

TALLERES EDUCATIVOS/ (IN)-FORMATIVOS



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 sobre el nuevo modelo de FP que empezará a impartirse este curso.

Reseñamos de manera especial el bloque de talleres destinados a los centros de educación permanente en el que se ofrecen una gran variedad de temas que se unen a otras actividades incluidas en otros programas.



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 24/25 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 un equipo de profesionales en la materia y contará, en la medida de lo posible, 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 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).

NÚMERO DE ESCOLARES PARTICIPANTES:

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

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

El Polo Digital de Málaga. Un espacio de innovación (visita y taller)

DESCRIPCIÓN:

Visita guiada a las instalaciones de Polo Nacional de Contenidos Digitales en el Conjunto Tabacalera, en el que se hace un recorrido general y que incluye una actividad interactiva.

DESTINATARIOS:

Escolares de 5º y 6º de Primaria y alumnado de ESO.

OBJETIVOS:

- 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 en edades tempranas.

CALENDARIO:

De octubre a junio.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1 hora y 30 minutos.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

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

LUGAR DE REALIZACIÓN:

En Polo Nacional de Contenidos Digitales. Avenida Sor Teresa Prat, 15. Edificio Polo Digital.

DESPLAZAMIENTO:

Por cuenta del centro educativo.

OBSERVACIONES:

Puede obtener más información sobre la visita en: hola@polodigital.eu

Tif.:952026969

Actividad realizada en colaboración con las empresas alojadas en el Polo, las cuales aportan contenidos en la actividad interactiva. Para más información sobre Polo: <https://polodigital.eu>

El Centro de Información sobre la Innovación Tecnológica para la Sostenibilidad Ambiental visita tu centro

DESCRIPCIÓN:

Charla coloquio en la que se informa sobre la aplicación de las nuevas tecnologías para la mejora del ciclo de la energía desde su generación hasta su consumo.

Durante las actividades se aporta formación práctica relacionada con las nuevas tecnologías y soluciones innovadoras, así como su impacto en la sociedad. En esta actividad se aporta información sobre los efectos que produce un mal uso de la energía sobre el medio ambiente, especialmente la generada utilizando combustibles fósiles. Se incidirá en cómo se puede actuar de manera más eficiente en nuestro día a día en el hogar, la escuela, el trabajo, el ocio o el transporte para poder reducir las emisiones de CO₂ y los gases contaminantes vinculados al consumo energético excesivo.

Reciben además, información sobre las formas tradicionales de generación de energía (combustibles fósiles principalmente) y la generación mediante energías renovables, mucho menos contaminantes, no emisoras de CO₂ y respetuosas con el medio ambiente.

Igualmente, en estas actividades comprueban las emisiones de CO₂ y el efecto contaminante que produce la utilización de los medios de transporte tradicionales en el medioambiente. Igualmente, conocerán las características más relevantes de los automóviles eléctricos y las ventajas que conlleva su utilización sobre la sostenibilidad y eficiencia del conjunto de la ciudad. De forma general, en todas las actividades se utilizan dinámicas de trabajo en grupo y se incide en la aplicación de la tecnología para mejorar la utilización de la energía, sus formas de generación y su control.

DESTINADO A:

Alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria, Educación Secundaria, Bachillerato y Ciclos Formativos.

OBJETIVOS:

- Dar información sobre las tecnologías y la implantación de soluciones innovadoras.
- Crear conciencia medioambiental a los escolares sobre los efectos que produce un mal uso de la energía, así como la formación sobre el uso saludable de las tecnologías.
- Dar a conocer al alumnado las formas tradicionales de generación de energía y la generación mediante energías renovables.

LUGAR:

En el centro escolar participante.

NÚMERO DE ESCOLARES:

El aforo del salón de actos.

DURACIÓN:

1 hora 30 minutos. Presentación online con Genially.

OBSERVACIONES:

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

COLABORA:

Centro de Información sobre la Innovación Tecnológica para la Sostenibilidad.

Área de Innovación y Nuevas Tecnologías.

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 (o incluso antes, si se considera interesante)
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, Educación Secundaria y Bachillerato.

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:

2,5 horas.

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:

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.

LUGAR DE REALIZACIÓN:

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

DESPLAZAMIENTO:

A cargo del centro educativo.

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 FP con componente tecnológico.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

3 horas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Máximo 90 escolares.

Actividad 3: Experiencia inmersiva de ciberseguridad para no programadorxs

DESCRIPCIÓN:

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

OBJETIVOS:

- Conocer un modelo innovador de aprendizaje como 42.
- Resolver un reto a modo Scape Room con la ciberseguridad como hilo conductor

DESTINATARIOS:

Bachillerato, FP no técnico y FP técnico.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

3 horas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Máximo 90 escolares.

Actividad 4: Experiencia inmersiva de diseño Web

DESCRIPCIÓN:

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

OBJETIVOS:

- Conocer un modelo innovador de aprendizaje como 42.
- Resolver un reto a modo Scape Room con la ciberseguridad como hilo conductor.

DESTINATARIOS:

Bachillerato, FP no técnico y FP técnico.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

3 horas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Máximo 90 escolares.

Para los cuatro talleres

DESPLAZAMIENTO:

Por cuenta del centro educativo

Dirección:

Avenida Sor Teresa Prat, 15 (Complejo Tabacalera)

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@](mailto:staff2.42malaga@fundaciontelefonica.com)

[fundaciontelefonica.com](mailto: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.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

50 escolares.

DURACIÓN:

4 horas.

CALENDARIO:

De noviembre de 2024 a abril de 2025.

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 2024 a abril de 2025.

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 vídeo de una duración máxima de dos minutos, donde exponen su idea de negocio y describen en qué consistirá su proyecto empresarial.

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 "empresanden" en su responsabilidad académica.

DESTINADO A:

4º curso de Educación Secundaria Obligatoria, Ciclo Formativo Grado Básico, 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 2024 a abril de 2025.

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.

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

Plazo de entrega de proyectos:

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.

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 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. Todo el alumnado que participe en el Premio a la Mejor Idea Empresarial recibirá un diploma de participación nominativo, al igual que el centro educativo al que pertenecen.

El equipo ganador 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

Controla tu economía: 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:

Alumnos 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

OBSERVACIONES:

Se recomienda impartir los bloques completos a lo largo del curso escolar, dependiendo su orden de la programación educativa del mismo

Entiéndete con los bancos: 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:

Alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y Formación Profesional Básica.

OBJETIVO:

- Proporcionar a los beneficiarios 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.

OBSERVACIONES:

Se recomienda impartir los bloques completos a lo largo del curso escolar, dependiendo su orden, de la programación educativa del mismo.

La economía de un país: principales indicadores

DESCRIPCIÓN:

Descripción de indicadores y ciclos económicos, así como sus tipos.

Los diferentes conceptos a tener en cuenta cuando hablamos de la economía de un país (PIB, desempleo, inflación...)

DESTINATARIOS:

Alumnos de Bachillerato y Formación Profesional Media.

OBJETIVO:

- Conocer y concienciar a cerca del funcionamiento de la economía de un país.

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:

A lo largo del curso escolar.

OBSERVACIONES:

Se recomienda impartir los bloques completos a lo largo del curso escolar, dependiendo su orden de la programación educativa del mismo.

El mundo laboral. Tengo un proyecto en mente. ¿Emprendemos?

DESCRIPCIÓN:

Este taller trata de la economía en el mundo laboral, ofrecer la información necesaria para saber lo que necesitamos para montar una empresa.

DESTINATARIOS:

Alumnos de Bachillerato y Formación Profesional Media.

OBJETIVO:

- Informar a los estudiantes de todo lo necesario a tener en cuenta a la hora de montar su propia empresa.

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.

OBSERVACIONES:

Se recomienda impartir los bloques completos a lo largo del curso escolar, dependiendo su orden de la programación educativa del mismo.



MÁS TALLERES

Habilidades sociales

Es un taller vivencial en el que se fomenta el desarrollo de la comunicación personal para perder la vergüenza de hablar en público y dirigirse a los demás con calma manteniendo la armonía grupal.

OBJETIVOS:

- Que el alumnado adquiera nociones básicas teóricas y prácticas para perder el miedo a hablar en público.
- Aprender a captar la atención del público durante el mensaje que se está transmitiendo.
- Como hablar en público sobre cualquier tema y realizar prácticas de desinhibición para perder el miedo a dirigirse a los demás con educación y empatía despertando el interés de la audiencia.

- Preparar un discurso de interés para la clase.
- Prácticas de lectura individual de los discursos preparados y corrección de errores.

DESTINADO A:

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

NÚMERO DE ESCOLARES:

Un grupo clase

DURACIÓN:

2 horas

Medios de Comunicación

El papel que tienen los medios de comunicación en nuestra sociedad es fundamental para estar informados de lo que ocurre a nuestro alrededor. Al mismo tiempo, hay tanta información disponible que no tenemos tiempo para digerir todo lo que nos está llegando. Por ello es necesario aprender a filtrar los contenidos que por una parte la televisión, la radio y los periódicos emiten constantemente y por otra, la tecnología de Internet que permite comunicarnos mediante el móvil, el ordenador y las redes sociales.

OBJETIVOS:

- Fomentar actitudes crítico-constructivas frente a los medios de comunicación de masas.
- Hacer un buen uso de Internet, móvil y televisión e informar de los peligros de las redes sociales.
- Mensaje, emisor, medio de comunicación y receptor.
- Ventajas e inconvenientes de los medios de comunicación para estar bien informado.
- Elaboración individual de breves noticias actuales y lectura en clase.

DESTINADO A:

Educación Secundaria Obligatoria.

NÚMERO DE ESCOLARES:

Un grupo clase

DURACIÓN:

2 horas

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.

NÚMERO 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.

Cre-Arte

Mediante técnicas artísticas, el alumnado, individual y colectivamente, representará sus sentimientos, emociones y percepciones en la mejora de la calidad de vida en la ciudad mediante obras colectivas de dibujo y pintura, con materiales reciclados.

OBJETIVOS:

- Que el alumnado sea el protagonista de su creativa expresión en la obras a realizar.
- Potenciar el trabajo individual y grupal fomentando la armonía en el trabajo para conseguir las obras artísticas propuestas.

- Realización de bocetos personales de cómo sería la ciudad ideal.
- Elección por grupos de 1 boceto y su plasmación con materiales reciclados.
- Explicación grupal de cada obra realizada.

DESTINADO A:

1º, 2º y 3º ciclo de Educación Primaria.

NÚMERO DE ESCOLARES:

Un grupo clase.

DURACIÓN:

2 horas.



TALLERES PARA LOS CENTROS DE EDUCACIÓN PERMANENTE

Los talleres programados tienen el objetivo fundamental de mejorar conocimientos y competencias que permitan al alumnado de los centros de educación permanente adaptarse a los cambios y evolución de la sociedad, así como contribuir a su desarrollo integral como personas.

Iniciación al inglés

Con los talleres de inglés en aquellos Centros de Educación permanente de personas adultas de la ciudad de Málaga, con el objetivo de ofrecer a las personas interesadas la posibilidad de mejorar conocimientos y competencias que les permita adaptarse a los cambios y evolución de la sociedad, así como contribuir a su desarrollo integral como personas.

OBJETIVOS:

- Adquirir el vocabulario básico y las expresiones más comunes que nos permitan comprender y hacernos comprender en situaciones comunes. Adquirir las nociones gramaticales básicas que nos permitan construir frases de forma sencilla para comunicarnos.
- Conseguir un nivel elemental de comprensión oral y escrita y en expresión e interacción oral y escrita

que permita a los alumnos intercambios comunicativos muy simples y controlados sobre temas familiares y habituales destinados a satisfacer necesidades de tipo inmediato, con hablantes que se esfuerzan en hacerse entender.

Nº DE ALUMNOS-AS:

Un grupo clase. Máximo 25 por grupo

DURACIÓN:

1 hora

CALENDARIO:

De noviembre de 2024 a abril de 2025

LUGAR:

Aula del centro

Informática

Para la realización de estos talleres, se llevarán a cabo sesiones basadas en la enseñanza de una serie de contenidos conceptuales y procedimentales que pretenden dar respuesta a las inquietudes de alumnado. Los contenidos serán abordados gradualmente, estableciéndose una secuencia que permita ir avanzando en complejidad a lo largo de las sesiones.

NÚMERO DE ALUMNOS-AS:

Un grupo clase. Máximo 25 por grupo

DURACIÓN:

1 hora

CALENDARIO:

De noviembre de 2024 a abril de 2025

LUGAR:

Aula del centro

OBJETIVOS:

- Mejorar la formación personal y preparar a los alumnos/as para el uso de ordenadores a nivel básico, su correcto mantenimiento, y la operatividad en entorno de Windows, así como la utilización correcta del paquete office, y la navegación web y correo electrónico.
- Obtener y procesar información en un ordenador, utilizando las funciones básicas de las aplicaciones informáticas de oficina y de los servicios y protocolos propios de una red Intranet/Internet: world wide web, correo electrónico, foros de discusión y charlas.
- Realizar operaciones básicas de lectura y escritura informática, utilizando los servicios y protocolos propios de una red Intranet/Internet: world wide web, correo electrónico, foros de discusión y charlas.
- Manejar las herramientas ofimáticas (procesador de textos, hoja de cálculo, bases de datos y presentaciones gráficas), e Internet, comprendiendo su estructura y funcionamiento, así como diseñar e implementar una red de área local sencilla.

NÚMERO DE ALUMNOS-AS:

Un grupo clase. Máximo 25 por grupo

DURACIÓN:

1 hora

CALENDARIO:

De noviembre de 2024 a abril de 2025

LUGAR:

Aula del centro

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

NÚMERO DE ALUMNOS-AS:

Un grupo clase. Máximo 25 por grupo.

DURACIÓN:

2 horas.

CALENDARIO:

De noviembre de 2024 a abril de 2025.

LUGAR:

Espacio amplio: gimnasio, salón de actos o similar.

Historias a la carta. Taller de escritura creativa

DESCRIPCIÓN:

Se trata de un taller de escritura creativa que pretende visibilizar las bondades del género epistolar. Se realizarán distintas actividades: lectura en voz alta de una carta, explicación de las partes y estructura de una carta, lecturas colaborativas de textos epistolares, propuesta de escritura sobre distintas propuestas temáticas, etc.

En este taller se trata de recuperar la correspondencia de autoras clásicas como Emilia Pardo Bazán o los autores del 27.

OBJETIVOS:

- Animar al alumnado a volcar en el papel sus ideas, sentires y emociones (existe algo más que el WhatsApp)
- Favorecer la concreción y la precisión del lenguaje
- Conocer la estructura de una carta
- Desarrollar la habilidad de expresar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma escrita

CALENDARIO:

A lo largo del curso escolar.

NÚMERO DE ESCOLARES POR ACTIVIDAD:

Un grupo clase.

DURACIÓN:

1 hora.

LUGAR:

Aula o biblioteca del centro escolar.

Taller “Cero desperdicio de alimentos en los hogares malagueños (impartido por personal de BANCOSOL)”

Ver en programa “Málaga para los escolares”

Riesgos de internet (taller impartido por la Policía Local)

Ver en programa de Convivencia