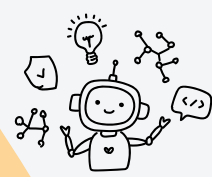


# CEIP TORRE ÁGUILA

## ROBÓTICA EDUCATIVA III



MÉRIDA

Multimedia Croma, BreakoutEdu, Escape Room y Situaciones de Aprendizaje Robotizadas

### Justificación

Esta iniciativa representa un salto cualitativo en la incorporación de tecnologías en el CEIP Torre Águila de Barbaño. La integración de la robótica educativa, junto con métodos innovadores como Break-OutEdu, Escape Room, y herramientas multimedia para la creación de contenido en vídeo y audio, promete enriquecer significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este esfuerzo coordinado, que responde a las necesidades educativas identificadas por el profesorado, subraya el compromiso del CEIP Torre Águila con la innovación pedagógica y la mejora continua de la calidad educativa. La finalización de este itinerario formativo en el tercer trimestre culminará un año de intensa preparación y desarrollo profesional.



### Objetivos

La integración de tecnologías innovadoras en el aula, como kits de audio, croma, stop motion, Escape Room y Break Out, junto con kits de robótica como Lego WeDo 2.0 y Microbit, promueven la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Utilización de herramientas fomentan la participación activa de los estudiantes, preparándolos para desafíos futuros y potenciando su creatividad e innovación en un entorno educativo interactivo y práctico.

### Contenidos

- Creación de contenido multimedia con croma y kits de audio recibidos por la Consejería.
- Introducción a la creación de Stop Motion.
- Diferencias entre Escape Room y Break Out Educativo.
- Elaboración de Escape Room y BreakOut Edu en educación.
- Situaciones de aprendizaje robóticas con kits como Lego Wedo 2.0, Matatalab, Microbit y Escornabot.
- Diseño de experiencias pedagógicas colaborativas a través de retos.



## Ponentes

- **Joaquín Pagador Becerra**, maestro de Música, asesor técnico docente del Servicio de Tecnologías de la Educación de la Consejería de Educación, Ciencia y Formación Profesional. Embajador de Aulas del Futuro del INTEF.
- **José Antonio Gil de Tejada**, maestro de EF y Licenciado en Ciencias del Deporte y la Actividad Física por la Universidad de Extremadura. Desde marzo del 2022 realiza labores asociadas a las Mentor Digital. Premio Joaquín Sama 2019.
- **Consuelo Domínguez Jiménez**, maestra de Educación Física del Coordinadora CITE STEAM y AdFE. Organizadora de E3X



## Temporalización

Se celebrará de manera presencial los días 22 y 29 de abril y 6, 8 y 13 de mayo en el CEIP Torre Águila de Barbaño, en horario de 16 a 19h.

El curso tiene una duración de 15 horas, equivalentes a 1,5 créditos de formación

## Inscripción

El plazo de envío-recepción de solicitudes es del 6 al 18 de abril.

**INSCRÍBETE**

La lista de admitidos se hará pública el 19 de abril en la [Web del CPR](#).



## Evaluación y Certificación

De acuerdo con lo indicado en la Orden de 31 de octubre de 2000 (DOE nº 128, de 4 de noviembre), se reconocerán 15 horas de formación (1,5 créditos) a los participantes que asistan, al menos, el 85% de la duración del curso.

Para finalizar la acción formativa, los participantes deberán cumplimentar un cuestionario de evaluación online.

## Metodología

Las sesiones serán teórico-prácticas, aplicando los contenidos en educación. Se utilizará la metodología Maker "aprender haciendo" con actividades como montaje de vídeo, stop motion y creación de materiales para el Break Out en el aula, junto con el uso de Kits de Robótica y Multimedia para potenciar la competencia digital.

## Criterios de Selección

El número mínimo de participantes es de 12 y el máximo de 18.

Si el número de solicitudes fuese superior, se aplicarán los siguientes criterios de selección:

1. Docentes del CEIP Torre Águila de Barbaño.
2. Docentes en servicio activo de la demarcación.

Se tendrá en cuenta el orden de inscripción al aplicar cada criterio.

1.3.A.2.1.

2.1.A.1.2.

2.1.A.2.1.

3.1.A.1.3.

3.1.A.2.1.

5.1.B.2.2.

