Sesiones

METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL AULA IKASNOVA (2,5H.)

Las metodologías activas son un enfoque educativo que se centra en la participación activa y el aprendizaje práctico, fomentan la colaboración y el trabajo en equipo. Indagaremos en el uso de LEGO como herramienta para mejorar la experiencia de aprendizaje. Aprenderemos sobre el valor metodológico del ESPACIO.

REALIDAD VIRTUAL EN EL AULA (2,5H.)

Uso de las diferentes realidades tecnológicas para el desarrollo de aprendizajes. Creación de recursos en RV para la creación de experiencias educativas inmersivas y motivadoras.

GAMIFICACIÓN Y JUEGOS DE ENIGMAS (SCAPE ROOM-BREAKOUT)EN EL AULA (2,5H.)

En el contexto de un aula, la gamificación puede utilizarse para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido para los estudiantes. Los juegos de enigmas, como los escape rooms o los breakout rooms, son un tipo de actividad que puede utilizarse en el contexto de la gamificación. Pueden ser un instrumento para fomentar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad en los estudiantes.

¿Para quién?

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

AULA FUTURA

Sobre esta formación

Con esta formación 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

KUKUTA LUDOLAB

Sobre nosotros

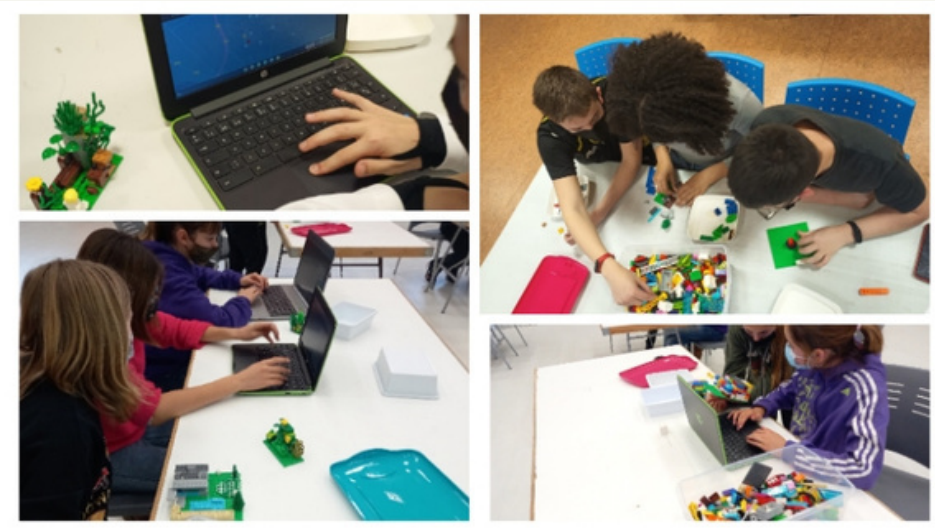
Somos una entidad que lleva más de 10 años trabajando con el juego como herramienta educativa y de intervención social. Hemos llevado a cabo proyectos en entornos técnico-científicos utilizando herramientas lúdicas como LEGO, Realidad Virtual, Juegos de mesa y Robótica. Nuestras intervenciones se orientan al aprendizaje y el conocimiento, y han sido llevados a cabo en colegios, institutos y universidades, desarrollando proyectos educativos sobre igualdad, resolución de conflictos, fomento de la creatividad, emprendimiento...

Kukuta Ludolab utiliza herramientas para generar, prototipar, validar y comunicar ideas, necesidades y servicios a través de materiales lúdicos como LEGO y PLAYMOBIL, mapeo, juegos de mesa...

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

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

KUKUTA LUDOLAB



"Todos los aprendizajes importantes sobre la vida se hacen JUGANDO"

- Francesco Tonucci -

Otras propuestas

Píldoras formativas que se pueden incorporar a la formación, la idea es que diseñes tu formación como necesites.

- **INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL AULA**

  Cómo incorporar y aplicar la IA en las diferentes situaciones de aprendizaje.

- **¡Tenemos los Chromebook! ¿Ahora qué?**

  Herramientas colaborativas y recursos on-line para el aula

- **LOMLOE con LEGO.**

  Uso de LEGO para Lengua y Matemáticas.