

CATÁLOGO CURSOS CEP

*Propuesta de Cursos para Docentes por
Línea estratégica*

LÍNEA 1. *La formación del profesorado vinculada a la mejora de las prácticas educativas, al rendimiento y el éxito educativo de todo el alumnado.*

LÍNEA 2. *La formación del profesorado como factor clave para el perfeccionamiento continuo y la capacitación profesional docente.*

LÍNEA 3. *La formación del profesorado como impulsora del conocimiento compartido y producido en los centros educativos, la investigación y la innovación educativa y las buenas prácticas.*

LÍNEA 4. *La formación del profesorado como apoyo en la progresiva transformación de los centros educativos en entornos colaborativos de aprendizaje y formación en los que participan todos los miembros de la comunidad educativa.*

LÍNEA 5. *La formación del profesorado de formación profesional, enseñanzas artísticas y de idiomas y educación permanente como herramienta para conectar la educación con la realidad productiva y el empleo.*

- 01.** PROYECTO DE DOMÓTICA EDUCATIVA PARA PRIMARIA
- 02.** PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN EL AULA: EL LENGUAJE DEL PRESENTE
- 03.** HERRAMIENTAS DE GOOGLE: MEJORAMOS NUESTRAS COMPETENCIAS DIGITALES
- 04.** CURSO DE HERRAMIENTAS GOOGLE II. GOOGLECLASSROOM INTENSIVO (12H)
- 05.** MI COLE INCLUSIVO GRACIAS AL DISEÑO EN IMPRESIÓN 3D
- 06.** CURSO RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y MEDIACIÓN
- 07.** CURSO CONVIVENCIA
- 08.** CURSO DE IMPRESIÓN Y MODELADO 3D. *POSIBLE ENFOQUE EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS

01. Proyecto de domótica educativa para primaria (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 1**

RESUMEN DEL PROYECTO

En este taller los docentes se inician en el mundo de la robótica educativa de primaria para poder adquirir los conceptos básicos de esta disciplina y así poder ponerla en práctica en clase. Una disciplina indispensable para este nuevo curso 22/23.

Los nuevos avances tecnológicos están cambiando la forma en que las personas hacen las cosas en todas partes del mundo, pero ¿qué se está haciendo para preparar a las próximas generaciones para el futuro que nos llega?

Por ello es importante que los docentes tomen conciencia y comiencen a trabajar en este ámbito. De hecho, aprender robótica educativa y programación desde edades tempranas se está convirtiendo en una parte cada vez más indispensable del plan de estudios de cualquier centro educativo.

ÁREAS A IMPARTIR

- Robótica educativa con Matatalab infantil (3h)
- Descubrimos la robótica con Beebot (3h)
- Aprendemos robótica y programación con Sphero Indi (3h)
- Robótica educativa con Sphero Mini (3h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en lectoescritura
- Competencia en expresión multilingüe
- Competencia en matemática, ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia personal y social
- Competencia de resolución de problemas
- Competencia metaaprendizaje



02. Pensamiento computacional en el aula: el lenguaje del presente. EPO (12h) y ESO (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 1**

RESUMEN DEL PROYECTO

En este taller los docentes se inician en una disciplina básica para el futuro de nuestros alumnos. Este taller va ligado a la creación de código utilizando un lenguaje de programación pensado especialmente para nuestros alumnos: pensamiento computacional basado en bloques para EPO y también un lenguaje complejo como Arduino basado en el estandar C++ para ESO.

Este lenguaje abre la puerta a un sin fin de lenguajes de programación más complejos, por ello, es una buena manera de iniciar a nuestros alumnos en esta disciplina.

ÁREAS A IMPARTIR

- Iniciación a la programación con code.org (4)
- Programamos videojuegos Arcade con Makecode (4)
- Convertimos nuestra placa Microbit en un brújula digital (4)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en matemáticas, ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia personal y social
- Competencia de resolución de problemas
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia multilingüe



03. Herramientas de Google: mejoramos nuestras competencias digitales (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 1**

RESUMEN DEL PROYECTO

En este taller vamos a aprender a utilizar las herramientas básicas de gmail como doc., presentaciones, google classroom, etc. Para que los alumnos puedan disfrutar al máximo de todos estas fantásticas herramientas que nos regala Google.

Estas herramientas son básicas en el trabajo diario tanto para docentes como para alumnos. Son herramientas que usamos a diario en nuestro trabajo y que por tanto tienen una importancia enorme en nuestro día a día. En este taller aprendemos todas las funcionalidades de estas herramientas gratuitas de Google para sacar el mayor partido posible.

ÁREAS A IMPARTIR

- Iniciación a las competencias digitales (1h)
- Google Classroom (2 h)
- Correo electrónico de Google (3h)
- Google Docs (3h)
- Presentaciones (3h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en tecnología
- Competencia en lectoescritura
- Competencia digital
- Competencia personal y social
- Competencia de resolución de problemas
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia emprendedora



04. Curso de herramientas Google II. GoogleClassRoom Intensivo (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 1**

RESUMEN DEL PROYECTO

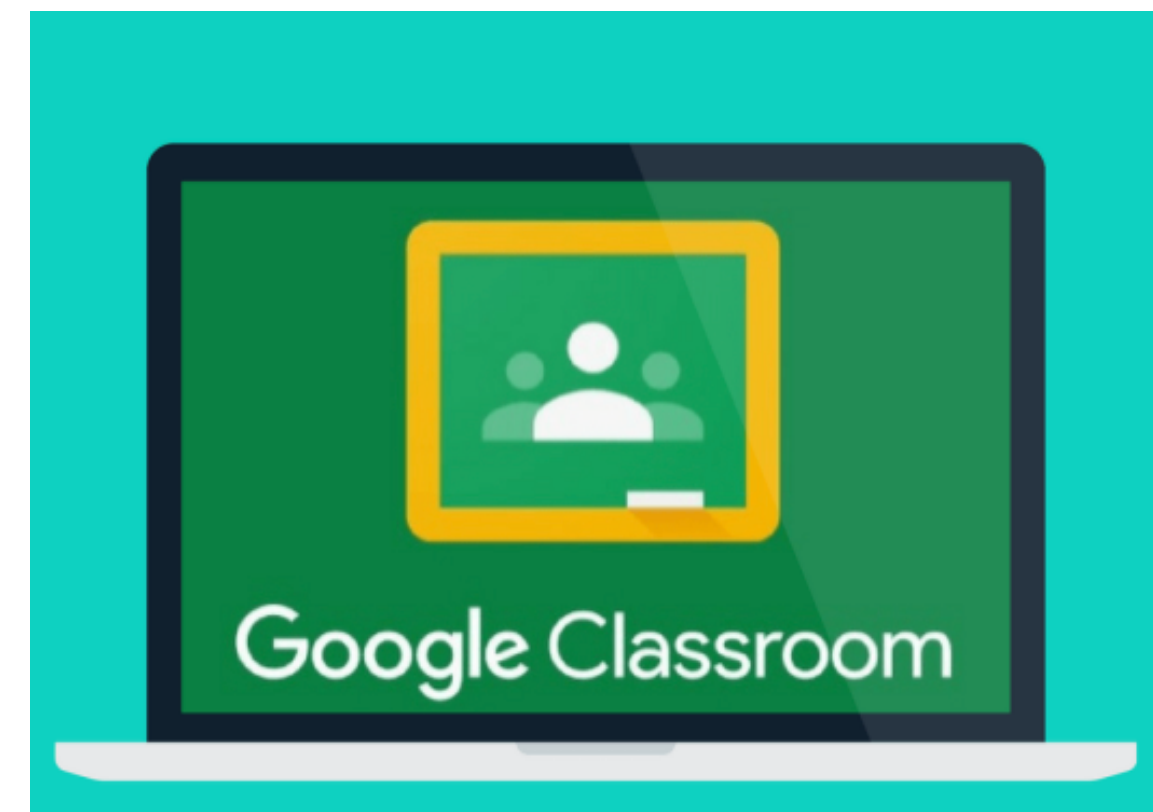
Muchos centros tienen implantado como método de comunicación y creación de contenido la herramienta de Google, GoogleClassroom. La finalidad de este curso es aprender a sacarte todo el partido posible las posibilidades que GoogleClassroom nos ofrece para facilitar el trabajo tanto del profesorado como del alumnado.

ÁREAS A IMPARTIR

- Conocer el entorno G-suite donde se enmarca GoogleClassroom
- Crear aulas y configurar una clase
- Asignar alumnado y coordinación entre el profesorado
- Configurar el tablón de anuncios
- Subir contenido, crear tareas y cuestionarios
- Evaluaciones, rúbricas e informes
- Otras herramientas asociadas (Drive, Calendar, Meet...)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Asesoramiento al desarrollo de la competencia digital docente
- Formación continua
- Profundización en la evaluación de competencias a través de recursos de mejora del proceso enseñanza-aprendizaje



05. Mi cole inclusivo gracias al diseño en impresión 3D (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 1**

RESUMEN DEL PROYECTO

En este taller nos iniciamos en el diseño e impresión 3D para convertir nuestro cole o aula en un lugar inclusivo.

El principal pilar de la inclusión es el reconocimiento de que todas las personas tienen habilidades y potencialidades propias, distintas a las de los demás, por lo que las distintas necesidades exigen respuestas diversas o diferentes. La inclusión busca que se fomente y garantice que toda persona sea "parte de" y que no permanezca "separado de".

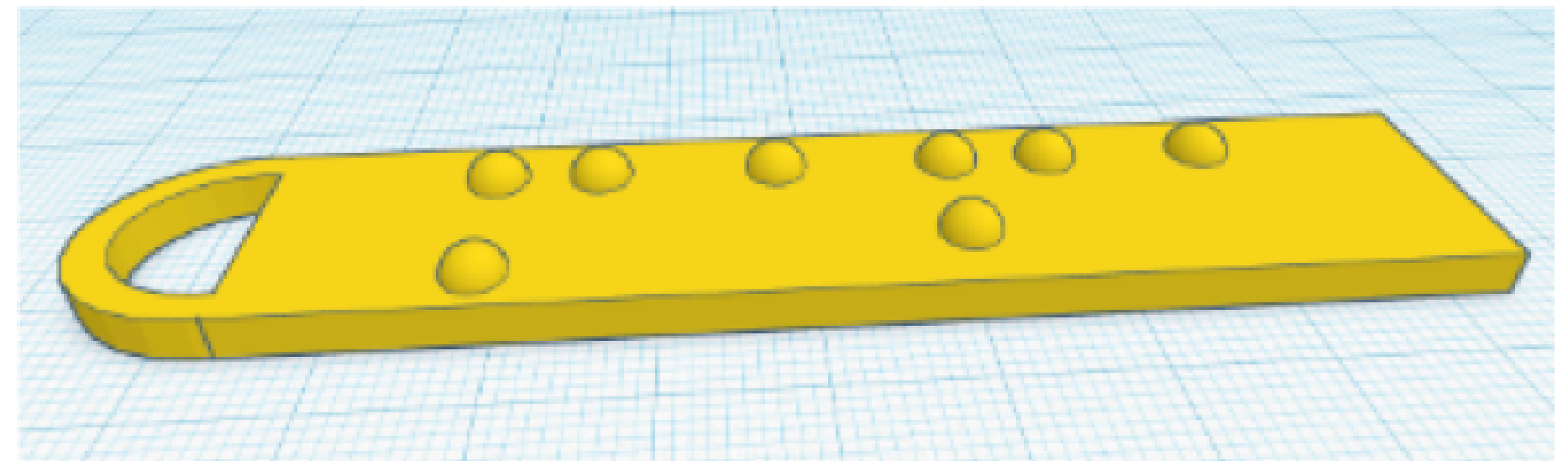
Inclusión, por lo tanto, significa que los sistemas establecidos proveerán acceso y participación recíproca; y que el individuo con discapacidad y su familia tengan la posibilidad de participar en igualdad de condiciones.

ÁREAS A IMPARTIR

- Iniciación al diseño 3D (4h)
- Diseño e impresión 3D del "Llavero de Celia" (4h)
- Diseñamos objetos de clase con señales Braille (4h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en matemáticas, ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia personal y social
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia digital
- Competencia multilingüe
- Competencia en lectoescritura
- Competencia ciudadana
- Competencia en conciencia social



06. Curso resolución de conflictos y mediación (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 1**

RESUMEN DEL PROYECTO

Mediante el siguiente taller se propone trabajar los siguientes aspectos:

- Analizar el conflicto y sus distintas perspectivas.
- Comprender y desarrollar la importancia de la ASERTIVIDAD y su utilidad en la educación de los alumnos.
- Promover la autonomía de los alumnos y su responsabilidad con el compromiso.
- Desarrollar el clima de diálogo mediante la comunicación abierta y efectiva.
- Comprender la importancia de la educación emocional.
- Descubrir habilidades sociales para mejorar el clima de convivencia.
- Conocer la Mediación, como herramienta pacífica de resolución de conflictos.

ÁREAS A IMPARTIR

1. Dinámicas y fundamentos de la resolución pacífica de conflictos: Dinámicas de grupos.
2. La Educación para la Paz, los Derechos Humanos y el conflicto en positivo.
3. Análisis del conflicto y habilidades para la mediación: El conflicto: actitudes, elementos de análisis, etc.
4. Análisis del conflicto y habilidades para la mediación: Habilidades de comunicación
5. Habilidades de comunicación
6. La Mediación Escolar: Marco teórico
7. La Mediación Escolar: Definiciones y modelos
8. La Mediación Escolar: Características, beneficios y fases
9. La Mediación Escolar: Planificación y guiones
10. La Mediación Escolar: Parte práctica
11. Análisis de casos y dramatizaciones
12. Análisis de videos

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia en conciencia y expresión culturales



07. Curso de convivencia (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 1**

RESUMEN DEL PROYECTO

La sociedad en la que vivimos se muestra cada vez más inquieta con el problema de la violencia y la falta de habilidades sociales para la resolución de conflictos, o incluso para relacionarnos cotidiana, laboral o socialmente con personas que piensan diferente o tienen costumbres distintas.

El siguiente taller se plantea como un taller donde adquirir y compartir herramientas y estrategias que favorezcan la buena convivencia dentro del centro y del aula promoviendo la reflexión y discusión desde distintas perspectivas, ámbitos temáticos y experiencias, para favorecer las relaciones interpersonales que mejoren la convivencia en el aula.

ÁREAS A IMPARTIR

- Habilidades de escucha
- Gestión y resolución de conflictos de manera pacífica
- La gestión de normas y límites claros aceptados por todas las partes
- Autocontrol, resiliencia y tolerancia a la frustración
- Reducción de conductas disruptivas como: discusiones, enfrentamientos...
- Valores: confianza en sí mismo, cooperación, tolerancia y respeto. Fomentar aquellos valores que creemos importantes para la vida en sociedad. Ser capaces de asumir estos valores
- Trabajo en equipo y respeto hacia los demás. Desarrollar la capacidad de trabajar en sociedad. Gusto por el trabajo con los demás y respeto por los compañeros.
- El propio cuerpo y sus sentimientos y lo de los demás. Conocer las características propias y las de los demás. Interés por conocerse a sus mismo y a los demás.
- Mantener el orden y cuidado del material entre todos.



08. Curso de Impresión y modelado 3D. *Posible enfoque en la enseñanza de las matemáticas (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 1**

RESUMEN DEL PROYECTO

La impresión 3D constituye un recurso que cada vez se hace más hueco en los centros educativos. En muchos casos el profesorado por falta de tiempo o conocimientos no le saca todo el partido a este valioso recurso. Por ello en este taller motivamos e incentivamos la tecnología 3D trabajando de manera transversal la enseñanza de las matemáticas.

ÁREAS A IMPARTIR

- Conocer y dominar la tecnología de una impresora 3D
- Familiarizarse con el software de diseño y laminado
- Descubrir repositorios y usarlos de manera eficaz en nuestros proyectos
- Aplicar el diseño y la impresión 3D a las matemáticas
 - Construcción de poliedros
 - Fórmula de Euler
 - Fabricación de un buen dado. Probabilidad, muestreo, frecuencia...

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en matemáticas
- Competencia en ciencias
- Competencia en tecnología e ingeniería
- Competencias digitales



VOLVER A LÍNEAS

09. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN EL AULA: EL LENGUAJE DEL PRESENTE

10. HERRAMIENTAS DE GOOGLE: MEJORAMOS NUESTRAS COMPETENCIAS DIGITALES

11. CURSO DE HERRAMIENTAS GOOGLE II. GOOGLECLASSROOM INTENSIVO (12H)

12. CURSO MICROSOFT EDUCACIÓN (12H)

13. DESARROLLO, MONTAJE Y REPARACIÓN DE UNA IMPRESORA 3D PARA EL AGUA (12H)

14. CURSO DE RADIO ESCOLAR PARA DOCENTES (12H)

LÍNEA 2

09. Pensamiento computacional en el aula: el lenguaje del presente. EPO (12h) y ESO (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 2**

RESUMEN DEL PROYECTO

En este taller los docentes se inician en una disciplina básica para el futuro de nuestros alumnos. Este taller va ligado a la creación de código utilizando un lenguaje de programación pensado especialmente para nuestros alumnos: pensamiento computacional basado en bloques para EPO y también un lenguaje complejo como Arduino basado en el estándar C++ para ESO.

Este lenguaje abre la puerta a un sin fin de lenguajes de programación más complejos, por ello, es una buena manera de iniciar a nuestros alumnos en esta disciplina.

ÁREAS A IMPARTIR

- Iniciación a la programación con code.org (4)
- Programamos videojuegos Arcade con Makecode (4)
- Convertimos nuestra placa Microbit en un brújula digital (4)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en matemáticas, ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia personal y social
- Competencia de resolución de problemas
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia multilingüe



10. Herramientas de Google: mejoramos nuestras competencias digitales (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 2**

RESUMEN DEL PROYECTO

En este taller vamos a aprender a utilizar las herramientas básicas de gmail como doc., presentaciones, google classroom, etc. Para que los alumnos puedan disfrutar al máximo de todos estas fantásticas herramientas que nos regala Google.

Estas herramientas son básicas en el trabajo diario tanto para docentes como para alumnos. Son herramientas que usamos a diario en nuestro trabajo y que por tanto tienen una importancia enorme en nuestro día a día. En este taller aprendemos todas las funcionalidades de estas herramientas gratuitas de Google para sacar el mayor partido posible.

ÁREAS A IMPARTIR

- Iniciación a las competencias digitales (1h)
- Google Classroom (2 h)
- Correo electrónico de Google (3h)
- Google Docs (3h)
- Presentaciones (3h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en tecnología
- Competencia en lectoescritura
- Competencia digital
- Competencia personal y social
- Competencia de resolución de problemas
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia emprendedora



11. Curso de herramientas Google II. GoogleClassroom INTENSIVO (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 2**

RESUMEN DEL PROYECTO

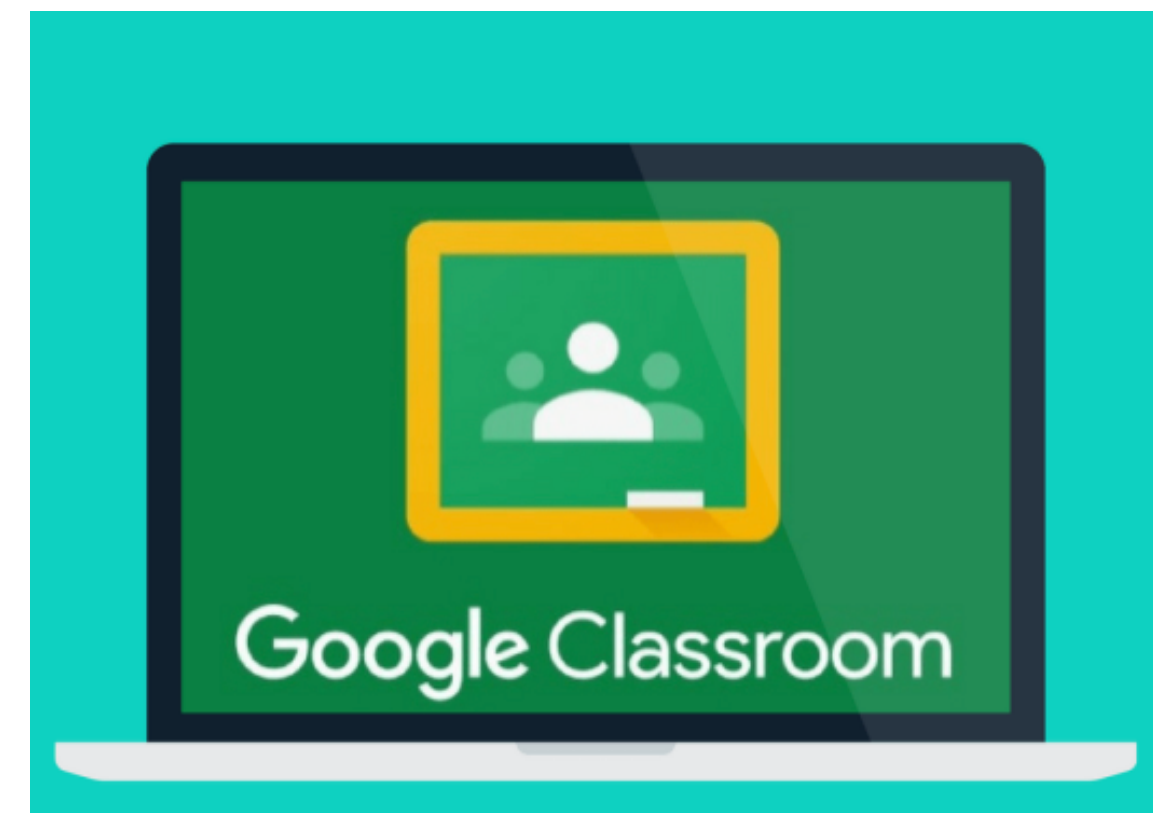
Muchos centros tienen implantado como método de comunicación y creación de contenido la herramienta de Google, GoogleClassroom. La finalidad de este curso es aprender a sacarte todo el partido posible las posibilidades que GoogleClassroom nos ofrece para facilitar el trabajo tanto del profesorado como del alumnado.

ÁREAS A IMPARTIR

- Conocer el entorno G-suite donde se enmarca GoogleClassroom
- Crear aulas y configurar una clase
- Asignar alumnado y coordinación entre el profesorado
- Configurar el tablón de anuncios
- Subir contenido, crear tareas y cuestionarios
- Evaluaciones, rúbricas e informes
- Otras herramientas asociadas (Drive, Calendar, Meet...)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Asesoramiento al desarrollo de la competencia digital docente
- Formación continua
- Profundización en la evaluación de competencias a través de recursos de mejora del proceso enseñanza-aprendizaje



12. Curso Microsoft Educación (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 2**

RESUMEN DEL PROYECTO

Microsoft es una herramienta que lleva años acompañando la labor del docente y facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Microsoft no solo ofrece las clásicas aplicaciones de creación de contenido ya conocidas por todos y todas, sino que pone a disposición de la comunidad educativa una serie de recursos imprescindibles desde el punto de vista de la comunicación, la formación y el aprendizaje.

En este taller conoceremos más a fondo todos estos nuevos facilitadores y como llevarlos al aula de una manera efectiva

ÁREAS A IMPARTIR

- Herramientas básicas de Office 365 (3h)
- Herramientas de accesibilidad y aprendizaje inclusivo (1h)
- Teams como aliado en la formación en remoto y el aprendizaje híbrido (3h)
- Minecraft Education Edition (3h)
- Microsoft Showcase School. Como hacer de tu escuela un referente en la comunidad. (1h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia digital docente
- Competencia en tecnología
- Competencia emprendedora
- Competencias en recursos para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje



13. Desarrollo, montaje y reparación de una impresora 3D para el aula (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 2**

RESUMEN DEL PROYECTO

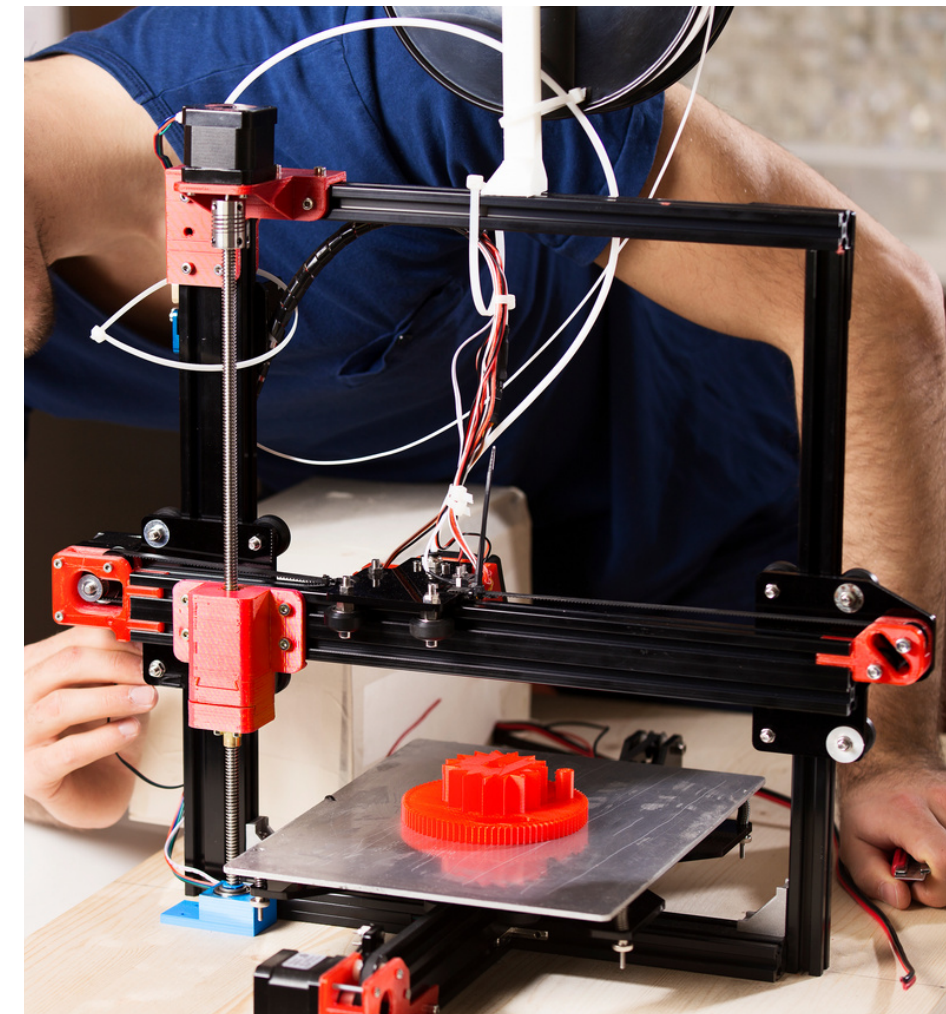
La impresión 3D es una tecnología que ha revolucionado multitud de sectores, incluyendo la ingeniería, fabricación, sanidad y ahora desde su implementación en el aula, la educación. En este curso vamos a aprender todo lo relacionado con esta tecnología, desgranando paso a paso cada uno de los componentes hardware y software hasta tenerla totalmente calibrada y lista para su puesta en funcionamiento.

ÁREAS A IMPARTIR

- Montaje paso a paso de una impresora tipo Prusa (2h)
- Adquisición de los conocimientos mecánicos y eléctricos necesarios (2h)
- Conocer los aspectos relacionados con la calibración (2h)
- Software de laminado y parámetros de impresión (2h)
- Sacar partido a las librerías de recursos existentes (2h)
- La impresión con distintos materiales (2h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia emprendedora
- Competencia metaaprendizaje



14. Curso de radio escolar para docentes (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 2**

RESUMEN DEL PROYECTO

Techmakers ofrece el programa formativo de Periodismo Digital y Radio Escolar: “El Aula en la Onda”, con el fin de hacer a los docentes, 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, se 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. Permitirá realizar un tipo de aprendizaje diferente, motivador e impactante con sus alumnos.

ÁREAS A IMPARTIR

- TALLER DE LENGUAJE PERIODÍSTICO: En este comprenderán los principios y las técnicas básicas para llevar a cabo labores de periodismo escrito y audiovisual de cara a llevar a cabo las retransmisiones radiofónicas del centro. (2h)
- TALLER DE USO Y CONOCIMIENTO DE HERRAMIENTAS Y RECURSOS TÉCNICOS DE LA RADIO: Tan importante es conocer el lenguaje periodístico como saber dominar las diferentes herramientas y recursos técnicos que son necesarios para hacer posible la radio. Cocimientos para poder hacer sus ediciones. (2h)
- TALLER DE ELABORACIÓN DE NOTICIAS, MAQUETACIÓN Y COMUNICACIÓN: Elaboración y maquetar las noticias, entrevistas y comunicaciones que planificarán para sus emisiones por radio. (2h)
- DESARROLLO DE LA RADIO: puesta en marcha del proyecto de Radio. (4h)
- TALLER INFORMATIVO TV (Creación de Vídeos): grabación de vídeo para poder subir a la web y principales redes sociales del centro. (2h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en lectoescritura
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia



- 15.** CURSO DE CREATIVIDAD CON MINECRAFT EDUCATION EDITION (12H)
- 16.** CURSO INTELIGENCIA EMOCIONAL
- 17.** CURSO HABILIDADES SOCIALES
- 18.** CURSO MINDFULNESS EN EL AULA
- 19.** CURSO DE ROBÓTICA EDUCATIVA PARA SECUNDARIA
- 20.** CÓMO INTRODUCIR LA REALIDAD VIRTUAL EN TU AULA DE PRIMARIA / SECUNDARIA
- 21.** PROYECTOS DE INICIACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA Y TOURS 360° PARA VISITAS INTERACTIVAS.
- 22.** CÓMO INTRODUCIR EL CONCEPTO DE METAVERSO EDUCATIVO EN TU AULA. CREADOR DE AVATARES.

15. Curso de creatividad con Minecraft Education Edition (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 3**

RESUMEN DEL PROYECTO

La incorporación de Minecraft Education Edition proporciona grandes beneficios a nuestra aula, como pueden ser: motivación para el aprendizaje, aumento de la creatividad, incrementa el lado aventurero y explorador del niño, aumenta la curiosidad, enseña el trabajo colaborativo, aumenta las habilidades sociales con sus iguales, mejora la relación profesor-alumno, aumenta la capacidad visoespacial, mundo 3D y construcción, aprender a gestionar recursos, no es un juego violento, se basa en materias curriculares, utiliza Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP) y aumenta la capacidad de solución de problemas.

A todo ello hay que sumar el importante tema curricular en el que se basa el proyecto: "Cuidar el medio ambiente", ámbito de gran importancia para nuestra sociedad actual.

ÁREAS A IMPARTIR

- Iniciación a Minecraft Education Edition (3h)
- Programamos arrecifes de coral (3h)
- Nuestro huerto ecológico (3h)
- MEE contra incendios forestales (3h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en matemáticas, ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia personal y social
- Competencia de resolución de problemas
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia de inteligencia emocional
- Competencia digital
- Competencia multilingüe
- Competencia ciudadana
- Competencia en conciencia social



16. Curso Inteligencia Emocional (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 3**

RESUMEN DEL PROYECTO

El siguiente taller los docentes sabrán cómo promover las habilidades de escucha en sus alumnos. Podrán promover el desarrollo de la empatía al darse cuenta de las emociones en sí mismo y en los demás.

Los docentes sabrán cómo promover las habilidades de escucha en sus alumnos. Podrán promover el desarrollo de la empatía al darse cuenta de las emociones en sí mismo y en los demás.

La inteligencia emocional aporta al profesorado más motivación y equilibrio emocional sensibilizando a los docentes sobre el impacto de las emociones en nuestro cerebro, rendimiento y aprendizaje. Genera más empatía con sus alumnos y más capacidad para resolver conflictos a través de dinámicas vivenciales, facilitando técnicas sencillas para resolver conflictos con creatividad y eficacia.

ÁREAS A IMPARTIR

- Pensar e intercambiar sentimientos y experiencias para tener relaciones más efectivas y flexibles dentro del centro.
- Conocer las necesidades y características del alumnado.
- Favorecer la comunicación en la familia y entorno.
- Fomentar la autonomía y la responsabilidad de los alumnos.
- Promover la participación consciente y activa de los miembros de la familia en el proceso de enseñanza y aprendizaje desde los distintos roles.

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en lectoescritura
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana



17. Curso Habilidades Sociales (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 3**

RESUMEN DEL PROYECTO

El siguiente taller está basado en un aprendizaje tanto individual como cooperativo. Con las actividades que se van a llevar a cabo se dota los docentes de herramientas que puedan llevar a cabo para trabajar con sus alumnos mediante un aprendizaje activo y basado en las experiencias de los alumnos.

ÁREAS A IMPARTIR

- Expresión y comprensión de las emociones. En este primer bloque se trabajarán las emociones básicas: alegría, tristeza y enfado, dedicando una sesión a cada emoción (4 sesiones)
- Habilidades sociales básicas: En este segundo bloque se trabajará: aprendo a escuchar, el volumen de voz, aprendo a regular mi volumen de voz. Dedicando una sesión a cada aspecto (3 sesiones)
- Normas de cortesía: En este segundo bloque se trabajará: saludos y despedidas, doy las gracias y pido perdón. En este bloque se trabajará la resolución de conflictos. Dedicando una sesión a cada aspecto (2 sesiones)
- La desinhibición. Buscamos que los niños pierdan el miedo al otro y vayan ganando confianza en los demás y en sí mismos (1 sesión)
- La expresión corporal. Perseguimos que los niños se sientan cómodos con su cuerpo y aprendan a expresarse con él (1 sesión)
- ¿Qué hacer cuando me enojo? Saber ganar y perder (1 sesión)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales



18. Curso Mindfulness en el aula (12h)

RESUMEN DEL PROYECTO

El objetivo principal de este curso es formar a los docentes para utilizar el mindfulness en el aula para favorecer el aprendizaje de los alumnos y alumnas. Durante el curso se darán a conocer los principales beneficios de la práctica del mindfulness tanto para el alumnado como para el propio personal docente y cómo esta influye en la educación emocional. A través del marco teórico y de diferentes recursos y actividades, los docentes obtendrán herramientas y estrategias para introducir esta práctica en su día a día.

ÁREAS A IMPARTIR

- Módulo 1. Meditación y aprendizaje. (5 sesiones en total)
 - Origen y definición: ¿Qué es el mindfulness? ¿Qué NO es el mindfulness? (1 sesión)
 - Bases técnicas y elementos clave en la práctica del mindfulness: Meditación, Respiración, Atención o conciencia plena, Aprender a disfrutar del presente. (1 sesión)
 - Prácticas de mindfulness. ¿Por qué mindfulness para niños y niñas?: Efectos de la meditación sobre determinadas habilidades cognitivas y el rendimiento académico (1 sesión)
 - Efectos de la meditación sobre la salud mental y el bienestar psicológico (1 sesión)
 - Efectos de la meditación sobre el desarrollo integral y holístico de la persona (1 sesión)
- Módulo 2. Educación consciente (3 sesiones en total)
 - Implicaciones educativas: Beneficios – Obstáculos
 - Mindfulness y necesidades específicas de apoyo escolar
 - Programas mindfulness dentro del contexto escolar
- Módulo 3. Docentes conscientes (2 sesiones en total)
 - Estrés y escucha activa: Gestión del estrés - Gestión de la escucha activa (1 sesión)
 - Implementación del mindfulness en el aula: Competencias y habilidades de los y las docentes para la enseñanza del mindfulness (1 sesión)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales

**VOLVER A
LÍNEA 3**



19. Curso de Robótica Educativa para secundaria (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 3**

RESUMEN DEL PROYECTO

En esta formación, los docentes podrán divertirse y aprender con multitud de actividades relacionadas con el mundo de la Robótica Educativa, montaje de robots, gymkanas, proyectos robóticos...

Una innovadora e interesante sesión para comenzar el curso sacando el máximo potencial a la creatividad y el ingenio del alumnado, haciendo de cada actividad una experiencia única.

La finalidad de este taller es dotar al profesorado de las herramientas y los conocimientos necesarios para aplicar el uso de la robótica en el aula de manera tratando las principales materias de manera transversal y cumpliendo

ÁREAS A IMPARTIR

- Placa microbit y robot Maqueen(3h)
- Montaje y programación con Mbot(3h)
- Programación de drones Tello EDU(2h)
- Ejemplos prácticos de retos robóticos.

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en matemática, ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia personal y social
- Competencia de resolución de problemas
- Competencia metaaprendizaje



20. Cómo introducir la Realidad Virtual en tu aula de primaria (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 3**

RESUMEN DEL PROYECTO

Los sistemas de realidad virtual de inmersión se están usando cada vez más como herramientas didácticas dentro del aula para motivar a los estudiantes a generar su propio aprendizaje logrando una mayor interacción e involucramiento del alumno. Cada día aumenta el interés de los centros de enseñanza en comprobar los beneficios que aporta la Realidad Virtual en la educación.

Hablamos de una tecnología 100% horizontal y transversal en sus contenidos VR educativos. Esto quiere decir que en cualquier asignatura puede tener su versión en Realidad Virtual y llevarla en práctica a su clase. El objetivo de este curso persigue que cualquier profesor sea capaz de comprender los conceptos básicos de esta tecnología y poder preparar una clase para sus alumnos.

ÁREAS A IMPARTIR

- Iniciación a la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada (2h)
- Como poner en marcha dispositivos de RV en tu clase (3h)
- Conociendo los contenidos didácticos alineados con CLASSVR (2h)
- Explorando los parques temáticos o metaversos educativos (2h)
- Preparando una clase alineada para tus alumnos (3h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia Digital
- Competencia personal



21. Viajes virtuales 360 desde el aula (16h)

**VOLVER A
LÍNEA 3**

RESUMEN DEL PROYECTO

Además de la Realidad Virtual, el Vídeo 360° se ha convertido en una poderosa herramienta visual para poder crear experiencias inmersivas reales. Además de la propia GAFA VR, el elemento Cámara 360° y su palo selfie es indispensable para cualquier salida o visita que el profesor con sus alumnos realice.

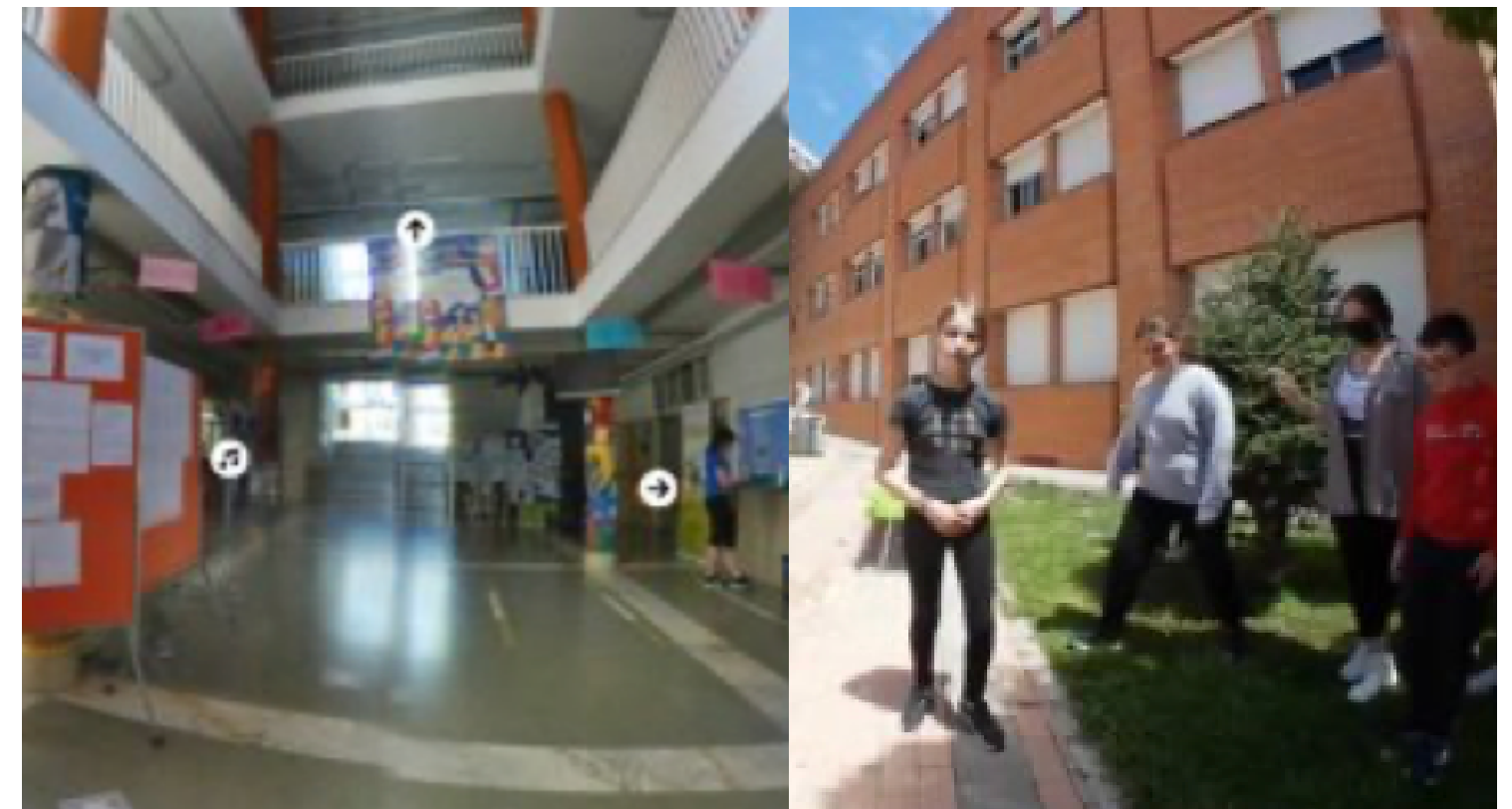
En este proyecto se pretende iniciar a los docentes en esta materia cada vez más integrada en nuestra sociedad. Vamos a disfrutar de los primeros contenidos de realidad virtual para que, de forma muy sencilla y práctica, podamos desarrollar nuestras primeras creaciones en un entorno tridimensional y poder visualizarlo con elementos externos como ordenadores, portátiles y las conocidas gafas de realidad virtual. El potencial creativo que tenemos dentro de la realidad virtual es infinito. Y es por ello por lo que deben de aprenderlo nuestros alumnos, ya que serán ellos los que sean capaces de crear sus propias aplicaciones.

ÁREAS A IMPARTIR

- Iniciación a la RV y primeros proyectos con CoSpaces (4h)
- Viaje virtual 360 con Oculus - parte 1 (4h)
- Viaje virtual 360 con Oculus - parte 2 (4h)
- Trabajando con Thinglink 360 para crear mapas y tours interactivos (4h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia Digital
- Competencia personal



22. Introduciendo el concepto de Metaverso. Creador de Avatares (10h)

**VOLVER A
LÍNEA 3**

RESUMEN DEL PROYECTO

Además de la Realidad Virtual, otro concepto empieza a aparecer en nuestra vida diaria y redes sociales: el metaverso. En el caso concreto de la educación, existen formas de metaversos educativos o "eduversos" que permiten tener un gemelo digital tanto del centro de enseñanza como del alumno y su profesor.

En este curso vamos a introducirnos en algunos de estos metaversos educativos para comprobar los contenidos que tienen, como poder utilizarlos, y cómo poder introducirnos en estos escenarios junto a nuestros alumnos.

ÁREAS A IMPARTIR

- Qué es el metaverso. Diferencias con los eduversos (2h)
- Tipos de metaverso educativo I. Educa360 (2h)
- Tipos de metaverso educativo II. Educaverse (2h)
- Creador de Avatares para nuestras clases (2h)
- Cómo puede estar presente mi centro educativo en el eduverso (2h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia Digital
- Competencia personal



LÍNEA 4

23. CURSO COMPORTAMIENTO ALUMNOS TEA

24. CURSO GESTIÓN DEL TRASTORNO GRAVE DE CONDUCTA EN LOS CENTROS EDUCATIVOS

25. ALUMNOS ALTAS CAPACIDADES

26. USANDO LA REALIDAD VIRTUAL PARA RESOLVER SITUACIONES DE EMERGENCIAS

27. CURSO DE LABORATORIO DE FABRICACIÓN. FABLAB EN EL AULA ATECA.

**VOLVER A
LÍNEAS**

23. Curso comportamiento alumnos TEA (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 4**

RESUMEN DEL PROYECTO

Este curso está destinado a todos los implicados en los cuidados, tratamiento y educación de personas con TEA. En él aprenderás cómo abordar cualquier problema de comportamiento específicamente en personas con TEA, conociendo las principales técnicas que se usan, teniendo en cuenta las características propias del autismo.

OBJETIVOS

- Aprender qué es la modificación de conducta y cuáles son sus principios básicos. (2 sesiones)
- Aprender cómo se planifica una modificación de conducta. (2 sesiones)
- Ser capaz de identificar y diferenciar una rabieta y una crisis en personas con TEA, y cómo actuar ante cada una de ellas. (3 sesiones)
- Identificar y aprender a utilizar el refuerzo positivo para modificar una conducta (2 sesiones)
- Aprender las principales técnicas de modificación de conducta y ser capaz de saber en qué situación debes utilizar cada una de ellas. (3 sesiones)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales



24. Curso Gestión del Trastorno Grave de Conducta en los Centros Educativos (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 4**

RESUMEN DEL PROYECTO

En este curso se analizan las causas del trastorno grave de la conducta en los niños y niñas y se facilitan herramientas para prevenir, identificar y gestionar estas conductas dentro del aula y de los centros educativos.

Se profundiza en la gestión del trastorno grave de conducta del alumnado desde una actitud empática del personal docente y se trabaja en la salud emocional del profesorado, para la cual cosa se proporcionan herramientas y recursos.

ÁREAS A IMPARTIR

- Sesión 1 - ¿Cómo se clasifican los principales trastornos de conducta?
- Sesión 2 - ¿Cuáles son las diferencias entre enfado e ira? Y ¿Cómo podemos prevenir trastornos graves de conducta?
- Sesión 3 - ¿Cómo podemos corregir trastornos graves de conducta? Técnica del desarme
- Sesión 4 - Elementos del conflicto: Orígenes - Fuentes - Tipos - Creencias – Postura
- Sesión 5 - Elementos en relación con las personas en conflicto: Los y las protagonistas
- Sesión 6 - El poder en el conflicto
- Sesión 7 - Las percepciones del problema: Las emociones y los sentimientos
- Sesión 8 - La autoestima
- Sesión 9 - Gestión del estrés
- Sesión 10 - Aprendizaje de normas
- Sesión 11 - La disciplina
- Sesión 12 - Estilos educativos y consecuencias de los estilos educativos sobre el desarrollo del menor

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales



25. Alumnado de Altas Capacidades

**VOLVER A
LÍNEA 4**

RESUMEN DEL PROYECTO

El objetivo principal de este taller es comprender qué implica tener altas capacidades intelectuales (ACI) en las áreas cognitiva, creativa, socioemocional y de aprendizaje, para poder promover la educación inclusiva a pesar de la variabilidad individual. Se ofrece una serie de indicadores específicos para cada nivel educativo que nos permitirá detectar al alumnado con ACI y conocer diferentes herramientas de evaluación, tanto de observación sistémica como de test psicométricos. Además, también se pretende dar a conocer los problemas psicosociales que pueden aparecer si no se lleva a cabo una intervención adecuada.

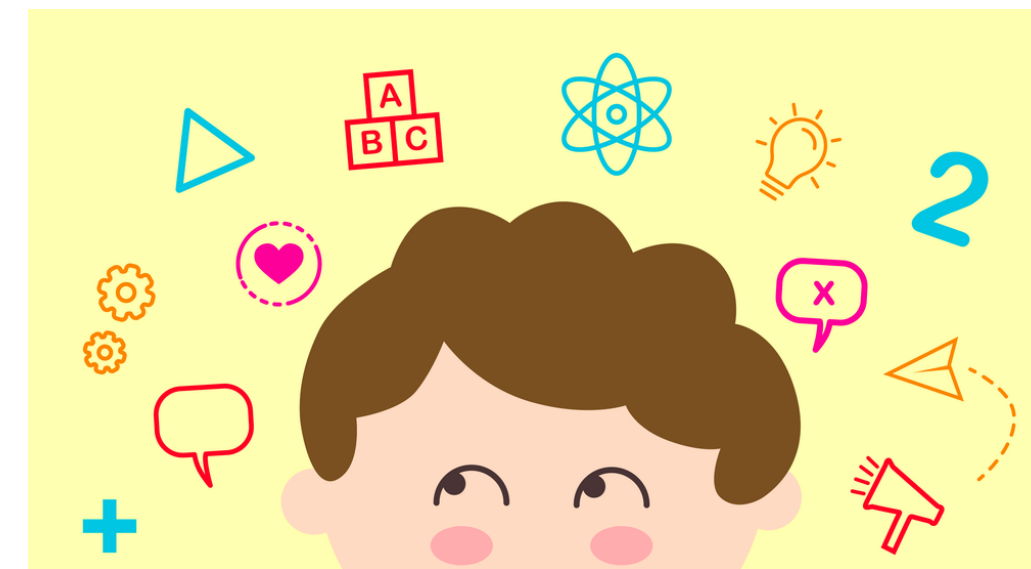
Por eso, se exponen las tipologías o medidas de intervención del sistema educativo actual y las metodologías disponibles para poder aplicarlas al aula, además de estrategias de intervención concretas para cada etapa evolutiva.

ÁREAS A IMPARTIR

- Sesión 1 y 2. Altas capacidades intelectuales (ACI): Concepto de ACI - Principios del alumnado con ACI.
- Sesión 3 y 4. Perfiles de ACI: Precocidad - Talento - Superdotación
- Sesión 5 y 6. Detectar al alumnado con ACI: Estrategias de intervención en el aula - Indicadores según la etapa de desarrollo
- Sesión 7 y 8. Factores de riesgo y signos de alerta: Factores de riesgo - Signos de alerta
- Sesión 9 y 10. Principios básicos de intervención: Objetivos generales - Planificación de actividades - Orientaciones educativas: decálogo de buenas prácticas
- Sesión 11. Intervención psicoeducativa para el alumnado de ACI: Tipologías generales de intervención - Metodologías de intervención educativa - Técnicas para facilitar el proceso de aprendizaje: interacción docente-alumnado
- Sesión 12. Estrategias de intervención de acuerdo con la etapa de desarrollo: Primera infancia (de 0 a 3 años), Infancia (de 3 a 6 años), Niñez (de 7 a 11 años) y Adolescencia (de 12 a 18 años)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales



26. Usando la Realidad Virtual para resolver situaciones de emergencias (6h)

**VOLVER A
LÍNEA 4**

RESUMEN DEL PROYECTO

La Realidad Virtual es un elemento que nos está facilitando nuestras vidas, a la vez que nos permite vivir situaciones simuladas que nos pueden entrenar o capacitar para una futura situación real. En este sentido, los centros de enseñanza, como cualquier entorno de trabajo y convivencia, son lugares donde pueden suceder situaciones de emergencia que bajo un Plan de Emergencia pueden ser solventadas. En este curso vamos a utilizar la Realidad Virtual como elemento de aprendizaje ante estas situaciones de emergencia que responden a los planes de emergencia y las bases de la prevención de riesgos laborales.

En este proyecto fusionamos los conocimientos y prácticas necesarias sobre la prev. de riesgos laborales en entornos laborales simulados, donde alumnos y profesores deberán de actuar con una respuesta rápida y acertada. Además del aprendizaje, se pretende que la experiencia sea tan inmersiva como para que el profesorado y sus alumnos sepan a utilizar los elementos de PRL (Extintores VR, Dispositivos RCP VR, etc.)

ÁREAS A IMPARTIR

- Aspectos básicos y teóricos sobre Plan de Emergencia y la PRL en tu centro (1h)
- Conceptos sobre la Realidad Virtual, aplicaciones y explicación del sistema E-xtinguisher(2h)
- Sesiones prácticas escenarios EXTINGUISHER VR + Home Emergencia (máximo grupos de 10, en el pabellón) (3h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia metaaprendizaje
- Competencia Digital
- Competencia personal



27. Curso de laboratorio de fabricación. FabLab en el aula ATECA.

**VOLVER A
LÍNEA 4**

RESUMEN DEL PROYECTO

Los Laboratorios de Fabricación Digital son espacios colaborativos de producción de objetos físicos a través de máquinas controladas por ordenador, ya sean impresoras 3D, cortadoras y grabadoras laser, máquinas CNC, etc...

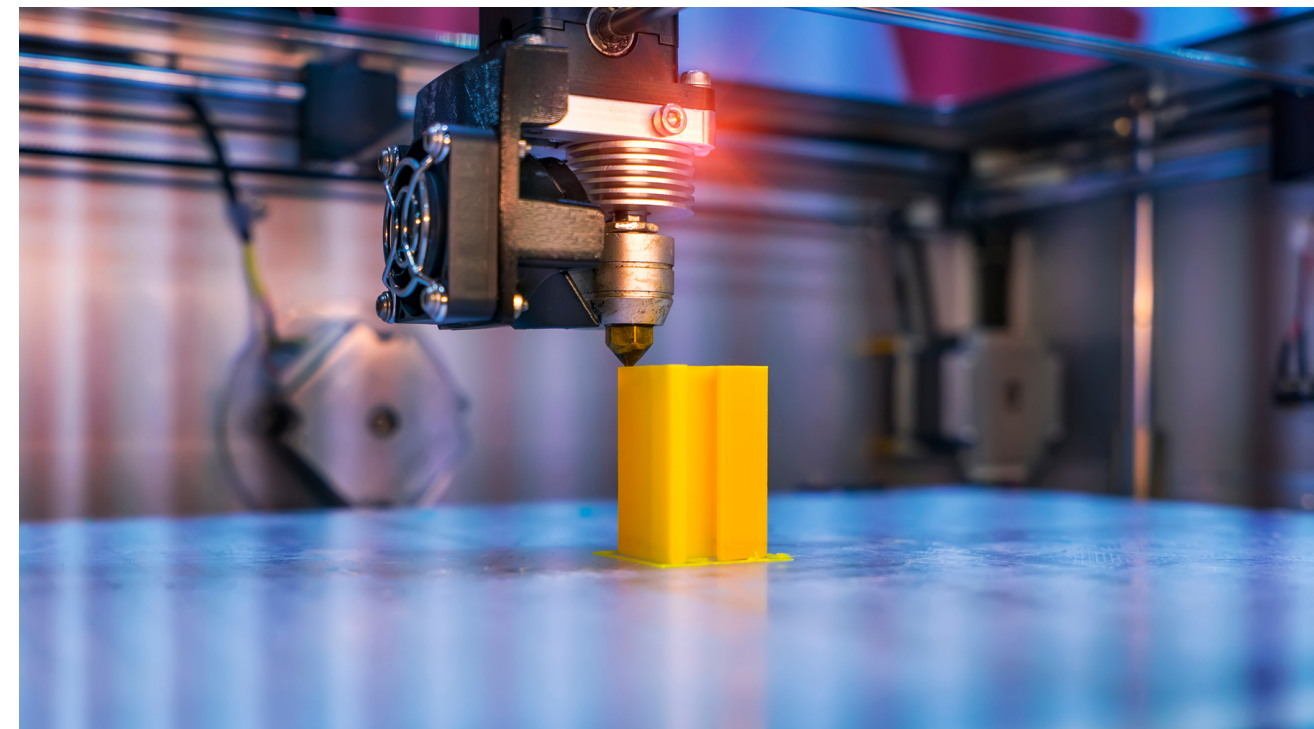
Este espacio presenta un reto académico basado tanto en el aprendizaje teórico, como práctico de herramientas Open Source y maquinaria específica. Conocimientos que tendrán que poner en común para resolver problemas prácticos de manera colaborativa.

ÁREAS A IMPARTIR

- ¿En qué consiste un Laboratorio de Fabricación Digital y cómo lo adaptamos al mundo educativo?(1h)
- Movimiento Maker y Open Source (1h)
- Conocemos herramientas de software libre. Arduino(2h)
- Diseño e impresión 3D enfocada a proyectos (2h)
- Manejo e integración de los recursos disponibles: Gafas 3D, kits robóticos, máquinas de control por ordenador (3h)
- Organización de espacios y asignación de tareas dentro de un FabLab. ABP(2h)
- Normas básicas de utilización (1h)

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia emprendedora y creativa
- Competencia en metaaprendizaje



**VOLVER A
LÍNEAS**

28. CURSO DE MÚSICA Y MOVIMIENTO

29. CURSO DE ARTE TERAPIA

LÍNEA 5

28. Curso de Música y Movimiento (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 5**

RESUMEN DEL PROYECTO

El siguiente taller se plantea como un taller para profesorado donde adquirir competencias y herramientas de Educación Musical para trabajar con el alumnado de infantil.

Mediante este taller se pretende estimular el desarrollo musical, diferenciar conceptos musicales, conocer los instrumentos musicales, aprender a entonar las notas musicales, reconocer cualidades del sonido, interiorizar el ritmo de canciones y practicar el ritmo y la percusión, corporal.

La Educación Musical posee muchos beneficios en los alumnos; activa el cerebro, afianza la autoestima, ayuda a sociabilizar y mejora la memoria y la concentración.

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia en lectoescritura
- Competencia multilingüe y plurilingüe
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales



29. Curso de Arte Terapia (12h)

**VOLVER A
LÍNEA 5**

RESUMEN DEL PROYECTO

Este taller se desarrolla mediante proyectos basados en principios y técnicas de la terapia artística, que emplea el arte como un medio para desarrollar e incrementar la creatividad y, por consiguiente, eleva tanto la capacidad de autoexpresión como el conocimiento, la comprensión y la seguridad de los propios alumnos y alumnas.

A través de diferentes manifestaciones artísticas (pintura, teatro, modelado, collage, danza, escritura, música, etc.), se expresan los conflictos, miedos, angustias, necesidades, frustraciones, anhelos o sueños. Ya que, como expresión no verbal, favorecen la exploración, expresión y la comunicación de aspectos de los que no somos conscientes.

COMPETENCIAS CLAVES DEL CURSO

- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia



GRACIAS



911 69 77 06



665 27 10 02

*www.techmakers.es
info@techmakers.es*



TECHMAKERS®
Innovación Educativa