

Actividades y Talleres Más Equidad Innovación



Consejería de Desarrollo
Educativo y Formación
Profesional



AEROESPACIAL - LOS DETECTIVES CLIMÁTICOS

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En Detectives Climáticos, los alumnos de primaria y secundaria crearán equipos de detectives climáticos para “cambiar el presente”, identificando un problema local relacionado con el clima, investigándolo con ayuda de imágenes por satélite, efectuando mediciones sobre el terreno y, después, proponiendo una forma de monitorizarlo o mitigarlo.

TEMPORALIZACIÓN: sesiones 1h-1.30h

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: internet, aula informática, Materiales fungible
Reciclables

DESTINATARIOS: alumnado de primaria y secundaria

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



CLIMATE DETECTIVES

Spain



EUROPEAN SPACE EDUCATION RESOURCE OFFICE
A collaboration between ESA & national partners

AEROESPACIAL - ENTRENATE COMO UN ASTRONAUTA (MisiónX)

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Es un desafío educativo de ámbito internacional que se centra en la condición física y la nutrición, y alienta al alumnado a entrenar como astronautas.

Durante el mismo, practicarán el razonamiento científico y el trabajo en equipo mientras participan en misiones prácticas de entrenamiento dirigidas a la fuerza, la resistencia, la coordinación, el equilibrio y la conciencia espacial. Muchas de las lecciones y actividades están vinculadas al plan de estudios de ciencias y tienen un enfoque claro en la salud y la nutrición.

TEMPORALIZACIÓN: sesiones 1h-1.30h

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: internet, aula informática, materiales fungibles y reciclables

DESTINATARIOS: alumnado de primaria y secundaria

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



MISSION X

TRAIN LIKE AN ASTRONAUT

Spain



EUROPEAN SPACE EDUCATION RESOURCE OFFICE
A collaboration between ESA & national partners

AEROESPACIAL - Proyecto Diseño e Impresión 3D "MOON CAMP"

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Moon Camp es un proyecto educativo realizado en colaboración entre la Agencia Espacial Europea (ESA) y la Fundación Airbus, en asociación con Autodesk. Utiliza tecnologías de aprendizaje innovadoras para desafiar a los estudiantes a diseñar su propio campamento lunar con una herramienta de modelado 3D (Tinkercad o Fusion 360). Cuenta con actividades multidisciplinares que se enfocan en el aprendizaje por diseño y la experimentación científica.

TEMPORALIZACIÓN: sesiones 1h-1.30h

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: internet, aula informática, materiales fungibles y Reciclables e impresora 3D

DESTINATARIOS: alumnado de primaria y secundaria

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



MOON CAMP

AEROESPACIAL - Iniciándonos al lanzamiento de Cohetes propulsados

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En esta serie de cuatro actividades, en grupo el alumnado construirá tres tipos diferentes de cohetes. (de más sencillo al más complejo) El alumnado lanzará sus cohetes para estudiar las variables que influyen en la distancia recorrida y en su trayectoria. Al finalizar las actividades el alumnado habrá adquirido una buena comprensión de lo que son los cohetes y cómo funcionan.

TEMPORALIZACIÓN: sesiones 1h-1.30h

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: internet, aula informática, materiales fungibles y reciclables.

DESTINATARIOS: alumnado de primaria (5º y 6º)

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

TALLER COMPETENCIAS Y SALUD DIGITAL



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 un taller en competencias digitales, cosas tan básicas como conectarse a su espacio de Office 365 o Google Classroom 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.

- Creamos contenidos digitales para nuestras clases
- Aprendemos comunicación online
- Conocemos los peligros de internet. **Ciberseguridad**

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Ordenadores, conexión a internet y cuenta de Google y/o Office para cada alumno

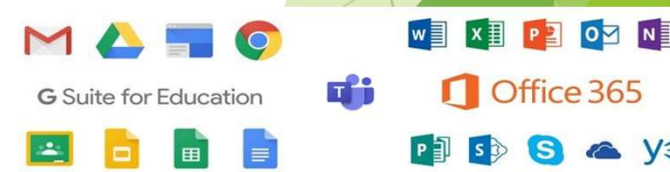
DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 16 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

MATEMÁTICAS INTERACTIVAS CON MATIFIC



DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Matific es una plataforma educativa online diseñada para transformar la forma en que los estudiantes perciben y abordan las matemáticas. Ofrecemos una experiencia de aprendizaje matemático envolvente, efectiva y divertida con contenido adaptado al plan de estudios del centro. Beneficios a destacar:

- Mejora en el desempeño de las habilidades matemáticas del alumnado
- Motivación y compromiso, hacemos que las mates sean divertidas
- Aprendizaje personalizado e informes de tallados de nuestro alumnado
- Disponible en distintos idiomas

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Ordenadores, conexión a internet y licencia Matific

DESTINATARIOS: alumnado de 5 a 12 años de edad

Presupuesto:

A consultar según n° de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



TALLER ROBÓTICA SPHERO MINI

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 o tablet. 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 Mini, kit accesorios Sphero y tablet. 2/3 alumnos por dispositivo

DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

TALLER PENSAMIENTO COMPUTACIONAL SAM LABS

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Mediante el siguiente taller los alumnos podrán trabajar el Pensamiento Computacional y programación con el kit de Aula Steam Course con diferentes lecciones:

- El Bosque: El alumnado investiga la relación entre las necesidades de las diferentes plantas y animales y sus hábitats.
- Reducir, Reutilizar y Reciclar: En esta lección de STEAM, el alumnado comprenderá el reciclaje, trabajando en colaboración para estimar, medir y clasificar objetos reciclables y no reciclables.
- Energías Renovables: aprenderán sobre las fuentes de energía renovables y no renovables. Reconocerán el peligro que supone la quema de combustibles fósiles para nuestro planeta e inventarán sus propios medios para producir energía renovable.
- El ciclo del agua: el alumnado aprenderá a comprender cómo la hidrosfera interactúa con la atmósfera, la geosfera y la biosfera a través del ciclo del agua.
- Panel Solar: aprenderán a diseñar una solución a un problema imitando cómo las plantas utilizan sus partes externas para ayudarlas a sobrevivir y crecer

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora

RECURSOS: STEAM COURSE (kit de aula de introducción a la metodología STEAM). Hasta 30 alumnos en total
Ficha del Estudiante, Hoja de trabajo de actividades con ejercicios prácticos. Y Ficha con ejercicios adicionales.

DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 12 años

Ámbito científico y tecnológico

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo



TALLER ROBÓTICA SPHERO INDI

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Este taller brinda al alumnado la oportunidad de aprender programación y robótica divertida con **Sphero INDI**, un robot de suelo programable mediante tarjetas de colores que utilizarán para darle instrucciones y resolver los retos que se planteen en clase. Un robot que no necesita de otros dispositivos para desarrollar todo su potencial. Descubre robótica y programación de una manera divertida, ideal para trabajar la lateralidad en edades tempranas

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kit Sphero INDI

DESTINATARIOS: alumnado de 5 a 9 años de edad

Presupuesto:

A consultar según n° de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



TALLER ROBÓTICA MATATALAB

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Explora el mundo de la programación de manera creativa con **Matatalab**. Este kit incluye bloques de programación tangibles y un simpático robot mediante el cual, el alumnado podrá resolver laberintos y realizar un sinfín de actividades desarrollando el pensamiento lógico, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico sobre distintos tapetes de juego mientras se sumergen en el emocionante mundo de la tecnología

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kit de robótica MATATALAB

DESTINATARIOS: alumnado de 3 a 8 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



TALLER STEAM CON LEGO BRICQ

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Con esta evolución del clásico juego de construcción mediante bloques el alumnado irá mucho más allá de la simple, aunque divertida, construcción de los modelos. En esta actualización adaptada a la metodología de enseñanza-aprendizaje STEAM los modelos se montan cuentan con motores, sensores, actuadores y módulo bluetooth que nos permitirán programar en un entorno Scratch y desde una tablet el comportamiento de los distintos modelos.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Tablet y kit LEGO Spike

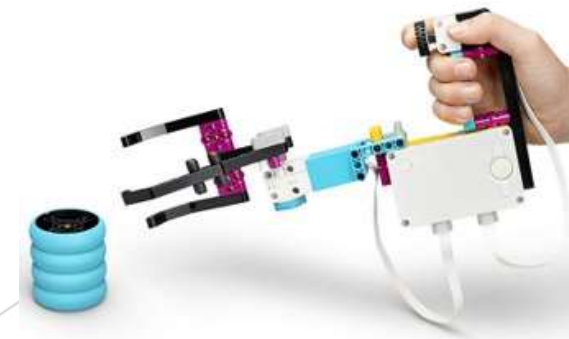
DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 12 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



TALLER ROBÓTICA MAKEBLOCK ESO

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El Robot Makeblock es ideal en el entorno educativo dado que contribuye de manera sencilla al aprendizaje de la robótica y la domótica educativa, siendo una manera muy eficaz y divertida de adentrarse en el mundo de la robótica. Makeblock se basa en el popular microcontrolador opensource Arduino, por lo que en este taller además del aprender a montar el robot, aprenderemos los principios elementales de una placa Arduino y sus componentes digitales.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1-1,5 hora de duración. 2-3 sesiones

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kit robótica Makeblock, Conexión Internet, Un Pc por grupo

DESTINATARIOS: alumnado de la ESO

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

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.

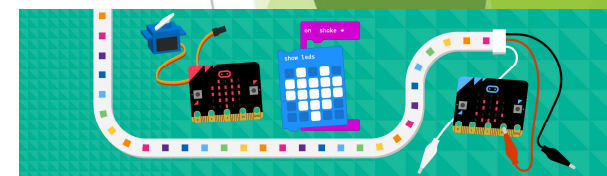
DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 18 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



TALLER ROBÓTICA MAQUEEN - MICRO:BIT

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El robot Maqueen es ideal en el entorno educativo dado que contribuye de manera más sencilla al aprendizaje de la robótica y la domótica educativa, siendo una manera muy eficaz y divertida de adentrarse en el mundo de los retos robóticos y la programación. Maqueen basa su potencial educativo en su cerebro, la placa Micro:bit, como elemento principal capaz de controlar el resto de sensores integrados en el chasis del robot

TEMPORALIZACIÓN: sesiones de 1-1,5 hora

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kit robótica Maqueen, Conexión Internet, Un Pc por grupo

DESTINATARIOS: alumnado de la 6 a 12 años

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



TALLER CREACIÓN MUSICAL CON MAKEY-MAKEY

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Makey Makey es una 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: alumnado de 6 a 16 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

TALLER REALIDAD AUMENTADA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Taller de realidad aumentada para el desarrollo de contenidos curriculares. A través de diferentes aplicaciones, el alumnado creará entornos, juegos, escenas de realidad aumentada que podrán programar y jugar. Utilizaremos varias aplicaciones webs en este taller, entre ellas Scratch, CoSpaces 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: alumnado de 6 a 16 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



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: alumnado de 6 a 18 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



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 drone 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: alumnado de 10 a 18 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

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: alumnado de 10 a 18 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico

TECHMAKERS®
Innovación Educativa



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación



INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. GENERACIÓN DE IMÁGENES

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En este descubrimos el futuro de la inteligencia artificial de manera responsable. El alumnado aprenderá los principios fundamentales de la IA mientras explora su creatividad con la generación de imágenes dentro del entorno Playground. En este taller, los participantes aprenderán a utilizar herramientas de generación de imágenes y comprenderán la importancia de aplicar la ética en cada paso del proceso. Exploramos la innovación con responsabilidad para desbloquear nuestro potencial en un mundo en constante evolución de la inteligencia artificial.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Pc, cuenta gmail

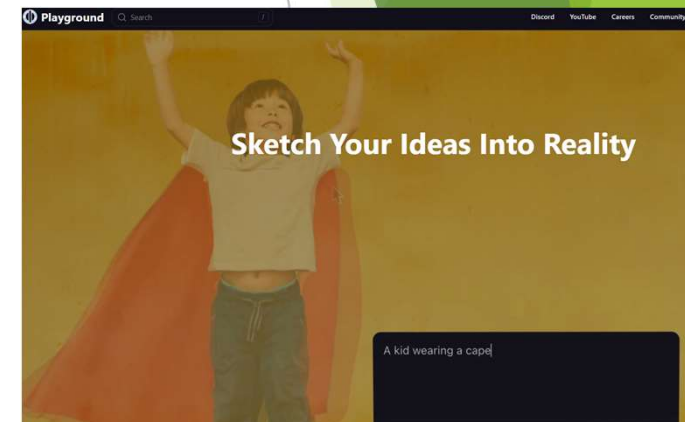
DESTINATARIOS: alumnado de 12 a 18 años de edad

Presupuesto:

A consultar según n° de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



TALLER DE CROMA + CREACIÓN DE VIDEO

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El Croma 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 croma asegura un efecto creativo y diferente, mientras se trabaja un determinado programa computarizado de edición, en nuestro caso utilizaremos Clipchamp o Capcut.



TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Tela chroma, Cámara, Licencia VideoPad y PC

DESTINATARIOS: alumnado de 8 a 18 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito tecnológico y sociolingüístico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación



Mejora tu destreza digital y comprensión lectora con KLUPPY 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. Este sistema gamificado está pensado para obtener resultados durante todo el proceso de enseñanza y que los alumnos puedan mejorar su capacidad de escritura y comprensión lectora. Su sistema está reconocido para **desarrollar la competencia digital de docentes y alumnos**

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Conexión a internet, PC por alumno, Licencia Kluppy

DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 16 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo. Consultar licencias

Ámbito tecnológico y sociolingüístico



KLUPPY
LEARN BY PLAYING

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. Proyector y ordenador del profe

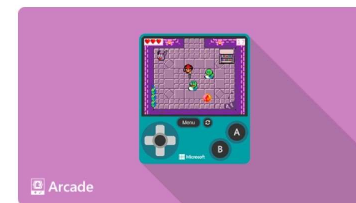
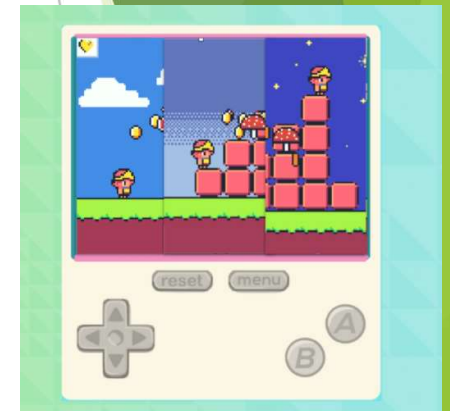
DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 16 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Microsoft MakeCode

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, para más tarde pasar a la impresión de estas piezas diseñadas.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora y media de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Conexión a internet, PC por alumno e impresora 3D

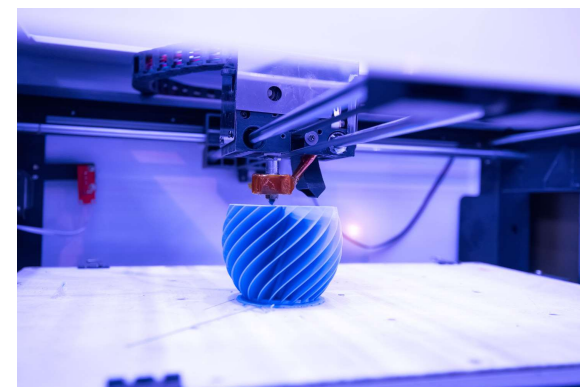
DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 18 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

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 Windows por alumno e Licencias microsoft.

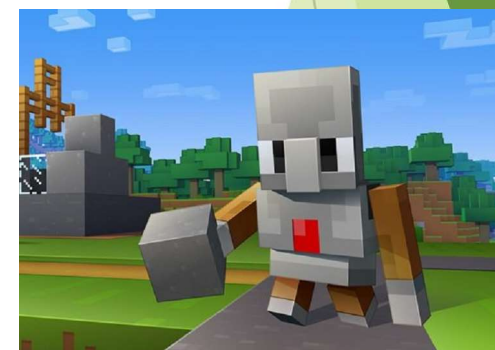
DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 18 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación



PERIODISMO, RADIO ESCOLAR y TELEVISIÓN

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Techmakers ofrece el programa formativo de Periodismo Digital, Radio Escolar y Televisión: “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: alumnado de 10 a 18 años de edad

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito tecnológico y sociolingüístico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

TALLER HUERTO

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El taller de huerto urbano escolar se plantea como actividad lúdica y educativa. La siembra de hortalizas y plantas aromáticas, así como conocer los beneficios de estas. También se estudiarán y sembrarán plantas autóctonas de la zona. Los alumnos, con ayuda del docente, preparan el huerto para la siembra y cuidados de las plantas. Además, utilizaremos material reutilizado como soporte de siembra con autorriego. El alumnado aprende no sólo a crearlo, cuidarlo y respetarlo sino a ver desde el principio el proceso natural que finaliza en una alimentación sana y equilibrada con labores prácticas y en equipo al aire libre que fomentan el conocimiento del entorno, las estaciones, el clima y por supuesto el mundo de las plantas y sus múltiples beneficios.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Plantas, semillas, pinturas para decorar y fungibles necesarios

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO

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

Ámbito científico y tecnológico



TALLERES de JARDINERÍA SOSTENIBLE

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En este taller, Techmakers pretende enseñar y transmitir los conocimientos necesarios para la creación de jardines con el mínimo consumo de recursos. Con los sistemas de riego y especies adecuadas crearemos jardines secos caracterizados por su baja necesidad de agua y su alta sostenibilidad, aprovecharemos los espacios más reducidos para jardines verticales a modo de mural verde y también conoceremos las características de los cultivos hidropónicos que llevaremos a cabo con materiales reciclados.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Plantas, semillas, recipientes reciclados y fungibles necesarios

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO

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

Ámbito científico y tecnológico



TALLERES de METEOROLOGÍA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En este taller vamos a estudiar los fenómenos meteorológicos más comunes, las causas que los desencadenan y la importancia de la observación para la previsión meteorológica. Trabajaremos y conoceremos la instrumentación usada en esta rama de la ciencia acercando al alumnado al método científico a través de experimentos y mediante el estudio "in situ" de los datos aportados por nuestra propia estación meteorológica. Analizaremos el clima actualmente y la evolución del cambio climático con datos históricos.

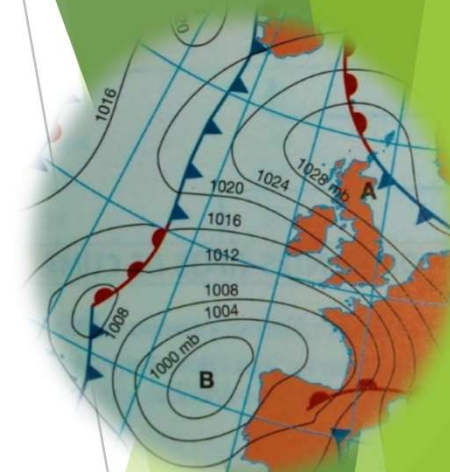
TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Garita meteorológica, semillas, recipientes reciclados y fungibles necesarios

DESTINATARIOS: alumnado de primaria y ESO

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

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación



TALLERES del MUNDO ANIMAL

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Gracias al contacto con la fauna, el alumnado aprende a cuidar y respetar la naturaleza observando el proceso vital de ciertos animales, su alimentación, el equilibrio con el medio donde viven y como algunos actos de la humanidad pueden afectarles. En este taller, el alumnado podrá diseñar casas nido, comederos para aves, un hotel de insectos, hormigueros y trabajar la sericultura (cría de gusanos de seda) todo esto con kits de montaje y material reutilizado. Con estas prácticas se adentrarán en el mundo animal descubriendo su comportamiento y transformación con las estaciones prolongando la vida útil de objetos que iban a ser desechados y aprovecharemos para este taller.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 2 hora de duración.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kits de construcción, materiales reciclados y fungibles

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO

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

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

TALLER CREAMOS UN INVERNADERO

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Gracias al contacto con “La Naturaleza” y el trabajo de creación el alumnado aprenderá de una forma activa no sólo a montar un invernadero o vivero desde cero, sino también a cultivar en su interior, cuidarlo, respetarlo y mantenerlo, además de ver las diferentes fases del proceso que van desde la siembra, hasta su finalización en la alimentación humana de forma sana y educativa. Individualmente y en equipos, trabajaremos para fomentar el conocimiento del entorno, y por supuesto del mundo de las plantas y sus múltiples beneficios

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 2 hora de duración.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Invernadero y materiales necesarios para el montaje, plantas y semillas y herramientas de trabajo

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO

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

Ámbito científico y tecnológico



Aprendiendo con VR a solventar situaciones de emergencia en tu centro

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Todos los centros educativos poseen un plan de emergencia y diferentes elementos que sirven para reducir cualquier emergencia en el centro. Con estos talleres, alumnos y profesores se verán en situaciones simuladas donde tendrán que actuar en un tiempo limitado. Se aprenderán conceptos básicos relacionados con la extinción de incendios (usando un extintor real VR), emergencias, primeros auxilios, etc.

TEMPORALIZACIÓN: sesiones 1h-1.30h (grupos máx 10 alum.)

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: internet
Aula informática, pabellón deportivo, gafas RV

DESTINATARIOS: alumnado de primaria y secundaria

Presupuesto:

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

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación



CREANDO NUESTRA ESCUELA VIRTUAL 360° EN VR

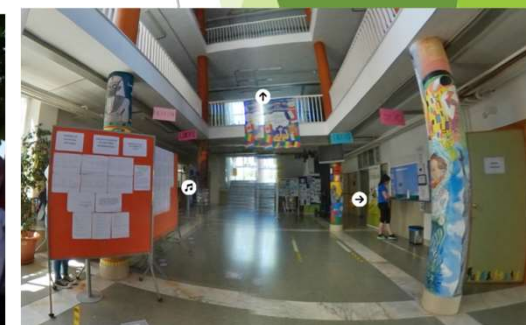
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Los vídeos 360° son una realidad en plataformas como Youtube. En este taller enseñamos a alumnos y profesores cómo poner en marcha un proyecto de Vídeo 360° completo, donde tendrán que crear los medios, editarlos y etiquetarlos para realizar la visita interactiva, y luego enseñar al resto de cursos del centro su trabajo con gafas de Realidad Virtual

TEMPORALIZACIÓN: sesiones 1h-1.30h

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: internet

Aula informática, pabellón deportivo, gafas RV, cámara 360 y trípodes

DESTINATARIOS: alumnado de primaria (5º y 6º) y secundaria



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico

TALLER DE COCINA SALUDABLE

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Una alimentación correcta es el aliado perfecto para llevar una vida sana y plena. En este taller nuestro alumnado aprenderá recetas simples pero muy saludables para poder replicar en casa y añadirlas a sus hábitos cotidianos. A su vez, trataremos la importancia de la seguridad y la higiene en la cocina con una serie de normas y pautas básicas de uso.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Fichas, menaje de cocina, microondas, toma de agua.

DESTINATARIOS: Alumnado de primaria y ESO

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



ESCUELA DE ROCK

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El presente proyecto está destinado a complementar la disciplina musical y la asistencia técnica específica. Este taller acercará al alumnado al mundo de la música y la cultura musical mediante la interpretación a través del género Rock, conociendo y haciendo uso de los instrumentos de una forma activa y participativa. Se pretende fomentar el desarrollo del lenguaje musical creando pequeñas agrupaciones que interpretarán partes de canciones conocidas de manera que conozcan cómo es el proceso creativo de la creación de melodías y canciones.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Instrumentos musicales.

DESTINATARIOS: Alumnado de Primaria y ESO

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



TALLER DE AJEDREZ

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El Ajedrez es un deporte lúdico e intelectual que ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades mentales y con ello a mejorar sus procesos de aprendizaje. El Ajedrez es un entrenamiento cognitivo y emocional que interviene en la mejora de la planificación, organización, resolución de problemas, atención, capacidad viso-espacial, memoria, inteligencia emocional, entre otros. Y que ayuda a aquellos niños y aquellas niñas que pueden presentar algún trastorno o dificultad en el período de su aprendizaje educativo. Algunos de los aspectos que se trabajan son: Lateralidad, atención dividida, atención sostenida, atención focal, atención selectiva, memoria a corto plazo, memoria de trabajo, técnicas mnemotécnicas y funciones ejecutivas.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración. Recomendable 2 sesiones a la semana

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: ajedrez.

DESTINATARIOS: Alumnado de primaria y ESO

Presupuesto:

A consultar según n° de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

TALLER YOGA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El taller de yoga está orientado a la realización de diversas posturas físicas, cuyo objetivo fundamental es lograr un completo estado de relajación y bienestar, además dichos ejercicios generan beneficios como, por ejemplo, serenidad física y mental. De esta forma, los alumnos y las alumnas que practiquen esta disciplina pueden tomar conciencia de su propio cuerpo, sus emociones y sus sentimientos. Las clases cuentan con una metodología dirigida básicamente a ofrecer a los alumnos técnicas posturales, de relajación y control de la ansiedad para que les ayude en el proceso escolar. Por tanto, se busca desarrollar ejercicios físicos, de tal forma que los alumnos y las alumnas obtengan beneficios relacionados a la respiración y la concentración, tan necesarios en la etapa académica. Las posturas son sencillas y lúdicas, acompañadas de una respiración dinámica y controlada, logrando clase a clase un ambiente cálido, cómodo y respetuoso. Los tres vértices que se trabajan son la concentración, respiración y relajación.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: ropa adecuada de yoga, colchonetas-esterilla

DESTINATARIOS: alumnado ESO

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito sociolingüístico

TECHMAKERS®
Innovación Educativa



TALLER ORATORIA VR

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En el siguiente taller nuestros alumnos aprenden a desarrollar en la escuela las competencias de pensamiento crítico, búsqueda de información, análisis, argumentación, expresión oral y escrita, habilidades comunicativas, trabajo en equipo, escucha y diálogo. Los alumnos aprenden técnicas para realizar presentaciones de lectura expresiva, estructura del discurso, uso de la voz y gesto, expresión verbal y no verbal, movimiento espacial y elementos paraverbales.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: fichas, papel, boli, internet, ordenador, proyector

DESTINATARIOS: alumnado primaria Y ESO

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito tecnológico y sociolingüístico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación

TALLER DE INICIACIÓN A LA ESCALADA



DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Techmakers ofrece el programa de iniciación a la escalada con el fin de contribuir al desarrollo integral del alumnado, fomentando el desarrollo de hábitos de vida saludable a través de un deporte poco conocido hasta el momento en los centros educativos, además de estimular otros aprendizajes de carácter transversal como pueden ser el trabajo en equipo, la autoestima y el autocontrol, entre otros. Con este proyecto, el alumnado conseguirá una visión global de este deporte a través de la realización de diferentes dinámicas y juegos que propiciarán el acercamiento a la práctica de la escalada desde un punto de vista vivencial, lúdico y motivador.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: arnés de escalada, pies de gato, casco de escalada, cuerdas, mosquetón, cintas exprés.

DESTINATARIOS: Alumnado desde primaria

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación



TALLER DE TEATRO + video

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Techmakers ofrece este taller adaptándose a las necesidades de cada centro educativo. El alumnado realizará la creación de un microrrelato audiovisual o una obra más extensa con teléfonos móviles, tablets o cámara de vídeo, dando lugar a una pieza artística y fomentando así un nuevo uso de las nuevas tecnologías como herramientas útiles de trabajo. Este taller puede emplearse satisfactoriamente para el aprendizaje de los contenidos pedagógicos de cualquier asignatura, adaptando la narrativa al objetivo en concreto de la materia. (Minicorto: Visionado ejemplos de microcortos, explicación de las partes que componen una historia, se trabajará el desarrollo de una idea y procederán a grabar las piezas con teléfonos móviles o tablets y visionado.

Obra de teatro: Taller teatral + ensayo +representación, creación de vestuario, trabajo de emociones teatrales y visita al teatro - Obra].

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración. (Mínimo 4 sesiones para trabajar el microrrelato y mínimo 14h para la obra extensa más escenificación]

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: cartulinas, papel charol, baquetas, telas, papel pinocho, tijeras, pegamento, colores. Aula diáfana o espaciosa para que el alumnado pueda trabajar libremente y después por parejas. Reproductor de música o altavoz. Tripode y Cámara de vídeo para grabación Representación

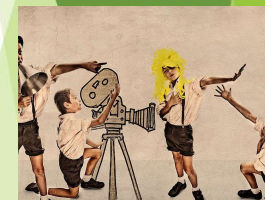
DESTINATARIOS: Alumnado de primaria y ESO

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito tecnológico y sociolingüístico



Actividades y Talleres Más Equidad Innovación



TALLER DE MATEMATICAS DIVERTIDAS "Magicjuegos "

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En este taller vamos a explorar las matemáticas desde un contexto motivador no solo desde el punto de vista de la operaciones aritméticas o calculo mental sino explorando caminos alternativos muy relacionados con los **juegos de lógica, acertijos matemáticos, geometría lúdica, ilusiones ópticas, realización de figuras imposibles y curiosidades matemáticas de índole mágico**. El objetivo principal del taller es cambiar la percepción negativa de las matemáticas y demostrar que son fascinantes, prácticas y relevantes para el mundo real. Al presentar las actividades dentro de en un contexto lúdico-mágico trabajaremos curiosidades matemáticas, desvanecimientos geométricos, ilusiones ópticas fascinantes como levitaciones increíbles, movimiento aparente de dibujos en un plano y acertijos y retos mágico-lógicos que no dejaran a ningún alumno indiferente ante la imposibilidad aparente de los mismos.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora a la semana de duración a la semana.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: folios, ceras o lápices de colores, cerillas y tijeras.

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO

Ámbito científico y tecnológico

Presupuesto:

A consultar según n° de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo



TALLER DE CIENCIA MÁGICA "Experimentos mágicos"

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En nuestro taller "experimentos mágicos", fusionamos la magia y la ciencia en un espectáculo emocionante y educativo. Reconocemos la importancia de despertar la curiosidad científica en los estudiantes y creemos que todos pueden disfrutar y aprender de la ciencia si se les presenta de forma entretenida y sorprendente. Nuestro objetivo es combinar el asombro de la magia con los principios científicos para motivar a los estudiantes a explorar y comprender el mundo que les rodea. Los objetivos de taller son el desarrollo de habilidades científicas fundamentales, como el pensamiento crítico, la observación, la formulación de hipótesis y la experimentación.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: folios, ceras o lápices de colores y tijeras, cartulinas, periódicos, pegamento de barra, vasos de plástico.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora a la semana de duración a la semana.

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO

Ámbito científico y tecnológico

Presupuesto:

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



TALLER DE DE MATEMAGIA "Haz magia con los números"

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: ¡Descubre el fascinante mundo de la mate-magia y motiva a tus alumnos a través de un taller único y emocionante!. En la actualidad muchos estudiantes se enfrentan a dificultades en el aprendizaje de las matemáticas y a una creciente desmotivación. Es fundamental abordar este área de manera creativa y atractiva. Os presentamos un taller que no solo ayudará al alumnado a mejorar sus habilidades matemáticas, sino que también despertará su curiosidad y los inspirará a aprender más. El objetivo principal del taller es desarrollar el interés y la curiosidad de los estudiantes por las matemáticas, fomentando el razonamiento lógico y el pensamiento crítico de los estudiantes al enfrentarse a problemas y desafíos matemáticos en un contexto lúdico además de mejorar conceptos matemáticos básicos como a las operaciones aritméticas y cálculo mental ayudando al alumnado a mejorar su agilidad y precisión.

TEMPORALIZACIÓN: 1 VEZ A LA SEMANA

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: folios y lápices

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO

Ámbito científico y tecnológico

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo



TALLER DE MAGIA "Conviértete en mago"

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: ¿Por qué unos talleres de magia? La magia está de moda, es algo innegable (programas de tv, espectáculos etc.), es una actividad altamente atractiva ya que rápidamente capta la atención del alumnado y gusta muchísimo, además de ser una actividad novedosa que hace las clases mas atractivas. Los objetivos principales del taller y beneficios son múltiples puede servir de base para el desarrollo de la psicomotricidad, expresión corporal, capacidad de comunicación, es una actividad que fomenta la creatividad y afianza la seguridad en uno mismo y mejora la concentración.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora a la semana de duración a la semana.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: papel, cuerdas, dados, gomas elásticas, clips, pegamento, tijeras, barajas de cartas

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Ámbito científico y tecnológico



TALLER ECOCOLUMNA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Mediante el siguiente taller, Techmakers conoce que los ecosistemas son un eje vertebral de la enseñanza en Ciencias Naturales y por ello, traslada al aula, a través de un divertido experimento, el conocimiento de la interacción entre los diferentes hábitat, el concepto de ecología y la reutilización de materiales, ampliando la información sobre como estos ecosistemas se encuentran constituidos por elementos que se relacionan entre sí de forma compleja e interaccionan dinámicamente con el entorno.

TEMPORALIZACIÓN: Duración del taller 2 h..

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:- Hábitat acuático, Hábitat de descomposición, Hábitat terrestre –
Feedback profesores + dudas.

DESTINATARIOS: alumnado de primaria

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

Ámbito científico y tecnológico



TALLER CONOCE LA COSTA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Mediante el siguiente taller, Techmakers traslada al aula, “el maravilloso mundo de los diferentes ecosistemas acuáticos. Dando a conocer mucho más sobre el fondo oceánico, las zonas intermareales de costa y marismas de forma lúdica y participativa. La costa española es un recurso muy importante en nuestro país, son aulas ambientales por excelencia, además de un ecosistema rico y regulador de las condiciones ambientales que nos rodean.

TEMPORALIZACIÓN: Duración del taller 2 h..

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Zonación litoral e infralitoral, Ecosistema marino y costero, La acción erosiva de la marea ,Cadena trófica Feedback profesores.

DESTINATARIOS: alumnado de 2º y 3º ciclo de primaria

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

Ámbito científico y tecnológico



TALLER AGUA Y VIDA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Mediante el siguiente taller, Techmakers traslada al aula, “el maravilloso mundo de los diferentes ecosistemas acuáticos. Dando a conocer mucho más sobre el fondo oceánico, las zonas intermareales de costa y marismas de forma lúdica y participativa. La costa española es un recurso muy importante en nuestro país, son aulas ambientales por excelencia, además de un ecosistema rico y regulador de las condiciones ambientales que nos rodean.

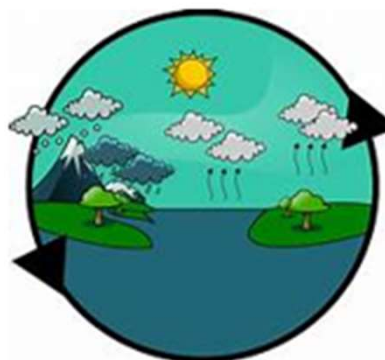
TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 2 h.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Importancia del agua y su ciclo natural, Contaminación de aguas subterráneas, Experimento filtrado natural del agua con materiales caseros, Concienciación ambiental

DESTINATARIOS: alumnado de primaria

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

Ámbito científico y tecnológico



TALLER CALCULA TU HUELLA DE CARBONO

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Mediante el siguiente taller, Techmakers traslada al aula, “el maravilloso mundo de los diferentes ecosistemas acuáticos. Dando a conocer mucho más sobre el fondo oceánico, las zonas intermareales de costa y marismas de forma lúdica y participativa. La costa española es un recurso muy importante en nuestro país, son aulas ambientales por excelencia, además de un ecosistema rico y regulador de las condiciones ambientales que nos rodean.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 2 h.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Qué es la huella de carbono, Cómo usar la calculadora CLIMATEHERO,
La importancia de medir los factores contaminantes , La Vinculación con los objetivos de desarrollo sostenible.

DESTINATARIOS: alumnado de educación secundaria

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

Ámbito científico y tecnológico



TALLER GYMkana DE RECICLAJE

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Mediante el siguiente taller, Techmakers traslada al aula, “el maravilloso mundo de los diferentes ecosistemas acuáticos. Dando a conocer mucho más sobre el fondo oceánico, las zonas intermareales de costa y marismas de forma lúdica y participativa. La costa española es un recurso muy importante en nuestro país, son aulas ambientales por excelencia, además de un ecosistema rico y regulador de las condiciones ambientales que nos rodean.

TEMPORALIZACIÓN: Taller de 2 h.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Actividades y juegos de la gymkana (Trivial ambiental, Mensajes ocultos, Carrera por el cambio climático, Adivina dónde va y ... ¡TIRA!, Comparte lo que sabes...in streaming).

DESTINATARIOS: alumnado de 1º y 2º de secundaria

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

Ámbito científico y tecnológico



TALLER LAS ROCAS NOS CUENTAN LA HISTORIA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Mediante el siguiente taller, Techmakers traslada al aula, “el maravilloso mundo de los diferentes ecosistemas acuáticos. Dando a conocer mucho más sobre el fondo oceánico, las zonas intermareales de costa y marismas de forma lúdica y participativa. La costa española es un recurso muy importante en nuestro país, son aulas ambientales por excelencia, además de un ecosistema rico y regulador de las condiciones ambientales que nos rodean.

TEMPORALIZACIÓN: Taller de 4 h.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Charla introductoria, Transporte hasta la playa, Sendero costero, Elaboración de un cuaderno de campo.

DESTINATARIOS: alumnado de 3º Y 4º de ESO

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


Ámbito científico y tecnológico



iGracias!



info@techmakers.es

mov. 665 27 10 02 

tel. 911 69 77 06