



Talleres Colaborativos para el Desarrollo Creativo y Retos de Programación

Turquía



Los días 1 y 2 de abril de 2026, la Dirección Provincial de Educación Nacional de Kütahya organizó dos sesiones de talleres para 53 estudiantes de dos centros de educación secundaria y 4 profesores. Tras una presentación de los cinco módulos y una demostración de la plataforma, los estudiantes crearon juegos interactivos en Python, probando, modificando y ampliando código existente.

España



El 17 de abril de 2026, M&M Profuture Training, en colaboración con Escola Internacional Teide, recibió a 23 estudiantes y 2 profesores. Trabajando de forma individual y en pequeños grupos, los estudiantes exploraron los fundamentos de la IA, el pensamiento computacional, la programación con Scratch y actividades introductorias con Python, antes de reflexionar conjuntamente sobre el potencial de los materiales para su uso en el aula.

Bulgaria



El 29 de abril de 2026, Tetra organizó un taller en la Escuela Profesional de Electrónica "John Atanasov" de Stara Zagora para 12 estudiantes y 2 profesores. Los estudiantes realizaron retos de programación con Python y las bibliotecas Pygame y Arcade, observando cómo pequeños cambios en el código afectaban al comportamiento de los juegos, mientras que los profesores reflexionaron sobre cómo integrar estos ejercicios en sus clases.

Germany



El 4 de mayo de 2026, la Universidad de Duisburg-Essen organizó un taller para 10 estudiantes de secundaria y 2 profesores, precedido por sesiones preparatorias sobre Python y pensamiento computacional. Los estudiantes se mostraron rápidamente entusiasmados con la temática innovadora y con los ejercicios prácticos, lúdicos y desarrollados paso a paso.

Portugal

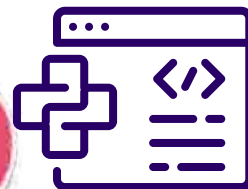


El 9 de junio de 2026, ETAP – Escola Profissional, en Viana do Castelo, acogió a 17 estudiantes de su curso de Gestión y Programación de Sistemas Informáticos y a 2 profesores. Los estudiantes probaron las actividades prácticas de Python y Scratch.

RESUMEN DE LA EVALUACIÓN

Los estudiantes probaron las actividades prácticas de Python y Scratch, y más del 90 % valoró los materiales como claros y relevantes.

115 estudiantes • 12 profesores • Turquía, España, Bulgaria, Alemania y Portugal





Curso 2: Profundizando en la IA con Python y Scratch

El curso está diseñado para estudiantes de secundaria que están preparados para dar sus primeros pasos prácticos en la IA. Los 5 módulos combinan conceptos de aprendizaje automático con actividades prácticas de programación en Python y Scratch, incluida la creación de juegos interactivos utilizando las bibliotecas Pygame y Arcade. El curso ya está disponible en formato digital en la plataforma de aprendizaje FUTURE-STEM-HUB, con tutoriales paso a paso, ejercicios prácticos y cuestionarios, tanto para el aprendizaje autónomo como para su uso en el aula.

5 módulos

Python + Scratch

Pygame + Arcade

Aprendizaje paso a paso

E-Toolkit para Educadores: Mejora de las Competencias en IA

El E-Toolkit para Educadores desarrollado es una guía metodológica práctica que ayuda al profesorado a incorporar la IA en sus clases STEM. El toolkit contiene 12 planes de lecciones basados en los contenidos de los dos cursos del proyecto, que abarcan desde los fundamentos y la ética de la IA hasta actividades prácticas con Python y Scratch. Cada plan proporciona al profesorado orientaciones listas para usar para organizar y desarrollar actividades en el aula y evaluar el progreso del alumnado.

12 lecciones

Python + Scratch

IA ética + evaluación

Formación Transnacional de Facilitadores en Barcelona, España

Del 10 al 13 de febrero de 2026, M&M Profuture Training acogió a los socios del proyecto en Barcelona con motivo de la 3.ª Reunión de Socios y el Taller Transnacional de Formación de Facilitadores. Durante la reunión de gestión se revisaron los avances de los resultados y productos del proyecto.

En los días siguientes, los participantes reforzaron sus competencias para impartir una formación atractiva sobre IA utilizando los materiales educativos desarrollados, practicando la facilitación de contenidos introductorios sobre IA, actividades con Python y Scratch, enfoques basados en el juego, como los escape rooms, y simulaciones de sesiones de formación con estudiantes. El programa también incluyó una sesión específica para el intercambio de prácticas innovadoras en educación STEM entre los socios.

10-13 February 2026

Barcelona, España

11 Participantes



Empowering Secondary School STEM Education with AI
Training and Resources for Students and Educators
2024-1-DE03-KA220-SCH-000247346

