

CARLOS SANTODOMINGO MARTÍN-CALOTO

FORMADOR Y RELATOR EXTERNO · INNOVACIÓN EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS STEAM

Inteligencia Artificial

Aplicación educativa, creación de recursos y automatización

Robótica y electrónica

Arduino · micro:bit · sensores · prototipado

Competencia digital

Formación docente y transformación de la práctica

PERFIL PROFESIONAL

Licenciado en Física, especialista en Optoelectrónica, y máster en Telemática. Mi trayectoria profesional combina tecnología, educación y diseño de proyectos. He desarrollado software y aplicaciones web, creado contenidos digitales y materiales didácticos, y participado en proyectos educativos y juveniles.

Durante más de 20 años he desarrollado actividad docente y formativa en distintos contextos: Formación Profesional, formación para el empleo, educación secundaria, formación de profesorado y talleres tecnológicos. Mi enfoque como formador parte de las necesidades reales del centro y busca que cada sesión produzca recursos, actividades o proyectos directamente aplicables al aula.

FORMACIÓN ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA

Licenciatura en Física · Especialidad Optoelectrónica · Universidade de Santiago de Compostela · 1993–1998

Máster en Telemática · Especialidad Redes de Comunicación · Universidade da Coruña · 1999–2000

Doctorado en Filosofía · Pontificia Università della Santa Croce, Roma · 2000–2007

Curso de Adaptación Pedagógica (CAP) · 2009

Habilitación como docente de Formación Profesional para el Empleo (AFD)

CELGA IV

Monitor de Tiempo Libre · Formación en dinámica de grupos y actividades juveniles

EXPERIENCIA DOCENTE Y FORMATIVA

Formación Profesional · Colegio Montecastelo · 2026

- ASIR: Implantación de aplicaciones web.
- DAM: Sistemas de gestión empresarial con Odoo.
- DAW: Desarrollo web en entorno cliente.
- Ciclo Medio: Sistemas operativos monopuesto.

Formación Profesional para el Empleo · 2021–2026

- Docencia presencial de certificados profesionales del área informática.
- IFCD0210 – Desarrollo de aplicaciones con tecnología web (590 h).
- IFCT0210 – Operación de sistemas informáticos (620 h), impartido en 8 ediciones en Academia Captioma (Ourense y Vilagarcía).
- Diseño y actualización de contenidos formativos para certificados de profesionalidad.

Educación secundaria · 2013–2019

- Colegio Montecastelo: Matemáticas, Tecnología y materias afines.
- Colegio Miraflores: Matemáticas, Tecnología y participación en proyectos tecnológicos.
- Formación en robótica, programación y electrónica para alumnado de ESO.
- Asesoría de proyectos tecnológicos para alumnado de altas capacidades, incluida la Regata Solar Marine Instruments.

Universidad y formación superior

- Profesor de Marketing Online en IMF Business School (2016).
- Preparación de pruebas de acceso a ciclos formativos en INAV.

FORMACIÓN DE PROFESORADO Y DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA

- Formación a profesorado de centros CECE Galicia en competencias digitales docentes.
- Más de 50 talleres tecnológicos en bibliotecas, centros culturales y aulas CEMIT de Galicia, sobre TIC, programación, robótica e inteligencia artificial.
- Durante tres años, desarrollo de actividades formativas STEAM Makers en el Centro de Conocimiento e Innovación La Molinera (Concello de Ourense).
- Talleres de robótica, programación y electrónica aplicados a docentes y centros de innovación.
- Formación en inteligencia artificial aplicada a la educación: herramientas generativas, automatización y creación de recursos.
- Diseño e impartición de cursos FUNDAE sobre creación de libros electrónicos con Adobe InDesign.
- Elaboración de materiales didácticos y guías de trabajo para formaciones y pruebas de acceso a FP.

ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN

Inteligencia artificial — IA generativa, creación de recursos, automatización, pensamiento crítico y aplicaciones educativas.

Robótica y electrónica — Arduino, micro:bit, sensores, actuadores, prototipado y proyectos tecnológicos.

Programación — Pensamiento computacional, Python, JavaScript, Java, desarrollo web y programación aplicada.

Competencia digital docente — Integración práctica de herramientas digitales y diseño de experiencias educativas.

Diseño y fabricación digital — Diseño 2D/3D, impresión 3D, corte láser y prototipado.

Metodologías activas y STEAM — Aprendizaje basado en proyectos, retos, gamificación y creación de experiencias interdisciplinares.

PROYECTOS Y EXPERIENCIA RELEVANTE

- Leader Dreams SLU: empresa propia desde 2010, dedicada al desarrollo de aplicaciones, web, vídeo, formación y gestión de proyectos educativos y tecnológicos.
- Asociación Jóvenes Científicos: promotor y presidente; desarrollo de experiencias educativas de ciencia, narrativa y tecnología.
- Team Makers / STEAM Makers: educación por proyectos STEAM con metodología Lean Startup, desarrollada desde 2016 en La Molinera y otras entidades.
- Bienvenidos a la Fiesta: co-creación de experiencias interdisciplinares que combinan literatura, ciencia y tecnología.
- Diseño de aplicaciones educativas publicadas en Google Play y proyectos juveniles de innovación tecnológica.
- Diseño de libros electrónicos de Matemáticas I y II y Competencias Digitales para pruebas de acceso a FP del Ministerio de Educación.

METODOLOGÍA COMO FORMADOR

Aprender haciendo, con ejemplos reales y un enfoque directamente aplicable al aula. La formación parte del nivel de partida y de las necesidades del profesorado, combina explicación breve con práctica guiada y culmina en una actividad, recurso o proyecto que pueda ser reutilizado en el centro.

La propuesta puede adaptarse al equipamiento disponible en cada centro y, especialmente, a los recursos de los Polos Creativos.

CONTACTO

Carlos Santodomingo Martín-Caloto
carlos@leaderdreams.com · 609 884 450
Leader Dreams SLU · Vigo · Galicia
leaderdreams.com