

## ¿QUIERES CONOCER ALGUNAS TEMÁTICAS? CURSO 2021-2022



### VIAJE AL INFINITO

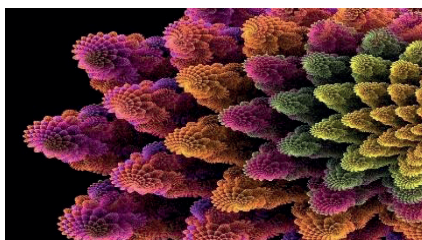
*” Todo lo que puede ser imaginado es real”.*

*Pablo Picasso*

El objetivo de este taller es fomentar la experiencia plástica como medio de expresión.

El arte nos ofrece un marco en el cual emociones, deseos, miedos, ideas y sueños cobran forma mediante un lenguaje no verbal. Favorece y refuerza el intercambio así como el acercamiento entre los participantes. La creación se convierte en una herramienta de comunicación social, diversión y evolución personal.

A través de la experiencia plástica descubrimos nuevas estrategias de comunicación y convivencia.



### GEOMETRÍA FRACTAL Y MEDIOAMBIENTE. BIOMIMÉTICA

«Nadie que no esté familiarizado con los fractales será considerado culto, científicamente, el día de mañana»

John Wheeler

En este curso investigaremos las diferentes “soluciones fractales” que los organismos vivos han adoptado a lo largo de millones de años para adaptarse al medio y sobrevivir en un entorno competitivo y cambiante. Utilizaremos lo aprendido para contribuir a la solución de alguno de los principales problemas medioambientales a los que nos enfrentamos.

Las conexiones didácticas entre diferentes áreas permitirán que nuestros alumnos sean capaces de encontrar soluciones creativas a los problemas que se les presenten.



## NEUROECONOMÍA/ NEUROMARKETING

“Más del 90% de las decisiones que tomamos son inconscientes”

Aldo Rustichin

Es un hecho que la relación de las empresas con sus clientes está cambiando debido fundamentalmente a la transformación digital, ésta ha hecho cada vez más exigentes a los consumidores e internet ha supuesto un altavoz a sus demandas. Pero los nuevos emprendedores tendrán que ir un paso más allá y ser capaces no sólo de satisfacer sus demandas desde el entorno digital, como estamos haciendo hasta ahora, tiene que ser capaces de satisfacer sus necesidades y la mayoría de éstas se generan de forma no consciente. La neurociencia ha demostrado que las emociones y heurísticos tienen mucho que decir en el nuevo modelo de la toma de decisiones.

Para ello trabajaremos una de las tendencias más innovadoras para mejorar las estrategias de marketing de las empresas el Neuromarketing y lo aplicaremos en el modelo económico del futuro la Neuroeconomía.



## DILEMAS

“Las circunstancias son el dilema ante el cual tenemos que decidirnos. Pero el que decide es nuestro carácter. “

José Ortega Y Gasset

La propuesta “Dilemas” tiene como finalidad reforzar las habilidades de pensamiento con el objetivo de formar individuos que piensen y hablen razonablemente. Se trabajarán particularmente las áreas de comprensión, análisis y solución de problemas, a través de la filosofía, mediante juegos, cuentos, interpretación de obras artísticas...

La filosofía es una disciplina adecuada para lograr un buen desarrollo de la capacidad de pensar llevando a los alumnos a reflexionar sobre temas presentes en todas las otras disciplinas: verdad, identidad, libertad, relación... De esta manera, se trabajarán aspectos de la filosofía reforzando las bases de todo el saber que se inicia con la educación infantil y llega hasta la edad adulta.



## ORQUESTA

*“No se puede tocar una sinfonía solo, se necesita una orquesta para tocarla.” Navjot Singh Sidhu*

*La interpretación musical grupal permite trabajar mejor el ritmo, el pulso, y la interpretación, ya que permite aprender unos de otros y ayudarse gracias a la escucha recíproca continua. De esta manera, los talentos se suman. Se dejan de lado los egos para construir, sumando cada uno lo mejor de sí mismo.*

*Permite desarrollar el pensamiento creativo, y la sensibilidad musical para poder interpretar música de diferentes géneros musicales, aplicando conocimientos musicales y fomentando el aprendizaje significativo.*

## NASA CHALLENGES

“Lo más grande es el espacio porque lo encierra todo”

Tales de Mileto



Nuestros alumnos abordan temáticas tan diversas como robótica, electrónica básica, programación general y principios de inteligencia artificial.

Este nuevo curso pretendemos dar un paso más enfrentándonos a los NASA CHALLENGES. Se trata de participar en los desafíos o retos que NASA propone a nivel mundial para estudiantes y jóvenes aficionados. Ello permitirá a nuestros alumnos, ya adolescentes y con la madurez y experiencia suficiente en desarrollo de proyectos, poner a prueba su capacidad para trabajar en equipo, ateniéndose a plazos de tiempo definidos, aplicando su creatividad y su sentido crítico para alcanzar el objetivo propuesto en cada reto. Si se logra un resultado suficiente, éste podrá ser evaluado por los jueces o mentores de NASA.

La experiencia y conocimientos adquiridos a lo largo de los cursos anteriores en las diferentes áreas permitirá a nuestros alumnos y alumnas a trabajar en un proyecto concreto como auténticos ingenieros.

## MULTISENSE

*“No hay nada en el intelecto que no haya estado antes en los sentidos” Aristóteles*



*Nuestros sentidos nos aportan grandes aprendizajes, es decir, aprendemos a través de lo que olemos, vemos, escuchamos, probamos o tocamos.*

*Los sentidos nos ofrecen toda la información que hay en el medio, buscar factores para una mejor percepción y estimular nuestros sentidos ayudan a trabajar la capacidad de abstracción y obtener más información y más precisa.*

*Se trata de una forma diferente de analizar la información, de percibir las cosas con todos los sentidos y extraer el máximo de información que nos aporta el medio, además saber exteriorizarla a través de diversos medios.*

## ÁREA DE EMPRENDIMIENTO BUSINESS 2030

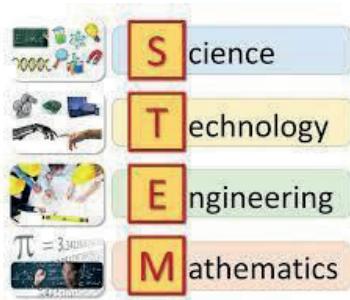
*“Transformar nuestro mundo”*

Es el lema de la Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible.



En el contexto actual resulta imprescindible que los nuevos proyectos emprendedores estén alineados con estos ODS que la comunidad internacional, liderada por Naciones Unidas, definió como metas que debe cumplir la ciudadanía global para poder llegar al año 2030 habiendo mejorado el mundo.

Es importante promover su espíritu crítico, su responsabilidad y compromiso a nivel individual y colectivo para construir un mundo más justo, más equitativo y respetuoso con la diversidad y con el medio ambiente y una de las mejores maneras de hacerlo es desde el emprendimiento. Analizaremos los 17 objetivos y desarrollaremos negocios que puedan conjugar su viabilidad económica con el impacto positivo en la sociedad. Crearemos estrategias donde el mejor marketing serán nuestras acciones. Porque el futuro del mundo está en sus manos.

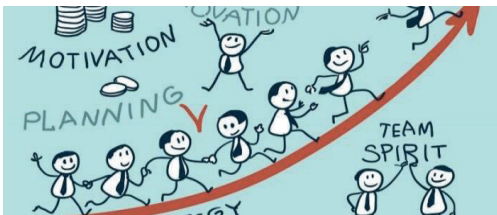


## STEAM VISION

“Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas”

STEAM pretende otorgar una perspectiva creativa y artística a la educación STEM, mediante el trabajo conjunto interdisciplinar y su aplicación a problemas reales, y de este modo, complementar el aprendizaje de contenidos científicos y tecnológicos con el desarrollo de la creatividad puede hacerse patente tanto en el proceso como en el resultado, la solución o el producto. Existen numerosos modelos de comportamientos creativos; el pensamiento lateral y el divergente son claros indicadores de que ha habido procesos de pensamiento creativo.

Entre otros aspectos vamos a potenciar en edades tempranas el desarrollo de la capacidad espacial. La inteligencia espacial se refleja en la capacidad para dibujar, escribir, diseñar, construir objetos tridimensionales, comprender las señales gráficas, orientarse en el espacio, reconocer objetos etc.



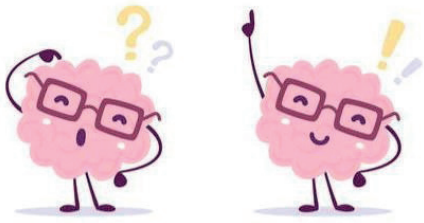
## ART MANAGEMENT

“Ser bueno en los negocios es el tipo de arte más fascinante”

Andy Warhol

Lanzamos una propuesta empresarial donde uniremos el desarrollo artístico con los aspectos económicos y de gestión de una galería de arte. Pondremos en marcha nuestra propia galería física y virtual, esto nos permitirá adoptar diferentes roles, convertirnos en marchantes de arte, y llevar a cabo apasionantes negociaciones y subastas.

Desarrollaremos nuestro plan de negocio y nuestra propia estrategia de marketing digital no sólo para el lanzamiento de nuestro negocio, también para la venta directa de obra original, obra gráfica o merchandising. Definiremos un nuevo concepto de feria /mercado de arte donde crearemos nuestros negocios que aportarán valor a la sociedad basándonos en criterios de sostenibilidad y solidaridad. Fomentando el emprendimiento social del futuro.



## LA AVENTURA DE “APRENDER A PENSAR”

“Todo lo que somos es el resultado de lo que hemos pensado; está fundado en nuestros pensamientos y está hecho de nuestros pensamientos”

Buda

La resolución de problemas se puede definir como la capacidad de identificar un problema, tomar medidas lógicas para encontrar la solución deseada, y supervisar y evaluar la implementación de la solución (UNICEF, 2020).

En la “aventura de aprender a pensar” nos centraremos en la enseñanza de habilidades y estrategias de pensamiento, así como en el pensamiento divergente o lateral, fomentando la utilización de ideas creativas para la resolución de diferentes enigmas, los cuales se asemejan a situaciones de la vida cotidiana.

Este aprendizaje es muy importante en las primeras etapas de formación del pensamiento ya que es fundamental para el posterior desarrollo del pensamiento superior.



## MARKETING DIGITAL

“El mejor marketing es el que no parece marketing”

Tom Fishburne

El Marketing digital permite llegar con un negocio, a través de las herramientas de Internet, a clientes nuevos y consolidar la relación con los que ya tienes.

Cualquier empresa puede vender en su zona, en todo el mundo, o ambos, y averiguar qué quieren y qué necesitan sus clientes con ayuda de herramientas de analítica de vanguardia.

A partir de la plataforma Google, vamos a aprender cómo hacer visible un negocio on-line, cómo hacer un desarrollo de campaña, a través de sus redes sociales y su web, y cómo medir el impacto que tiene en los posibles clientes.

Con esta actividad desarrollaremos habilidades de análisis, habilidades tecnológicas y descubriremos cómo manejarnos en la red para hacer destacar un negocio.