

1. Prevención, detección y actuación integral frente a la violencia sexual contra la infancia y adolescencia (12 horas), impartido por la Fundación Márgenes y Vínculos.

Esta actividad formativa acercará la realidad de la violencia sexual en los niños, niñas y adolescentes. Se les dotará de las habilidades necesarias para prevenir, detectar y actuar ante esta tipología de violencia.

Se facilitarán herramientas para la detección y adecuada actuación de la violencia sexual, así como sobre los recursos y protocolos en la materia que garanticen un abordaje integral y coordinado.

2. Iniciación a la impresión 3D (24 horas), impartido por Juan Miguel Alcántara, Pedro Blanch y Jesús Alejandro Benítez.

El curso busca facilitar un primer contacto al mundo de la impresión 3D que contendrá:

- Los dos tipos de impresoras que hay (FDM y Resina), que se verán y se usarán.
- Los programas más usados, a través de los cuales se aprenderá a cómo laminar un objeto e imprimirlo.
- Tipos de materiales para el uso de las mismas.
- Recursos que todo usuario de impresora 3D debe saber.

3. La Contabilidad al alcance de la tecnología: curso práctico (12 horas), impartido por Tamara Guerrero.

Trata sobre programas informáticos como herramientas contables: introducción y utilización. Entre el contenido, destacamos: instalación de programas, creación y modificación de empresas, mantenimiento del plan contable, creación de cuentas y subcuentas, el ciclo contable informatizado (gestión de asientos, obtención de listados y balances, gestión de inventarios, proceso de cierre contable del ejercicio económico). Se realizarán supuestos prácticos.

4. Juegos de rol en el aula (12 horas), impartido por Daniel Vicente.

Este curso tiene como objetivo general capacitar a los docentes en el diseño e implementación de juegos de rol como herramienta pedagógica innovadora para fomentar el aprendizaje activo, la participación y el desarrollo de habilidades comunicativas en el alumnado.

Entre los objetivos específicos:

- Conocer los fundamentos teóricos de los juegos de rol y sus aplicaciones educativas.
- Identificar los diferentes tipos de juegos de rol y sus características.
- Diseñar juegos de rol adaptados a diferentes disciplinas y niveles educativos.
- Evaluar el impacto de los juegos de rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje.