

Innova Didàctic lleva el Internet of Things a las aulas Código Escuela 4.0

La empresa catalana Innova Didàctic ha convertido dos dispositivos de robótica educativa en una herramienta para dotar las aulas del **programa Código Escuela 4.0**, combinando sensores, programación y análisis de datos en la nube.

La digitalización de las aulas ha abierto un nuevo mercado para las empresas capaces de traducir tecnologías complejas en herramientas pedagógicas. En ese espacio se ha posicionado Innova Didàctic, una firma especializada en robótica educativa que ha encontrado en dos placas electrónicas de desarrollo propio su principal vía de crecimiento y reconocimiento en los centros escolares.

La primera es ESP32 STEAMakers, un dispositivo diseñado para introducir el Internet de las Cosas (IoT) en el ámbito educativo. La placa permite que los estudiantes desarrollen proyectos conectados a internet y se familiaricen con conceptos que el currículo español ya incorpora en las materias de Tecnología y Digitalización.

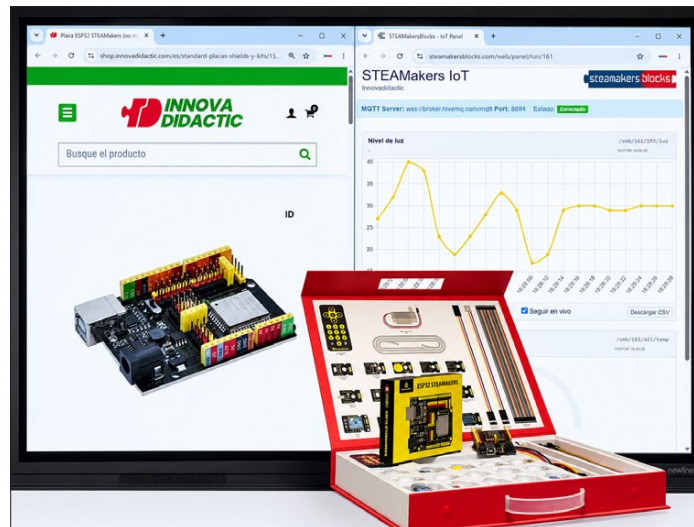
Su propuesta va más allá del hardware. El dispositivo se integra con entornos de programación visual y herramientas gratuitas desarrolladas por la propia compañía, de forma que el alumnado puede crear aplicaciones sin necesidad de conocimientos avanzados de electrónica o programación.

SENSORES Y DATOS PARA APRENDER

La segunda pieza del ecosistema es TdR_STEAM, una placa equipada con sensores de luz, temperatura, humedad y otras variables ambientales. Combinada con la ESP32 STEAMakers, permite desarrollar proyectos que recogen

datos, los envían a la nube y facilitan su posterior análisis en la aula.

El modelo reproduce procesos cada vez más presentes en la industria y en la investigación, desde la monitorización ambiental hasta la gestión remota de información. El objetivo es que los estudiantes aprendan a trabajar con datos reales y comprendan el funcionamiento de los sistemas conectados.



Placa ESP32STEAMakers un diseño de Innova Didactic que triunfa en todo el país por los recursos creados para ella.

La empresa ha construido un ecosistema propio de hardware, software y contenidos para el mercado de la robótica educativa

Innova Didactic es patrocinador y miembro del jurado de Spain SKILLS de Electrónica



Juanjo López y Toni Moreno, creadores del hardware y software para la ESP32STEAMakers.

La compañía ha construido alrededor de ambos productos un ecosistema que incluye documentación técnica, plataformas de aprendizaje y propuestas didácticas alineadas con las exigencias normativas del sistema educativo.

UN MERCADO EN EXPANSIÓN

La robótica educativa y las disciplinas STEAM se han convertido en un segmento de creciente interés para administraciones y centros escolares, impulsado por la necesidad de formar perfiles tecnológicos desde edades tempranas. En este contexto, Innova Didàctic ha incorporado la IA a su programa en sus últimos productos y extendido su actividad a comunidades como Cataluña, Andalucía, Comunidad Valenciana, Aragón y Cantabria, además de participar en comunidades internacionales de desarrollo de software educativo.

Su apuesta consiste en controlar toda la cadena de valor, desde el diseño del hardware hasta el software y los contenidos pedagógicos, configurando una estrategia que busca diferenciarse en un mercado cada vez más competitivo y donde la integración entre tecnología y metodología educativa se ha convertido en un factor decisivo.

Más información
innovadidactic.com