
CATÁLOGO DE TALLERES CIENTÍFICOS

Programa de Conect@ Cienci@ULL

13 DE MARZO DE 2017

UNIDAD DE CULTURA CIENTÍFICA Y DE LA INNOVACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA,
CIENCI@ULL

Organiza



Colabora



Financian



Fondo Social Europeo

PRESENTACIÓN

Conect@ Cienci@ULL es un programa educativo dirigido a disminuir la tasa de fracaso escolar en Canarias a través de la realización de actividades divulgativas, motivadoras y orientativas, para fomentar las vocaciones científicas y profesionales entre el alumnado de secundaria y bachillerato de los centro escolares de la isla de Tenerife.

Para ello, se propone en el marco de dicho programa la realización de 100 talleres científicos en las instalaciones de los centros escolares, 5 talleres por centro, impartidos por alumnos/as de doctorado y jóvenes investigadores/as de la Universidad de La Laguna. La temática de los talleres está estrechamente relacionada con sus líneas de investigación y tendrán una duración de 100 minutos.

Dichos talleres consistirán en la realización de experimentos científicos que expliquen de una forma cercana la importancia y aplicabilidad del contenido de las asignaturas de los programas de estudio de secundaria y bachillerato. Y los investigadores e investigadoras que impartan cada taller le contarán al alumnado acerca de su trayectoria académica.

La finalidad de los talleres científicos es divulgar el conocimiento científico que se genera en la universidad, de una forma cercana, mostrando su aplicabilidad a las necesidades del día a día. Y de esta forma, fomentar entre el alumnado de secundaria y bachillerato las vocaciones científicas.

Desde Cienci@ULL se entiende por ciencia todas aquellas disciplinas en la que se usa el método científico. Los talleres estarán agrupados en cuatro áreas de conocimiento: artes, biomedicina y Salud, Ciencia y tecnología y ciencias sociales y humanidades.

A continuación se presentan las propuestas de talleres científicos para el mes de marzo 2017.

Organiza















Colabora



Financian



Contenido

1. ARTE	   4
	El valor del diseño	4
	El personaje femenino en el cómic	4
	Rompiendo la cuarta pared.....	5
2. BIOMEDICINA Y SALUD	   6
	Todos podemos salvar una vida	6
	"Ratoneando", el por qué, el cómo y el para qué del uso de animales en ciencia	6
	El Herbario. Técnicas empleadas en la confección y conservación del Herbario de plantas vasculares.....	8
3. CIENCIA Y TECNOLOGÍA	   9
	¿Exámenes y videojuegos? La respuesta se llama gamificación	9
	No es oro todo lo que brilla.....	9
	Observación de la Tierra desde el espacio	10
	El sistema solar, nuestro rincón en la inmensidad del cosmos.....	10
	Crea tu modelo 3D con Goma Eva	11
	Posibilidades de creación e impresión 3D en entornos educativos.....	11
	Programación básica de dispositivos Arduino	12
	Escucha, Explora y Aprende. Explorador de resonancias.....	13
	Escucha, Explora y Aprende. Espacio sonoro en 3D	14
	Experimentos Químicos	15
	Astrofísica.....	15
	Juegos Matemáticos.....	15
4. CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	   17
	"El viaje turístico como verificación de la imagen proyectada"	17
	¿Qué es el feminismo?	17
	¿Se puede estudiar la adolescencia?	18
	Nuestra Identidad.- Conoce tu patrimonio	19

Organiza

Colabora

Financian

Aprender con atención plena una introducción	19
La necesidad de las filologías para las actividades científicas contemporáneas	20
De los cuentos de los Hermanos Grimm hasta el Siglo XXI	21
Sabiduría para aprender.....	22
Gestión de conflictos.....	23
Investigar desde la perspectiva de Género, ¿es necesario?	23
Ser un donjuán...¡y no morir en el intento!	24
Cincuenta sombras del Medievo.....	25

Organiza



Colabora



Financian



1. ARTE

El valor del diseño	
Área de conocimiento	Arte y Humanidades. Diseño
Código	A01
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	
Descripción del taller	Se realizará una presentación del estudio de mi tesis doctoral sobre cartelería y se expondrán unas conclusiones sobre esto. Se hablará de manera general del diseño y se explicará la importancia que tiene realizar una investigación en cualquier proyecto (en este caso, de diseño) y se expondrá su valor. En la última parte de la charla, se propondrá realizar una actividad colaborativa para que los alumnos participen.
Imparte	Noa Real García

El personaje femenino en el cómic	
Área de conocimiento	HISTORIA DEL ARTE
Código	A02
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO
Descripción del taller	En el presente taller se estudiarán las características del personaje femenino en diferentes cómics a lo largo de la historia así como el papel de las mujeres dibujantes que han contribuido con sus obras a enriquecer la historia de un mercado que es predominantemente masculino.
Imparte	Brenda Delgado Suárez

Organiza

Colabora

Financian

Rompiendo la cuarta pared	
Área de conocimiento	Técnicas Teatrales
Código	A03
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	<p>En este taller se tratará de divulgar la importancia de las técnicas teatrales a la hora de realizar una puesta en escena ante un público cualquiera; o en el caso educativo, cómo dirigirse a un público, por ejemplo, a la hora de hacer presentaciones de trabajos).</p> <p>Al inicio, se explicará de manera breve la importancia de la oralidad y el teatro para fines académicos y no académicos, presentando previamente una introducción al tema relacionada con el término “cuarta pared”.</p> <p>Para justificar que, verdaderamente, el teatro, como técnica, ayuda a cualquier hablante a enfrentarse a su público, se fomentará la participación del alumnado a través de un conjunto de dinámicas teatrales en las que se trabaje la oratoria y la expresión corporal.</p> <p>Los objetivos principales de esta propuesta están asociados especialmente a demostrar que el acercamiento al público es completamente importante para generar una efectiva y fructífera interrelación entre el actor y su público.</p>
Imparte	Violeta Lúa Villavicencio

Organiza

Colabora

Financian




2. BIOMEDICINA Y SALUD

Todos podemos salvar una vida	
Área de conocimiento	Salud. Cardiología. Cuidados Críticos
Código	BIO 01
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO
Descripción del taller	La concienciación por parte de la población general en el conocimiento de cómo reconocer y atender una parada cardíaca de forma eficaz y precoz puede tener implicaciones pronósticos y favorecer la recuperación de las personas que la sufren. Formar a los jóvenes en etapa escolar y concienciarlos para difundir lo aprendido conlleva en un aumento de las posibilidades de supervivencia cuando ocurre una parada cardíaca. Mediante talleres cortos se pretende enseñar y practicar las maniobras de Reanimación Cardiopulmonar básica por los alumnos, bajo el lema "Todos podemos sacar una vida"
Imparte	Pablo Jorge Pérez

"Ratoneando", el por qué, el cómo y el para qué del uso de animales en ciencia	
Área de conocimiento	Fisiología
Código	BIO 02
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	El taller constaría de tres partes, en todas ellas se trabajaría de manera horizontal con el alumnado, promoviendo su intervención a través del cuestionamiento continuo y la motivación para que hagan preguntas y muestren sus opiniones y conocimientos vinculados al tema del taller.

Organiza

Colabora

Financian

- El por qué : Introducción participativa y bidireccional a través del cuestionamiento hacia el alumnado sobre la importancia del uso de animales en investigación hasta llegar a las claves de la necesidad en la actualidad de esta herramienta para los científicos.
- El cómo: a través del dialogo y apoyo audiovisual se resaltarán la necesidad de la regularización y legislación ética en la experimentación animal, enfatizando en la importancia del bienestar animal. Se utilizará como ejemplo el ratón, mostrando imágenes de comportamientos en estos animales que se asocien con bienestar y que indican al científico que el animal se encuentra en perfectas condiciones (comportamiento en grupo, acicalamiento). Así mismo se mostraran las herramientas que se utilizan para enriquecer el ambiente de los animales en el laboratorio (juguetes, cartón para que hagan nidos...)
- El para qué: este bloque incluiría la parte más práctica del taller, en el que a través de la figura del ratón como animal de experimentación se mostraran ejemplos prácticos de estudios con estos animales vinculados a distintas enfermedades. En primer lugar, se mostrará un video explicando como diferenciar entre ratones hembras y machos (si el centro es cercano a las instalaciones de la universidad se podrán llevar dos ejemplares de ratón para mostrar estas diferencias in vivo, si es lejano, por razones de bienestar, debido al transporte de los animales en larga distancia, se mostrará el video). A continuación se expondrán distintos tests prácticos para estudiar características concretas de las enfermedades: (a) uso de ratones para el estudio de la enfermedad de Pompe, estudio de la actividad motora a través del uso del rotarod: a través de un video se mostrará el uso de este aparato con ratones y se explicarán los datos que se pueden obtener de este test de comportamiento y si es posible se llevará el aparato al centro para que el alumnado pueda ver su funcionamiento. (b) uso de ratones para el estudio de obesidad y diabetes: imágenes de modelos de ratón obesos que se utilizan en estos estudios, simulación y comparación con tests que se realizan en estos animales y que forman parte de la práctica clínica en humanos (test de tolerancia a la glucosa), se llevaría algún material vinculado a esta investigación para mostrar al alumnado (glucómetro, pienso de los animales normal y rico en grasa, para mostrar como se puede producir la obesidad en estos modelos, etc.) (c) taller de cirugía: indicado que algunos modelos de estudio requieren de intervenciones quirúrgicas (ejemplificar) se enseñarán distintos puntos de sutura que se utilizan en estas intervenciones utilizando una esponja

Organiza

Colabora

Financian

	<p>para realizarlos, pudiendo el alumnado practicar los distintos puntos de sutura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cierre y debate. Tiempo para preguntas por parte del alumnado y para compartir sus impresiones sobre el uso de animales en la ciencia."
Imparte	Catalina Sierra Ramos

El Herbario. Técnicas empleadas en la confección y conservación del Herbario de plantas vasculares	
Área de conocimiento	Botánica
Código	BIO 03
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	<p>Con este taller se pretende que el alumnado conozca una herramienta fundamental para el estudio de la Botánica en general y de las plantas vasculares en especial (El Herbario), su evolución a lo largo de la historia, sus colecciones generales y accesorias, etc. Tras una breve introducción teórica, el alumnado podrá observar varios pliegos de herbario, así como algunas muestras de colecciones accesorias propias de un herbario de plantas vasculares (carpoteca, banco de semillas, preparaciones microscópicas, etc.). Para finalizar, y con el material aportado para ello, se iniciarán en el prensado de una planta, y en el montaje de una planta previamente deshidratada. El desarrollo de esta actividad no necesita de la existencia de un laboratorio de prácticas ni de material especial. Todo el material necesario para el desarrollo del taller será facilitado por el ponente. El taller se podrá realizar en cualquier aula del centro donde los alumnos tengan acceso a una mesa y una silla para trabajar.</p>
Imparte	Cristina González Montelongo

Organiza
Colabora
Financian



3. CIENCIA Y TECNOLOGÍA

¿Exámenes y videojuegos? La respuesta se llama gamificación	
Área de conocimiento	Arquitectura de Computadores y Tecnología
Código	CYT01
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	La gamification busca aplicar los componentes propios de un juego (reglas, mecánica, objetivos, premios, etc) contexto educativo a fin de que el aprendizaje sea más efectivo y divertido. A través de este taller jugaremos y crearemos recursos educativos basados en la herramienta KAHOOT con el fin de que el alumnado tome consciencia de la utilidad de este tipo de herramientas en la preparación de los exámenes y el aprendizaje en general.
Imparte	Yeray del Cristo Barrios Fleitas

No es oro todo lo que brilla	
Área de conocimiento	Ingeniería Química
Código	CYT02
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO
Descripción del taller	“El agua es como la llave del oro que abre todas las cerraduras de la vida, del bienestar y del progreso”. De allí la importancia de conocer el concepto calidad del agua y que éste va ligado directamente con el uso al que se destine la misma. Con este taller el alumnado aprenderá de primera mano los parámetros ligados a la calidad del agua, mediante la toma de diferentes tipos de muestras, cómo se

Organiza



Colabora



Financian



	realiza la toma de muestras, y a reconocer valores naturales e históricos de su entorno más próximo, etc.
Imparte	Laureen Vanessa Pérez Pinto

Observación de la Tierra desde el espacio	
Área de conocimiento	Física
Código	CYT03
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	¿Cómo se observa la Tierra desde el espacio? ¿Qué se puede medir desde el espacio? Todos han visto alguna vez las imágenes del tiempo en las noticias que muestran cómo se desarrollan las borrascas y los anticiclones. Pero actualmente desde el espacio se observan y miden muchas cosas mediante la teledetección. En este taller, van a ver algunas de las cosas que se hacen mediante las imágenes de los satélites: cambios en el uso de suelos, agricultura sostenible, recursos forestales, incendios forestales, sostenibilidad de las ciudades, contaminación atmosférica, temperatura del mar y alguna más que pensarían que no se puede hacer desde el espacio. Se trata de un taller a modo de introducción para mostrar el potencial de la teledetección, con marcado carácter visual, predominando las imágenes de casos reales frente a una pequeña parte teórica a modo de introducción pero muy básica.
Imparte	Alfonso Alonso Benito

El sistema solar, nuestro rincón en la inmensidad del cosmos	
Área de conocimiento	Física de la Materia Interplanetaria
Código	CYT04
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO

Organiza
Colabora
Financian

Descripción del taller	Se hace un recorrido en el que se explican los mecanismos de formación del Sistema Solar, cómo ha evolucionado, su composición (con espacial hincapié en la gran desconocida materia interplanetaria), para terminar con una visión sobre el futuro de nuestro hogar.
Imparte	Juan Luis Rizos García

Crea tu modelo 3D con Goma Eva	
Área de conocimiento	Arquitectura y Tecnología
Código	CYT05
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO
Descripción del taller	Se imparten talleres de creación de modelos 3D para jóvenes. La finalidad es que los chicos y las chicas conozcan las tecnologías de creación de modelos 3D y sean capaces de construir ellos mismos una maqueta con recursos accesibles (goma eva). Primero se comienza con una explicación rápida del programa 123D Make (video tutorial) A continuación se entregan plantillas ya impresas, goma eva, tijeras y pegamento para crear los modelos 3D.
Imparte	Dámari Melián Díaz Cecile Meier

Posibilidades de creación e impresión 3D en entornos educativos	
Área de conocimiento	Arquitectura y Tecnología
Código	CYT06
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	Con el objetivo de dar un conocimiento general al alumnado sobre las tecnologías existentes y su utilidad para entornos educativos se planea la realización de un Taller práctico donde se les enseñe al alumnado las diferentes

Organiza
Colabora
Financian

	<p>posibilidades que existen para crear y obtener modelos tridimensionales a bajo coste.</p> <p>Se enseñan maquetas y réplicas realizadas con fines educativos y se muestran tecnologías de fotogrametría, escaneado e impresión 3D en directo.</p>
Imparte	<p>Dámari Melián Díaz</p> <p>Cecile Meier</p>

Programación básica de dispositivos Arduino	
Área de conocimiento	Arquitectura y Tecnología
Código	CYT07
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	<p>3º y 4º de la ESO</p> <p>Bachillerato</p>
Descripción del taller	<p>Arduino es una plataforma de software y hardware libres. Es utilizada por gente no especializada en estos campos, que por ser abierta, económica y fácil de usar, se ha convertido en una de las plataformas más utilizadas para el desarrollo de dispositivos electrónicos interactivos.</p> <p>Arduino cuenta con muchas aplicaciones para el ámbito de la enseñanza en diversos campos. Utilizando el Arduino con componentes básicas de electrónica y a partir de proyectos muy simples es posible la enseñanza en las áreas de la programación y la electrónica de una forma muy práctica.</p> <p>Es por ello que se plantea el desarrollo de un taller práctico donde se le enseñe al alumnado conceptos básicos de programación y electrónica para el desarrollo de aplicaciones y dispositivos interactivos simples con el Arduino.</p> <p>.</p>
Imparte	Iván Santos

Organiza



Colabora



Financian



Escucha, Explora y Aprende. Explorador de resonancias	
Área de conocimiento	Física
Código	CYT08
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO
Descripción del taller	<p>En esta actividad mezclamos física, geología, música, matemáticas, programación y juegos. La resonancia es un fenómeno físico muy poco conocido por el alumnado, que explica parcial o totalmente fenómenos asociados a la Astronomía (oscilaciones estelares, órbitas planetarias, ...), las ondas, el sonido, los terremotos, los volcanes o la música.</p> <p>En esta actividad se propone la elaboración de un dispositivo que consta de una serie de tubos de PVC de distintas longitudes, cuya función será resonar ante sonidos de una determinada frecuencia, en particular notas musicales.</p> <p>La resonancia en tubos implica que la intensidad del sonido emitido aumenta en aquellos tubos que resuenen. Este aumento de intensidad será detectado por una serie de micrófonos Arduino que se conectarán a una placa. La señal registrada por la placa será enviada a un ordenador con programación Scratch.</p> <p>El dispositivo también contará con dos acelerógrafos (sensores sísmicos) para estudiar señales vibratorias no resonantes. La señal de entrada de estos dispositivos electrónicos Arduino podrá ser usada como activador de comandos en un juego (por ejemplo, aprender las escalas musicales o mover un cursor).</p> <p>Para fomentar el aprendizaje y la comprensión de la aplicabilidad de la resonancia y la vibración se propone en las etapas de Educación Secundaria se propondrá a los estudiantes que generen ideas sobre qué tipo de aplicaciones crearían usando los tubos de resonancia como periférico. Además, se les hará una breve introducción a los conceptos básicos de programación en Scratch usando el explorador de resonancias.</p> <p>Para etapas de Primaria e Infantil, los tubos resonadores serán un elemento para que los niños interactúen con sencillas aplicaciones que les permitan acceder a un aprendizaje significativo de conceptos asociados al sonido o las ondas.</p>

Organiza

Colabora

Financian


	En definitiva, queremos que los alumnos de estas etapas conozcan las propiedades y aplicaciones de un fenómeno capital en la Ciencia como es el de las resonancias y las vibraciones.
Imparte	Doctorandos del grupo de Antonio Darwich

Escucha, Explora y Aprende. Espacio sonoro en 3D	
Área de conocimiento	Física
Código	CYT09
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	<p>La enseñanza actual es mayoritariamente visual. Los alumnos/as tienen muy pocas oportunidades de aprender de su entorno con otros sentidos que no sean la vista. El oído es un detector de ondas, por lo que proponemos usar los oídos de los estudiantes como receptores de ondas.</p> <p>Esta actividad consiste en la instalación en las aulas de un sistema de altavoces del tipo 5.1 o 7.1 surround, que nos permite crear un espacio sonoro envolvente. El equipo proponente del presente proyecto tiene la suficiente experiencia como para poder crear ficheros sonoros para este tipo de dispositivos.</p> <p>Los alumnos/as de cualquier nivel podrán escuchar y aprender cómo se detecta el epicentro de un terremoto, o cómo se oye una erupción volcánica, o cómo funciona el interior de una estrella (todos fenómenos ondulatorios) o qué debieron escuchar los primeros mamíferos durante el triásico y el jurásico. Estas actividades permitirán a los alumnos comprender la enorme variedad de fenómenos físicos que pueden explicarse sin el uso de la vista, por lo que son especialmente indicadas para alumnos con discapacidades visuales</p>
Imparte	Doctorandos del grupo de Antonio Darwich

Organiza

Colabora

Financian


Experimentos Químicos	
Área de conocimiento	Química
Código	CYT10
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	Se desarrollaran diferentes experimentos ligados a aguas, energía y química física.
Imparte	Doctorando de la Sección de Químicas

Astrofísica	
Área de conocimiento	Física
Código	CYT11
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	Se desarrollaran diferentes actividades de medición y observación del cielo.
Imparte	Aula Cultural Cassiopeia

Juegos Matemáticos	
Área de conocimiento	Matemáticas
Código	CYT12
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato

Organiza

Colabora

Financian

Descripción del taller	A través de juegos se muestran conceptos matemáticos sobre topología, geometría, estadística y análisis matemático.
Imparte	Personal investigador de la Sección de Matemáticas

Organiza**Colabora****Financian**



4. CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

"El viaje turístico como verificación de la imagen proyectada"	
Área de conocimiento	Derecho, Sociedad y Turismo Antropología Visual y Comunicación
Código	CSH01
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar las campañas turísticas más recientes realizadas por la isla de Tenerife. 2. Analizar el material fotográfico del turista que llega a Tenerife y estudiar la visión de la isla desde su perspectiva. 3. Observar el grado de aproximación entre la imagen proyectada de destino y la imagen percibida por el turista de la isla de Tenerife. 4. Criticar la mirada única del turista a través del visor de la cámara fotográfica. 5. Analizar y buscar las inquietudes del turista a partir de sus propias imágenes. 6. Estudiar la imagen percibida de los turistas y su transformación en imagen proyectada en las redes sociales.
Imparte	Víctor Calero Alonso

¿Qué es el feminismo?	
Área de conocimiento	Educación
Código	CSH02
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato

Organiza



Colabora



Financian



Fondo Social Europeo

Descripción del taller	<p>En este taller los participantes podrán comprender en qué consiste la corriente teórica del feminismo, lo cual les permitirá apreciar la importancia que tiene en su vida cotidiana y derribar estereotipos comunes aludidos socialmente.</p> <p>Se desarrollarán diversas dinámicas (de carácter lúdico) en las que se tratará esta temática de forma amena y divertida.</p>
Imparte	Karla Edurne Romero Ramos

¿Se puede estudiar la adolescencia?	
Área de conocimiento	Psicología Evolutiva y de la Educación
Código	CSH03
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	<p>En este taller, los alumnos/as aprenderán que es posible estudiar el periodo de la adolescencia, y que existen numerosas investigaciones dirigidas a entenderles y a potenciar su desarrollo positivo.</p> <p>El taller comenzará con una dinámica participativa y motivadora que servirá como introducción y primer acercamiento a la temática del Desarrollo Positivo en la Adolescencia. Posteriormente, los alumnos/as pasarán a descubrir algunos resultados llamativos de investigación, a través de otra dinámica participativa, en la que se les presentará la temática de la investigación, y deberán ser ellos/as mismos/as los/as que descubran los posibles resultados. Por último, terminaremos descubriendo lo que implica la carrera de Psicología y su variedad de ramas de estudio.</p> <p>El taller pretende que los alumnos salgan con una gran curiosidad y motivación por estudiar e investigar aspectos de Psicología, entendiendo que ésta es una labor que se puede aplicar en su día a día.</p>
Imparte	Chloe García Poole

Organiza
Colabora
Financian

Nuestra Identidad.- Conoce tu patrimonio	
Área de conocimiento	Humanidades. Patrimonio Cultural
Código	CSH04
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	<p>Taller con el objeto de sensibilizar sobre el patrimonio cultural de la isla y dar a conocer las opciones profesionales que se encuentran en este ámbito.</p> <p>Comprende la realización de varias actividades, a realizar de forma grupal (tanto en pequeños grupos como de manera conjunta)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿qué es el patrimonio cultural? - Relacionar imágenes de patrimonio cultural de la isla de Tenerife con su ubicación. <p>¿Por qué es importante proteger nuestro patrimonio?</p>
Imparte	C. Rosa Hernández Alberto

Aprender con atención plena una introducción	
Área de conocimiento	Atención plena en la educación / enseñanza de idiomas / disciplinas de movimiento / alumnos en dificultad
Código	CSH05
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	Presentación del tema. - Ejercicios - (Intercambio - Evaluación. Objetivo: Sensibilizar por el bien estar como una base El aprendizaje es un proceso complejo basada en

Organiza

Colabora

Financian


	<p>la unión entre cuerpo y mente y su éxito depende mucho de su armonía (Merleau-Ponty, 1962).</p> <p>La idea del taller es trabajar elementos de un programa de mindfulness (atención plena) adaptada a las necesidades de los niños e adolescentes.</p> <p>Esos elementos consisten en:</p> <p>I. Parte (teorética)</p> <ul style="list-style-type: none"> - una introducción muy breve, donde se explicará el objetivo del taller y sus componentes <p>II. Parte (práctica, donde participan los alumnos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - meditación enfocada - ejercicios corporales, artísticos, juegos integrativos (se acompaña también con poesía y música en vivo) - meditación con una temática - Evaluación
Imparte	Antonia María Scherzinger

La necesidad de las filologías para las actividades científicas contemporáneas	
Área de conocimiento	Filología Inglesa.
Código	CSH06
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	<p>Esta comunicación tiene como finalidad arrojar luz sobre las nuevas corrientes prácticas y teóricas de la filología que son, sin duda, necesarias para la correcta interpretación de actividades científicas. Así, se les explicará a los alumnos/as que la filología no solo es un ejercicio docente, sino que, al contrario, existen múltiples opciones que abren diferentes puertas.</p> <p>Este taller se divide en cinco modalidades o subactividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fonética Forense. Se reproducirán varios audios, y el alumnado, dividido en dos grupos, tendrá que intentar averiguar la edad, sexo, nacionalidad,

Organiza
Colabora
Financian

	<p>estrato social,... del locutor. Se dará una puntuación por cada audio acertado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Lingüística computacional: El aula se dividirá en pequeños grupos. A cada grupo se le adjudicará un sustantivo, estos deberán desarrollarlos a través de códigos y ver si el resto de sus compañeros pueden averiguar del sustantivo de otro grupo. (ej: 109312903_ animal + 98932432_ mamífero + 9138101_ cuadrúpedo + 43345_ cánido + 26593_ cola + 19323_ pelo.... =PERRO) 3. Ecocrítica. A cada alumno/a se le dará una serie de tarjetas sobre contaminación, hacinamiento y maltrato animal,... y ver posibles soluciones. 4. Interpretación. El investigador que imparte el taller hará de extranjero, un alumno o alumna hará de interprete, y otro/a de interesado (médico, abogado, policía...). Se pondrán situaciones como un juicio, ir al médico, etc. El intérprete estará apoyado por sus compañeros que serán los consejeros para darles pistas de lo que quiere decir interpretar. 5. Postcolonial. Juego de situar personas de diferentes etnias en un mapa. <p>Se podrá elegir una de las modalidades, o hacer una combinación.</p>
Imparte	Jairo Adrián Hernández

De los cuentos de los Hermanos Grimm hasta el Siglo XXI	
Área de conocimiento	Literatura
Código	CSH07
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	Los cuentos de los Hermanos Grimm son considerados los más importante en este género Literario. Han marcado la infancia de muchas generaciones de niños/as. En estos cuentos se reflejan ciertos estereotipos que han llegado hasta nuestros días, por lo que es necesario analizar cada uno de ellos con detalle. ¿Cómo afecta la visión transmitida

Organiza
Colabora
Financian

	<p>en los cuentos en, por ejemplo, la personalidad en los adolescentes y en adultos?</p> <p>Se comenzará haciendo un breve recorrido por los cuentos tradicionales de los Hermanos Grimm y qué versión nos ha llegado hasta nuestros tiempos.</p> <p>A continuación, a partir de un cuento de los Hermanos Grimm, los alumnos/as distribuidos en pequeños grupos, deberán crear una adaptación de ese cuento al siglo XXI.</p>
Imparte	Paula Cabrera Castro

Sabiduría para aprender	
Área de conocimiento	Investigación e innovación en Educación
Código	CSH08
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	ESO y Bachillerato
Descripción del taller	<p>" Sabiduría para aprender" en el marco de los textos socio-lingüísticos</p> <p>La sabiduría, como instrumento mediador y facilitador de la adquisición de conocimiento, ha sido objeto de un enorme interés por parte de dos ámbitos que estudian los procesos de aprendizaje: Psicología y Educación. Debido a este creciente interés han surgido diversos modelos teóricos que persiguen describir este constructo psicológico, así como los procesos que conducen a su desarrollo.</p> <p>Ante la difícil situación educativa que reflejan los datos y la realidad de los centros, debemos buscar nuevas propuestas que ofrezcan al alumno/a vías didácticas y metodológicas que les lleven al éxito académico y social.</p> <p>Este taller, va a enfocarse en desarrollar estrategias de comprensión textual como instrumento facilitador de la sabiduría. A través de la mejora de estas habilidades se puede lograr una mejora en el desarrollo social y académico del alumno. Se trabajará con los textos propios de los contenidos que se estén desarrollando en el curso, en las asignaturas del área Socio-lingüística.</p> <p>Los objetivos que comprende el taller son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivar el desarrollo de las habilidades y estrategias textuales en el alumno para un acercamiento enriquecedor a los textos de cualquier ámbito, que conduzca a una

Organiza
Colabora
Financian

	<p>mejora de su aptitud y actuación ante los retos académicos que se le presenten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar en el alumno el desarrollo de estrategias de aprendizaje propias de los procesos psicocognitivos que comprende la sabiduría. - Transformar las concepciones y percepciones que desarrolla el alumnado sobre el aprendizaje en el aula. - Promover en el alumnado actitudes proactivas y constructivas respecto a los procesos de aprendizaje de nuevos conocimientos o retos académicos.
Imparte	Paula Suárez Padilla

Gestión de conflictos	
Área de conocimiento	Derecho
Código	CSH09
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	Habilidades de gestión de conflictos entre iguales, generar confianza en las propias capacidades para la búsqueda de soluciones que resuelvan los conflictos de la vida diaria. Se realizarán actividades, como por ejemplo el juego de roles, en las que se trabajarán situaciones conflictivas y entre todos buscar la mejor forma de afrontarlas.
Imparte	Carmen Laura Hernández Perera

Investigar desde la perspectiva de Género, ¿es necesario?	
Área de conocimiento	Psicología
Código	CSH10
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO

Organiza
Colabora
Financian

	Bachillerato
Descripción del taller	<p>La investigación trata de dar respuestas a diversas cuestiones y problemáticas, pero analizar los resultados sin explorar las diferencias entre mujeres y hombres puede traer drásticas consecuencias.</p> <p>El objetivo del taller será replicar con el alumnado algunas de las investigaciones relevantes de la psicología social sobre los prejuicios. Una vez que se hayan dado cuenta que todas las personas tenemos ideas preconcebidas sobre los demás, analizaremos las consecuencias que tales prejuicios tienen en distintos ámbitos aplicados.</p> <p>Por ejemplo, cómo pueden los prejuicios afectar a la toma de decisiones del personal de RRHH, a la hora de redactar leyes de carácter social, e incluso, de relacionarse con los compañeros/as.</p> <p>Para ello, participaran en distintas dinámicas, tanto en grandes como en pequeños grupos.</p>
Imparte	Helena Bonache Recio

Ser un donjuán... ¡y no morir en el intento!	
Área de conocimiento	Filología Hispánica- Estudios literarios, culturales y artísticos
Código	CSH11
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	<p>El arquetipo donjuanesco ha sido recuperado y revitalizado por las distintas épocas que se han aventurado a aportar su particular visión del seductor. Sin embargo, Don Juan no ha servido como fuente de inspiración únicamente en las obra literarias sino que, como modelo universal, las distintas artes se han valido de su imagen para contribuir no solo a la universalización del personaje sino también a la inmortalidad del mismo. El propósito de este taller es acercar al alumnado a la figura donjuanesca demostrando su pervivencia, ya sea conservando sus rasgos primigenios o desvirtuándolos de algún modo, así como su indudable influencia en las distintas disciplinas. Consideramos</p>

Organiza

Colabora

Financian

	<p>necesario establecer una breve panorámica teórica de las mismas antes de trabajar la actividad. Valiéndonos de estos contenidos, la evolución, transformación, construcción o deconstrucción del personaje y la estrecha relación existente entre el cine y la literatura así como de la establecida con otras disciplinas, queremos apostar por un taller en el que el alumnado formen un tándem cuyo resultado sean situaciones de enseñanza-aprendizaje multidisciplinares, transversales e integrales que promuevan el desarrollo de habilidades sociales y actitudes y valores socioculturales.</p> <p>Los alumnos, a partir los materiales que se les entregarán, tendrán que crear de forma grupal a un donjuán moderno y hacer una breve representación. Esto implica desarrollar las competencias lingüísticas orales, asimilar los contenidos, crear (un aspecto olvidado en los centros, no dejan al alumno crear libremente y es sorprendente ver la de cosas que se les ocurren a los chicos cuando tienen esa libertad), tomar iniciativa, coordinarse entre ellos, para finalmente representarlo y explicar por qué han decidido que su donjuán moderno sea de esa forma. Recordando que pueden hacer como deseen, seguir el modelo, romperlo, etc.</p> <p>Será una pieza breve, un <i>sketch</i> casi, para hacer grupos con los alumnos y facilitar su coordinación.</p>
Imparte	Laura Brito Martín

Cincuenta sombras del Medievo	
Área de conocimiento	Filología Hispánica. Estudios literarios, culturales y artísticos
Código	CSH12
Duración	100 minutos
Público al que va dirigido	3º y 4º de la ESO Bachillerato
Descripción del taller	Este taller está constituido por una secuencia de actividades participativas, que incluyen una metodología didáctica para el estudio de la Edad Media y, en concreto, de la misoginia a través de las obras del "El Corbacho" y el "Libro de Buen Amor", con las que se logrará no solo establecer un vínculo comparativo con la actualidad, sino,

Organiza
Colabora
Financian

	además, acercar al adolescente a este momento histórico y literario que, debido a tópicos y prejuicios, no suele resultar atractivo.
Imparte	Cristina Judit Febles Benítez

Organiza



Colabora



Financian

