

Actividades y Talleres Más Equidad Innovación



ÁMBITO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO

AEROESPACIAL

Entrena como un astronauta (MissionX)

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Misión X es un reto educativo internacional que promueve la actividad física, la nutrición saludable y el aprendizaje científico a través de actividades inspiradas en el entrenamiento de los astronautas.

NECESIDADES: Incrementar la motivación hacia las ciencias, fomentar hábitos saludables y mejorar el trabajo cooperativo.

OBJETIVOS: Desarrollar competencias STEM, promover hábitos de vida saludable y mejorar el razonamiento científico.

METODOLOGÍA: Aprendizaje basado en retos, trabajo cooperativo, participación del entorno y jornada final con familias.

INDICADORES: Participación, retos realizados y mejora de hábitos saludables.

TEMPORALIZACIÓN: sesiones 1h-1.30h

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

DESTINATARIOS: alumnado de primaria y secundaria



MISSION X
TRAIN LIKE AN ASTRONAUT



Presupuesto:

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

AEROESPACIAL

Proyecto Diseño e Impresión 3D "MOON CAMP"

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: es un proyecto educativo internacional que desafía al alumnado a diseñar una base lunar en 3D, fomentando la creatividad, la ciencia y el aprendizaje tecnológico.

NECESIDADES: Potenciar pensamiento espacial y tecnológico y acercar profesiones científicas.

OBJETIVOS: Diseñar estructuras mediante herramientas 3D y aplicar conceptos de ingeniería.

METODOLOGÍA: Aprendizaje basado en proyectos.

INDICADORES: Diseños elaborados, impresiones realizadas y participación activa.

TEMPORALIZACIÓN: sesiones 1h-1.30h

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

DESTINATARIOS: desde 4 de primaria y secundaria



MOON CAMP



10 TECHMAKERS®
Una década innovando

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

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.

NECESIDADES: Mejorar el aprendizaje experimental.

OBJETIVOS: Comprender leyes físicas básicas., desarrollar pensamiento científico.

METODOLOGÍA: Método científico.

INDICADORES: Cohetes contruidos y experimentos completados.

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

TALLER COMPETENCIAS Y SALUD DIGITAL

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: una formación práctica para que el alumnado aprenda a utilizar sus cuentas institucionales, crear contenidos digitales, comunicarse en entornos online y desenvolverse de forma segura en Internet.

NECESIDADES: Reducir la brecha digital y mejorar la seguridad digital.

OBJETIVOS: Manejar herramientas educativas y aplicar normas de ciberseguridad.

METODOLOGÍA: Aprendizaje práctico.

INDICADORES: Accesos autónomos a plataformas y actividades digitales completadas.

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

ROBÓTICA SOHERO 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.

NECESIDADES: Introducir pensamiento computacional y mejorar la resolución de problemas.

OBJETIVOS: Programar secuencias y desarrollar lógica matemática.

METODOLOGÍA: Gamificación y aprendizaje manipulativo.

INDICADORES: Retos completados y secuencias programadas correctamente.

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

ROBÓTICA SUPERDOC

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El robot super DOC introduce a los niños en los conceptos básicos de la codificación de una manera creativa, gradual y divertida. Posee diferentes modos de juego y cuatro personajes. Este robot puede programarse libremente utilizando las cartas de juego, que sugieren asociaciones lógicas simples para divertidos desafíos.

NECESIDADES: Introducir pensamiento computacional y mejorar la resolución de problemas.

OBJETIVOS: Programar secuencias y desarrollar lógica matemática.

METODOLOGÍA: Gamificación y aprendizaje manipulativo.

INDICADORES: Retos completados y secuencias programadas correctamente.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kit SuperDoc

DESTINATARIOS: alumnado de Infantil y 1er ciclo



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

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

NECESIDADES: Introducir pensamiento computacional y mejorar la resolución de problemas.

OBJETIVOS: Programar secuencias y desarrollar lógica matemática.

METODOLOGÍA: Gamificación y aprendizaje manipulativo.

INDICADORES: Retos completados y secuencias programadas correctamente.

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

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

NECESIDADES: Introducir pensamiento computacional y mejorar la resolución de problemas.

OBJETIVOS: Programar secuencias y desarrollar lógica matemática.

METODOLOGÍA: Gamificación y aprendizaje manipulativo.

INDICADORES: Retos completados y secuencias programadas correctamente.

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

STEAM EXPRESS: INNOVACIÓN SOBRE RIELES. Intelino

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: es una herramienta educativa que acerca la programación y las competencias STEM al alumnado de forma divertida, permitiéndoles aprender pensamiento lógico, creatividad y resolución de problemas mediante un tren inteligente y programable.

NECESIDADES: Introducir pensamiento computacional y mejorar la resolución de problemas.

OBJETIVOS: Programar secuencias y desarrollar lógica matemática.

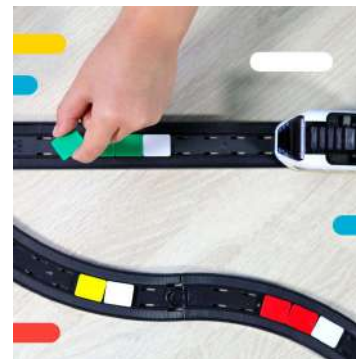
METODOLOGÍA: Gamificación y aprendizaje manipulativo.

INDICADORES: Retos completados y secuencias programadas correctamente.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kit de robótica INTELINO

DESTINATARIOS: alumnado de 3 a 12 años de edad



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

LEGO BRICQ Mition Essential

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: es un recurso educativo manipulativo que permite al alumnado descubrir conceptos básicos de física, como las fuerzas y el movimiento, mediante actividades prácticas y experimentación en contextos deportivos.

NECESIDADES: Aprender física de forma manipulativa.

OBJETIVOS: Comprender fuerzas y movimiento.

METODOLOGÍA: Aprendizaje experimental.

INDICADORES: Construcciones finalizadas y resolución de desafíos.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kit LEGO Bricq motion essential

DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 12 años de edad



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

CLOUD STOP MOTION

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: una actividad creativa en la que el alumnado aprende a crear pequeñas animaciones y cortometrajes mediante imágenes fijas, desarrollando la creatividad, la narración de historias, la edición audiovisual y el trabajo en equipo.

NECESIDADES: Mejorar creatividad y competencia digital.

OBJETIVOS: Crear producciones audiovisuales.

METODOLOGÍA: Aprendizaje basado en proyectos.

INDICADORES: Cortometrajes realizados.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: cámaras de fotos con opción manual, trípodes, sala amplia con oscuridad y herramientas de luz (linternas o similares)

DESTINATARIOS: alumnado a partir de 4º primaria



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

LABORATORIO CREATIVO WONDER KIT. Micro:bit

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Con este kit educativo de montaje manipulativo, se fomenta la creatividad en los estudiantes a través de la tecnología y la programación. Utilizando la placa Micro:bit como cerebro de nuestro kit y una variedad de sensores y componentes compatibles con LEGO, este kit permite realizar más de 30 proyectos. Desde coches seguidores de línea hasta brazos robóticos o puertas automatizadas personalizable hasta los límites de la creatividad y la imaginación.

NECESIDADES: Iniciación a programación y electrónica.

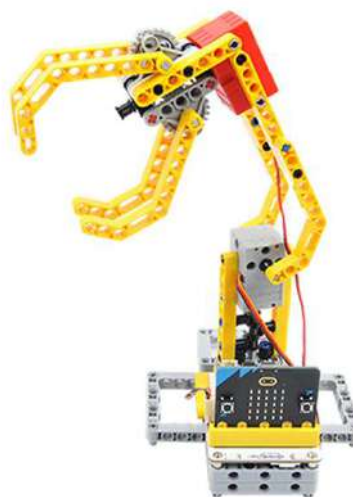
OBJETIVOS: Diseñar prototipos funcionales.

INDICADORES: Proyectos terminados.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kit Wonder, tarjeta Micro:bit, pc y conexión a internet

DESTINATARIOS: alumnado de 3er ciclo de primaria y superior



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

DOMÓTICA Y MINI-INVENTOS CON MICRO:BIT

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Micro:bit es una pequeña tarjeta programable diseñada para que aprender a programar sea fácil, divertido y al alcance de todos. Gracias a la gran cantidad de sensores que incorpora, sólo con la tarjeta se pueden llevar a cabo centenares de proyectos. Además tienen un entorno de programación gráfico propio: MakeCode de Microsoft, un sencillo editor gráfico online que nos ayuda a introducirnos en el mundo de la programación de forma intuitiva a través del lenguaje de programación por bloques.

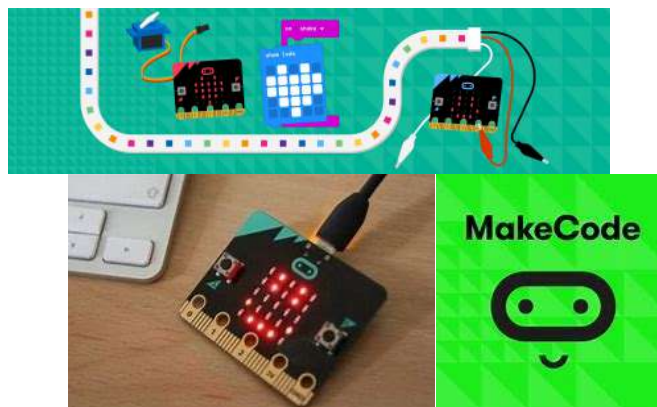
OBJETIVOS: Comprender automatización y programar sensores.

INDICADORES: Sistemas contruidos y programación correcta.

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

SISTEMA DE RIEGO AUTÓNOMO CON MICRO:BIT

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En este taller damos un paso más en el uso de la placa Micro:bit explorando algunas de sus posibilidades educativas. Fabricaremos un sistema de riego automático para las plantitas que tenemos en clase. Aprenderemos mediante el uso de sensores a detectar las condiciones ambientales más favorables para nuestras plantas aunando en este taller ecología, medio ambiente y STEAM

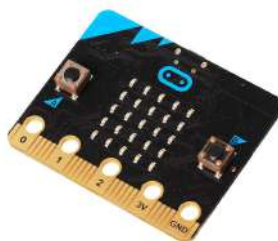
OBJETIVOS: Relacionar tecnología y sostenibilidad.

INDICADORES: Sistema funcional.

TEMPORALIZACIÓN: 2 sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Kit Micro:bit, sensores y cableado incluido en el kit, un pc para 3 personas.

DESTINATARIOS: alumnado de 10 a 14 años de edad



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

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

OBJETIVOS: Iniciarse en robótica móvil.

INDICADORES: Retos superados.

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

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.

OBJETIVOS: Relacionar creatividad, música y programación.

INDICADORES: Instrumentos contruidos.

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

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 y Arloopa.

OBJETIVOS: Crear contenidos inmersivos.

INDICADORES: Escenarios desarrollados.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Cubo de RA, licencia de programa, conexión a internet, tablet y pc para 3-4 alum.

DESTINATARIOS: alumnado de 6 a 16 años de edad



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

ESCAPE ROOM VIRTUAL

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El planeta Tierra está en peligro... Un meteorito de 30 toneladas se acerca a la tierra a gran velocidad. Nuestra misión no es nada sencilla, debemos despegar un cohete para que cambie la trayectoria del meteorito y así salvar a la humanidad. Para ello debemos ir resolviendo diferentes enigmas utilizando diferentes aplicaciones webs ¿Crees que serás capaz de lograr la misión?

OBJETIVOS: Resolver problemas colaborativamente.

INDICADORES: Misiones completadas.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Conexión a internet, Pc por alumno.

DESTINATARIOS: alumnado de 4º a 6º EP



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

GYMKANAS DE DRONES

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

OBJETIVOS: Conocer principios básicos de vuelo y programar trayectorias.

INDICADORES: Retos realizados.

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

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 los kits de gafas ClassVr y/o Educa 360 en una experiencia virtual por equipos y explorar nuevos mundos en primera fila y con un sonido cinematográfico.

Con esta tecnología acercaremos al alumnado a contenidos curriculares como nunca antes.

OBJETIVOS: Explorar contenidos curriculares mediante RV.

INDICADORES: Experiencias completadas.

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

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

OBJETIVOS: Crear visitas virtuales del centro.

INDICADORES: Tour virtual generado.

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

ENTRENA A UN ROBOT CON IA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: una introducción práctica y divertida a la IA y al aprendizaje automático, donde el alumnado aprende a entrenar modelos para reconocer imágenes, objetos y movimientos, desarrollando competencias digitales, creatividad y pensamiento computacional.

OBJETIVOS: Comprender conceptos básicos de IA.

INDICADORES: Modelos entrenados.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Pc, internet, cuenta Teachable Machine de Google, cámara web

DESTINATARIOS: alumnado de 8 a 10 años (3º, 4º, 5º y 6º)



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

¡Dibuja y cobra vida! Magos de la animación con IA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: una actividad creativa en la que el alumnado diseña sus propios personajes y utiliza herramientas de inteligencia artificial para darles vida mediante animaciones, combinando arte, tecnología e imaginación de forma divertida y visual.

OBJETIVOS: Desarrollar creatividad digital.

INDICADORES: Animaciones generadas.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Pc, internet, cuenta Sketch Metademolab

DESTINATARIOS: alumnado de 8 a 10 años (3º -4º epo)



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

IMPRESIÓN 3D CON IA – CREA EL FUTURO

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En este taller, los alumnos darán vida a su imaginación combinando la inteligencia artificial con la fabricación digital. Aprenderán a usar la IA para generar modelos tridimensionales complejos a partir de descripciones de texto o imágenes. Posteriormente, utilizarán software de diseño y laminado para preparar sus creaciones para la impresión. Este taller une la creatividad ilimitada de la IA con la habilidad técnica de la impresión 3D.

OBJETIVOS: Diseñar objetos mediante IA.

INDICADORES: Modelos impresos.

TEMPORALIZACIÓN: Mínimo 6h de taller

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Pc, internet, cuenta Tinkercad e impresora 3D

DESTINATARIOS: Alumnado de primaria (a partir de 10 años), ESO y Bachillerato/FP.



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 4 hora de Duración por grupo

REDACTA CON IA – TU ASISTENTE CREATIVO

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Un taller diseñado para potenciar la escritura y la creatividad a través de la inteligencia artificial. Los alumnos explorarán cómo las herramientas de IA pueden ayudarles a generar textos para cuentos, poemas, guiones o artículos, y a crear imágenes que los ilustren. Se centrarán en la importancia de los "prompts" o instrucciones para lograr resultados precisos, desarrollando su habilidad para comunicar ideas de manera clara y concisa. Como ejercicio práctico crearán un documento (cuento, artículo...) ilustrado con imágenes.

OBJETIVOS: Mejorar competencia lingüística.

INDICADORES: Textos elaborados.

TEMPORALIZACIÓN: Mínimo 4 h de taller

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Pc, internet,

DESTINATARIOS: Alumnado de primaria (a partir de 10 años), ESO y Bachillerato/FP.



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 2 hora de Duración por grupo

TALLER DE COMIC + IA

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En este taller descubrimos el futuro de la inteligencia artificial de manera responsable y ética, aprendiendo los principios fundamentales de la IA. Además exploran su creatividad y desarrollan la competencia lingüística, utilizando herramientas de generación de imágenes y texto. Exploramos la innovación con responsabilidad para desbloquear nuestro potencial en un mundo de constante evolución de la inteligencia artificial.

OBJETIVOS: Crear narrativas digitales.

INDICADORES: Cómic terminado.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 ó 2h de duración (mínimo 4 h)

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Pc, internet,

DESTINATARIOS: Alumnado de tercer ciclo de primaria (5º y 6º)



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

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.

OBJETIVOS: Aprender programación básica.

INDICADORES: Juegos creados.

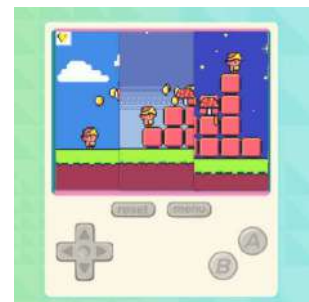
TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora de duración

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



Microsoft MakeCode



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

PROGRAMACIÓN CON SCRATCH JR.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Scratch Jr. es un lenguaje de programación visual diseñado para introducir habilidades de codificación a niños de 5 a 7 años de edad. Es una adaptación de Scratch para que los más pequeños puedan aprender a programar jugando. Está especialmente pensada y diseñada para niños no lectores o neolectores. Scratch Jr. es una adaptación del lenguaje por bloques Scratch.

Aprendemos en clase programación por bloques con este simpático personaje. Crearemos historias aminadas utilizando nuestros conocimientos de programación.

OBJETIVOS: Introducción al pensamiento computacional.

INDICADORES: Historias programadas.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Conexión a internet y PC por alumno.

DESTINATARIOS: alumnado de infantil y primaria (1º, 2º y 3º)



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

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 este 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.

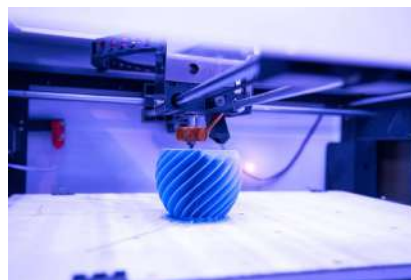
OBJETIVOS: Diseñar e imprimir objetos.

INDICADORES: Diseños impresos.

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

BIOLOGÍA EN 3D

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Tinkercad es una herramienta de diseño 3D pensada para dar nuestros primeros pasos en el mundo 3D. Con este taller los alumnos aprenden los primeros pasos para el diseño y la impresión 3D centrado en el mundo de la biología, por ejemplo en el estudio de una célula animal.

El diseño 3D en el aula favorece el aprendizaje activo y significativo, desarrolla el pensamiento lógico-matemático y espacial, potencia el trabajo colaborativo y la comunicación, prepara para el futuro profesional, permite convertir la teoría en práctica, estimula el interés y la atención de los estudiantes.

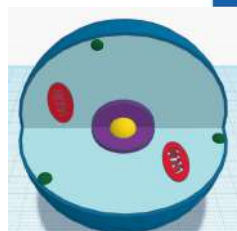
OBJETIVOS: Aprender contenidos científicos mediante modelado.

INDICADORES: Modelos biológicos creados.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora de duración

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

DESTINATARIOS: alumnado de primaria



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

MOON CAMP 3D

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Tinkercad es una herramienta de diseño 3D pensada para dar nuestros primeros pasos en el mundo 3D. En concreto, en este taller vamos a diseñar objetos relacionados con el mundo aeroespacial: campamento lunar, placa de identificación lunar, etc

El diseño 3D en el aula favorece el aprendizaje activo y significativo, desarrolla el pensamiento lógico-matemático y espacial, potencia el trabajo colaborativo y la comunicación, prepara para el futuro profesional, permite convertir la teoría en práctica, estimula el interés y la atención de los estudiantes.

OBJETIVOS: Diseñar entornos espaciales.

INDICADORES: Proyectos finalizados.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora de duración

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

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



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

MINECRAFT EDUCATION EDITION

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En este taller acercamos las materias curriculares: matemáticas, química, historia, informática, etc. a los alumnos y alumnas utilizando la gamificación y motivación del alumnado. Los beneficios de utilizarla versión educativa de Minecraft en clase son infinitos. Nos adentramos en un mundo mágico ¿Te apuntas a la revolución del aula con Minecraft Edu?



NECESIDADES: Incrementar motivación escolar y promover aprendizaje activo.

OBJETIVOS: Trabajar contenidos curriculares mediante gamificación.

INDICADORES: Mundos creados y tareas completadas.



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

La Lucha de Malala

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En esta ocasión vamos a trabajar por la igualdad y el derecho a la educación para niñas y mujeres. En esta aventura de MEE, nos unimos a Malala Yousafzai para aprender todo sobre su pasión y búsqueda para cambiar la accesibilidad de la educación para las niñas de todo el mundo. Por ello nuestra misión es reconstruir una escuela de niñas situada en una aldea de Pakistán, que fue destruida por los talibanes. De esta manera las niñas de la aldea podrán beneficiarse de una educación gratuita, segura y de alta calidad. Nuestros alumnos y alumnas a través de la construcción en Minecraft podrán en marcha este proyecto.

NECESIDADES: Incrementar motivación escolar y promover aprendizaje activo.

OBJETIVOS: Trabajar contenidos curriculares mediante gamificación.

INDICADORES: Mundos creados y tareas completadas.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Conexión a internet, PC Windows por alumno e Licencias microsoft.

DESTINATARIOS: alumnado desde 4º primaria



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

Crea tu Ciudad de Minecraft

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: En este Taller vamos a crear una aventura de construcción de Minecraft Education Edition. Una vez iniciados en Minecraft Education Edition con el curso de iniciación, donde hemos aprendido todo lo necesario para poder llevar a cabo este reto, vamos a construir lugares y edificios importantes de nuestra ciudad todo ello en un mundo creativo de Minecraft Edu, incluyendo nuestra escuela. Donde tenemos que hacer un primer estudio de nuestra ciudad y su historia, plazas y zonas emblemáticas, etc.

NECESIDADES: Incrementar motivación escolar y promover aprendizaje activo.

OBJETIVOS: Trabajar contenidos curriculares mediante gamificación.

INDICADORES: Mundos creados y tareas completadas.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Conexión a internet, PC Windows por alumno y Licencias microsoft.

DESTINATARIOS: alumnado desde 4º primaria



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

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.

OBJETIVOS: Fomentar sostenibilidad.

INDICADORES: Cultivos desarrollados.

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

JARDINERIA 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.

OBJETIVOS: Diseñar espacios verdes sostenibles.

INDICADORES: Instalaciones creadas.

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

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.

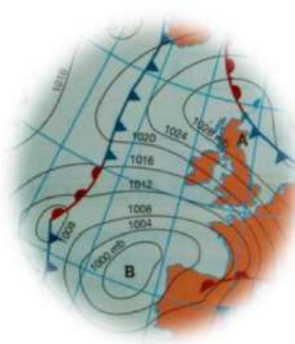
OBJETIVOS: Aplicar método científico.

INDICADORES: Registros meteorológicos.

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

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.

OBJETIVOS: Conocer biodiversidad.

INDICADORES: Elementos contruidos.

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

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

OBJETIVOS: Comprender procesos de cultivo.

INDICADORES: Invernadero operativo.

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

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.

OBJETIVOS: Fomentar hábitos alimentarios saludables.

INDICADORES: Elaboración de recetas.

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*

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.

OBJETIVOS: Desarrollar competencias musicales.

INDICADORES: Interpretaciones realizadas.

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*

CURSO DE DJ

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El mundo de la música es emocionante y mágico, Techmakers ofrece el curso intensivo Dj SUMMER CAMPUS con el fin de formar a alumnos y alumnas dándoles a conocer las técnicas necesarias para defender con solvencia una auténtica y profesional sesión musical. Lo que realmente diferencia a un DJ profesional de un aficionado es la experiencia, la técnica y la formación recibida en una buena escuela de deejay, a lo largo de este curso los y las participantes tendrán la posibilidad de conocer todas las técnicas necesarias para disfrutar de la música y comenzar su andadura en esta profesión.

OBJETIVOS: Iniciarse en producción musical.

INDICADORES: Sesiones musicales realizadas.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones de 1 hora de duración.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Mesa de DJ y pc

DESTINATARIOS: Alumnado de Primaria y ESO



Presupuesto:

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

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.

OBJETIVOS: Mejorar atención y funciones ejecutivas.

INDICADORES: Participación y resolución de problemas.

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 nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

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.

OBJETIVOS: Mejorar autoestima y actividad física.

INDICADORES: Retos de escalada superados.

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: Todos los ciclos



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

MATEMÁTICAS DIVERTIDAS “Magicjuegos”

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Taller lúdico que acerca las matemáticas de forma divertida y motivadora a través de juegos de lógica, acertijos, ilusiones ópticas, geometría creativa y retos matemático-mágicos. Su objetivo es despertar el interés del alumnado, mostrando las matemáticas como una disciplina fascinante, práctica y presente en la vida cotidiana.

OBJETIVOS: Mejorar razonamiento matemático.

INDICADORES: Retos matemáticos superados.

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



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

CIENCIAS MÁGICAS “Experimentos Mágicos”

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Taller que combina ciencia y magia para despertar la curiosidad del alumnado de forma divertida y participativa. A través de experimentos sorprendentes, los participantes descubrirán conceptos científicos como la electricidad estática, la presión atmosférica, la gravedad, el magnetismo o la refracción, desarrollando habilidades como la observación, el pensamiento crítico y la experimentación.

OBJETIVOS: Acercar la ciencia experimental.

INDICADORES: Experimentos realizados.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Vasos plástico, pajitas ,cuerdas ,clips colores, fixo , palillos, rotuladores de pizarra, globos ,folios, pegamento de barra

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

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

MATEMAGIA “Haz magia con los números”

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Taller de mate-magia que acerca las matemáticas al alumnado de forma divertida y motivadora. A través de juegos, retos y sorprendentes efectos matemáticos, los participantes desarrollarán el razonamiento lógico, el pensamiento crítico, el cálculo mental y la agilidad matemática, despertando su interés y curiosidad por esta materia.

OBJETIVOS: Reforzar cálculo mental.

INDICADORES: Actividades completadas.

TEMPORALIZACIÓN: 1 vez a la semana

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: folios y lápices

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, primaria y ESO



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

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.

OBJETIVOS: Potenciar comunicación y creatividad.

INDICADORES: Trucos aprendidos y ejecutados.

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

GLOBOFLEXIA “Globomagic”

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: La globoflexia es el arte de crear figuras con globos, transformando simples materiales en formas divertidas y sorprendentes. En nuestros talleres, los alumnos aprenderán a modelar globos para crear figuras divertidas y sorprendentes y algunos trucos de magia divertidos con estos, mientras desarrollan la motricidad fina, esencial para su coordinación y precisión manual. Además, la globoflexia estimula la creatividad y potencia su capacidad de resolver problemas de manera práctica. A través de la creación de figuras, también refuerzan el trabajo en equipo, la paciencia y la autoestima, al ver el fruto de su esfuerzo. Es una actividad educativa que divierte y enriquece a la vez.

OBJETIVOS: Desarrollar motricidad fina.

INDICADORES: Figuras elaboradas.

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

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Globos de modelar, globos estándar, inflador, rotuladores permanentes

DESTINATARIOS: alumnado de primaria



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

MANUALIDADES MÁGICAS “Bricomagia”

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: : Presentamos el Taller de “Bricomagia”, donde los alumnos fabricarán con sus propias manos los objetos mágicos que luego usarán para sorprender. A diferencia del taller de magia, donde los materiales se facilitan al alumnado, aquí nos enfocamos en el proceso creativo, potenciando la imaginación, la destreza manual y la paciencia. Desarrollamos la creatividad y la habilidad manual, lo que fortalece la autoestima y la motricidad fina. Este taller también fomenta el trabajo en equipo, convirtiendo a los alumnos en los creadores de su propia magia.

OBJETIVOS: Potenciar creatividad manual.

INDICADORES: Materiales contruidos.

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

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Pegamento de barra, cartulinas, tijeras, folios, cartón, rotuladores, papel, fixo, vasos de plástico y rotuladores

DESTINATARIOS: alumnado de primaria



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

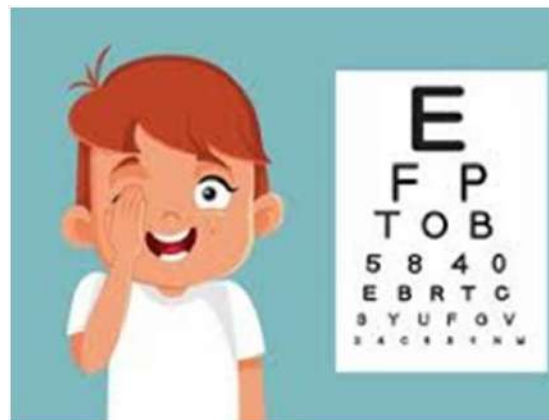
ILUSIONES ÓPTICAS “Tus ojos te engañan”

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: : Descubre el fascinante mundo de las ilusiones ópticas en un taller que va más allá de la simple observación. No solo veremos efectos visuales asombrosos, sino que los alumnos tendrán la oportunidad de fabricarlos ellos mismos, desarrollando su creatividad y habilidades manuales. Este taller fomenta el pensamiento crítico al enseñar cómo nuestros sentidos pueden engañarnos, además de potenciar la curiosidad científica y el trabajo en equipo. Los estudiantes no solo aprenderán jugando, sino que también desarrollarán su percepción visual y su capacidad de concentración, todo de forma divertida y educativa.

OBJETIVOS: Comprender percepción visual.

INDICADORES: Ilusiones fabricadas.

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



RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Pegamento de barra, cartulinas, tijeras, folios y lápices de colores

DESTINATARIOS: alumnado de primaria

Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

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.

OBJETIVOS: Comprender ecosistemas.

INDICADORES: Ecocolumna funcional.

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

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.

OBJETIVOS: Valorar ecosistemas marinos.

INDICADORES: Actividades completadas.

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

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.

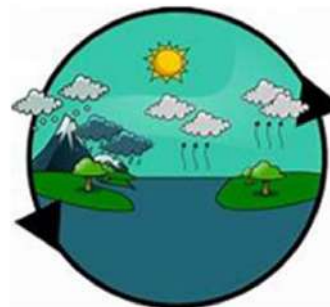
OBJETIVOS: Concienciar sobre uso responsable del agua.

INDICADORES: Experimentos realizados.

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 TECNOLÓGICO Y SOCIOLINGÜÍSTICO

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.

OBJETIVOS: Mejorar expresión oral.

INDICADORES: Exposiciones realizadas.

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

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.

OBJETIVOS: Aprender producción audiovisual.

INDICADORES: Vídeos producidos.

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

MECANOGRAFÍA

Mejora tu destreza digital y comprensión lectora con Kluppy

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**

OBJETIVOS: Mejorar mecanografía y comprensión lectora.

INDICADORES: Velocidad y precisión lectora.

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



KLUPPY
LEARN BY PLAYING

Presupuesto:

A consultar según n° de grupos

*Mínimo 1 hora de Duración por grupo. **CONSULTAR LICENCIAS***

10 TECHMAKERS®
Una década innovando

RADIO ESCOLAR. El Aula en la Onda

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.

OBJETIVOS: Mejorar comunicación oral.

INDICADORES: Programas emitidos.

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*

CURSO DE TV Y PRODUCCIÓN. El Aula Abierta

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Techmakers ofrece en el ámbito de los medios de comunicación el proyecto “El Aula Abierta” con el fin de aumentar los conocimientos técnicos y teóricos relacionados con las TIC’S. Este nuevo proyecto se fundamenta en objetivos basados en los beneficios pedagógicos y curriculares de varios oficios del sector audiovisual, donde el trabajo en equipo y la comunicación son fundamentales para su desarrollo. Así mismo, la mejora de la expresión oral y escrita continúan siendo la base de nuestro plan educativo.

OBJETIVOS: Conocer producción audiovisual.

INDICADORES: Contenidos grabados.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora y media de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Equipo Radio Escolar, cámara de vídeo y set croma

DESTINATARIOS: alumnado de 10 a 18 años de edad



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

CURSO DE CINE ESCOLAR. Un Aula de Cine

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Techmakers ofrece el taller educativo “UN AULA DE CINE” en el que el alumnado aprende las bases del guion, la interpretación, la grabación y la edición audiovisual para crear su propio cortometraje, desarrollando competencias creativas, artísticas, técnicas y comunicativas.

OBJETIVOS: Crear cortometrajes.

INDICADORES: Obras producidas.

PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS Y DIFUSIÓN: Exposición o muestra final, Difusión en web y redes sociales del centro.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora y media de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Equipo Radio Escolar, cámara de vídeo y set croma

DESTINATARIOS: alumnado de 10 a 18 años de edad



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

U-TEACH – VIDEOTUTORIALES EDUCATIVOS

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: U-Teach es un proyecto educativo en el que el alumnado crea videotutoriales para ayudar a sus compañeros y compañeras, desarrollando competencias digitales, comunicativas y audiovisuales mediante el aprendizaje entre iguales.

OBJETIVOS: Aprender enseñando.

INDICADORES: Videotutoriales realizados.

PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS Y DIFUSIÓN: Exposición o muestra final, Difusión en web y redes sociales del centro.

TEMPORALIZACIÓN: Sesiones mínimas de 1 hora y media de duración

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: Cámara, micros, equipo de iluminación y set croma.

DESTINATARIOS: alumnado de 10 a 18 años de edad



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

TEATRO + VIDEO

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Techmakers adapta este taller a las necesidades de cada centro educativo. El alumnado creará un microrrelato audiovisual o una obra teatral utilizando dispositivos digitales como herramientas creativas de aprendizaje, fomentando la expresión, el trabajo en equipo y la creatividad.

OBJETIVOS: Mejorar expresión verbal y artística.

INDICADORES: Representaciones realizadas.

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 SOCIOLINGÜÍSTICO

MINDFULNESS

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Taller orientado a mejorar el bienestar emocional del alumnado mediante actividades de mindfulness, meditación, respiración consciente y mandalas. A través de estas prácticas se favorecen la atención, la gestión de las emociones, la tolerancia a la frustración, las habilidades sociales, la reducción del estrés y el desarrollo de funciones ejecutivas como la planificación, la reflexión y la memoria.

OBJETIVOS: Mejorar bienestar emocional y favorecer la atención y autorregulación.

INDICADORES: Participación, disminución de conflictos y mejora de la concentración.

TEMPORALIZACIÓN: sesiones de 1 hora

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS: material en fichas, música, aula y patio; posibilidad de realizar alguna salida al entorno

DESTINATARIOS: alumnado de infantil, educación primaria y ESO



Presupuesto:

A consultar según nº de grupos

Mínimo 1 hora de Duración por grupo

iGracias!



info@techmakers.es

mov. 665 27 10 02 

tel. 911 69 77 06