

Sesiones

EL MARCO ENTRECOMP, SESIONES Y RECURSOS

Este taller ofrece a los docentes una introducción al Marco Entrecomp, referencia europea para fomentar el emprendimiento en el aula. Integraremos habilidades como la creatividad, la toma de decisiones y la resiliencia en el trabajo educativo. Con una propuesta lúdica y motivadora, descubriremos cómo inspirar y guiar a los estudiantes hacia la competencia emprendedora.

USO DE LEGO PARA EL PROTOTIPADO Y LA VALIDACIÓN DE MODELOS/SERVICIOS

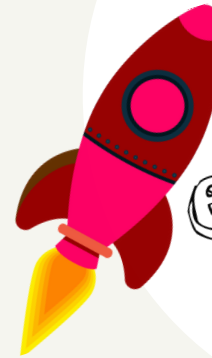
Aprenderemos a utilizar esta poderosa herramienta para prototipar y validar modelos/servicios. Impulsaremos el pensamiento creativo, la comunicación de proyectos y la innovación. ¡Conectar, construir comunicar!

REALIDAD VIRTUAL PARA EL EMPRENDIMIENTO

Descubriremos el potencial de la realidad virtual en el emprendimiento utilizando aplicaciones colaborativas de trabajo y creación, diferenciaremos entre realidad virtual, aumentada y mixta.

Formación

Dirigida a Profesorado de
Primaria y Secundaria y F.P.



aula emprender

Sobre esta formación

Con esta propuesta pretendemos poner el juego en el centro y el centro en el juego, queremos que ocurran cosas apoyándonos en herramientas lúdicas y tecnológicas.

AULA FUTURA y AULA EMPRENDER son dos acciones formativas complementarias, puedes combinarlas como quieras. Si necesitas alguna formación concreta que no está aquí reflejada lo comentamos y os daremos una propuesta personalizada.

Para la realización de la formación aportaremos los materiales necesarios también existe la posibilidad de incluirlo en las sesiones para que quede a disposición del centro.

telef: 695 790 334 ruben@kukutaludolab.com www.kukutaludolab.com



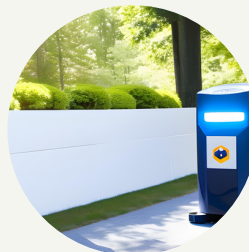
Sobre nosotros

Somos una entidad que lleva más de 10 años trabajando con el juego como herramienta educativa y de intervención social. Hemos llevado a cabo proyectos de emprendimiento como Supermakers, Lanzadera Junior, y colaborado con diferentes entidades educativas como la Universidad de Salamanca, Instituto Ricardo Campano, IES Tafalla, CP Añorbe, CP Remontival.

Kukuta Ludolab utiliza herramientas para generar, prototipar, validar y comunicar ideas, necesidades y servicios a través de materiales lúdicos como LEGO y PLAYMOBIL. Además, utilizamos dinámicas como SCAMPER, lienzos Canvas, matriz generadora y más.

En todas nuestras formaciones incorporamos la transversalidad de los ODS y el marco Green Coop sobre sostenibilidad.

"Jugar nos hace mejores."



Pza. Fuente de la Salud, 25
695 790 334
ruben@kukutaludolab.com
www.kukutaludolab.com



Otras propuestas

● INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EMPRENDIMIENTO

Cómo utilizar estas tecnologías para el prototipado emprendedor en el aula

● METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL AULA

Como implementar en las diferentes situaciones de aprendizaje una metodología orientada al emprendimiento

● MODELO CANVAS EN EL AULA

Uso de herramientas para emprendedores como modelo Canvas para la programación en el aula..