

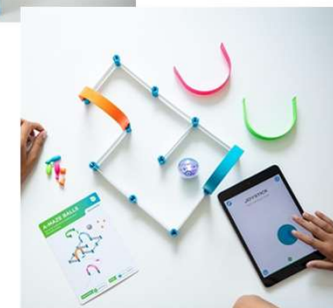
ACTIVIDADES PALANCA Y TALLERES EN EL AULA CURSO 2021/22



TALLER ROBÓTICA SPHERO Primaria

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Taller de programación con mini bolas Robóticas Sphero, en la que se les plantea a los alumnos diferentes retos que han de programar a través de un dispositivo móvil. Las actividades se enlazan con conceptos matemáticos como espacio y tiempo, junto con la diversión mientras se aprende.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Bola robótica Sphero, kit accesorios Sphero y teléfono móvil (para cada participante) 24 DISPOSITIVOS EN TOTAL
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:
A consultar según nº
de grupos
Mínimo 1 hora de
Duración por grupo



TALLER ROBÓTICA INDI Y MATATALAB INFANTIL

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Taller de ROBÓTICA con [Indi de Sphero](#) y [Matatalab](#), en la que se les plantea a los alumnos diferentes retos que han de programar y superar .
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** 4 Kit INDI y 4 kit Matatalab
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 3 a 8 años de edad

Presupuesto:

*A consultar según nº
de grupos
Mínimo 1 hora de
Duración por grupo*



TALLER COMPETENCIAS DIGITALES

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Hemos visto muy de cerca la ausencia de una buena competencia digital por parte del alumnado, es por eso que planteamos la realización de una taller en competencias digitales, cosas tan básicas como conectarse a su espacio 365 o al teams se han vuelto indispensables, es por eso que hemos desarrollado un taller formativo en el que mostrar todo lo que pueden hacer con sus cuentas institucionales para sacarle el mayor partido posible y poder aplicarlo en su día a día en el aula. Introducimos algunos conceptos sobre el buen uso en redes y la seguridad en internet.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Ordenadores, conexión a internet y fichas
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad



Presupuesto:

*A consultar según nº
de grupos
Mínimo 1 hora de
Duración por grupo*



TALLER SALUD DIGITAL

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** La implementación de las nuevas tecnologías en el entorno comunitario del centro educativo, conlleva a un extremo cuidado del manejo positivo de las plataformas educativas. Le ley de protección de datos obliga a que la eHealth sea también de ciudadanía digital. En los momentos en los que nos encontramos actualmente, las plataformas educativas mantienen una laguna en cuanto a su manejo se refiere, y es que aunque su uso sea el de la educación, al nivel del alumnado se traslada al ámbito de las RRSS. El uso responsable y seguro de internet será el principal objetivo de estos talleres en los que se busca concienciar y trasladar ciertas normas de comportamiento para evitar casos de ciberacoso u otro tipo de escenarios peligrosos para el alumnado.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Ordenadores, conexión a internet y fichas
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:
A consultar según nº de grupos
Mínimo 1 hora de Duración por grupo



TALLER CREACIÓN MUSICAL CON MAKEY-MAKEY

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Makey Makey es un placa electrónica basada en Arduino que funciona como un emulador de varias teclas del teclado y botones del ratón. Su uso se basa en el concepto de la conductividad. Cualquier material conductor que conectemos a la placa se convertirá en una tecla más del teclado. Vamos a utilizar las cualidades de esta placa para crear instrumentos musicales con materiales cotidianos. Además debemos programar para crear melodías asombrosas.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones mínimas de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Kit Makey-Makey, Pc, conexión a internet, material fungible.
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:

*A consultar según nº
de grupos*

Mínimo 1 hora de

Duración por grupo



TALLER REALIDAD AUMENTADA

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Taller de realidad aumentada para el desarrollo de contenidos curriculares. A través de la aplicación de Cospaces edu, el alumnado creará entornos, juegos, escenas de realidad aumentada que podrán programar y jugar. Utilizaremos varias aplicaciones webs en este taller, entre ellas Scratch, CoSapces edu, Blippar.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Cubo de RA, licencia de programa, conexión a internet y dispositivos digitales
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:
A consultar según nº
de grupos
Mínimo 1 hora de
Duración por grupo



ESCAPE ROOM VIRTUAL

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El planeta Tierra está en peligro... Un meteorito de 30 toneladas se acerca a la tierra a gran velocidad. Nuestra misión no es nada sencilla, debemos despegar un cohete para que cambie la trayectoria del meteorito y así salvar a la humanidad. Para ello debemos ir resolviendo diferentes enigmas utilizando diferentes aplicaciones webs ¿Crees que serás capaz de lograr la misión?
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Conexión a internet, Pc por alumno.
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de

Duración por grupo



GYMKANAS DE DRONES

→ **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** A través de los drone Tello Edu y/o Parrot Travis enseñamos a los participantes no solo a volar y manejar un dron sino que pueden programarlo para superar los diferentes retos que les vamos planteando. Gracias a las protecciones de sus hélices puedes chocar sin que el pequeño dron deje de volar o rompa sus hélices. Además, puedes volar alrededor de personas, niños y animales de forma segura. Pilotar drones nunca fue tan accesible y divertido.

→ **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones mínimas de 1 hora de duración

→ **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Drones, kit dronótica (tablet y contenido de retos) y monitor especialista

→ **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:
A consultar según nº de grupos
Mínimo 1 hora de Duración por grupo



REALIDAD VIRTUAL/AUMENTADA Class Vr y Educa 360

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** La realidad virtual te traslada a escenarios que simulan una apariencia real. Esta inmersión recrea una experiencia muy real a través de tecnología informática y con unos campos de visión de gran resolución.

Con este taller podrás iniciarte con las gafas Class Vry/o Educa 360 en una experiencia virtual por equipos y explorar nuevos mundos en primera fila y con un sonido cinematográfico. Además, resulta muy fácil acercar las asignaturas curriculares a esta tecnología

- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración

- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Gafas Class VR, Gafas Oculus Quest 2 VR y PC por equipo

- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 17 años de edad

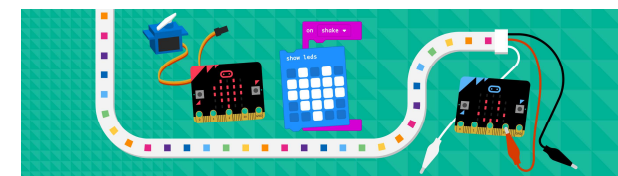
Presupuesto:
A consultar según nº de grupos
Mínimo 1 hora de Duración por grupo



DOMÓTICA Y MINI-INVENTOS CON MICRO:BIT

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Micro:bit es una pequeña tarjeta programable diseñada para que aprender a programar sea fácil, divertido y al alcance de todos. Gracias a la gran cantidad de sensores que incorpora, sólo con la tarjeta se pueden llevar a cabo centenares de proyectos. Además tienen un entorno de programación gráfico propio: MakeCode de Microsoft, un sencillo editor gráfico online que nos ayuda a introducirnos en el mundo de la programación de forma intuitiva a través del lenguaje de programación por bloques.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones mínimas de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Kit Micro:bit, Conexión a internet, Pc por persona.
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:
A consultar según nº de grupos
Mínimo 1 hora de Duración por grupo



TALLER DE CROMA + CREACIÓN DE VIDEO

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El Chroma es una técnica audiovisual muy utilizada en el cine, la televisión y la fotografía. Dicha técnica consiste en extraer un color de la imagen, normalmente el azul o verde. Y con ello se reproduce un escenario totalmente digital, que incluso puede ser animado. De ahí traducen los efectos especiales tan admirados en la gran pantalla.

Aprender la técnica de chroma asegura un efecto creativo y diferente, mientras se trabaja un determinado programa computarizado de edición, en nuestro caso utilizaremos VideoPad.

- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones mínimas de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Tela chroma, Cámara, Licencia VideoPad y PC
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de

Duración por grupo



TYPING (Mecanografía)

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Aprender mecanografía es imprescindible para el correcto uso del ordenador y la optimización del tiempo frente al mismo. Para ello, se propone el uso de diferentes herramientas gamificadas para aprender el correcto manejo de la escritura. El juego y aprendizaje van de la mano, por lo que la diversión está asegurada mientras se alcanzan los objetivos que la aplicación nos propone.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Conexión a internet, PC por alumno-
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:

*A consultar según nº de grupos
Mínimo 1 hora de Duración por grupo*

consultar licencias



PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS ARCADE

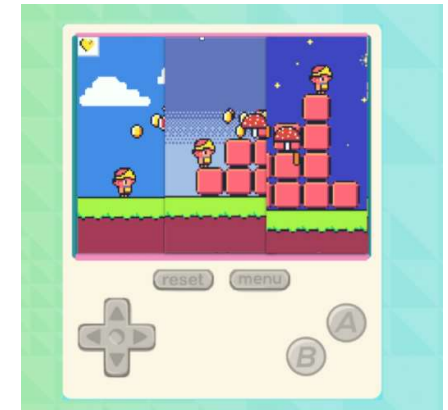
- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Arcade Makecode es una plataforma online que está especialmente diseñada para crear videojuegos con aspecto retro. En este taller te enseñamos a programar tu videojuego Arcade utilizando Microsoft MakeCode. Esta herramienta es muy intuitiva y está diseñada especialmente para que nuestros alumnos y alumnas aprendan a programar desde cero.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones mínimas de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Conexión a internet y PC por alumno.
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de

Duración por grupo

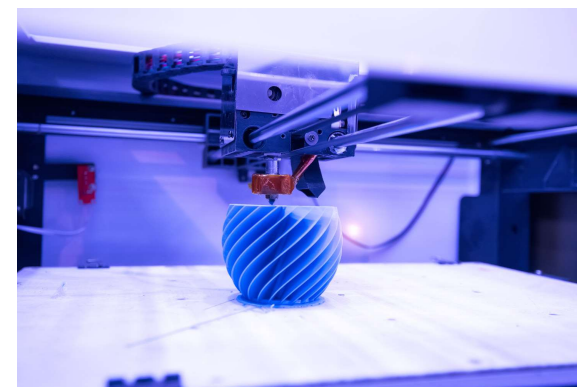


Microsoft MakeCode

NOTA: Es necesario un proyector y un ordenador de aula

DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Tinkercad es una aplicación web gratuita creada por Autodesk, una de las empresas más destacadas en programas de diseño e impresión 3D. En esta taller enseñamos a los alumnos y alumnas a diseñar e imprimir sus propios diseños en 3D utilizando esta herramienta.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones mínimas de 1 hora y media de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Conexión a internet, PC por alumno e impresora 3D
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad



Presupuesto:
A consultar según nº de grupos
Mínimo 1 hora de
Duración por grupo

MINECRAFT EDUCATION EDITION

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** En este taller acercamos las materias curriculares: matemáticas, química, historia, informática, etc. a los alumnos y alumnas utilizando la gamificación y motivación del alumnado. Los beneficios de utilizarla versión educativa de Minecraft en clase son infinitos. Nos adentramos en un mundo mágico ¿Te apuntas a la revolución del aula con Minecraft Edu?
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones mínimas de 1 hora y media de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Conexión a internet, PC por alumno e Licencias microsoft.
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo



PATIOS INTERACTIVOS

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Las zonas de patio de recreo son espacios de interacción a los que tienen acceso los niños y niñas, durante muchas horas de su jornada a lo largo del curso escolar. En el patio, los alumnos y alumnas disponen de un espacio donde pueden elegir libremente con quien jugar y canalizar sus energías, buscando a su vez la diversión y el placer. El recreo es un lugar donde cada niño/a aprende y desarrolla de manera voluntaria aspectos fundamentales para su desarrollo mental, físico y social. Este proyecto surge a partir de la consideración de que los patios de recreo además de ser escenarios para el ocio y el entretenimiento deben integrar otros intereses pedagógicos y deben favorecer el desarrollo de conductas socializantes y de experiencias de interacción, así como promover el desarrollo emocional, intelectual y social de los niños y niñas
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:**
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 3 a 12 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de

Duración por grupo



PERIODISMO Y RADIO ESCOLAR - TERTULIAS

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Techmakers ofrece el programa formativo de Periodismo Digital y Radio Escolar: “El Aula en la Onda”, con el fin de hacer llegar tanto a los alumnos como al centro, todos los beneficios pedagógicos y curriculares de varios oficios del sector audiovisual, donde el trabajo en equipo y la comunicación son fundamentales para su desarrollo. En este proyecto, los alumnos llevan a cabo varios talleres relacionados con la mejora de la expresión oral y escrita, cuyo objetivo final es la creación de estas plataformas de comunicación que ofrecen una ventana abierta a la vida diaria de la comunidad escolar y al entorno sociocultural educativo.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones mínimas de 1 hora y media de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Equipo Radio Escolar
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad



Presupuesto:
*A consultar según nº
de grupos
Mínimo 1 hora de
Duración por grupo*

REFUERZO ESCOLAR

- **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Los estudiantes a menudo necesitan apoyo extra en más de una materia: matemáticas, lengua, ciencias, etc. Ofrecemos un taller práctico y eficaz, un programa que enseña bases sólidas para la educación de los alumnos. Este taller permite a los alumnos y alumnas a desarrollar herramientas cognitivas y destrezas que lo conducen a comprender y aprender cualquier asignatura.
- **TEMPORALIZACIÓN:** Sesiones de 1 hora de duración
- **RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:** Libros escolares, cuadernos y lapices
- **DESTINATARIOS:** niños y niñas de 6 a 12 años de edad


Presupuesto:
*A consultar según nº
de grupos
Mínimo 1 hora de
Duración por grupo*



iGracias!



info@techmakers.es

mov. 665 27 10 02 

tel. 911 69 77 06