

FUTURE KIDS



Dossier de Servicios para Colegios

Extraescolares y formación docente STEM

Versión 2026

www.futurekids.es | info@futurekids.es | +34 722 13 62 18

Qué ofrecemos a instituciones

Diseñamos e implementamos programas STEAM para modernizar la experiencia educativa, aumentar la motivación del alumnado y desarrollar competencias tecnológicas con evidencias claras de aprendizaje.

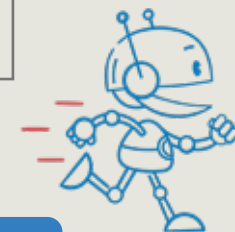
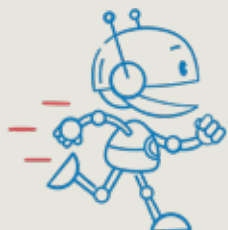


Principios de implementación:

- Enfoque práctico: retos y proyectos con producto final visible.
- Progresión por niveles (edad y autonomía).
- Evaluación por evidencias y reporte periódico al centro.
- Acompañamiento tecnopedagógico para sostenibilidad.

Modelo de trabajo (diagnóstico - diseño - implementación)

Etapa	Objetivo	Entregable
Diagnóstico	Entender contexto, recursos y metas del centro.	Informe breve + propuesta de alcance.
Diseño	Definir niveles, calendario, tecnologías y evaluación.	Plan de implementación + rúbricas base.
Implementación	Ejecución de clases/talleres y seguimiento.	Reportes + evidencias + recomendaciones.
Escalado	Ampliar a más niveles o líneas (club, feria,etc)	Plan anual y calendario macro.



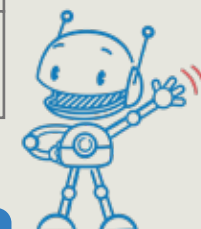
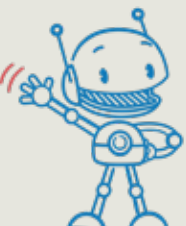
Programas extracurriculares

- Curso anual / trimestral (1-2 sesiones por semana).
- Talleres intensivos (2-6 horas) por temática.
- Semanas STEAM (proyecto transversal por curso).
- Campamentos (vacaciones).
- Club STEM (talento y proyectos avanzados).



Catálogo modular

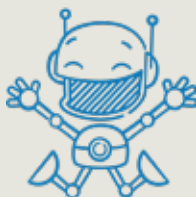
Módulo	Descripción	Edades
Robótica e Ingeniería	Kits educativos y retos de diseño mecánico.	5-14+
Programación	Bloques y/o texto según nivel (ScratchJr, Scratch, MakeCode, Python).	6-17
Apps y emprendimiento digital	Prototipado de apps y solución de problemas reales.	10-17
IoT y electrónica creativa	Sensores, actuadores y proyectos inteligentes (micro:bit).	6-17
3D y Realidad Aumentada	Diseño e impresión 3D, visualización RA y fabricación básica.	6-15
Habilidades digitales e IA aplicada	Seguridad digital, herramientas de productividad y uso responsable de IA.	7-17



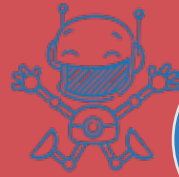
Formación docente (itinerario para profesorado)

- Empoderamos al profesorado con competencias para integrar tecnología en el aula, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.
- Capacitación en herramientas STEAM (según etapa educativa).
- Metodologías innovadoras: ABP y pensamiento computacional.
- Evaluación por evidencias y diseño de rúbricas.
- Certificación y acompañamiento con soporte tecnopedagógico.

Ruta	Duración sugerida	Resultado
Iniciación	6-10 h	Primeras secuencias didácticas con tecnología y evaluación básica.
Intermedio	12-18 h	Diseño de proyectos ABP con rúbricas y evidencias.
Avanzado	18-30 h	Implementación anual, integración curricular y comunidad de práctica..



Formación docente (itinerario para profesorado)

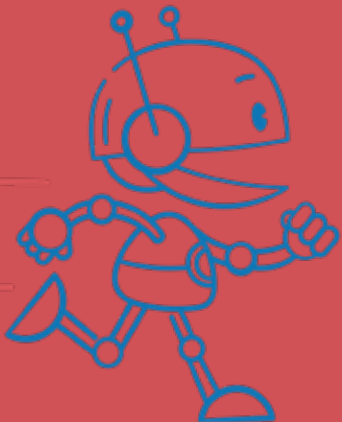
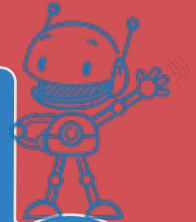


**Definir niveles y grupos
(edad, cupos, horarios).**

**Calendario de hitos:
demo trimestral / feria STEAM.**

**Asegurar espacio
y conectividad
(si aplica), y
almacenamiento
de materiales.**

**Comunicación con
familias
(objetivos, calendario, evidencias).**

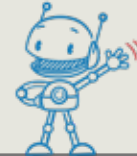




Acompañamiento y soporte

- Soporte técnico básico y actualización de contenidos.
- Soporte tecnopedagógico: observación, recomendaciones y mejora.
- Comunidad de práctica: sesiones de seguimiento y resolución de dudas.

Evaluación del programa y reporting (KPIs)



KPI	Definición	Fuente
Asistencia	% de asistencia por grupo.	Registro de sesiones
Permanencia	% de continuidad al trimestre/curso.	Matrículas/renovaciones
Progreso	Mejora por rúbrica y evidencias.	Rúbricas + portfolio
Satisfacción	Encuesta a familias/estudiantes.	Formularios
Participación	Calidad de colaboración y roles.	Observación + checklist



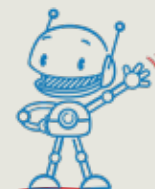


Protocolo de seguridad en aula maker (materiales, orden y uso responsable).

Seguridad y cumplimiento



Permisos de imagen y comunicación con familias (según normativa del centro).



Buenas prácticas de ciudadanía digital.

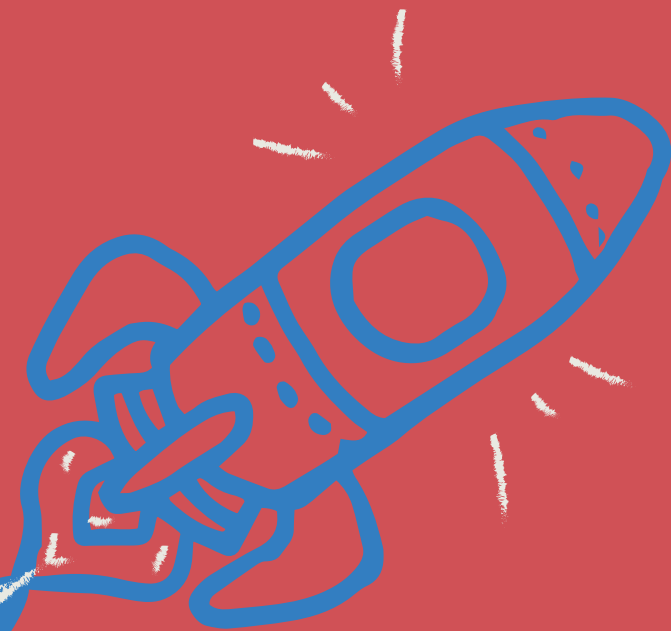
Paquetes de servicio

Paquete	Alcance	Incluye
Esencial	Extraescolares por nivel (piloto).	Plan + implementación + reporte trimestral.
Avanzado	Programa anual (varios niveles).	Reportes + demos + soporte tecnopedagógico.
Integral	Programa anual + formación docente + eventos.	Feria STEAM + comunidad de práctica + escalado.



➤ **Próximos pasos** ➤

- Reunión de levantamiento (objetivos, niveles, calendario).
- Propuesta técnica y cronograma de implementación.
- Inicio de piloto o programa anual.



¿Hablamos?

Versión 2026

www.futurekids.es | info@futurekids.es | +34 722 13 62 18

