

Taller presencial  
¡Plazas limitadas!



Impulsar la formación del profesorado en competencias digitales y nuevos métodos educativos es clave. La URJC participa en el proyecto europeo Erasmus+ “STEAM-Upgrade”, cuya finalidad es contribuir a la mejora de las competencias y capacidades digitales y tecnológicas del profesorado para su mejor adaptación a la transformación digital que se está produciendo. El foco del proyecto no está en enseñar habilidades STEAM a los alumnos, sino a los propios profesores para que las puedan incorporar como herramientas en el diseño de actividades y preparación de sus clases.

Para contribuir a este objetivo, hemos diseñado este taller, donde los participantes aprenderán a desarrollar sus propias iniciativas educativas no solo para materias STEAM, sino para cualquier materia incluida en el currículum.

## Taller de Tecnologías Digitales aplicadas a Educación

29 de Junio, 2023  
17:00 a 21:00



<https://ghame.mastergraficos.com>

**Inscripción Gratuita  
Actividad con certificado oficial acreditativo**

Universidad Rey Juan Carlos  
Campus de Móstoles

Inscríbete de forma gratuita en:  
<https://forms.office.com/e/AIVJvzhYNI>

Organizado por: equipo investigador STEAM-Upgrade de la URJC (grupo GHAME)  
Financiado por: Erasmus+ Programme of the European Union  
(2020-1-EE01-KA203-077987)  
Patrocinado por: TOF2 Asesoría y Formación

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

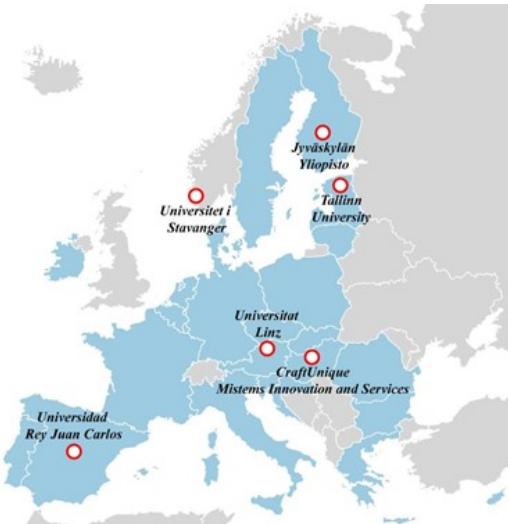


# El proyecto Erasmus+ **STEAM-UpGrade**

El taller presentará los resultados del proyecto europeo STEAM-UpGrade, cuyo objetivo es ayudar a profesores y educadores de todos los niveles a mejorar sus competencias digitales y desarrollar sus propias acciones o contenidos educativos.

Partiendo de unas primeras actividades de ejemplo desarrolladas en el proyecto, los participantes en el Taller realizarán modificaciones de las propuestas presentadas o diseñarán y desarrollarán sus propias iniciativas. Para ello, contarán con la asistencia y asesoramiento de profesores e investigadores del proyecto STEAM-UpGrade. Estas actividades pueden ser adaptadas a las diferentes etapas educativas, desde educación infantil hasta bachillerato y formación profesional.

El consorcio del proyecto STEAM-UpGrade está compuesto por las Universidades de Tallin (Estonia), Stavanger (Noruega), Jyväskylä (Finlandia), Johannes Kepler (Austria) y Rey Juan Carlos de Madrid.



## **Curso de Modelado e Impresión 3D**

José San Martín, Carlos Garre.

En este taller partiremos de una actividad de ejemplo en la que se utiliza impresión 3D para explicar el concepto de palanca, mediante la construcción de una palanca que permite levantar animalitos de diferente peso (desde una ardilla hasta un elefante) si se hace un correcto uso de la palanca. Explicaremos paso a paso cómo se llegó a desarrollar esta actividad, para lo que enseñaremos fundamentos de modelado 3D (con Tinkercad) y de manejo de la impresora 3D y su software (Cura). Con lo aprendido, los asistentes podrán plantear su propia actividad.

## **Curso de Robótica Educativa**

Elena Peribañez, Ana Verde.

En este taller se presentarán las bases para el uso de robots educativos en el aula. Se presentarán dos actividades, a modo de ejemplo, en las que los participantes interactuarán con los robots y los materiales para replicar estas actividades o desarrollar nuevas propuestas educativas. Una actividad en la que se fusiona la expresión corporal con la robótica educativa, cuyo objetivo principal es desarrollar la conciencia corporal, profundizando en la relación entre la música y el movimiento del propio cuerpo y del robot. La otra actividad, está centrada en el aprendizaje de los elementos básicos del Sistema Solar al tiempo que se ponen a prueba las habilidades de los alumnos en un entorno colaborativo.

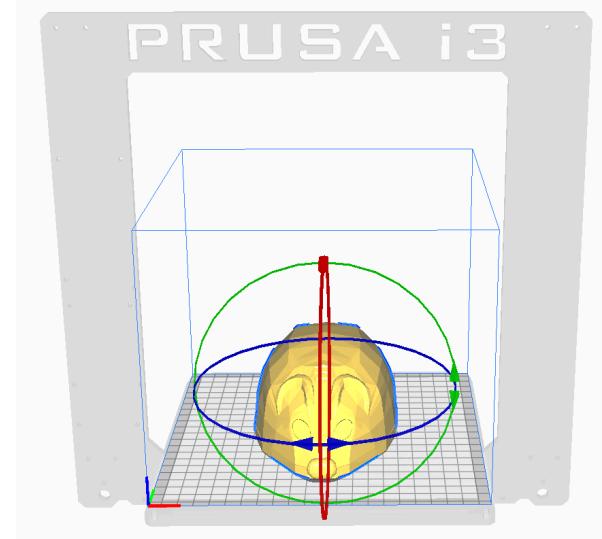
## **Taller de juego colaborativo con robots**

Estefanía Barroso, María Zapata.

En este taller se utilizarán robots educativos para plantear una actividad utilizando una estrategia de aprendizaje colaborativo en el aula. En la actividad, se prestará una atención especial a la dimensión social de la programación y la informática en general, con el objetivo de atraer tanto a niñas como a niños a esta disciplina.

## **Programa**

- 17:00 Presentación del Taller y del proyecto.
- 17:15 Taller de Modelado e Impresión 3D.
- 18:15 Taller de Robótica Educativa.
- 19:30 Taller de Juego Colaborativo con Robots
- 20:00 Desarrollo aplicado en equipos.
- 21:00 Cierre y sorteo de material educativo entre los asistentes.



## **Lugar de Realización:**

**Universidad Rey Juan Carlos  
Campus de Móstoles**  
(La ubicación exacta se comunicará  
por correo electrónico a los inscritos)

Inscríbete de forma gratuita en:  
<https://forms.office.com/e/AIVJvhYNI>

**¡Plazas limitadas!**