

# EDUCACIÓN PARA EL EMPLEO >

IR A:

.....  
[ÍNDICE GENERAL](#)  
.....

.....  
BUSCADOR DE ACTIVIDADES  
POR:

→ [NIVEL FORMATIVO](#)

→ [ENTIDADES](#)

[EQUIPAMIENTOS](#)  
.....

# AGENCIA LOCAL DE PROMOCIÓN ECONÓMICA Y EMPLEO

[CONDICIONES GENERALES](#)



**Lugar:** Centro educativo

**Precio:** gratuito

**Nº máximo de participantes:** un aula

**Información:** Agencia Local de Promoción Económica y Empleo

985181557

[orientacion.empleo@gijon.es](mailto:orientacion.empleo@gijon.es)

[Inscripción](#)

4º ESO / 2º Bachillerato /  
Último curso FP / FPB

## EMPL03 **Hablemos de tu futuro: El mercado de trabajo actual. Recursos formativos y sus salidas profesionales**

Sesiones grupales para el alumnado que esté en proceso de finalización de ciclo y necesite información para la toma de decisiones.

### **Abarca los temas de:**

- El mercado de trabajo actual. Tendencias.
- La oferta de empleo: competencias básicas requeridas y perfiles profesionales.
- Ocupaciones ofertadas por las empresas. Indicadores del mercado de trabajo.
- Oferta educativa reglada por familias profesionales.
- Sectores profesionales y puestos de trabajo asociados.
- Otras vías de formación no reglada. Formación Profesional para el Empleo.

**Duración:** 2 horas

## EMPL04 Hablemos de tu futuro: Búsqueda activa de empleo

Sesiones grupales con alumnado de secundaria o formación profesional o bachillerato que finalice sus estudios y quieran tener un acercamiento al proceso de búsqueda de empleo.

Abarca los temas de:

- Mercado laboral.
- Recursos de búsqueda de empleo.
- Recursos de búsqueda de empleo a través de internet.
- Herramientas de búsqueda de empleo: CV, cartas de presentación, etc.
- Procesos de selección.
- Recursos de la Agencia Local de Promoción Económica y Empleo

**Duración:** 2 horas. Esta actividad se podrá ampliar con otra sesión de 2 horas destinada al taller de entrevista, el cual supone un entrenamiento de habilidades para la entrevista de trabajo.



Actividades organizadas por la [Agencia Local de Promoción Económica y Empleo](#)

# NUEVAS TECNOLOGÍAS, REDES SOCIALES E INNOVACIÓN >

IR A:

.....  
**ÍNDICE GENERAL**  
.....

.....  
BUSCADOR DE ACTIVIDADES  
POR:

→ **NIVEL FORMATIVO**

→ **ENTIDADES**

**EQUIPAMIENTOS**  
.....

## AGENCIA LOCAL DE PROMOCIÓN ECONÓMICA Y EMPLEO - PROYECTO GIJÓN TECNOLAB

Acercamiento de la comunidad educativa a la tecnología y las competencias STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) con objeto de fomentar las ocupaciones del futuro. El proyecto fomenta la cultura de la innovación, la creatividad y las competencias digitales desde edades tempranas.

### [CONDICIONES GENERALES](#)



**Nº de participantes:** un aula

**Precio:** gratuito

**Información:**

Agencia Local de Promoción Económica y Empleo

985 181 572 / 73

[nuevosproyectos@gijon.es](mailto:nuevosproyectos@gijon.es)

<http://empleo.gijon.es>

[Inscripción](#)

Educación Primaria / ESO /  
1º Bachillerato

### NT07 **Creando Talento Innovador**

Proceso participativo en el que intervienen distintas edades y niveles educativos de acuerdo a sus capacidades y habilidades, que utilizando como metodología el pensamiento creativo y los procesos de innovación. En el marco del proyecto se generan ideas en primaria que, posteriormente, se concretan en proyectos en secundaria hasta llegar al prototipado de productos potencialmente reales en bachillerato. Cada nivel educativo practica y aprende técnicas favorecedoras de la creatividad, la invención, la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo.

Ideas - Educación Primaria - 3 sesiones de 1 hora de duración.

Proyectos - ESO - 4 sesiones de 2 horas de duración + exposición pública.

Prototipos - 1º Bachillerato - 5 sesiones de 2 horas de duración + exposición pública.

**Lugar:** Centro Educativo (exposición pública en un centro municipal).

4º a 6º Educación Primaria /  
ESO / Bachillerato / FP

## NT08 SmartKids. Visita a la Milla del Conocimiento

Visita guiada al espacio demostrativo de la Fundación CTIC para asistir a una demostración de tecnologías de vanguardia y aplicaciones innovadoras de las mismas. El alumnado tendrá contacto, así mismo, con emprendedores y empresas de base tecnológica ubicadas en el Parque Científico Tecnológico de Gijón con objeto de conocer la aplicación real de las tecnologías en el entorno empresarial, así como los perfiles profesionales que las componen.

**Recursos que debe aportar el centro educativo:** transporte al Parque Científico Tecnológico de Gijón.

**Lugar:** Espacio Demostrador CTIC Centro Tecnológico (Parque Científico Tecnológico de Gijón).

**Duración:** entre 3 y 4 h.

4º a 6º  
Educación Primaria

## NT09 SmartKids. Ciencia x Cine

Taller de difusión de la ciencia y la tecnología a través del visionado guionado y análisis crítico de una película de argumento tecnológico (robótica, inteligencia artificial, método científico y sociedad del futuro) y mediante actividades de debate y reflexión en el aula. Tras el visionado de la película el alumnado desarrollará un trabajo de investigación partiendo de un elemento clave del argumento de la película que actuará a modo de reto que deberá ser resuelto por los diferentes equipos en los que será dividida el aula. Esta actividad se desarrolla en colaboración con la FundaciónCTIC.

**Recursos que debe aportar el centro educativo:** Aula con pantalla o pizarra digital, equipamiento con lector DVD y altavoces.

**Lugar:** Centro educativo

**Duración:** 4 h.

4º a 5º  
Educación Primaria

## NT10 SmartKids. Descubriendo las bases de la creación de un videojuego

Taller de acercamiento a la programación en SCRATCH, lenguaje de programación orientado a que el alumnado aprenda a pensar y a desarrollar estrategias para resolver problemas, diseñar proyectos y comunicar ideas. Esta actividad se desarrolla en colaboración con la FundaciónCTIC.

**Recursos que debe aportar el centro educativo:** aula con ordenadores y conexión a Internet.

**Lugar:** Centro educativo

**Duración:** 2 h.

6º Educación Primaria /  
1º y 2º ESO

## NT11 SmartKids. Desarrollando videojuegos clásicos. Profundizando en Scratch

Celebración de un taller avanzado de programación en el que el alumnado profundizará en los niveles de competencia en Scratch mediante el diseño e implementación de videojuegos clásicos. Para este taller se necesita tener conocimientos previos en Scratch.

**Recursos que debe aportar el centro educativo:** aula con ordenadores y conexión a Internet

**Lugar:** centro educativo

**Duración:** 4 horas

6º Educación Primaria /  
1º y 2º ESO

## NT12 SmartKids. ThinkTanks

Trabajando en equipo el alumnado planteará retos para la mejora de la ciudad de Gijón (tanto sociales como empresariales) que serán resueltos mediante la elaboración de un proyecto tecnológico que partirá de ideas sencillas e innovadoras de base tecnológica y con un enfoque sostenible, encaminado a la resolución del reto planteado. Se trabajará con diversas técnicas de creatividad e innovación abierta. Cada equipo elaborará una presentación multimedia para mostrar su idea de proyecto tecnológico. Esta actividad se desarrolla en colaboración con la Fundación CTIC.

**Recursos que debe aportar el centro educativo:** aula con pantalla y pizarra digital.

**Lugar:** centro educativo

**Duración:** 8 h.

ESO /  
Bachillerato

## NT13 Conferencia ¿Qué quieres ser de mayor? Las ocupaciones del siglo XXI

Los jóvenes accederán en la próxima década a un mercado de trabajo en el contexto de la 4ª revolución industrial, dando lugar a ocupaciones que, en un elevado porcentaje, aún no se conocen. Que los jóvenes conozcan el valor de las competencias transversales, se familiaricen con ocupaciones con potencialidad, o identifiquen sectores emergentes del mercado laboral, son el propósito principal de esta conferencia.

**Recursos que debe aportar el centro educativo:** salón de actos o sala para la conferencia.

**Lugar:** Centro educativo.

**Duración:** 1 h.

## NT14 SmartKids. Acercamiento a la robótica con Arduino

Taller práctico de iniciación a la electrónica y la programación en el que el alumnado implementará proyectos sencillos utilizando Arduino con el objetivo de adquirir conocimientos y habilidades para el ensamblaje de circuitos eléctricos y crear dispositivos interactivos utilizando programación por bloques con mBlock.

**Recursos que debe aportar el centro educativo:** aula con ordenadores y conexión a Internet

**Lugar:** Centro educativo

**Duración:** 4 horas

## NT15 SmartKids. Formación para docentes. Recursos para impulsar las competencias STEAM

Acción formativa dirigida al profesorado con el objetivo de ofrecerles pautas para la incorporación a su labor docente de actividades y recursos que impulsen las competencias STEAM del alumnado. Se abordarán aspectos clave de la educación para la innovación y creatividad digital en el aula, el uso seguro y responsable de Internet, recursos y aplicaciones para innovar en el aula, la introducción a la programación y la robótica en el aula, así como, la utilización de las redes sociales en el ámbito educativo.

**Recursos que debe aportar el centro educativo:** transporte al Parque Científico Tecnológico

**Lugar:** CTIC Centro Tecnológico (Parque Científico Tecnológico)

**Duración:** 20 horas



Actividades organizadas por el [la Agencia Local de Promoción Económica y Empleo del Ayuntamiento de Gijón/Xixón](#)



