

## SESIÓN DE PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA TEENEMPRENDE EN EL AULA

### Justificación:

Este documento es un material de apoyo para una sesión de presentación del programa teenemprende en el aula, secuenciada a través de preguntas que de manera libre se puede utilizar.

### Objetivos:

- Presentar el programa y situar al alumnado dentro de él.
- Contar qué van a hacer durante el curso por su participación en el programa.
- Definir y explicar qué entendemos por emprender y emprendimiento.
- Hablar sobre las habilidades emprendedoras y que se evalúen individual y grupalmente.

### Materiales:

Una pizarra, tiza, post-it, rotuladores

A2 Barómetro HHEE

A3 Barómetro grupal

### Pautas

Estas preguntas con la ayuda de una pizarra o con el ppt se van escribiendo en la pizarra, y se va completando con la ayuda del alumnado, de manera dinámica y abierta.

El uso de los post-it es flexible, utilizándolo en cualquier momento por si se quiere mover más al grupo, romper la dinámica de la clase, etc.

Los barómetros son utilizados primero de manera individual y después grupal y una vez que se les ha hablado de las hhee o se han trabajado a través de dinámicas. La idea es hacerlo al inicio del programa y una vez que finaliza. (variantes\*\*)

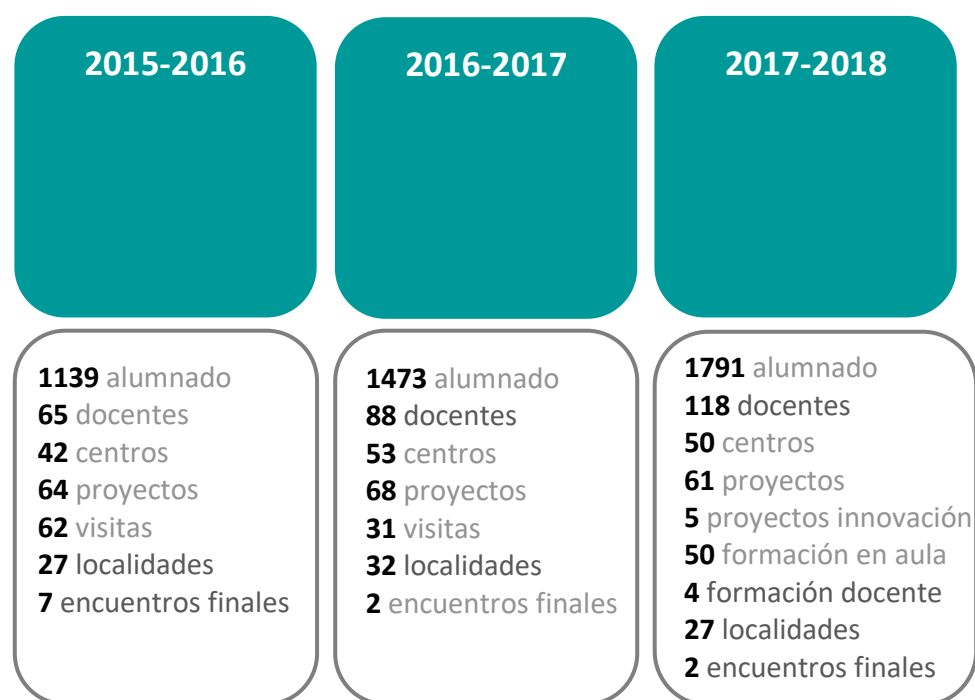
## Secuencia de preguntas:

### ¿qué es teenemprende?

Teenemprende es un programa educativo para alumnado de la ESO y FP básica, cuyo principal objetivo es desarrollar las habilidades emprendedoras a través del diseño y desarrollo de un proyecto de emprendimiento generando ideas con valor social y con impacto en su entorno.

### ¿cuántas personas participan en teen?

Mostramos el histórico (es opcional). Hay que saber cuántos participan en la edición 18-19. Esta es la 7 edición de Teenemprende.



### ¿qué os han contado que vamos a hacer?

Vais a hacer un proyecto a partir de vuestros propios intereses, algo que os guste, que queráis a partir de una investigación saber algo más, un problema detectado en vuestro entorno que queráis darle solución. Os ayudará conocer entidades, asociaciones u ONG's que trabajen sobre el tema que elijáis, y a partir de ahí organizaros para diseñar y desarrollar actividades. Necesitaréis generar ideas de proyecto a través de una o varias sesiones de creatividad, una vez elegida la idea, ¡es cuestión de organizaros y ponerlos a la tarea!

## Contextualizar teen dentro de Cultura Emprendedora

Sabéis que teenemprende es un programa dentro de los programas de cultura emprendedora... Veamos la página web y os cuento...  
<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

Estamos presentes desde primaria con junioremprende, después va este programa teen, con alumnado como vosotr@s desde la ESO a FP básica, después tenemos youthemprende con alumnado de bachillerato, y por último Expertemprende que son chavales de fp de grado medio y superior.

En total estamos participando, alrededor de 5.000 alumnos/as y cerca de 400 docentes, **Enlace dossier proyectos teen 17-18:**  
<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2012/09/Dossier-PROYECTOS TEEN 17-18.pdf>

## ¿y que es emprender? ¿qué es emprendimiento?

Emprender es algo más que generar ideas de negocio, supone desarrollar habilidades personales que atiende a un crecimiento integral de los y las jóvenes que les permite afrontar con más recursos su quehacer diario.

Entendemos el emprendimiento no sólo el económico, también el social, cultural, artístico, de ocio y tiempo libre, es decir, diverso y abierto.

(se puede ampliar esta parte, todo lo que sea necesario)

## ¿qué es una persona emprendedora?

Aquella que tiene una actitud proactiva frente a la vida, que necesita alcanzar sus sueños y que se mueve para hacerlo.

Esta propuesta entiende que todas las personas pueden disponer de esa actitud proactiva en los diferentes planos de sus vidas (profesional, social, familiar, personal...) Por eso, se apuesta por invitar a los alumnos y las alumnas a aprender a identificar sus propios deseos y perseguirlos, de forma colaborativa y respetuosa con el entorno.

## ¿qué creéis que es necesario para emprender? ¿conocéis a personas emprendedoras? Ponerme un ejemplo...

## ¿sabéis que son las habilidades emprendedoras?

Son nuestras herramientas **personales** como la iniciativa, la autonomía, el sentido crítico, la creatividad, asunción de riesgos, motivación, responsabilidad, superación, etc, supone desarrollar la autoconfianza y la motivación para emprender algo. Aprender a pensar con sentido crítico y habilidad para aprender por uno/a mismo/a;

Y también las **sociales**, como el trabajo en equipo, asertividad, capacidad comunicativa y de relacionarse con el entorno, sensibilidad a las necesidades de otros/as, capacidad de exponer y defender tus propias ideas ante los demás, etc, esta área, conlleva el desarrollo de actitudes de cooperación y de trabajo en grupo y aprender a asumir nuevos roles en una sociedad cambiante. También significa capacidad para dirigir equipos y reuniones para el logro de objetivos.

Además, están las de **dirección**, las habilidades para planificar, tomar decisiones, capacidad para afrontar problemas y soluciones y la capacidad de persuasión, de liderazgo y la de organizarse. Si se enfoca desde las habilidades de dirección, el espíritu emprendedor supone fomentar la capacidad para planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades, así como tener poder de comunicación.

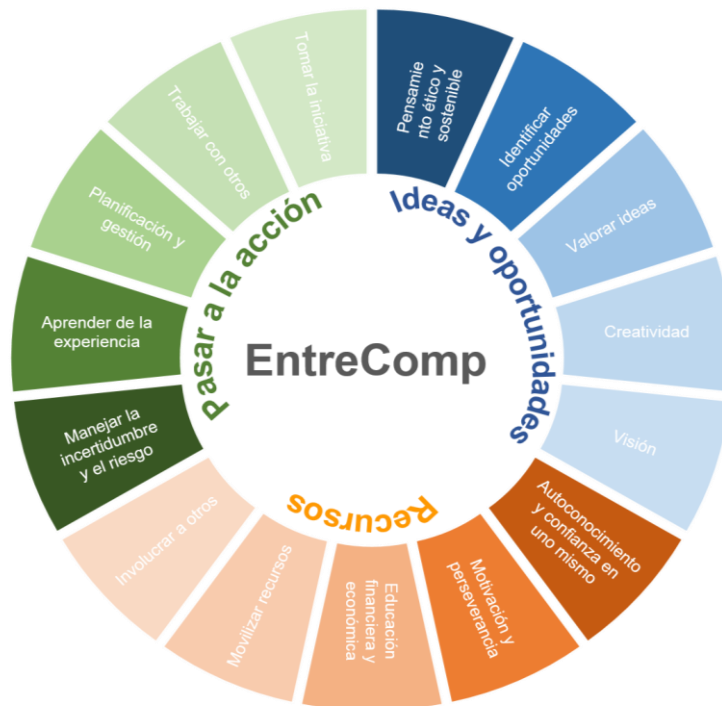
Por último, el ámbito de las habilidades de dirección implica mostrar iniciativa personal, creatividad y dinamismo, así como preparación para asumir riesgos en relación con el desarrollo de ideas.

Se puede ver el Marco de referencia el ENTRECOMP (Marco de referencia para la competencia emprendedora).

Entre los objetivos específicos está tener un enfoque conceptual común, que apoye el desarrollo del espíritu emprendedor como competencia clave a nivel europeo; y establecer puentes entre el mundo educativo y empleo, y crear un marco de inspiración adaptados a los diferentes contextos (formal, no formal, e informal).

Este marco teórico divide la competencia emprendedora en tres áreas de competencia: **Ideas y oportunidades, Recursos, Pasar a la acción.**

A su vez, cada área incluye 5 subcompetencias, que, conjuntamente, construyen la iniciativa y espíritu emprendedor. Cada una de estas subcompetencias está descrita en el estudio por una serie de descriptores o indicadores graduados en niveles progresivos de adquisición.



Las tres áreas de este modelo hacen hincapié en la competencia emprendedora como la **capacidad para transformar ideas y oportunidades en acción movilizando recursos**. Estos recursos pueden ser personales, es decir, confianza en uno/a mismo/a, motivación y perseverancia; materiales, por ejemplo, medios de producción y recursos financieros; o habilidades como conocimientos específicos y actitudes.

En resumen, el modelo de progresión EntreComp podría proporcionar una referencia para el desarrollo de la competencia "sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor" en el programa Teenemprende.

Área	Subcompetencia	
Ideas y oportunidades	<b>Identificar oportunidades:</b> Usar la imaginación e identificar oportunidades para crear valor	Aprovechar las oportunidades para crear valor investigando en el entorno (social, cultural y económico) de tu centro; identificar las necesidades y desafíos; y establecer nuevas conexiones
	<b>Creatividad:</b> Desarrollar ideas creativas y útiles	Diseñar una sesión de creatividad con el objetivo de generar ideas y oportunidades con valor, incluyendo soluciones a los desafíos; explorar y experimentar para innovar
	<b>Visión:</b> Trabajar hacia una visión de futuro	Imaginar el futuro; desarrollar una visión para convertir las ideas en acción; visualizar escenarios de futuros
	<b>Valorar ideas:</b> Aprovechar al máximo las ideas y oportunidades	Medir y reconocer el potencial de las ideas que se han generado en el aula y juzgar el valor social, cultural y económico
	<b>Pensamiento ético y sostenible:</b> Evaluar las consecuencias y el impacto de ideas, oportunidades y acciones	Actuar con responsabilidad; evaluar las ideas y su efecto a nivel social, medioambiental, cultural y económico; buscar la viabilidad de la idea para poder innovar

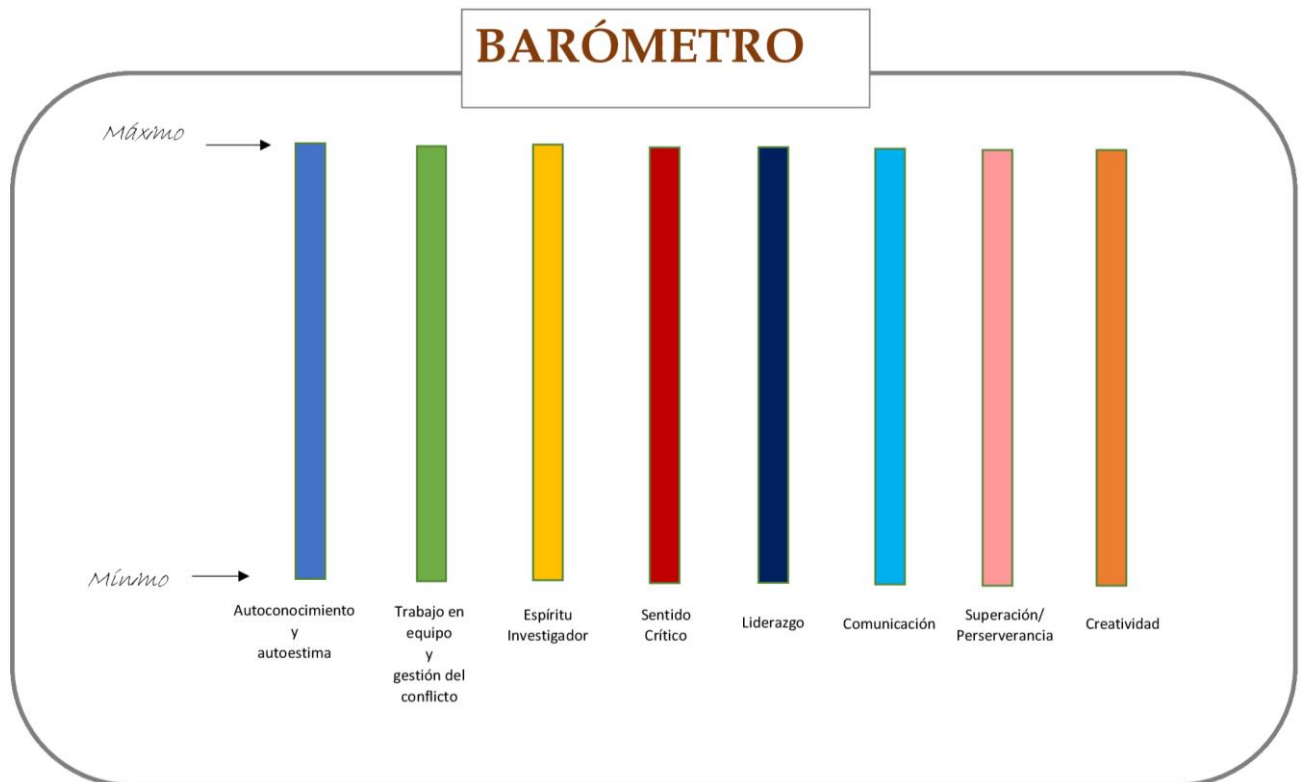
Área	Subcompetencia	
Recursos	<b>Autoconocimiento y confianza en uno mismo:</b> Creer en ti mismo y seguir desarrollándose	Reflexionar sobre las necesidades, aspiraciones y deseos del alumnado participante; identificar y evaluar sus fortalezas y debilidades individuales y grupales; y creer en sus capacidades
	<b>Motivación y perseverancia:</b> Mantener la concentración y no darse por vencido	Convertir las ideas que se han generado en acción; paciencia para alcanzar los objetivos propuestos en el proyecto; resistir el fracaso y la adversidad que pueda surgir durante el proceso
	<b>Movilizar recursos:</b> Recopilar y gestionar los recursos que se necesitan	Administrar los recursos materiales, no materiales y digitales necesarios para convertir las ideas en acción; gestionar las competencias necesarias en cualquier fase del proyecto
	<b>Educación financiera y económica:</b> Desarrollar conocimientos financieros y económicos	Calcular el costo de convertir una idea en una actividad; planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones económicas; y gestionar estos recursos para que duren el tiempo de ejecución del proyecto
	<b>Involucrar a otros:</b> Inspirar, entusiasmar y atraer a otras personas a bordo	Inspirar y entusiasmar al alumnado; buscar los apoyos necesarios (dirección del centro, claustro, entorno, familias...); y trabajar una comunicación efectiva, y dotes de negociación y liderazgo

Área	Subcompetencia	
Pasar a la acción	<b>Tomar la iniciativa:</b> Ir a por ello	Tener iniciativa a la hora de poner en marcha el proyecto; actuar ante los desafíos para alcanzar las metas propuestas por el grupo
	<b>Planificación y gestión:</b> Priorizar, organizar y hacer seguimiento	Establecer las metas de su proyecto a largo, medio y corto plazo; definir prioridades y planes de acción; adaptarse a cambios
	<b>Manejar la incertidumbre y el riesgo:</b> Tomar decisiones frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Tomar decisiones cuando existe un riesgo de resultados no deseados; incluir procesos de prototipado desde las primeras etapas, para reducir los riesgos de fracaso; manejar situaciones rápidas y con flexibilidad
	<b>Trabajar con otros:</b> Trabajar en equipo y colaborar en red	Trabajar en grupo; cooperar con el centro; crear red con otros centros participantes; implicar al entorno más cercano (familias, administración local, emprendedores, empresarias...)
	<b>Aprender de la experiencia:</b> Aprender haciendo	Aprender experimentando incluyendo compañeros y mentores; reflexionar y aprender tanto del éxito como del fracaso

## ¿cuáles son?

Ver caja de herramientas para trabajar en profundidad las habilidades y dinámicas si se quiere trabajar una o varias de ellas si se quiere.

Una vez trabajadas, se puede hacer la dinámica del Barómetro, donde



medirán la percepción que tienen de sus propias habilidades, y se puede hacer después de manera grupal.