



TALLERES EDUCATIVOS

INFORMACIÓN

GENERAL DEL PROGRAMA

Con este programa pretendemos abarcar un abanico diverso de posibilidades de formación e información con nuevos contenidos que se acercan a la demanda actual de educación en tecnología, emprendimiento

o conocimientos útiles y prácticos de economía, así como informar y orientar sobre salidas laborales y herramientas para la búsqueda de empleo.



ORIENTACIÓN PARA EL EMPLEO

La nueva formación profesional. Tu camino al éxito

DESCRIPCIÓN:

A través de este taller se pretende acercar a los jóvenes el modelo de FP actual que se impartirá desde el curso 25/26 en la modalidad dual en todos los ciclos, distinguiéndose entre FP Dual general e intensiva, es una información útil e interesante para el alumnado que se encuentra en un momento clave de toma de decisiones para la etapa educativa post obligatoria.

El taller será dinamizado por expertos en la materia, siendo eminentemente práctico, utilizando como recurso las páginas oficiales de información en materia de FP, insistiendo en la oferta formativa de la ciudad con más posibilidades de empleo.

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 y Conocer la oferta formativa actual que existe en Málaga.
- Conocer la diferencia existente entre los modelos de FP Dual general e intensiva.
- Conocer los testimonios de éxito de alumnos que han cursado o están cursando Formación Profesional.
- Debatir sobre las ventajas de cursar esta modalidad de aprendizaje.

DESTINADO A:

Alumnado de 3º y 4º de Educación Secundaria y Ciclo Formativo de Grado Básico. Dirigido también a AMPAS (consultar para mayor información).

Nº DE ESCOLARES:

Un máximo de 75 escolares

DURACIÓN:

1 hora

CALENDARIO:

Curso escolar

OBSERVACIONES:

Se necesita un aula con ordenador, proyector y pizarra digital.

Para mayor información contactar con la Oficina Municipal de la FP: oficinadelaftp@malaga.eu

Tlf.: 951928103

Tu primer empleo: la Agencia Municipal de Colocación

DESCRIPCIÓN:

La Agencia Municipal de Colocación del Instituto Municipal para la Formación y el Empleo, organismo dependiente del Ayuntamiento de Málaga, está en contacto con empresas, recibe cada día ofertas de trabajo y realiza intermediación laboral para enviar candidaturas adecuadas, fomentando así la contratación en el mercado laboral de Málaga.

Acceder por primera vez al mercado de trabajo no es para muchos jóvenes estudiantes una tarea sencilla, normalmente por su falta de preparación para buscar empleo y el desconocimiento de las demandas reales del mercado de trabajo.

Por ello, la Agencia Municipal de Colocación de IMFE pone a disposición del alumnado de formación profesional un taller sobre información laboral, estrategias y herramientas para afrontar la búsqueda del primer empleo y cómo usar la Agencia Municipal de Colocación para encontrar trabajo.

El objetivo de estos talleres es mejorar la empleabilidad del alumnado asistente y facilitar su transición del aula al mercado laboral malagueño.

DESTINATARIOS:

Alumnado de los Ciclos de Formación Profesional de Grado Medio o Superior en último curso previo a su inserción laboral.

OBJETIVOS:

- Aportar información sobre el mercado de trabajo en Málaga.
- Ofrecer estrategias y herramientas en la búsqueda del primer empleo.
- Conocer la Agencia Municipal de Colocación como recurso para encontrar empleo en Málaga.

CALENDARIO:

Entre enero y junio de 2026

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

60 minutos por taller

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Entre 25 y 100 personas en función de las dependencias del centro educativo (aula, salón de actos, etc.)

MATERIAL QUE SE APORTA:

Dossier resumen descargable en formato PDF con el contenido del Taller Educativo/Formativo, Guía IMFE: Tu primer empleo.

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro educativo (aula, salón de actos, ...)

OBSERVACIONES

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

MÁS INFORMACIÓN:

Lola González

dgonzalez@malaga.eu/ 951 926 832

Taller de orientación laboral a través de la IA

DESCRIPCIÓN:

El taller ofrece una visión general de las herramientas que Fundación Telefónica pone a disposición para mejorar la empleabilidad en el sector tecnológico, a través de la orientación y la formación.

Durante la sesión, abordamos dos pilares fundamentales:

- Mapa del Empleo: una herramienta que ofrece una radiografía en tiempo real del mercado laboral en el ámbito tecnológico. Permite conocer las profesiones más demandadas y las habilidades más solicitadas, ayudando a las personas a tomar decisiones sobre su desarrollo profesional.
- NCN: una plataforma digital que analiza el currículum de cada persona para identificar las profesiones tech que mejor se ajustan a su perfil. Además, sugiere un itinerario formativo personalizado y ofrece información sobre vacantes de empleo relacionadas con profesiones tecnológicas.

DESTINATARIOS:

Bachillerato, FP's no técnicos y FP's técnicos

OBJETIVOS:

- Conocer un modelo innovador de aprendizaje como 42.
- Aprender a través de la experiencia en los ordenadores las bases para el desarrollo de una página web.

CALENDARIO:

Curso escolar

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

3 horas

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Máximo 90 escolares, mínimo 30 escolares

LUGAR DE REALIZACIÓN:

42 Málaga Fundación Telefónica. Avenida Sor Teresa Prat, 15. Edificio de Polo Digital

DESPLAZAMIENTO:

Por cuenta del centro educativo

MÁS INFORMACIÓN:

Este taller se realiza gracias a la colaboración de 42 Málaga Fundación Telefónica.

Más información a través del correo:

staff2.42malaga@fundaciontelefonica.com

2 INNOVACIÓN, TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN DIGITAL

Fundación Margarita Salas. VOCACIONES STEM

DESCRIPCIÓN:

Charla y taller para dar a conocer la contribución de mujeres científicas y tecnólogas, tanto referentes actuales como sus predecesoras. A través de la figura de una científica relevante (como, por ejemplo, Elena García Armada, ingeniera industrial que ha desarrollado el primer exoesqueleto biónico del mundo), los alumnos conocen en profundidad un desarrollo científico-tecnológico que transforma o ha transformado nuestra sociedad de alguna manera. Se incide en la repercusión de la ciencia y la tecnología en la resolución de problemas y en la mejora de las vidas de todas las personas, poniendo el foco en la importancia de tener referentes femeninos para que la transformación social sea representativa de la sociedad y, por tanto, mejor. Durante la charla, se llevan a cabo dinámicas de grupo y se invita a los alumnos a representar situaciones y a reflexionar sobre la época y el contexto. En una segunda parte, además, los estudiantes emulan la investigación presentada usando metodologías activas, como la indagación o el *design thinking*. Finalmente, se propone al docente acciones posteriores (realización de póster, vídeos o presentaciones) para concluir el trabajo en el aula. Todo ello para despertar en nuestros escolares la vocación científica.

DESTINADO A:

Alumnado de 5º y 6º de Educación Primaria

OBJETIVOS:

- Conocer mujeres STEM y la relevancia de sus investigaciones recientes.
- Sensibilizar a los niños sobre la importancia de la ciencia y la tecnología en nuestras vidas y la contribución de las mujeres a este desarrollo cultural y social.
- Desarrollar la competencia STEM en el alumnado utilizando metodologías de aprendizaje activas, como la indagación o el *design thinking*.

LUGAR:

Centro escolar participante

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Un grupo clase. Cada centro podrá solicitar la realización del taller para cada uno de los cursos de un nivel.

DURACIÓN:

2 sesiones de 50 minutos cada una (impartidas en días distintos)

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

MATERIAL QUE SE APORTA:

- El que se requiera para la sesión taller en la que se replica un experimento o desarrollo científico.
- Sugerencias didácticas para el profesorado para que puedan realizar una tercera sesión a modo de conclusión.

OBSERVACIONES:

Esta actividad se realiza gracias a la colaboración de la Fundación Margarita Salas y de la Delegación de Innovación, Digitalización Urbana, Promoción de la Inversión Tecnológica y Empresarial, y Captación de Inversiones.

Programa Educativo para la Innovación y la Sostenibilidad “PEPIS”

Este programa contempla actividades a desarrollar en tres modalidades diferentes:

1. Actividad en el showroom (Centro Tecnológico para la Sostenibilidad) y visita al Polo de Contenidos Digitales.

DESCRIPCIÓN:

En primer lugar, se desarrollará una sesión informativa en la que el alumnado recibirá información sobre tecnologías innovadoras e inteligentes, haciendo hincapié en los proyectos relacionados con la ciudad de Málaga. Se incluirán, además, actividades interactivas basadas en metodologías de trabajo cooperativo y dinámicas grupales. Tras una pausa para el desayuno del alumnado, se procederá al desplazamiento al Polo de Contenidos Digitales, en la que los escolares serán organizados en dos grupos: uno realizará una visita guiada por las instalaciones, mientras que el otro participará en una experiencia interactiva centrada en la prueba de videojuegos, en la que podrán explorar y jugar con distintos juegos en su versión beta que se han sido creados por desarrolladores del Polo Digital. Finalizadas ambas actividades, los grupos intercambiarán roles para garantizar una participación equitativa.

En el caso de que sean dos clases las que asisten a la actividad, estas deberán turnarse de forma que, mientras un primer grupo empieza con la sesión informativa, el otro realiza la visita al Polo y tras el descanso se intercambian.

DESTINADO A:

Alumnos de 2º y 3º ciclo de Educación Primaria, Educación Secundaria, Bachillerato y Ciclos Formativos

OBJETIVOS:

- Comprender el concepto de sostenibilidad desde una perspectiva urbana.
- Conocer las tecnologías aplicadas a la mejora de la ciudad y el bienestar ciudadano.
- Analizar experiencias locales reales vinculadas a la transición ecológica y digital de Málaga.

- Estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la implicación del alumnado en propuestas de mejora.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cultura de participación activa.
- Conocer las instalaciones del Polo Digital y la actividad que se desarrolla en el mismo.
- Acercar el mundo de las nuevas tecnologías y del emprendimiento.

CALENDARIO:

De noviembre a junio

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

3 horas (75 min sesión informativa + 30 min descanso/desayuno + 75 min visita al Polo)

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

2 clases máximo (alrededor de 50 alumnos + profesores/tutores)

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro Tecnológico para la Sostenibilidad y Polo de Contenidos Digitales
Avda. Sor Teresa Prat, 15

DESPLAZAMIENTO:

Por cuenta del centro educativo

COLABORA:

Delegación de Innovación, Digitalización Urbana, Promoción de la Inversión Tecnológica y Empresarial, y Captación de Inversiones
Polo de Contenidos Digitales

OBSERVACIONES:

La visita al Polo de Contenidos Digitales se realiza en colaboración con las empresas alojadas en él, las cuales aportan contenidos en la actividad. Para más información: <https://polodigital.eu>

2. Tecnologías innovadoras. Charla informativa en los centros escolares

DESCRIPCIÓN:

Consiste en una sesión informativa donde los escolares recibirán información sobre las diferentes tecnologías innovadoras e inteligentes, haciendo hincapié en los proyectos relacionados con la ciudad de Málaga. Además, se realizarán actividades interactivas de trabajo en grupo, con el objetivo de sensibilizar y concienciar a los alumnos, incidiendo en la aplicación de la tecnología para mejorar el uso de la energía, sus formas de generación y su control.

DESTINADO A:

Alumnos de 2º y 3º ciclo de Educación Primaria, Educación Secundaria, Bachillerato y Ciclos Formativos

OBJETIVOS:

- Comprender el concepto de sostenibilidad desde una perspectiva urbana.
- Conocer las tecnologías aplicadas a la mejora de la ciudad y el bienestar ciudadano.
- Analizar experiencias locales reales vinculadas a la transición ecológica y digital de Málaga.
- Estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la implicación del alumnado en propuestas de mejora.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cultura de la participación activa.

CALENDARIO:

De noviembre a junio

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1 hora

NÚMERO DE PARTICIPANTES POR ACTIVIDAD:

El aforo del salón de actos o del espacio destinado para impartir la actividad

LUGAR DE REALIZACIÓN:

En el centro educativo participante

OBSERVACIONES:

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

COLABORA:

Delegación de Innovación, Digitalización Urbana, Promoción de la Inversión Tecnológica y Empresarial y Captación de Inversiones

3. Tecnologías innovadoras. Actividad on line

DESCRIPCIÓN:

Los escolares realizarán una sesión informativa de manera online en la que recibirán información sobre las diferentes tecnologías innovadoras e inteligentes, haciendo hincapié en los proyectos relacionados con la ciudad de Málaga, desde un aula TIC de su propio centro. La visita telemática será interactiva y se utilizarán herramientas como juegos, preguntas tipo test o encuestas.

DESTINADO A:

Alumnos de 2º y 3º ciclo de Educación Primaria, Educación Secundaria, Bachillerato y Ciclos Formativos

OBJETIVOS:

- Comprender el concepto de sostenibilidad desde una perspectiva urbana.
- Conocer las tecnologías aplicadas a la mejora de la ciudad y el bienestar ciudadano.
- Analizar experiencias locales reales vinculadas a la transición ecológica y digital de Málaga.
- Estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la implicación del alumnado en propuestas de mejora.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cultura de la participación activa.

CALENDARIO:

De noviembre a junio

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1 hora

NÚMERO DE PARTICIPANTES POR ACTIVIDAD:

1 clase (alrededor de 25 alumnos)

LUGAR DE REALIZACIÓN:

En el centro educativo participante

COLABORA:

Delegación de Innovación, Digitalización Urbana, Promoción de la Inversión Tecnológica y Empresarial y Captación de Inversiones

Centro de Ciberseguridad de Andalucía. Usa la tecnología de forma segura y responsable

DESCRIPCIÓN:

Las actividades constarán de una charla y una actividad interactiva (juego o similar), adecuadas a la edad del alumnado asistente, seguida de una visita a las instalaciones del Centro de Ciberseguridad de Andalucía.

A grandes rasgos, los objetivos de las actividades serán:

- 3º a 4º de Primaria

A estas edades, los niños y las niñas están comenzando a usar Internet y las nuevas tecnologías.

En esta actividad se tratará sobre cómo actuar cuando se usa Internet y la importancia de contar con una persona adulta que supervise su actividad y les proteja, así como sobre la existencia de contenidos inadecuados para su edad y cómo actuar ante ellos.

- 5º de Primaria a 2º de ESO

A estas edades, Internet comienza ya a formar parte de la vida diaria de las personas. En esta actividad, se les ofrecerá orientación sobre el uso seguro y responsable de las nuevas tecnologías y sobre cómo proteger su intimidad y por qué deben hacerlo.

- 3º de ESO a 2º de Bachillerato

A estas edades, ya se ha consolidado el uso de Internet y la componente social comienza a cobrar cada vez más fuerza. La actividad se centrará en la necesidad de protegerse y proteger la intimidad y de tener un respeto mutuo en todas las interacciones.

En todos estos grupos, también se tratará sobre lo que es la Ciberseguridad y se tratará de despertar el interés por esta área de conocimiento.

DESTINADO A:

Alumnado de 2º y 3º ciclo de Educación Primaria, 3º y 4º de ESO y Bachillerato, Ciclos Formativos

OBJETIVOS:

- Fomentar un uso seguro y responsable de las nuevas tecnologías por parte del alumnado asistente y de su entorno familiar.
- Despertar vocaciones e interés por la ciberseguridad como actividad y como posible salida profesional.

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1,5 horas (para Educación Primaria)

2,5 horas (para ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos)

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Máximo 60 personas

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro de Ciberseguridad de Andalucía

Paseo del Muelle 2. Puerto de Málaga. 29015 - Málaga.

<https://maps.app.goo.gl/ufjEeGEz9XPEZz2g7>

DESPLAZAMIENTO:

Por cuenta del centro educativo

OBSERVACIONES:

Estos talleres se realizan gracias a la colaboración del Centro de Ciberseguridad de Andalucía de la Junta de Andalucía.

PARA MÁS INFORMACIÓN:

Enrique Rando González

Tlf: 671 593 285

e-mail: info.cian@juntadeandalucia.es

42 Málaga Fundación Telefónica

42 es un campus de programación sin clases, sin libros, sin límite de edad, abierto 24/7 y gratuito. Un modelo pedagógico pionero basado en el aprendizaje entre pares y la gamificación, donde cada estudiante marca libremente su ritmo de aprendizaje y en el que prima el trabajo colaborativo, el esfuerzo y la constancia.

42 prepara a los estudiantes en los nuevos perfiles digitales que demanda el mercado laboral como son ciberseguridad, programación, blockchain etc y soft skills como comunicación, liderazgo o trabajo en equipo entre otras.

Actividad 1: Experiencia inmersiva de Inteligencia Artificial para personas no programadoras

DESCRIPCIÓN

En esta actividad entrenaremos nuestra propia Inteligencia Artificial y veremos cómo funciona realmente.

DESTINATARIOS:

4º E.S.O, Bachillerato y FPs no técnicos

OBJETIVOS:

- Conocer un modelo innovador de aprendizaje como 42.
- Entender cómo funciona la IA a través de distintas aplicaciones y crear modelos de imágenes con Teachable Machine para entender cómo funciona la inteligencia artificial, con especial foco en los sesgos de estos sistemas.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

3 horas

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Máximo 90 escolares, mínimo 30 escolares

Actividad 2: Experiencia inmersiva SinergIA

DESCRIPCIÓN:

En esta actividad entrenaremos trabajaremos Shell, HTML, CSS, JavaScript e IA. Una experiencia para clases de la rama de informática.

OBJETIVOS:

- Conocer un modelo innovador de aprendizaje como 42.
- Creación de una web que incorpora un modelo de IA creado con Teachable Machine. Implica trabajar con la Shell + Taller inmersión IA + Web (HTML, CSS y JS)

DESTINATARIOS:

Alumnado de FPs con componente tecnológico

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

3 horas

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Máximo 90 escolares, mínimo 30 escolares

Actividad 3: Experiencia inmersiva de ciberseguridad para no programadores

DESCRIPCIÓN:

En esta actividad aprenderemos cómo hacer un uso seguro de Internet y veremos algunas de las vulnerabilidades a las que nos exponemos cada día.

OBJETIVOS:

- Conocer un modelo innovador de aprendizaje como 42.
- Resolver una serie de retos relacionados con la ciberseguridad como hilo conductor.

DESTINATARIOS:

Bachillerato, FPs no técnicos y FPs técnicos

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

3 horas

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Máximo 90 escolares, mínimo 30 escolares

Actividad 4: Experiencia inmersiva de diseño Web

DESCRIPCIÓN:

En esta actividad veremos las bases para saber cómo crear una página web.

OBJETIVOS:

- Conocer un modelo innovador de aprendizaje como 42.
- Aprender a través de la experiencia en los ordenadores las bases para el desarrollo de una página web.

DESTINATARIOS:

Bachillerato, FPs no técnicos y FPs técnicos

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

3 horas

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Máximo 90 escolares, mínimo 30 escolares

Para los cuatro talleres

DESPLAZAMIENTO:

Por cuenta del centro educativo

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Avenida Sor Teresa Prat, 15 (Complejo Tabacalera). Edificio Polo Digital
29003 Málaga

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

OBSERVACIONES:

Estos talleres se realizan gracias a la colaboración de 42 Málaga Fundación Telefónica.

Más información a través del correo: staff2.42malaga@fundaciontelefonica.com

EMPRENDIMIENTO Y ECONOMÍA



TALLERES DE CULTURA EMPRENDEDORA

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 aún 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.

La Máquina de la Felicidad

ACTIVIDAD:

El alumnado tiene que crear un proyecto real o imaginario “La Máquina de la Felicidad”, donde el objetivo es hacernos más felices. Taller creado para formar a los Teenbizzers en los conceptos básicos del emprendimiento, el trabajo en equipo y la presentación pública. Además, durante esta actividad **visitan las instalaciones y empresas alojadas en Promálaga I+D**, para conocer el día a día de un emprendedor. Posteriormente **se graban en vídeo los proyectos creados y se suben a la web de Teenbizz** donde se vota al **mejor de ellos**, el cual recibirá en la Gala de Emprendedores su galardón.

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:

50 escolares

DURACIÓN:

4 horas

CALENDARIO:

De noviembre de 2025 a abril de 2026

LUGAR:

En las instalaciones y empresas alojadas en Promálaga I+D, Polígono Industrial Santa Cruz. Calle Gitanilla, nº 17. 29004.

MATERIAL QUE SE APORTA:

Durante los talleres se aporta todo el material necesario para elaborar “La Máquina de la Felicidad” y la grabación de los proyectos creados, así como el desayuno para el alumnado participante.

TRANSPORTE:

Esta actividad incluye servicio de transporte.

OBSERVACIONES:

Cada grupo graba un vídeo de su proyecto en la propia actividad. Será necesaria una **autorización expresa** por parte de los responsables legales de los menores participantes para poder hacer uso de sus imágenes, **previo a la realización del taller.**

El centro debe aportar un aula con ordenador, proyector y/o pizarra digital y acceso a internet.

La autorización estará disponible para su descarga en la web del Área de Educación www.educacion.malaga.eu

COLABORA:

Esta actividad se realiza en colaboración con Promálaga.

Smart City

ACTIVIDAD:

El alumnado trabajará en sus propios centros en proyectos relacionados con la 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 Teenbizzers 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 graba en vídeo los proyectos creados y se suben a la web de **Teenbizz** donde se vota al mejor de ellos. Los miembros del equipo ganador de Smart City disfrutarán de un premio que recibirán en la Gala de Emprendedores.

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.

DESTINADO A:

Escolares de 1º y 2º de Educación Secundaria

NÚMERO DE ESCOLARES:

Un grupo clase

DURACIÓN:

2 horas y media

CALENDARIO:

De noviembre de 2025 a abril de 2026

LUGAR:

En el centro escolar

MATERIAL QUE SE APORTA:

Durante los talleres se aporta todo el material necesario para elaborar el prototipo de Smart City y la grabación de los proyectos creados.

El centro debe aportar un aula con ordenador, proyector y/o pizarra digital y acceso a internet.

OBSERVACIONES:

Cada grupo graba un vídeo de su proyecto en la propia actividad. Será necesaria una **autorización expresa** por parte de los responsables legales de los menores participantes para poder hacer uso de sus imágenes, **previo a la realización del taller.**

La autorización estará disponible para su descarga en la web del Área de Educación www.educacion.malaga.eu

COLABORA:

Esta actividad se realiza en colaboración con Promálaga.

Mi idea de Empresa

ACTIVIDAD:

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 equipo ganador recibirá una Tablet modelo iPad para cada miembro del grupo.

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 video de una duración máxima de dos minutos**, donde exponen su idea de negocio y describen en qué consistirá su proyecto empresarial. El equipo creador de la idea no podrá superar los 3 integrantes.

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:

4º curso de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato

NÚMERO DE ESCOLARES POR TALLER:

Un grupo clase

DURACIÓN:

3 sesiones de 2 horas por taller

Sesión I: Teoría y práctica sobre creación de empresas. Imaginando mi idea de negocio.

Sesión II: Teoría y práctica sobre contenido audiovisual para la elaboración y montaje del vídeo con la idea empresarial de su proyecto de negocio.

Sesión III: Práctica sobre elaboración y presentación de proyectos e información sobre recursos y ayudas empresariales.

CALENDARIO:

De noviembre de 2025 a abril de 2026

LUGAR:

En el centro escolar

OBSERVACIONES:

El centro debe aportar un aula con ordenador, proyector y/o pizarra digital y acceso a internet.

Las tres sesiones deben ser realizadas por el mismo grupo-clase siendo **indispensable** la participación del **profesor-a** en el taller para la **guía y coordinación** de proyectos a presentar. Sería óptimo que dicho profesorado sea de los que trabajan asignaturas curriculares de contenido empresarial o similar.

Cada centro educativo participante debe presentar al menos **3 proyectos por clase**.

Plazo de entrega de proyectos: máximo 15 días tras la finalización del taller.

Sobre los proyectos en formato vídeo:

- 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** y correctos 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, **previo a la realización del taller**.
- La autorización estará disponible para su descarga en la web del Área de Educación www.educacion.malaga.eu

COLABORA:

Esta actividad se realiza en colaboración con el Instituto Municipal para la Formación y el Empleo IMFE.

ACTO DE ENTREGA DE PREMIOS “Gala de Emprendedores”

En el último trimestre y en horario de mañana, se realizará el acto de entrega de premios de los proyectos presentados en las siguientes actividades:

- La Máquina de la Felicidad
- Smart City
- Mi Idea de Empresa

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

Los proyectos presentados de La Máquina de la Felicidad y Smart City serán seleccionados por votación a través de la participación en la página web de **Teenbizz**.

El proyecto ganador de “La Mejor Idea Empresarial” será seleccionado por un jurado específico tal como se establece en las bases de la convocatoria de dicho premio, dándose a conocer la propia gala. Podrán consultar dichas bases reguladoras en la web del IMFE y en el siguiente enlace: <https://imfe.malaga.eu/empresas/programa-cultura-emprendedora/>

Los ganadores de La Máquina de la Felicidad disfrutarán como premio, de una visita al Sea Life + Bioparc o similar para toda la clase que serán igualmente serán los asistentes a la gala junto con su docente.

Los ganadores de Smart City disfrutarán de una actividad multiaventura o similar exclusivo para el grupo ganador que serán, junto a su grupo-clase, los asistentes a la gala acompañados por su docente.

En relación a la Mejor Idea Empresarial acuden a la gala el “alumnado que presenta vídeo” junto con su docente. Todos los centros que participen en el Premio a la Mejor Idea Empresarial recibirán un diploma de participación nominativo, al igual que los miembros de los equipos finalistas y el propio equipo ganador.

El equipo recibirá una Tablet modelo Ipad para cada miembro del grupo.

El centro ganador recibe un trofeo acreditativo del premio “La Mejor Idea Empresarial”

TALLERES DE ECONOMÍA “FINANZAS PARA MORTALES”

Estos talleres se realizan gracias a la colaboración de SANFI – FUNDACIÓN UCEIF – BANCO SANTANDER

Financieros del futuro I

DESCRIPCIÓN:

En este taller nuestras niñas y niños aprenderán sobre el dinero: qué es, cómo funciona, cómo se ve, la importancia del euro y, además, descubrirán algunos trucos para ahorrar.

DESTINATARIOS:

Alumnado de 1º y 2º Primaria

OBJETIVOS:

- Aprender de dónde viene el dinero.
- Explorar los conceptos financieros básicos de una manera divertida y educativa.

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

50 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Un grupo-clase

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro escolar

Financieros del Futuro II

DESCRIPCIÓN:

Saber sobre los ingresos y el sueldo, comprendiendo cómo se gana dinero y las distintas formas de usarlo. Aprender acerca de los bancos y su posible utilidad social, por qué los adultos los utilizan.

DESTINATARIOS:

3º y 4º de Educación Primaria

OBJETIVOS:

- Aprender de dónde viene el dinero, ingresos y sueldo
- Explorar los conceptos financieros básicos de una manera divertida y educativa.

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

50 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Un grupo-clase

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro escolar

Aprendiendo a ahorrar

DESCRIPCIÓN:

Taller que trata sobre los usos del dinero, su consumo y su ahorro, consejos y claves para hacer un buen uso del mismo y mantener así una buena economía.

DESTINATARIOS:

Alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y Formación Profesional Básica

OBJETIVOS:

- Concienciar a los beneficiarios del uso responsable del dinero, su consumo y su ahorro
- Conocer las claves para tener una buena economía

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

50 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Este taller se puede impartir para varios grupos hasta completar el aforo del salón de actos

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro escolar

Cuentas y tarjetas bancarias

DESCRIPCIÓN:

Mediante este taller conoceremos todo lo que necesitamos saber sobre el uso adecuado de las cuentas y tarjetas bancarias.

DESTINATARIOS:

Alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y Formación Profesional Básica

OBJETIVO:

- Proporcionar al alumnado la información necesaria para dar un uso adecuado y seguro de las cuentas y tarjetas bancarias.

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

50 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Este taller se puede impartir para varios grupos hasta completar el aforo del salón de actos.

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro escolar

Cajeros automáticos y banca online

DESCRIPCIÓN:

Quieres hacer un uso adecuado de los cajeros automático y saber moverte en la banca online, si es así, este es tu taller.

DESTINATARIOS:

Alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y Formación Profesional Básica

OBJETIVO:

- Proporcionar al alumnado la información necesaria para dar un uso adecuado y seguro de los cajeros automáticos y banca online.

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

50 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Este taller se puede impartir para varios grupos hasta completar el aforo del salón de actos.

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro escolar

¿Empleado o auto empleado?, he ahí la cuestión

DESCRIPCIÓN:

¿Conoces las ventajas o desventajas de ser empleado o auto emplearse o las diferentes cuotas de autónomos? Te lo explicamos.

DESTINATARIOS:

Alumnado de Bachillerato y Formación Profesional Grado Medio

OBJETIVO:

- Proporcionar al alumnado información necesaria para elegir sobre su futuro laboral

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

50 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Este taller se puede impartir para varios grupos hasta completar el aforo del salón de actos.

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro escolar

Nóminas y facturas

DESCRIPCIÓN:

Con este taller podrás descubrir las diferencias entre nómina y factura, sus ventajas y desventajas o cuál elegir según tu futura situación laboral

DESTINATARIOS:

Alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y Formación Profesional Básica

OBJETIVOS:

- Proporcionar al alumnado información necesaria para su futuro laboral
- Saber diferenciar entre nóminas y facturas y sus ventajas

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

50 minutos

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Este taller se puede impartir para varios grupos hasta completar el aforo del salón de actos.

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Centro escolar

MÁS TALLERES



Jugamos con las matemáticas y el ajedrez

Los talleres de ajedrez son una gran herramienta para contribuir a aumentar la capacidad de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes. En el ajedrez, los alumnos y alumnas desarrollan habilidades matemáticas fundamentales, como la capacidad de contar, sumar, restar, multiplicar y dividir de manera rápida y precisa. El cálculo mental se refuerza a medida que los jugadores avanzan en su comprensión del juego y se enfrentan a desafíos cada vez más complejos ya que con la práctica continua de este juego, el cerebro predispone sus habilidades para resolver dichos problemas.

OBJETIVOS

- Potenciar las habilidades cognitivas y fomentar el pensamiento crítico.
- Mejorar el aprendizaje matemático del alumnado.
- Fomentar la resolución de problemas matemáticos de manera intuitiva.

DESTINADO A:

Educación Primaria

Nº DE ESCOLARES:

Un grupo clase (tres talleres por centro a lo largo de la mañana)

DURACIÓN:

1 hora

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar

LUGAR:

Centro escolar

Manejando mi estrés. Talleres de relajación

Un taller eminentemente práctico, dinámico y participativo donde realizar y aprender una serie de técnicas que lleve a una reducción del estrés a la vez que tener un espacio donde poder tomar conciencia sin juicio de su estado emocional y físico, cuerpo-mente. Igualmente, se les ofrecerá a los participantes de cada taller, ejercicios que puedan poner en práctica en su día a día. El propósito de este taller es, por un lado, enseñar y realizar una serie de ejercicios de atención, concentración y conciencia, técnicas de relajación, meditaciones guiadas... que ayuden a manejar el estrés, y por otro, entregar a los participantes una serie de ejercicios de reducción del estrés que le sirvan de herramienta para poder utilizarlos en su vida cotidiana.

OBJETIVOS:

- Fomentar estados de bienestar
- Aprender técnicas de relajación para poder utilizarlas por sí mismos.
- Comprobar en uno mismo, las ventajas de realizar entrenamiento en técnicas de relación, atención plena, respiración...
- Disminuir el estrés, mejorar la concentración, reducir el cansancio, dormir mejor.
- Tomar conciencia de mi propio cuerpo y de mis emociones
- Aprender a valorar la atención y el silencio como parte del bienestar personal.

DESTINADO A:

Centros de Educación Permanente

Nº DE ALUMNOS-AS:

Un grupo clase (máximo 25 alumnos)

DURACIÓN:

Dos sesiones de 2 horas

CALENDARIO:

De noviembre de 2025 a abril de 2026

LUGAR:

Espacio amplio: gimnasio, salón de actos o similar