

Área de Educación

Cultura Emprendedora

G.1 TALLERES DE EMPRENDIMIENTO

G.2 SMART CITY

G.3 EDUCAR A EMPRENDER

INSCRIPCIÓN (ELEGIR SOLO UN MODO):



ON LINE
www.educacion.malaga.eu



CORREO ELECTRÓNICO
PDF rellenable

Más información
en página 8



G.1

TALLERES DE EMPRENDIMIENTO

La actividad se realiza en dos sesiones, una correspondiente al Taller de Emprendimiento, que se desarrolla en el centro escolar, y la otra corresponde a la Máquina de la Felicidad, que se desarrolla en las instalaciones de Promálaga.

G.1.01

Emprendimiento

Actividad

Mediante una metodología participativa, los escolares experimentarán un acercamiento al mundo laboral y a la idea de emprender en el amplio sentido de la palabra. Se tratarán aspectos como: autoconfianza, tolerancia, trabajo en grupo, autocrítica, resolución de problemas, motivación y entusiasmo ante nuevos retos. Todas las dinámicas y las explicaciones se apoyan con soportes visuales.

Destinatarios

Escolares de 5º y 6º curso de Educación Primaria

Objetivos

- Proporcionar un primer acercamiento a habilidades y herramientas laborales.
- Desarrollar diferentes capacidades sociales.
- Trabajar la autoconfianza y la resolución de problemas con un espíritu crítico.
- Fomentar el trabajo en grupo para llegar a un objetivo común.
- Motivar y despertar el camino hacia emprender desde edades tempranas.

Calendario

De noviembre de 2017 a abril de 2018

Lugar

En el centro escolar participante

Número de escolares por taller

2 grupos de 25 escolares en cada centro solicitante (dos clases)

Duración de la sesión

1 hora

Observaciones

El centro aportará el ordenador con altavoces y el cañón o pizarra digital.

G.1.02

La Máquina de la Felicidad

Actividad

Los escolares tienen que crear la "Máquina de la Felicidad" en un taller que sirve para formar a los Emprenautas en los conceptos básicos del emprendimiento, el trabajo en equipo y la presentación pública. Visitarán las instalaciones y empresas alojadas en Promálaga I+D para conocer el día a día de un emprendedor. Posteriormente se **vota el mejor proyecto** a través de la web de Emprenautas para conseguir un **premio para el grupo del equipo ganador**.

Destinatarios

Escolares de 5º y 6º curso de Educación Primaria

Objetivos

- Experimentar una formación sobre emprendimiento navegando, imaginando, jugando y divirtiéndose mientras se fomentan entre los escolares valores fundamentales en su desarrollo personal a través del *learning by doing* (aprender haciendo): creatividad, autoestima, responsabilidad, liderazgo, iniciativa.
- Despertar el interés por el emprendimiento desarrollando la creatividad, habilidades manuales, capacidad de observación y desarrollo de prototipos.

Calendario

De noviembre de 2017 a abril de 2018.

Lugar

En las instalaciones y empresas alojadas en Promálaga I+D.

Número de escolares por taller

Máximo 50 escolares (los dos grupos participantes en el Taller de Emprendimiento).

Material que se aporta

Durante los talleres se aporta todo el material necesario para elaborar *La Máquina de la Felicidad*, así como el desayuno para el alumnado participante.

Transporte

Esta actividad incluye servicio de transporte.

Colabora

Esta actividad se realiza en colaboración con Promálaga.

G.2

SMART CITY

G.2.01

Smart City

Actividad

Los escolares trabajarán en sus propios centros en proyectos relacionados con las Smart City. De esta forma conocen y participan en primera persona en una experiencia emprendedora y de mejora de los servicios de la ciudad. A través de estos talleres, los Emprenautas ponen en valor su creatividad y desarrollo personal a través del trabajo en equipo para sacar adelante un proyecto de Smart City dentro de cualquiera de las áreas de Medio Ambiente, Social, Energía, Participación Ciudadana. Posteriormente se votará el **mejor proyecto** a través de la web de Emprenautas para conseguir un **premio para el equipo ganador**.

Destinatarios

Escolares de 1º y 2º de ESO

Objetivos

Experimentar una formación sobre emprendimiento navegando, imaginando, jugando y divirtiéndose mientras se fomentan entre ellos valores fundamentales en su desarrollo personal a través del learning by doing (aprender haciendo): creatividad, autoestima, responsabilidad, liderazgo, iniciativa.

Despertar el interés por el emprendimiento desarrollando la creatividad, habilidades manuales, capacidad de observación y desarrollo de prototipos.

Calendario

De noviembre de 2017 a abril de 2018.

Lugar

En el centro escolar participante

Número de escolares por taller

Máximo 30 escolares

Material que se aporta

Durante los talleres se aporta todo el material necesario para elaborar el prototipo de Smart City.

Colabora

Esta actividad se realiza en colaboración con Promálaga.

G.3

EDUCAR A EMPRENDER

G.3.01

Educar a Emprender

Actividad

En este taller se dan a conocer las técnicas básicas para crear un proyecto de empresa enfocado hacia el mercado laboral. Se sitúa al alumnado en el contexto de creación de un proyecto de negocio mediante la participación en el **Premio a la Mejor Idea Empresarial**, siendo el propio alumnado quien realiza un proyecto de empresa real, a partir de las ideas de negocio generadas.

La participación en el premio se realiza mediante la presentación de un vídeo de los escolares que lo deseen, de una duración máxima de dos minutos, donde exponen su idea de negocio y describen en qué consistiría su proyecto empresarial.

El galardón para ganador consiste en una Tablet. Además, todos los escolares que participen en el Premio a la Mejor Idea Empresarial realizarán una actividad conjunta de contenido experiencial.

Se plantean cuestiones como: ¿En qué consiste emprender? ¿Qué cualidades debe tener un emprendedor? ¿Cómo desarrollo mi idea de negocio? ¿Existen ayudas para crear una empresa? ¿Cómo cuento mi idea?

Destinatarios

Escolares de 4º de ESO, Bachillerato y último curso de Formación Profesional de Grado Superior

Objetivos

- Proporcionar un primer acercamiento a habilidades y herramientas laborales.
- Desarrollar diferentes capacidades sociales.
- Trabajar la autoconfianza y la resolución de problemas con espíritu crítico.
- Fomentar el trabajo en grupo para llegar a un objetivo común.
- Motivar y despertar el camino hacia emprender desde edades tempranas.
- Generar curiosidad por el mundo empresarial desde el enfoque escolar.
- Despertar las características del espíritu emprendedor en el estudiante para que “emprendan” en su responsabilidad académica.
- Familiarizar al alumnado con las herramientas de estudio para la creación y análisis de viabilidad de proyectos empresariales.

ACTO DE ENTREGA DE PREMIOS

Calendario

De noviembre de 2017 a abril de 2018.

Lugar

En el centro escolar participante.

Número de Sesiones

4 sesiones por taller

Duración de cada sesión

2 horas cada una

Desarrollo de los talleres

- Sesión I: Teórica y práctica
- Sesión II: Práctica: "Elaboración de proyectos"
- Sesión III: Teórica y práctica sobre contenido audiovisual para la elaboración y montaje del vídeo con la idea empresarial de su proyecto de negocio.
- Sesión IV: Presentación de los proyectos

Nota

Se necesita un aula con ordenador y proyector para las presentaciones.

En mayo se realizará un acto para entregar los premios de los proyectos presentados en las siguientes actividades:

- **La Máquina de la Felicidad**
- **Smart City**
- **Educar a Emprender: Mejor Idea Empresarial**

Los proyectos presentados en La Máquina de la Felicidad y en Smart City serán seleccionados por votación a través de la participación en la página web de Emprenautas; La Mejor Idea Empresarial, será seleccionada por un jurado.

A los centros participantes se les comunicará con antelación la fecha del acto de entrega de premios.