



Área de Educación

**PROGRAMA EDUCATIVO DE
CULTURA EMPRENDEDORA**

G.1 TALLERES DE EMPRENDIMIENTO

Desde las instituciones educativas de la Unión Europea se describe "... el espíritu emprendedor como una actitud general que puede resultar útil en todas las actividades laborales y de la vida cotidiana". Talleres donde pensar, descubrir, crear, reflexionar construyendo conocimiento a través del aprendizaje experimental.

Autoempleo, innovación, emprendimiento corporativo incluso proyectos vitales son dimensiones del emprendimiento y estos son aspectos que se deben trabajar en el alumnado, más aun en una sociedad cambiante donde la empleabilidad pasa por el emprendimiento de estos.

Objetivos generales

- Fomentar en el alumnado las cualidades personales que constituyen la base del espíritu emprendedor: la creatividad, la iniciativa, la responsabilidad, la capacidad de afrontar riesgos y la independencia.
- Desarrollar la competencia del espíritu emprendedor.
- Motivar y despertar el camino hacia la idea de emprender desde edades tempranas.

G.1.01 La Máquina de La Felicidad

Actividad

Los escolares van a crear un proyecto real o imaginario, "La Máquina de la Felicidad", donde el objetivo es hacernos más felices. Taller creado para formar a los Emprenautas en los conceptos básicos del emprendimiento, el trabajo en equipo y la presentación pública. Además, durante esta sesión conocerán, mediante un video de presentación, las instalaciones y empresas alojadas en Promálaga I+D descubriendo el día a día de un emprendedor. Posteriormente se graban en vídeo los proyectos creados y se suben a la web de Emprenautas donde se vota al mejor de ellos. Todos los alumnos del curso al que pertenezcan los ganadores de La Máquina de la Felicidad, disfrutarán de un premio, que se decidirá previamente a la convocatoria del concurso.

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.
- Conocer los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Destinado a

Alumnado de 5º y 6º de Educación Primaria

Nº de escolares por taller

El aforo permitido según normativa vigente en cada momento, estableciendo un máximo de 50 alumnos y un mínimo de 25.

Calendario

De noviembre de 2020 a mayo de 2021.

Lugar

En el centro escolar

Duración

2 h y media

Material

Durante los talleres se aporta todo el material necesario para elaborar La Máquina de la Felicidad, con las exigencias y limitaciones que permita la normativa vigente. El centro debe aportar un aula con ordenador y proyector para las presentaciones.

Colabora

Esta actividad se realiza en colaboración con Promálaga

Importante

Cada grupo graba un vídeo de su proyecto. Será necesaria una autorización expresa por parte de los responsables legales de los menores participantes para poder hacer uso de sus imágenes, el cual podrá ser presentado telemáticamente o por escrito.

Observaciones

De manera totalmente excepcional podría realizarse a través de sistema online.

G.1.02 Smart City

Actividad

Los escolares trabajarán en sus propios centros en proyectos relacionados con las Smart City (Ciudad Inteligente) y Objetivos de Desarrollo Sostenible. De esta forma conocen y participan en primera persona en una experiencia emprendedora y de mejora de los servicios de la ciudad y entorno. A través de estos talleres, los Emprenautas ponen en valor su creatividad y desarrollo personal mediante el trabajo en equipo sacando adelante un proyecto de Smart City dentro de cualquiera de las áreas de Medio Ambiente, Social, Energía o Participación Ciudadana. Posteriormente se graban en vídeo los proyectos creados y se suben a la web de Emprenautas donde se vota al mejor de ellos. Los miembros del equipo ganador de Smart City recibirán un premio, pendiente de decidir en función de restricciones normativas, que será comunicado previamente a la convocatoria del concurso.

Destinado a

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.
- Conocer las áreas de Smart City y Objetivos de Desarrollo Sostenible

Calendario

De noviembre de 2020 a mayo de 2021

Lugar

En el centro escolar

Número de escolares por taller

Un grupo clase

Duración

Dos horas y media

Material que se aporta

Durante los talleres se aporta todo el material necesario para elaborar el prototipo de Smart City, con las exigencias y limitaciones que permita la normativa vigente.

Colabora

Esta actividad se realiza en colaboración con Promálaga.

Otros

Cada grupo graba un vídeo de su proyecto. Será necesaria una autorización expresa por parte de los

responsables legales de los menores participantes para poder hacer uso de sus imágenes, el cual podrá ser presentado telemáticamente o por escrito.

Observaciones

De manera totalmente excepcional podría realizarse a través de sistema online.

G.1.03

Aprendiendo a Emprender

Actividad

Mediante una metodología participativa, los escolares experimentan un acercamiento al mundo laboral y a la idea de emprender en el más amplio sentido de la palabra. Se tratan 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.

- Trabajar la autoconfianza y la resolución de problemas con un espíritu crítico.
- Fomentar el trabajo en grupo para llegar a un objetivo común.
- Entrenarse en la exposición de ideas y proyectos.
- Proporcionar un primer acercamiento a habilidades y herramientas laborales
- Desarrollar diferentes capacidades sociales

Destinado a

Escolares de 5º y 6º de Educación Primaria

Duración

En Primaria 1 sesión de 1.30 h.

Número de escolares por taller

Un grupo clase

Calendario

De enero de 2020 a mayo de 2021

Lugar

En el centro escolar

Observaciones

Se realizará teniendo en cuenta las especificaciones de la Delegación de Educación sobre medidas a tomar en clase.

Es posible hacer el taller de manera online.

Se necesita un aula con ordenador, pantalla digital y en su caso, acceso a plataforma online.

Importante

Indispensable la participación del profesor-a en el taller

G.1.04

Mi idea de Empresa

Actividad

A través de 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.

El alumnado recibe en su propia aula, durante 3 sesiones los conocimientos y herramientas suficientes para desarrollar una idea empresarial en formato audiovisual.

La participación en el premio se realiza mediante la presentación de un vídeo de una duración máxima de dos minutos, donde exponen su idea de negocio y describen en qué consistiría su proyecto empresarial. Los vídeos se presentarán en grupo de máximo 3 componentes. Cada centro participante debe presentar al menos 2 proyectos por grupo-clase.

Objetivos

- Acercamiento al alumnado a habilidades y herramientas laborales
- Comprobar la importancia y necesidad del trabajo en equipo para llegar a un objetivo común.
- Saber valorar y aprovechar las capacidades de cada individuo como capacidad del propio grupo
- Desarrollar diferentes capacidades sociales
- Trabajar la autoconfianza y la resolución de problemas con espíritu crítico
- Generar curiosidad por el mundo empresarial desde el enfoque escolar
- Motivar y despertar el camino hacia emprendimiento desde edades tempranas
- Despertar las características del espíritu emprendedor en el estudiante para que “emprendan” en su responsabilidad académica.

Destinado a

Escolares de 4º de ESO, Bachillerato y FPB Y FP Grado medio 1er curso junto con su profesor/a.

Duración

El taller tendrá una duración de 6 horas, 2h por sesión

Número de escolares por taller

Un grupo-clase

Calendario

De enero de 2020 a mayo de 2021

Lugar

En el centro escolar

Observaciones

Se realizará teniendo en cuenta las especificaciones de la

Delegación de Educación sobre medidas a tomar en clase.

Es posible hacer el taller de manera online.

Se necesita un aula con ordenador, pantalla digital y en su caso, acceso a plataforma online.

Importante

Indispensable la participación del profesor-a en el taller para la guía y coordinación de proyectos a presentar.

Cada centro participante debe presentar al menos 2 proyectos por grupo-clase.

Los vídeos se presentarán en grupo de máximo 3 componentes. Para su control es “necesario e imprescindible” indicar en el vídeo al igual que en el correo de envío: nombre y apellidos completos de los creadores de la idea empresarial y el nombre del centro escolar.

Será necesaria una autorización expresa por parte de los responsables legales de los menores participantes para poder hacer uso de sus imágenes.

Fecha límite de entrega de la Mejor Idea Empresarial el 30 de abril de 2021.

A los ganadores de “La Mejor Idea Empresarial” se les realizará una mentorización de su proyecto por parte del IMFE.

Organizan

Área de Educación e Instituto Municipal de Formación y Empleo (IMFE)



G.1.05

Conoce la FP Dual

Descripción

A través de este taller se pretende acercar a los jóvenes el modelo de FP Dual que se viene impartiendo de manera exitosa en un gran número de centros de FP en Andalucía a fin de que puedan tener esta opción presente a la hora de la toma de decisiones en la etapa educativa post-obligatoria.

El taller será dinamizado por un equipo de profesionales en la materia y contarán con los testimonios de jóvenes que vienen cursando o han cursado esta modalidad de aprendizaje.

Objetivos

Conocer de manera general el sistema de FP, su potencial empleabilidad y la situación del mercado laboral.

Conocer las pasarelas de acceso a la Universidad a través de la FP.

Conocer de manera detallada el modelo de FP Dual de Andalucía: características, calendario, datos, obligaciones, etc. Conocer los testimonios de aprendices o ex aprendices de FP Dual.

Debatir sobre las ventajas de cursar esta modalidad de aprendizaje.

Destinado a

Alumnado de 4º de ESO.

Observaciones

Se realizará tanto presencial como por sistema online.

PRESENCIALMENTE:

Se solicitará a través de la Inscripción del Área de Educación.

Se tendrán en cuenta las especificaciones de la Delegación de Educación sobre medidas a tomar en clase.

Se repartirá a cada escolar material didáctico diseñado para este fin que incluye una información clara y concisa sobre el desarrollo del modelo de FP Dual.

Nº de escolares

El aforo permitido según normativa vigente en cada momento, estableciendo un máximo de 75 escolares

Nº de sesiones

Una sesión de una hora

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

SISTEMA ONLINE:

Los centros que deseen programar una charla online deberán solicitarlo a través del siguiente correo electrónico: fatima.monton@alianzafpdual.es , en un plazo mínimo de 7 días previa a la fecha de solicitud: donde se les confirmará a la mayor brevedad posible la disponibilidad horaria y se planificará todo lo relacionado con la actividad.

Temporalización:

Jueves y viernes, en horario de 12:00 a 13:00 h. Igualmente, el horario queda supeditado al posible ajuste horario de los centros interesados.

Duración:

De 45 min a 60 min (a definir con el centro).

A través de la aplicación Zoom u otras que el centro venga utilizando.