optimizar su ROI y hacer que el trabajo sea fácil y seguro con los poderosos robots de Stäubli, todo desde un único punto de acceso en línea.

El diseño de vanguardia y la tecnología sofisticada de los robots Stäubli están bien establecidos. MyStäubli Portal, accesible a través del sitio web de Stäubli en cualquier dispositivo, agrega aún más valor, brindando una experiencia óptima al cliente y un compromiso de servicio que abarca el ciclo de vida del equipo. La plataforma actualmente sirve a una comunidad en rápido crecimiento de unos 8,500 usuarios registrados y está disponible en seis idiomas.

Aumentando los beneficios de la propiedad de robots Stäubli

Las empresas de diversos sectores obtienen importantes beneficios de producción, en términos de productividad y rendimiento, así como una calidad y seguridad de producto constantemente altas, al integrar los robots Stäubli en su producción. MyStäubli Portal ayuda a garantizar que los clientes continúen obteniendo estos beneficios durante más tiempo y aprovechen al máximo sus robots, prolongando su ciclo de vida y utilizándolos a su máximo potencial. Al registrar sus robots en MyStäubli Portal, los clientes obtienen acceso a herramientas fáciles de usar para gestionar su flota de robots, una extensa biblioteca técnica que incluye archivos CAD y software, opciones de soporte premium y capacitación profesional.

Sigue leyendo [aquí](#).

Noticia enviada por [Stäubli](#)

GMV presenta sus soluciones de automatización y robótica en la Wine Innovation Week



GMV ha participado activamente en la Wine Innovation Week, evento de referencia impulsado por el clúster vitivinícola [INNOVI](#), centrado en promover la innovación tecnológica en productos y servicios dirigidos al sector vitivinícola. Esta cita, que reúne a actores clave del ecosistema agroalimentario, ha servido de plataforma para la puesta en común de soluciones punteras orientadas a mejorar la competitividad y sostenibilidad del sector.

Durante la sesión dedicada a demostraciones de innovación, Javier García, Business Development Manager, y Ángel C. Lázaro, responsable de Robótica y Automatización del sector Industria en GMV, presentaron la propuesta tecnológica de la compañía, enfocada en la automatización de procesos industriales y la integración de robótica colaborativa y autónoma. Ambos expertos compartieron la experiencia de GMV en proyectos de automatización avanzada dentro del sector agroalimentario, subrayando el impacto de estas tecnologías en términos de eficiencia operativa, trazabilidad y flexibilidad de los procesos productivos.

En particular, se destacó la solución [uPathWay](#), una plataforma avanzada desarrollada por GMV para la gestión centralizada, escalable y agnóstica de robots móviles y vehículos autónomos en entornos industriales. Esta herramienta permite orquestar flotas heterogéneas de robots a lo largo de toda la cadena de valor agroalimentaria, desde la producción primaria hasta la distribución final. uPathWay se presenta como una solución clave para que el sector vitivinícola cuente con operaciones más inteligentes, adaptables y sostenibles, capaces de operar de forma ininterrumpida.

Con su participación en la Wine Innovation Week, GMV refuerza su compromiso con la transformación digital del sector agroalimentario, apostando por la integración de tecnologías avanzadas que aporten valor real y medible a las industrias tradicionales.

Noticia enviada por [GMV](#)

ABB gana el premio a “Mejor equipo industrial para la fábrica del futuro” en los Advanced Factories Awards 2025



- ABB gana el primer premio a la Innovación Robótica por sus soluciones Item Picking impulsadas por IA
- La familia Item Picking de ABB es un grupo de soluciones robóticas enfocadas en la automatización de procesos de recogida y entrega de artículos de flujos no estructurados de forma rápida, precisa, escalable, reduciendo los errores humanos y el trabajo repetitivo

En el marco de Advanced Factories, el evento líder en automatización industrial, robótica y tecnologías 4.0, que se celebró del 8 al 10 de abril de 2025 en Fira Barcelona, **ABB gana el Premio a la Innovación Robótica por su familia de soluciones Item Picking impulsadas por IA, en la categoría “Mejor equipo industrial para la fábrica del futuro” de los premios “Factories of the Future Awards”.**

Estos premios celebran la innovación y la excelencia en la industria manufacturera, reconociendo a las empresas que lideran en automatización, digitalización y sostenibilidad.

La familia Item Picking de ABB es un grupo de soluciones robóticas diseñadas para que las empresas de logística y retail puedan automatizar procesos desafiantes de recogida y entrega de artículos en flujos no estructurados de manera rápida, precisa y escalable, reduciendo los errores humanos y el trabajo repetitivo.

Con visión basada en IA, una precisión de picking superior al 99,5%, modulación de velocidad y generación automática de trayectoria sin colisiones, las tres soluciones Robotic Item Picker, Robotic Fashion Inductor y Robotic Parcel Inductor, permiten manipular artículos con mayor precisión y rapidez, resuelven los problemas de picking e inducción de todo tipo de paquetes variados y otros tipos de artículos en almacenes y clasificadores de paquetería. Gracias a la tecnología de visión basada en IA de ABB, se puede manipular artículos desconocidos y dispuestos aleatoriamente en entornos no estructurados, lo que garantiza un procesamiento perfecto en operaciones logísticas de alto rendimiento y gran variedad de artículos.

Sigue leyendo [aquí](#).

Noticia enviada por [ABB](#)

Bumerania, la empresa alicantina que se expande para robotizar el mundo con su modelo de IA

Fuente: [El Debate](#)

Foto: Robot GreetingBot NovaBumerania



La startup revoluciona la robótica social con soluciones que optimizan el trabajo y mejoran la experiencia del usuario

[Bumerania](#) se ha consolidado como una empresa referente en **robótica social** e inteligencia artificial en un tiempo récord. Desde su sede en Alicante, ha desarrollado soluciones innovadoras para la hostelería, la sanidad y la agricultura, logrando una rápida expansión internacional. En conversación con *El Debate*, su CEO, **Isidro Fernández**, revela las claves del éxito de la compañía, el impacto de sus robots en distintos sectores y los próximos pasos en su ambicioso plan de desarrollo.

Su rápido crecimiento ha sido impulsado por la diversificación estratégica en distintos sectores. «Empezamos con un tema de robótica de salud para el **cuidado de personas mayores**, pero luego, viendo la importancia del turismo en España, comenzamos a desarrollar **robots para hoteles**», explica Fernández.

El éxito de esta apuesta quedó reflejado en la adjudicación de un proyecto con el Ministerio de Turismo para la **robotización de un hotel en Benidorm**. «Hoy por hoy es el hotel con el grado de robotización e inteligencia artificial más alto a nivel mundial», afirma. Se trata de un modelo piloto que permite a otros hoteles conocer de primera mano las soluciones desarrolladas por Bumerania.

[Leer artículo completo.](#)

Una información de [Bumerania](#)

Fusiona Makey Makey y micro:bit con Code A Key



Makey Makey y micro:bit son dos herramientas STEAM que seguro que ya conoces si te dedicas al mundo de la educación, y si no es así, no sé a qué estás esperando 😊 Además, cada vez es más habitual encontrar ambas en los centros educativos.

La Makey Makey es una placa electrónica que se puede utilizar para transformar objetos cotidianos (conductores) en teclas del teclado o en el ratón de un ordenador, permitiendo aprender al alumnado sobre conductividad y conceptos básicos de electrónica. Además, si integramos la parte de programación con Scratch es posible desarrollar proyectos interactivos.

Por otro lado, la micro:bit es una placa programable que integra una gran variedad de sensores y actuadores, lo que permite llevar a cabo múltiples proyectos de robótica sin necesidad de realizar conexiones con componentes externos.

Ambas herramientas están pensadas para introducir al alumnado en el mundo de la electrónica, la programación y la robótica desde una edad temprana y por separado tienen un gran potencial para desarrollar en el aula proyectos STEAM, así que imagínate juntas. Utilizando la Code A Key se pueden unir ambas herramientas, lo que nos va a permitir, entre otras cosas, activar las teclas de nuestro teclado con el movimiento o en función de la temperatura, la luz o el sonido. ¡Llevamos la interactividad a otro nivel!

Publicación enviada por [ALLNET](#)

BIONICS 4 EDUCATION

Bionics4Education de Festo es un maletín de piezas normalizadas para fines de enseñanza en biónica – pez biónico, elefante biónico, camaleón biónico.



Durante millones de años, la naturaleza ha desarrollado con éxito estrategias de supervivencia naturales y adaptativas. La biónica significa aprender de la naturaleza y aplicar los conocimientos adquiridos en los retos técnicos. Para ello, los ingenieros examinan numerosos modelos naturales y desarrollan de forma óptima soluciones y tecnologías que responden con sencillez a preguntas complejas. En la Bionic Learning Network, Festo lleva años desarrollando innovaciones de inspiración

biónica, encontrando respuestas a los actuales retos técnicos de las aplicaciones industriales. Estas soluciones resultan apasionantes e ideales para aprender y transferir los conocimientos adquiridos a la técnica de automatización.

Un equipo de ingenieros, diseñadores, informáticos y biólogos de la Bionic Learning Network, en colaboración con los expertos en formación de Festo Didactic, han desarrollado Bionics4Education para proveer servicios de educación. El objetivo es entusiasmar a los jóvenes con disciplinas STEM (matemáticas, informática, ciencias naturales y tecnología) y con el trabajo biónico mediante proyectos de inspiración biónica. El concepto educativo combina un maletín de piezas normalizadas para fines educativos (Bionics Kit), ideado para un aprendizaje orientado a la práctica y a la búsqueda de soluciones, con un entorno de aprendizaje digital.

El Bionics Kit ofrece a los estudiantes una fascinante oportunidad de sumergirse en el mundo de la biónica y de conocer el trabajo inspirado en la naturaleza y basado en proyectos. La biónica es el nexo de unión entre la biología y la tecnología, lo que hace que el Bionics Kit sea un complemento perfecto para nuestro integrador programa de formación STEM.

Si estás interesado@ en este producto puedes contactar con AULAMAKER STEAM SL a través de www.aulamaker.biz.

Publicación enviada por [Aula Maker](#)

¿Buscas una herramienta que simplifique la enseñanza de programación y electrónica en el aula?



En muchos centros educativos, enseñar programación o electrónica sigue siendo un reto. Se invierte un tiempo excesivo cada vez que el profesorado debe enfrentarse a circuitos desordenados, cables que fallan y materiales que requieren demasiada preparación. Precisamente para responder a esa realidad diaria del profesorado nace **MentorBit**, una herramienta práctica, completa y fácil de usar, que permite centrarse en lo realmente importante: enseñar.

MentorBit es una **placa de entrenamiento todo en uno**, especialmente diseñada para facilitar el trabajo docente y mejorar la experiencia del alumnado. Integra sensores, actuadores y conectividad (Bluetooth, Wi-Fi, I2C, SPI y puertos seriales) en un único dispositivo compacto.

Además, su enfoque pedagógico permite al profesorado centrarse en acompañar el aprendizaje, guiar prácticas significativas y fomentar la curiosidad técnica, sin complicaciones logísticas. Para facilitar esta labor, MentorBit ofrece acceso a una plataforma de **e-learning con actividades listas para aplicar** en clase, asegurando una progresión coherente.

Ya disponible para centros educativos, MentorBit representa una apuesta firme por una educación tecnológica inclusiva, escalable y adaptada a las demandas actuales y futuras.

Mentorbit es una solución real, pensada desde el aula y para el aula.

Más información en: digitalcodesign.com/mentorbit

Publicación enviada por [Digital Codesign](#)

Up!Steam6: tecnología y creatividad para cambiar el mundo desde las aulas

Escuela de Ciencia es el partner tecnológico de la Cátedra STEAM del Consejo Social de la Universitat Politècnica de València y la entidad responsable de la ideación, desarrollo y ejecución de *Up!Steam*, iniciativa que impulsa desde hace seis ediciones con el objetivo de acercar la ciencia y la tecnología al alumnado de entre 10 y 18 años.



Entre las cuatro categorías del programa, destaca la categoría *Makers*, centrada en la creación de prototipos físicos. En ella, los participantes diseñan, construyen y programan soluciones reales utilizando robótica educativa y metodologías activas. Esta categoría se ha consolidado como una puerta de entrada al pensamiento tecnológico y al aprendizaje práctico en las aulas.

Up!Steam! también incluye otras tres categorías que abordan diferentes competencias STEAM: *Dreamers*, enfocada en la ideación de proyectos sin ejecución física; *Coders*, centrada en el desarrollo de aplicaciones o páginas web; y *Gamers*, dedicada a la creación de videojuegos con temática cultural. Todos los retos están orientados a fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y el compromiso social.

Escuela de Ciencia diseña y coordina toda la experiencia: desde la propuesta pedagógica hasta la formación docente y el acompañamiento a los equipos, asegurando una participación significativa y de calidad.

Este año, más de 4.000 alumnos están trabajando en más de 200 proyectos en centros educativos de la Comunidad Valenciana. La gran final se celebrará el **7 de mayo** en la Universitat Politècnica de València.

Más información: <https://upsteam.es>

Publicación enviada por [Escuela de Ciencia](#)

¡Vuelve una nueva edición de los Letcraft EduGames, la competición educativa de Minecraft!



Desde Letcraft Educación os presentamos la tercera edición de la competición educativa de Minecraft: [Letcraft EduGames 2025](#). Este evento anual, que utiliza Minecraft Education como herramienta de aprendizaje busca fomentar la creatividad, la innovación y la sostenibilidad entre estudiantes de primaria y secundaria de toda España.

Sobre Letcraft EduGames 2025: Este año, la temática de la competición es "CIUDADES DEL FUTURO", donde los estudiantes se encuentran diseñando y construyendo viviendas e infraestructuras autosuficientes en el contexto de un entorno urbano futurista. Los proyectos deberán incorporar elementos como energías renovables, sistemas de captación y reciclaje de agua, materiales sostenibles y diseños innovadores.

Impacto y participación:

- Más de 90 docentes y 4.500 estudiantes participarán en esta edición, tanto de centros públicos, concertados y privados.
- Se espera la entrega de más de 200 proyectos de construcción con Minecraft Education1.
- La final nacional se celebrará el 18 de junio, donde los mejores proyectos serán presentados y evaluados.

Estamos buscando empresas y socios que se quieran sumar a la competición ya sea a través de colaboración aportando algún tipo de material, formación o recursos al apartado premios o en formato patrocinio con el que tener una mayor presencia en términos de visibilidad y comunicación y presencia en el evento presencial del 18 de junio.

- **Visibilidad de marca:** reconocimiento como patrocinador oficial en todos los materiales promocionales, incluyendo la web del evento, redes sociales y durante la final nacional (en función del nivel de colaboración, también comunicación personalizada a todos los participantes).
- **Conexión con la comunidad educativa:** oportunidad de interactuar directamente con docentes, estudiantes y sus familias, mostrando su compromiso con la educación y la sostenibilidad.
- **Fomento de vocaciones STEAM:** contribución y apoyo a un evento de referencia en el ámbito del desarrollo de competencias en ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas entre los jóvenes, preparándolos para las profesiones del futuro.

Publicación enviada por [Letcraft Educación](#)

¡Solicita ser miembro del programa Scratch Tactile International! – Primera cohorte



¿Quieres conocer de primera mano el programa Scratch Tactile International creado por [SISTEMA THEAD](#) en colaboración **Scratch Foundation**?

Estamos emocionados de lanzar la **primera cohorte internacional del Programa Scratch Tactile para Escuelas**: una oportunidad única para las escuelas y los espacios de aprendizaje de todo el mundo que creen en la programación inclusiva y creativa para todos.

Este programa está especialmente diseñado para escuelas, centros educativos y espacios de aprendizaje extraescolares, incluidas las escuelas de educación especial, que desean empoderar a los estudiantes con diversas habilidades a través de experiencias de programación accesibles y basadas en pasiones.

Queremos llegar a estudiantes de 4 años en adelante y fomentar la participación de docentes del máximo de orígenes, experiencias y regiones del mundo. Se espera que cada escuela participante involucre entre 2 y 4 educadores comprometidos en este programa.

Calendario

Periodo de solicitudes: Abierto hasta el 15 de mayo de 2025

Comunicación con escuelas seleccionadas: 30 de mayo de 2025

Primera reunión de lanzamiento y presentación: junio de 2025

Duración del programa: septiembre de 2025 – abril de 2026

Toda la información en [este enlace](#).

Una información de [SISTEMA THEAD](#)

Noticias de eventos

HispaRob, embajadora del IoT Solutions World Congress 2025



Un año más, HispaRob será embajadora del [IoT Solutions World Congress](#), el evento internacional de referencia sobre IoT e innovación industrial, que se celebrará del **13 al 15 de mayo de 2025** en la **Fira de Barcelona – Gran Vía**. Con más de **150 ponentes internacionales** y **377 empresas expositoras**, el IOTSWC explorará el impacto de tecnologías como el IoT, la inteligencia artificial y la robótica en sectores clave. Desde HispaRob, animamos a nuestros miembros a participar activamente y aprovechar esta gran oportunidad de conexión e inspiración tecnológica.

weAR: Automatización y robótica para todas las industrias

Del **3 al 5 de junio de 2025**, HispaRob participará en la primera edición de [weAR](#), la nueva feria especializada en automatización y robótica que se celebrará en el **Bilbao Exhibition Centre (BEC)**, dentro del evento industrial +INDUSTRY. La plataforma contará con un stand conjunto en el **Pabellón 1, Stand A-18**, donde estará acompañada por entidades asociadas como **Camp Tecnológico-Synergy Tech, Prosegur y RLS**. weAR reunirá a empresas líderes del sector y ofrecerá un entorno dinámico con zonas expositivas, talleres prácticos e innovación aplicada, consolidándose como un punto de encuentro clave para la industria 4.0.

Agenda

[FEINDEF](#). Del 13 al 14 de mayo. Madrid, España.

[Pick&Pack](#). Del 13 al 15 de mayo. Bilbao, España.

[Food 4 Future](#). Del 13 al 15 de mayo. Bilbao, España.

[IoT Solutions World Congress](#). Del 13 al 15 de mayo. Barcelona, España.

[2025 Guangzhou International Intelligent Robot Exhibition](#). Del 21 al 23 de mayo. Guangzhou, China.

[weAR](#). Del 3 al 5 de junio. Bilbao, España.

[Simposio CEA de Robótica, Bioingeniería, Visión por Computador y Automática Marina](#). Del 4 al 6 de junio. Almería, España.

[Digital Enterprise Show \(DES\)](#). Del 10 al 12 de junio. Málaga, España

[Automatica](#). Del 24 al 27 de junio. Munich, Alemania.

[Farmaforum](#). Del 17 al 18 de septiembre. Madrid, España.

[Advanced Manufacturing Barcelona](#). Del 30 de septiembre al 1 de octubre. Barcelona, España.

[Logistics & Automation y Empack](#). Del 15 al 16 de octubre. Madrid, España.

[Global Mobility Call](#). Del 28 al 30 de octubre. Madrid, España.

[SIMO Educación](#). Del 28 al 30 de octubre. Madrid, España.

[Madrid Tech Show](#). Del 29 al 30 de octubre. Madrid, España

[IBERDISCAP'25](#). Del 3 al 5 de noviembre. Sevilla, España.

[Advanced Manufacturing Madrid](#). Del 5 al 6 de noviembre. Madrid, España.