

Conoce nuestras propuestas de formación

Creadas por docentes para dar respuestas a las
necesidades educativas del siglo XXI

EMPIEZA AQUÍ

01



**INNOVACIÓN
METODOLÓGICA**

02



**TRANSFORMACIÓN
DIGITAL**

03



**PENSAMIENTO
COMPUTACIONAL**

Fruto de nuestra experiencia, te ofrecemos un catálogo de cursos diseñado para atender las necesidades más actuales de los profesionales de la educación en relación con la **Innovación Educativa** y la **Transformación Digital**.

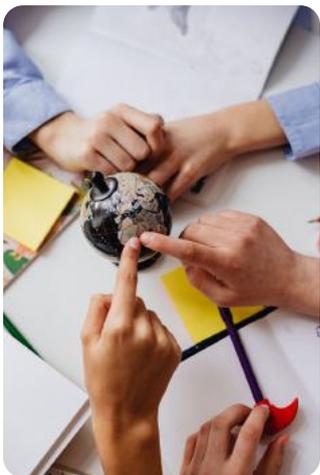
Navega por cada una de las secciones y encuentra la solución que mejor se ajusta a tus necesidades y las de tu equipo.

También puedes consultarnos por otras opciones de formación que podemos ofrecerte.

01

INNOVACIÓN METODOLÓGICA

01 INNOVACIÓN METODOLÓGICA



Metodología

Formación mixta: teleformación en plataforma + formación síncrona online (opcional).

Destinatarios

Profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.

Recomendado para

Docentes con nivel de CDD hasta A2 interesados en sacar el máximo provecho de las herramientas digitales al desarrollar ABP.

Módulo 1

Fase 1. Punto de partida: Jamboard, Kahoot, Quizziz y Baamboozle
Fase 2. Formación de equipos: Generador de grupos aleatorio
Fase 3. Definición de productos finales: Documentos de Google
Fase 4. Organización y planificación: Google Calendar y Keep

Módulo 2

Fase 5. Búsqueda y recopilación de información: Symbaloo, Búsqueda avanzada de Google, Youtube
Fase 6. Análisis y síntesis: Canva

Módulo 3

Fase 7. Taller y producción: Genially, Adobe Express (Vídeo)

Módulo 4

Fase 8. Presentación del proyecto: Presentaciones de Google
Fase 9. Respuesta colectiva a la pregunta inicial: Mentimeter

Módulo 5

Fase 10. Evaluación y autoevaluación: Formularios de Google

Módulo 6

Consolidación. Digitalización de situaciones de aprendizaje:
Búsqueda y aplicación de propuestas de ABP con herramientas digitales.

30 horas

ABP y Herramientas digitales (básico)

*Esta propuesta puede adecuarse al ecosistema digital de cada centro.

Objetivos

- Conocer herramientas digitales básicas para apoyar y enriquecer las distintas fases del Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprender a adaptar propuestas didácticas de ABP integrando herramientas digitales.
- Poner en práctica propuestas de ABP mediadas por herramientas digitales.

01 INNOVACIÓN METODOLÓGICA



30 horas

ABP y Herramientas digitales (avanzado)

*Esta propuesta puede adecuarse al ecosistema digital de cada centro.

Metodología

Formación mixta: teleformación en plataforma + formación síncrona online (opcional).

Destinatarios

Profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.

Recomendado para

Docentes con nivel de CDD desde B1 interesados en sacar el máximo provecho de las herramientas digitales al desarrollar ABP.

Módulo 1

Fase 1. Punto de partida: Padlet, Edpuzzle y Jamboard
Fase 2. Formación de equipos: Flippity
Fase 3. Definición de productos finales: Canva, Google Classroom, GoConqr, Popplet
Fase 4. Organización y planificación: Trello, Google Classroom

Módulo 2

Fase 5. Búsqueda y recopilación de información: Symbaloo, Búsqueda avanzada de Google, Youtube, Google Académico, Google Arts & Culture
Fase 6. Análisis y síntesis: Canva, Mindmup

Módulo 3

Fase 7. Taller y producción: Genially, Adobe Express (Vídeo), Ivoox, Audacity, Google Earth, Pixton

Módulo 4

Fase 8. Presentación del proyecto: Google Sites, Adobe Express (Página Web)
Fase 9. Respuesta colectiva a la pregunta inicial: Mentimeter, Lino It, Pear Deck

Módulo 5

Fase 10. Evaluación y autoevaluación: Quizizz, CoRubrics, Formularios de Google

Módulo 6

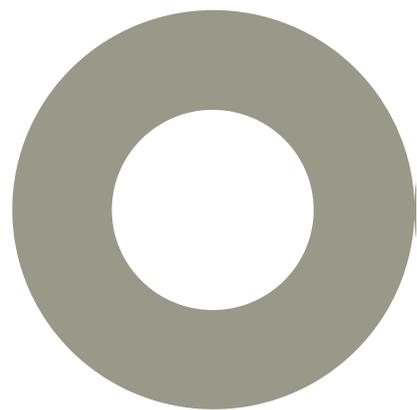
Consolidación. Digitalización de situaciones de aprendizaje: Diseño y aplicación de propuestas de ABP con herramientas digitales

Objetivos

- Conocer herramientas digitales para apoyar y enriquecer las distintas fases del Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprender a adaptar propuestas didácticas de ABP integrando herramientas digitales.
- Poner en práctica propuestas de ABP mediadas por herramientas digitales.

TRANSFORMACIÓN DIGITAL

02



02 TRANSFORMACIÓN DIGITAL



20 horas

Seguridad y huella digital

Metodología

Formación mixta: teleformación en plataforma + formación síncrona online (opcional).

Destinatarios

Profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.

Recomendado para

Docentes con nivel de CDD desde B1 interesados en mejorar la seguridad y la privacidad a la hora de emplear recursos digitales con su alumnado.

Módulo 1

Conceptos básicos de privacidad y seguridad digital

Módulo 2

Estrategias para proteger tu seguridad digital

Módulo 3

¿Cómo puedes proteger la privacidad y seguridad digital de tu alumnado?

Módulo 4

Huella digital e identidad digital

Módulo 5

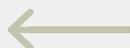
Gestiona tu huella e identidad digital

Módulo 6

Recursos y estrategias para trabajar la seguridad digital y la identidad digital con el alumnado.

Objetivos

- Conocer los conceptos básicos de privacidad y seguridad en línea
- Integrar estrategias para proteger la seguridad digital propia y del alumnado
- Conocer los conceptos de huella digital e identidad digital
- Aprender a gestionar la huella e identidad digital propias
- Aprender a diseñar y aplicar estrategias para trabajar la seguridad digital y la identidad digital con el alumnado



02 TRANSFORMACIÓN DIGITAL



30 horas

Transformación digital de los sectores productivos

Metodología

Formación mixta: teleformación en plataforma + formación síncrona online (opcional).

Destinatarios

Profesorado Bachillerato y Formación Profesional.

Recomendado para

Docentes con interés en conocer cómo distintas tecnologías van a impactar en el futuro de las profesiones y cómo introducir las en sus programaciones didácticas.

Módulo 1

- 1.1. La transformación digital
- 1.2. La importancia de los datos
- 1.3. El internet de las cosas (IOT)

Módulo 2

- 2.1. Tecnologías Digitales Habilitadoras (TDH)
- 2.2. Aplicación de las TDH
- 2.3 Transformaciones de las TDH
- 2.4 Recursos Preguntas frecuentes

Módulo 3

- 3.1. La nube como un servicio
- 3.2. Transformación de las empresas
- 3.3. La nube en la sociedad

Módulo 4

- 4.1. La Inteligencia Artificial (IA)
- 4.2. Aplicaciones de la IA

Módulo 5

- 5.1. La empresa digital
- 5.2 Beneficios de la integración de TDH
- 5.3 Empresas transformadas digitalmente
- 5.4 La estrategia digital
- 5.5 Los retos empresariales en la era digital

Objetivos

- Introducir los fundamentos de la transformación digital y su impacto en la empresa
- Conocer las principales tecnologías digitales habilitadoras (Big Data, IOT, la nube, IA) y sus posibilidades.

02 TRANSFORMACIÓN DIGITAL



30 horas

Economía circular

Metodología

Formación mixta: teleformación en plataforma + formación síncrona online (opcional).

Destinatarios

Profesorado de Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.

Recomendado para

Docentes con interés en trabajar el concepto de economía circular en el aula, así como las tecnologías relacionadas.

Módulo 1

¿Qué es la economía circular?
¿Qué es la transformación digital?
¿Por qué son importantes en la actualidad?

Módulo 2

Fundamentos y principios básicos
Beneficios y desafíos de la economía circular
Ejemplos de modelos de negocio circulares

Módulo 3

Fundamentos y principios básicos
Tecnología BlockChain y su impacto financiero
Tecnologías digitales y su impacto en la economía circular

Módulo 4

La convergencia de la economía circular y la transformación digital
Ejemplos de soluciones innovadoras

Módulo 5

Análisis de casos de estudio de empresas que han implementado la economía circular y la transformación digital
Diseño de modelos de negocio circulares con tecnologías digitales

Objetivos

- Conocer el concepto de economía circular y sus fundamentos
- Comprender la relación entre economía circular y transformación digital
- Conocer aplicaciones prácticas de economía circular con tecnologías digitales

02 TRANSFORMACIÓN DIGITAL



Metodología

Formación mixta: teleformación en plataforma + formación síncrona online (opcional).

Destinatarios

Profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.

Recomendado para

Docentes desarrollar de forma práctica sus Competencias Digitales Docentes y poner en práctica lo aprendido

Entre 40 y 70 horas (según nivel)

Competencia Digital Docente



Características y objetivos

- Desarrollar las competencias digitales docentes en las 6 áreas del Marco de Competencias Digitales docentes.
- Niveles A1, A2, B1 o B2. Posibilidad de realizar una prueba de autodiagnóstico previa.
- Generar evidencias del desarrollo de las competencias digitales docentes e incorporarlas a un portfolio profesional.
- Desarrollar experiencias reales en el aula, ligadas al uso de metodologías innovadoras.
- Generar y compartir mejores prácticas entre los participantes.
- Adecuado al ecosistema digital del centro.
- Temporalización y acompañamiento personalizados.

03

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

03 PENSAMIENTO COMPUTACIONAL



30 horas

Diseña actividades con programación y robótica educativa

Metodología

Formación mixta: teleformación en plataforma + formación síncrona online (opcional).

Destinatarios

Profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.

Recomendado para

Docentes interesados en el diseño de actividades con robótica educativa para desarrollar competencias vinculadas al pensamiento computacional.

Módulo 1

¿Qué es un robot? Las posibilidades de la robótica y la programación en torno al Pensamiento Computacional.

Módulo 2

Hardware: estructura y mecanismos

Módulo 3

Interacción con el entorno: sensores y actuadores

Módulo 4

Programación y software: ¿cómo piensa un robot?

Módulo 5

El diseño y la programación de robots en el aula. Generación de actividades y Situaciones de Aprendizaje.

Objetivos

- Conocer los principios de la programación, la robótica y su relación con el Pensamiento Computacional.
- Conocer distintas herramientas educativas de programación
- Aprender a explotar pedagógicamente las posibilidades de la programación educativa
- Conocer los principios del diseño y la programación de robots
- Conocer distintas herramientas para construir y programar robots educativos
- Aprender a explotar pedagógicamente las posibilidades de la robótica educativa

03 PENSAMIENTO COMPUTACIONAL



30 horas

Diseña actividades con 3D, Realidad Virtual y Aumentada

Metodología

Formación mixta: teleformación en plataforma + formación síncrona online (opcional).

Destinatarios

Profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.

Recomendado para

Docentes interesados en el diseño de actividades con AR/VR educativa para desarrollar competencias vinculadas al Pensamiento Computacional.

Módulo 1

Principios de la realidad virtual y su relación con el Pensamiento Computacional.

Módulo 2

Diseño de realidad virtual

Módulo 3

Principios de la realidad aumentada y su relación con el Pensamiento Computacional.

Módulo 4

Diseño de realidad aumentada

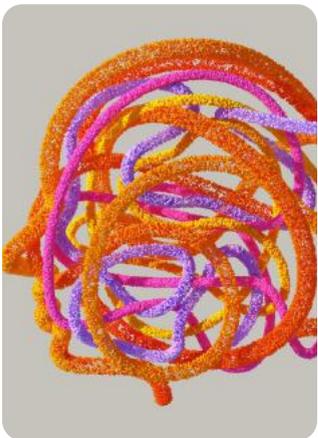
Módulo 5

La realidad virtual y realidad aumentada en el aula. Generación de actividades y Situaciones de Aprendizaje.

Objetivos

- Conocer los principios del diseño 3D, la realidad virtual y aumentada y su relación con el Pensamiento Computacional
- Conocer los principios de la realidad aumentada
- Conocer distintas herramientas de realidad virtual y aumentada
- Aprender a explotar pedagógicamente las posibilidades de la realidad aumentada y la realidad virtual

03 PENSAMIENTO COMPUTACIONAL



30 horas

Diseña actividades con Inteligencia Artificial

Metodología

Formación mixta: teleformación en plataforma + formación síncrona online (opcional).

Destinatarios

Profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.

Recomendado para

Docentes interesados en el diseño de actividades con IA educativa para desarrollar competencias vinculadas al Pensamiento Computacional.

Módulo 1

Introducción a la Inteligencia Artificial

Módulo 2

Herramientas de Inteligencia Artificial

Módulo 3

Nociones básicas para utilizar herramientas de Inteligencia Artificial

Módulo 4

Explotación pedagógica de las herramientas de Inteligencia Artificial

Módulo 5

Diseño y aplicación de actividades para trabajar la Inteligencia Artificial

Objetivos

- Conocer los fundamentos de la Inteligencia Artificial
- Conocer distintas herramientas de Inteligencia Artificial
- Aprender las nociones básicas para utilizar herramientas de Inteligencia Artificial
- Aprender a explotar pedagógicamente las posibilidades de las herramientas de Inteligencia Artificial

CARACTERÍSTICAS COMUNES

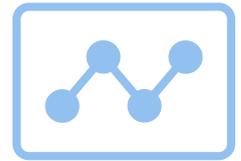


**METODOLOGÍA
100% ONLINE**



**100%
BONIFICABLE**

**ESPECIALISTAS
EN EDUCACIÓN**



**PERSONALIZABLE
A LAS
NECESIDADES DE
CADA CENTRO**



OTROS CURSOS

En EIM Consultores podemos acompañarte para generar tu propuesta formativa personalizada

Nuestra experiencia nos permite ayudarte a diseñar la estrategia de formación de tu organización. Además, disponemos de una gran variedad de contenidos y tecnologías que nos ayudan a generar las mejores propuestas para lograr tus objetivos.

Nuestras propuestas son completamente modulables, y pueden ampliarse o reducirse según tus necesidades.

Contacta con nosotros para más información

[CONTACTO](#)

[volver al inicio](#) ←



Emma García

Desarrollo de negocio
emma.garcia@trebol-educacion.com



Patricia Butterini

Responsable de área
patricia.butterini@trebol-educacion.com

