

teen emprende

GUÍA DIDÁCTICA
18-19

Índice

1. Presentación	3
2. Marco teórico	6
2.1 Marco competencial de emprendimiento: EntreComp	6
2.2 Intervención social y Objetivos de Desarrollo Sostenible	9
3. Sobre Teenemprende	12
3.1 Qué es Teenemprende	12
3.2 Sobre las Competencias Clave	12
3.3 Sobre la Metodología	14
3.4 Recursos	15
4. Momentos	16
4.1 MOMENTO. El yo y el grupo	18
Objetivos	18
Fases	18
4.2. MOMENTO. El grupo y el entorno	20
Objetivos	20
Fases	20
4.3. MOMENTO. El proyecto en el entorno	22
Objetivos	23
Fases	23
5. Formación Profesorado	24
6. Teen & TIC's	25
7. Temporalización	26
8. Documentación a entregar	27
9. Reconocimientos	28
10. Cierres	29

1. Presentación

Los Programas de Cultura Emprendedora de la Junta de Extremadura, aúnan la voluntad de diferentes ámbitos de gestión de la administración; Educación y Empleo, Empresa, y Juventud, diseñan acciones de manera transversal, explicitando la visión que la Junta tiene acerca del emprendimiento y su desarrollo en la sociedad extremeña: trabajar las habilidades emprendedoras con los y las jóvenes de hoy supone asegurarse los emprendedores y las emprendedoras de mañana. 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.

Y este desarrollo de habilidades emprendedoras, en la educación formal, se inicia desde la educación primaria con el programa **Junioremprende**, continúa en la educación secundaria con el programa **Teenemprende**, bachillerato con **Youthemprende**, en la Formación Profesional con el programa **Expertemprende**. Por otro lado, en la educación no formal, el programa para desarrollar las habilidades emprendedoras desde las familias, genera el espacio para empoderar y dotar de herramientas a padres y madres para que desde su cotidianidad puedan reforzar y desarrollar la adquisición de estas habilidades en sus hijos e hijas.

Desde 2005 en Extremadura se vienen desarrollando estos programas en las diferentes etapas educativas. En cada uno de ellos, con unos objetivos concretos y dependiendo del nivel en el que nos encontremos, se fomentarán, desarrollarán o afianzarán las diferentes habilidades emprendedoras, como las que establece el currículum de Educación Primaria, E.S.O y Bachillerato: autonomía, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en una/o misma/o, sentido crítico, solidaridad y creatividad. Esta última, entendida como gran eje en todos los programas y propuestas de trabajo, se puede considerar clave para construir muchas de estas aptitudes y actitudes; alimenta la autoestima, la comunicación y la socialización, y es fundamental también para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan día a día.



Teenemprende y la de **Expertemprende**, o la de **Youthemprende** proponen un modelo pedagógico activo, en el que el alumnado cobra protagonismo, la Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Con esta metodología la realidad llega hasta el alumnado con la realización de un proyecto significativo para ellos y ellas, siendo un conjunto de experiencias de aprendizaje por las que los alumnos y las alumnas desarrollan sus capacidades, habilidades, actitudes y valores; donde tienen que aplicar el conocimiento adquirido, en el desarrollo de un proyecto que ofrezca servicios o productos destinados a satisfacer una necesidad social, lo cual fomenta su compromiso con el entorno.

Al ser un aprendizaje activo y participativo y experiencial se hace más resistente al olvido y más extrapolable a otros contextos de su realidad y entorno. El alumnado se convierte en protagonista de su aprendizaje, a través de esta metodología: analizan; toman decisiones; se organizan; gestionan los trabajos en equipo; y comunican sus ideas.

Por otro lado, el profesorado adopta un papel de facilitador que guía las potencialidades personales del alumnado y la elaboración del proyecto, trabajando, a su vez, la motivación del grupo. La realización del proyecto alrededor de un problema real facilita que se puedan involucrar distintas áreas, pudiendo darle de esta manera, un carácter transversal.

Esta metodología de aprendizaje basado en proyecto propicia la colaboración entre alumnado, equipo docente, familias y personas involucradas del entorno, con el objeto, entre otros, de compartir el conocimiento entre la comunidad educativa.

Con carácter general, podríamos afirmar que los distintos programas de Cultura Emprendedora tienen unos objetivos generales comunes:

Desarrollar las **habilidades emprendedoras** en el alumnado.

Difundir una **perspectiva amplia** e inclusiva del **emprendimiento**.

Sensibilizar y acercar **metodologías activas** al aula para trabajar la competencia emprendedora.

Apoyar al docente-facilitador/a en la aplicación de metodologías activas en el aula.

Propiciar un **acercamiento** entre el alumnado, profesorado y centros educativos con su **entorno** emprendedor.

El aprendizaje del alumnado, se produce hoy en un entorno muy dinámico y cambiante, que nos exige, tanto al profesorado como a la Administración, saber conjugar los aspectos estrictamente curriculares con aquellos otros que son imprescindibles, si bien no son obligatorios, para generar individuos más capaces y mejor adaptados a su entorno.

En este sentido, y alineado con la estrategia regional basada en la Economía Verde, pretendemos hacer explícitos algunos objetivos que contribuirán, más pronto que tarde, a generar personas más concienciadas con el espacio natural y social en el que viven. De forma concreta, y en relación al modelo de economía verde y economía circular, propondremos a todos los participantes (alumnado, profesorado, agentes del territorio) reflexionar sobre el concepto de sostenibilidad ambiental, social y económica, a la hora tanto de diseñar los proyectos de emprendimiento, como a la hora de ejecutar las acciones del mismo en el territorio.

Igualmente, desde los programas de Cultura Emprendedora somos conscientes de las diferencias existentes entre hombres y mujeres, diferencias que valoramos muy positivamente cuando juegan papeles igualitarios. Sin embargo, habitualmente esta diferencia se define en términos de desigualdad. Consideramos necesario visibilizar todos aquellos aspectos del currículum oculto relacionados con el género, es decir, todas aquellas normas no escritas, contenidos no recogidos en ninguna programación, valores no explicitados, que llevan sigilosamente hacia la desigualdad de género. Pero son más los aspectos a considerar: por ejemplo el equilibrio de las tareas y los roles además de en términos de capacidades, en términos de potencialidades, cuando de organizar

la participación en grupos de trabajo se refiere; la utilización de un lenguaje inclusivo, no sexista; la adecuación de los contenidos curriculares y los materiales didácticos entre otros.

Los programas de Cultura Emprendedora os invitan a generar espacios de aprendizaje que reten los conocimientos de vuestro alumnado, donde se pueda trabajar el currículum en torno a grandes temas significativos para ellos y ellas, donde se estimule su autonomía y su iniciativa, donde la evaluación se haga también a través de las actividades diarias; siendo vosotros y vosotras, como docentes, quienes lideréis el cambio educativo real.

2. Marco teórico

2.1 Marco competencial de emprendimiento: EntreComp

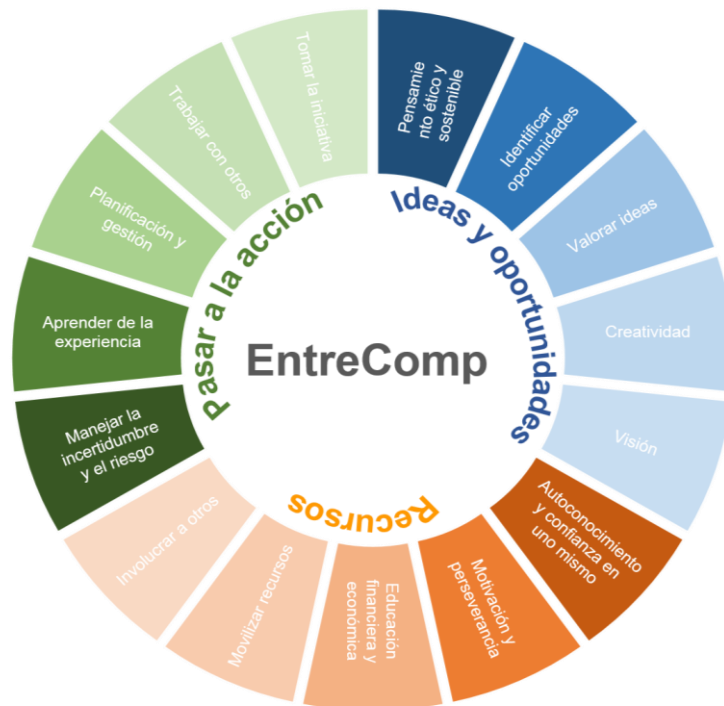
La Comisión Europea ha identificado el “sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor” como una de las 8 competencias clave necesarias para impulsar el desarrollo de habilidades emprendedoras. La UE lleva desde el 2003, en el Libro Verde europeo sobre el espíritu emprendedor en Europa, invitando a los países miembros a implementar estos contenidos en los centros educativos, diseñando iniciativas que favorezcan el fomento de habilidades, actitudes y conocimientos, y proporcionando herramientas para evaluar esta competencia transversal.

En este contexto nace Entrepreneurship Competence (EntreComp) lanzado por la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión en enero de 2015. 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.



La finalidad es facilitar el intercambio de experiencias de aprendizaje entre los Estados miembros y, finalmente, haya un impacto positivo en la movilidad, la empleabilidad y la participación activa de la ciudadanía.

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	Identificar oportunidades: 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
	Creatividad: 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
	Visión: Trabajar hacia una visión de futuro	Imaginar el futuro; desarrollar una visión para convertir las ideas en acción; visualizar escenarios de futuros
	Valorar ideas: 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
	Pensamiento ético y sostenible: 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	Autoconocimiento y confianza en uno mismo: 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
	Motivación y perseverancia: 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
	Movilizar recursos: 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
	Educación financiera y económica: 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
	Involucrar a otros: 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	
Pasara la acción	Tomar la iniciativa: 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
	Planificación y gestión: 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
	Manejar la incertidumbre y el riesgo: 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
	Trabajar con otros: 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...)
	Aprender de la experiencia: Aprender haciendo	Aprender experimentando incluyendo compañeros y mentores; reflexionar y aprender tanto del éxito como del fracaso

2.2 Intervención social y Objetivos de Desarrollo Sostenible

Chicos y chicas aprenden haciendo, y para que el hacer resulte significativo, hay que ahondar en lo que de manera individual y grupal les preocupa o disgusta.

Trabajar la conciencia de ser competente y poder intervenir en su entorno más cercano, cambiando cosas o aspectos de éste que no les gusta o impiden a la población desarrollarse plenamente y/o de manera sostenible. **Mirar qué pasa en el barrio, en el pueblo, en el centro...** qué cosas no me gustan y cómo podríamos contribuir como grupo a cambiarlas o mejorarlas. Tener una idea con valor y comprometerse para hacerla una realidad, uniéndose a su entorno y formando parte activa de él.

Una vez conocemos lo que nos rodea y sobre lo que se podría intervenir, podemos **mirar a lo global**, qué relación tiene lo que nos pasa en el contexto más cercano, con lo que pasa en el resto del mundo, y la responsabilidad personal y local para el cambio global.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (aprobada por los dirigentes mundiales el 25 de septiembre de 2015 en una cumbre histórica de las Naciones Unidas) persiguen contribuir mundialmente a la solución de tres grandes problemas como son **pobreza, desigualdad e Injusticia** y **cambio climático**.

Estos Objetivos, son 17:



- Objetivo 1: Poner fin a la pobreza
- Objetivo 2: Hambre Cero
- Objetivo 3: Buena salud
- Objetivo 4: Educación de calidad
- Objetivo 5: Igualdad de género
- Objetivo 6: Agua limpia y saneamiento
- Objetivo 7: Energía asequible y sostenible
- Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico
- Objetivo 9: Industria, innovación, infraestructura
- Objetivo 10: Reducir inequidades
- Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles
- Objetivo 12: Consumo responsable y producción
- Objetivo 13: Acción climática
- Objetivo 14: Vida marina
- Objetivo 15: Vida en la tierra
- Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones fuertes
- Objetivo 17: Alianzas para los objetivos

Para más información:

<http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

<http://www.undp.org/content/undp/es/home/>

Implementación de los objetivos globales a escala local

Ejes o ámbitos de trabajo dentro de los que se incluyen los 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS):

- a. Pobreza
 - 1-Fin de la pobreza
 - 10-Reducción de las desigualdades

- b. Salud y Bienestar
 - 2-Hambre cero
 - 3-Salud y bienestar
 - 6-Agua limpia y saneamiento

- c. Educación, Habilidades y Trabajo
 - 4-Educación de calidad
 - 8-Trabajo decente y crecimiento económico

d. Un mundo Seguro y Justo

5-Igualdad de género

16-Paz, justicia e instituciones sólidas

e. Sostenibilidad

7-Energía sostenible y no contaminante

9-Industria, innovación e infraestructura

11-Ciudades y comunidades sostenibles

12-Producción y consumo responsables

17-Alianzas para lograr los Objetivos

f. Medio ambiente

13-Acción por el clima

14-Vida submarina

15-Vida de ecosistemas terrestres

3. Sobre Teenemprende

3.1 Qué es Teenemprende

Teenemprende es un programa educativo cuyo principal fin es desarrollar las Habilidades emprendedoras a través de un proyecto en los cursos de Educación Secundaria Obligatoria y Formación Profesional Básica.

Trata de poner al alumnado en el centro del proceso, para que a través del trabajo de las HHEE se construyan como agentes de cambio de su propio entorno a través de un proyecto social.

Objetivos de Teenemprende

- ↪ Descubrir y desarrollar, por parte del alumnado de E.S.O. y F.P. Básica, las habilidades emprendedoras como: *la proactividad, la creatividad, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos.*
- ↪ Despertar el interés del alumnado por su entorno, conociendo sus recursos y posibilidades.
- ↪ Promover la participación activa del alumnado en su medio social.
- ↪ Incentivar una metodología activa de aprendizajes, para facilitar la transferencia de lo aprendido, acompañando al profesorado, dentro y fuera del aula.
- ↪ Favorecer el trabajo en red de todos los/as docentes participantes.

3.2 Sobre las Competencias Clave

Desde Teenemprende, bajo el paraguas de la transversalidad, se puede contribuir al desarrollo de las distintas competencias clave, a través de las actividades y dinámicas propuestas durante el proceso de diseño y desarrollo del proyecto emprendedor.

Algunos ejemplos de cómo se trabajan cada una de las competencias clave a través del desarrollo de un proyecto emprendedor:

<p>Competencia lingüística</p>	<p>-Expresar pensamientos, opiniones e ideas de manera lógica y estructurada -Utilizar el lenguaje manifestando intereses, motivaciones, emociones, etc. -Redactar el propio proyecto, elaborar materiales publicitarios, redactar cartas y entrevistas, invitaciones, etc.</p>
<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</p>	<p>-Recopilar e interpretar distintos datos. -Conocer los recursos humanos y financieros necesarios para implementar la idea de proyecto -Analizar e investigar temas de sostenibilidad medioambiental, desarrollo de comunicaciones, aplicaciones de la salud y su impacto en el desarrollo económico y social y/o de su entorno.</p>
<p>Competencia digital</p>	<p>-Usar destrezas relacionadas con la comunicación, acceso información, creación de contenidos y resolución problemas tecnológicos. -Utilizar herramientas tecnológicas como grabadoras, cámaras de fotos y video, blogs, cuadernos digital o Personal Learning Environment (PLE), además del uso de redes sociales (facebook, instagram)</p>
<p>Aprender a aprender</p>	<p>- Ser consciente de su aprendizaje, proponiendo un proceso de evaluación flexible, múltiple y continuo, que le permita obtener información sobre sus procesos y resultados</p>
<p>Competencias sociales y cívicas</p>	<p>-Diseñar un proyecto para implementar acciones que provoquen cambios significativos en su entorno, basado en sus intereses y motivaciones, cubriendo una necesidad de su entorno detectada. -Defender y argumentar su propia opinión, respetando opiniones de otros y actividades de grupo. -Conocer el ámbito político, económico, jurídico y social que ayude a la reflexión de distintos retos sociales.</p>
<p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>-Desarrollar la capacidad de percepción y las habilidades necesarias para relacionarse en su entorno, como la cooperación, la asertividad y la toma de decisiones. -Imaginar, compartir y desarrollar un proyecto basado en sus motivaciones y conocimientos, de forma experiencial y a través de la relación e interacción con otras organizaciones, instituciones o colectivos.</p>
<p>Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>-Analizar y estudiar el entorno más cercano y sus recursos, acercándose a espacios culturales, sociales, artísticos. -Diseñar una marca personal, imagen del proyecto o logotipo, haciendo un estudio del color, de la historia de la imagen, publicidad, etc.</p>

3.3 Sobre la Metodología

Metodologías activas

Teniendo como base el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el proceso se centra en el **alumnado como protagonista** de su aprendizaje.

Se trata de generar y vivenciar una experiencia real, que enganche al alumnado al aula y lo involucre fuera del aula, conectando ambos entornos de una misma realidad, que a veces se viven de forma separada.

El aprendizaje cooperativo es aliado en este proceso, para lo que se hace necesario definir claramente qué tareas se van a realizar y **trabajar en grupos** pequeños, en el que la comunicación y la percepción de interdependencia aparezca.

Para involucrar al alumnado en su proceso de aprendizaje, es esencial definir al comienzo y junto con ellos y ellas cuáles son las metas de aprendizaje y concretar los retos a alcanzar con el programa.

Aunque lo importante es el proceso, es necesario definir un producto (servicio, actividades, etc.)

Trabajar bajo el paradigma del ABP es ofrecer una **experiencia real**, que comienza con un desafío. Alineado con Teenemprende, y presentado como una variante del ABP, encontramos el *aprendizaje basado en retos*, que se concreta en poner en funcionamiento una solución local que aborda un problema global. Es un proceso de co-creación en el que el/la docente va descubriendo y aprendiendo con el alumnado.

Una parte indivisible del proceso es la **comunicación** del trabajo. Se debe cuidar los procesos y canales de comunicación tanto a nivel interno como externo, ya que de la calidad de la comunicación depende en gran medida el éxito del programa. Un buen plan de comunicación aumenta la implicación de todas las personas relacionadas, favoreciendo la autoestima del alumnado y la apertura del centro educativo a su entorno.

La **evaluación** es otro aspecto que no se debe dejar atrás, ya que una evaluación de calidad, va a permitir tener una información rica y completa de lo que ha pasado en la clase, sin generar ansiedad ni reticencias en el alumnado. Muy al contrario, le ayudará a conocer su nivel de desempeño y qué hacer para mejorarlo. Algunas herramientas para llevarla a cabo pueden ser las rúbricas, portafolio, diarios de aprendizaje, cuestionarios y entrevistas. La combinación de varias de ellas permitirá tener una visión de 360° del trabajo realizado y los logros alcanzados.

3.4 Recursos

Para la implementación del programa, el profesorado cuenta con diferentes recursos.

Recursos didácticos descargables a través de la web de Cultura Emprendedora:

- ↪ Guía Teen 2018-2019
- ↪ Caja de herramientas para implementar el programa.
- ↪ Kit Teen (físico y digital)
- ↪ Otros recursos: Videoteca, aportaciones recursos proyectos 17-18, guía y fichas de "Imagina y Emprende", materiales complementarios sobre ODS, ABP, emprendimiento social, Educación para el Desarrollo etc...

Recursos Técnicos

- ↪ La colaboración de los NCC (Nuevos Centros del Conocimiento), del Plan de alfabetización tecnológica de AUPEX, que ofrecen apoyo y formación para posicionar el trabajo en la red.
- ↪ La colaboración y apoyo de la AEXCID, con su red de asociaciones y ONG que trabajan en la región.
- ↪ Sesiones presenciales en los centros, en las que se podrá abordar algún aspecto concreto relacionado con el desarrollo del programa y solucionar dudas y cuestiones concretas. Estas sesiones se realizarán previa demanda del profesorado, o por sugerencia del equipo, teniendo prioridad aquellos docentes que participan por primera vez.

- ↳ El equipo de Cultura Emprendedora, que está disponible a lo largo de todo el curso en
Teléfono: 924 170216/15
e-mail: teenemprende@juntaex.es
- ↳ El equipo técnico estará presente en el territorio extremeño, a través del personal dinamizador de los Factorías y Espacios para la Creación Joven. (concretar disponibilidad)

4. Momentos

El planteamiento general de Teenemprende apuesta por el emprendimiento entendido de un modo amplio, como una actitud positiva ante la idea, un “llevar tus sueños y deseos, tus proyectos, adelante”.

Cuando hablamos de una **persona emprendedora** nos referimos a 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**. Y al profesorado, a ayudarles en esta ardua pero emocionante tarea, facilitando el contexto de aprendizaje, y reconociendo los suyos propios.

Como ya se ha expuesto anteriormente, es imprescindible que cada uno de los alumnos y alumnas se sientan reflejados en el proyecto que decidan poner en marcha, que esté relacionado con sus motivaciones e intereses, y que incorporen, desde el inicio de los aprendizajes, el reto de diseñar un proyecto en equipo. Por tanto, es recomendable que, al inicio, el profesor o la profesora traslade al alumnado una **visión general del proceso** que van a seguir en este programa, y haga explícita la importancia de ir incorporando cada uno de los aprendizajes adquiridos, en el diseño y desarrollo del proyecto.

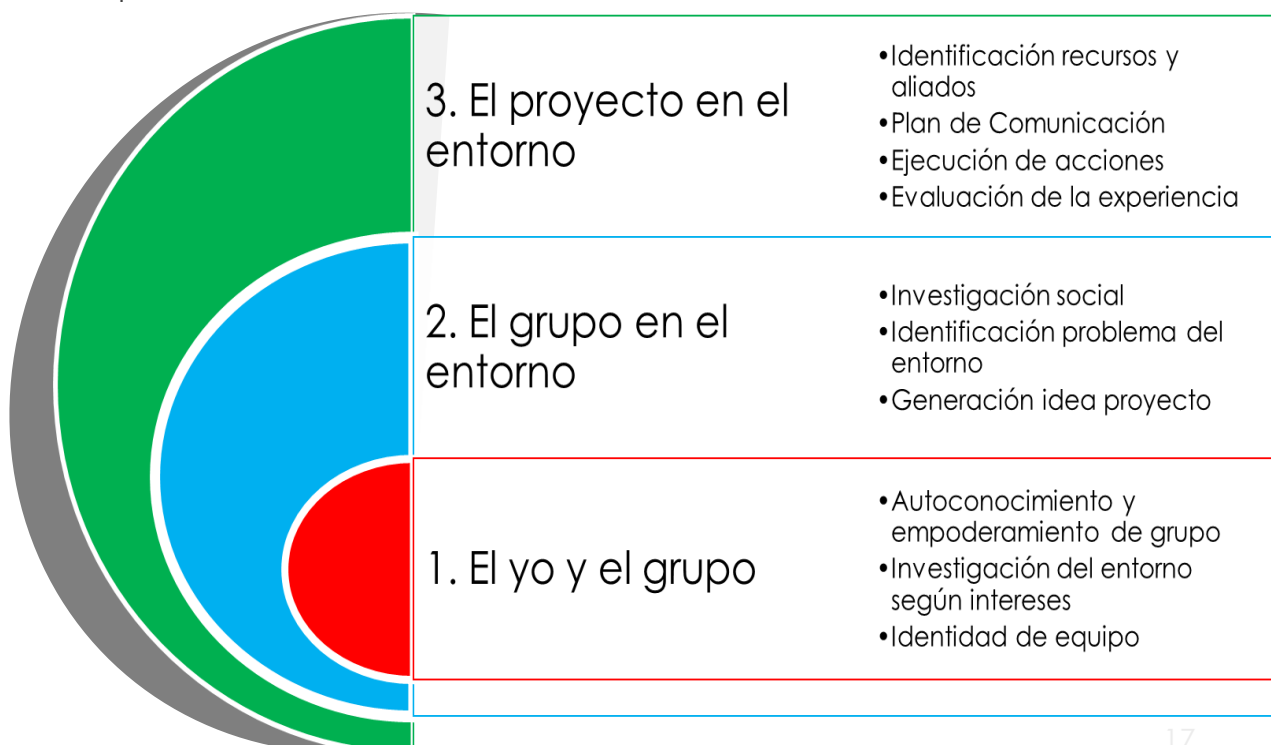
Al final habrán aprendido a crear un proyecto emprendedor y a ser capaces de replicar el proceso cuantas veces quieran.

Para la implementación del programa, se ha diseñado una **caja de herramientas** divididas en cada uno de los tres momentos. Dentro de cada momento, se encuentran ejercicios y dinámicas específicas de las habilidades más significativas en cada tiempo, así como otras herramientas relacionadas con la intervención social en el entorno y los ODS o diseño y desarrollo de proyectos. Al comienzo de la caja de herramientas aparece un cuadro resumen que será de ayuda para poder realizar la programación.

La caja de herramientas ofrece multitud de actividades y dinámicas, de los que el docente elegirá, en función de sus objetivos, tiempos y alumnado, las que considere más adecuadas. No obstante, esto es sólo una propuesta que busca ofrecer apoyo y ayuda, sin querer limitar el uso de otros materiales o recursos de los que disponga el profesorado para el logro de sus metas.

Estos momentos se explican y muestran de manera lineal, aunque en la práctica ocurran de manera simultánea, pudiendo, por ejemplo, trabajar la identificación de recursos mientras se perfila la idea de proyecto, y se continúa trabajando acerca del autoconocimiento y el empoderamiento del grupo.

Para mantener la motivación del grupo, en ocasiones hay que adelantar el pasar a la acción, dividiendo el proyecto en pequeños retos que permitan al alumnado ver parte de los resultados a corto plazo.



4.1 MOMENTO. El yo y el grupo

Partiremos de las habilidades emprendedoras del alumnado.

Esta fase, identificada como de **conocimiento personal y grupal**, donde el reto es el autoconocimiento y confianza en ellos y ellas mismas, creer en sus capacidades y que se sigan desarrollando.

Hay que reflexionar sobre las necesidades, aspiraciones y deseos del alumnado participante, identificar y evaluar sus fortalezas y debilidades individuales y grupales, creyendo en sus capacidades. Siguiendo la clasificación de Entrecomp, este momento trabaja la habilidad “Autoconocimiento y confianza en uno mismo”, y se comienza a poner el foco en el “pensamiento ético y sostenible”.

Objetivos

Identificar habilidades, cualidades y valores del alumnado tanto a nivel individual como grupal.

Incrementar el sentimiento de pertenencia al grupo y trabajo en equipo.

Reflexionar sobre aspiraciones y deseos del alumnado.

Introducir el modelo CANVAS, en el que encuadrar el proyecto, iniciando por la idea de proyecto y el equipo de trabajo.

Relacionar las inquietudes e intereses del grupo con la realidad del entorno, identificando necesidades y retos a abordar.

Relacionar el reto/problema social con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS)

Fases

1.1 Autoconocimiento y Empoderamiento grupo: Qué son las habilidades emprendedoras, cuáles me definen a mí, cuáles me gustaría mejorar, cómo nos complementamos en clase, qué apporto, qué me aportan, qué nos une, qué nos diferencia.

Para llevar a cabo esta primera parte es imprescindible crear un **ambiente distendido y de confianza**, en el que el grupo se pueda mostrar tranquilo y seguro.

En la caja de herramientas (Anexos), se presentan una serie de dinámicas y ejercicios para trabajar el autoconocimiento individual y hacer equipo.

Si la motivación inicial es baja, técnicas de **gamificación** pueden servir de ayuda en el comienzo.

También se puede acceder desde el rincón didáctico a materiales audiovisuales para tratar las habilidades y contenidos de esta parte.

A la hora de diseñar un proyecto, es importante conocer las habilidades propias y la de las demás personas del grupo, lo que puede hacer el proceso del proyecto más rico y significativo, a la par que útil para su desarrollo personal y como equipo que se complementa.

1.2 Elección de reto/problema social y relación con ODS: Durante el proceso anterior, se pueden ir identificando temas o circunstancias de su entorno o del mundo en general que les inquiete. Esto les ayudará a definirse a través de sus emociones y se irán introduciendo los ODS para que al finalizar este momento el grupo, en función de las características y prioridades, haya decidido sobre qué aspecto de su entorno quiere intervenir y su relación con los ODS (de lo local a lo global).

El ámbito de actuación elegido (embrión de idea de proyecto), se presentará dentro del lienzo CANVAS, que ayudará a conocer la interrelación entre las partes de un proyecto y cómo ir definiendo su progreso.

1.3 Creación blog y cuenta Instagram: con el fin de contar y compartir el proceso de Teenemprende desde su inicio, se creará un **blog** que servirá como herramienta para ir construyendo la memoria del proyecto que trabajen chicos y chicas. Además, la cuenta en **Instagram**, permitirá conectar de manera natural y directa con los demás participantes, haciendo conscientes a chicos y chicas del gran grupo del que forman parte, generando una red de jóvenes con ideas sociales y con ganas de transformar y mejorar su entorno.

4.2. MOMENTO. El grupo y el entorno

Hay que aprovechar las oportunidades para crear valor investigando en el entorno (social, cultural y económico) del centro, identificando las necesidades y desafíos, estableciendo nuevas conexiones.

Las personas, las organizaciones, las empresas, las administraciones, ofrecen **distintas visiones de la realidad**.

Desarrollar ideas creativas y útiles, imaginando escenarios de futuro y desarrollando una visión para convertir las ideas en acción.

Es el momento más amplio de todo el proceso, y que va a determinar el rumbo del proyecto sobre el que se trabaje. Alineando con el EntreComp las habilidades más representativas en este punto son: identificar oportunidades, valorar ideas y visión, involucrar a otros/as y como en todo el proceso la creatividad y la comunicación.

Objetivos

Acercar a los y las jóvenes a la realidad de su entorno

Despertar el interés de chicos y chicas hacia el emprendimiento social

Promover el conocimiento y la interacción con entidades del entorno

Establecer nuevas conexiones y aunar elementos dispersos del entorno para crear oportunidades que generan valor.

Desarrollar la creatividad con el foco en definir una idea de proyecto

Conocer la AEXCID y su trabajo en la región

Fases

2.1 Investigación Social:

Ahora toca investigar el entorno, qué hay y qué no hay. A través de **dinámicas y ejercicios en grupo**, se creará una primera batería de entidades y organizaciones del entorno que el grupo crea que pueden aportarles información y/o valor al proyecto que se está incubando. A través de internet y de personas conocidas que

puedan aportar una primera información, se hará un mapa del entorno.

Se trata de seguir investigando y profundizando acerca de lo que nos rodea y **acercarnos a esa realidad inmediata**, buscando información que nos ayude a dar forma al proyecto.

- Conocer términos como *glocalización*, ONGDs, investigación social, cooperación y educación para el desarrollo.
- Buscaremos entidades del entorno que trabajen en el ámbito o temática en la que el grupo se ha fijado y cómo contribuyen al cumplimiento de los ODS

Es el momento de preparar y programar el **trabajo de campo**. Identificada una o varias de las entidades del listado anterior, preparar una **entrevista** y concretar un encuentro que permita conocer directamente el trabajo que realizan sobre el territorio, y cómo pueden colaborar con el proyecto en ciernes.

Con todo esto, conseguiremos conocer con suficiente profundidad a las entidades y realizar un análisis de todo lo aprendido.

2.2 Generación de ideas:

Una vez pasada esta fase de investigación social, llegará la hora de generar ideas de proyecto. Toca empezar a sintetizar y seleccionar. A través del CANVAS SOCIAL, seguiremos dando forma al proyecto, volcando todo lo recogido, lo que ayudará a afinar, trabajando la generación de ideas con valor social, para definir y concretar qué se quiere hacer y qué se quiere conseguir.

Pueden resultar de ayuda las siguientes cuestiones:

Definir la idea (qué)

Identificar el problema/problemas (por qué)

Definir los objetivos (para qué)

Identificar los destinatarios (para quiénes)

4.3. MOMENTO. El proyecto en el entorno

Es el momento de **pasar a la acción**, tener iniciativa a la hora de poner en marcha **el proyecto**, para alcanzar las metas propuestas por el grupo.

Estableciendo las **metas de su proyecto y definiendo prioridades** y planes de acción, siendo personas adaptativas y flexibles ante los cambios, que vayan experimentando y tomando decisiones a lo largo de su diseño y desarrollo, y de la puesta en marcha de algunas acciones. De esta manera, mejoran su **liderazgo, autonomía y responsabilidad individual y colectiva**.

Se mide las ideas y su efecto a nivel social, medioambiental, cultural y económico, buscando la viabilidad de la idea para poder innovar.

Conocer el **costo de convertir la idea en una actividad**, planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones económicas, y gestionar estos recursos.

Hay que inspirar y entusiasmar al alumnado, buscando apoyos necesarios (dirección centro, claustro, entorno, familias...) trabajando la comunicación efectiva, dotes de liderazgo y negociación.

Así se creará una **red de trabajo**, de cooperación con otros, **implicando al entorno** más cercano (familias, administración, personas emprendedoras, empresarios/as, entidades, etc.).

La propuesta es que el alumnado vaya madurando sus ideas en distintos equipos de trabajo, y las vayan transformando en un **proyecto o acción en el entorno**, relacionado con el **ámbito de ODS** que hayan seleccionado al comienzo del programa.

¡¡¡ES EL MOMENTO DE PASAR A LA ACCIÓN!!!

Llegados a este punto, es tiempo de reflexionar sobre todo lo vivido en Teenemprende y aprender de la experiencia (aprender haciendo), evaluando lo sucedido y su efecto.

Objetivos

Identificar potencialidades del entorno
Tomar la iniciativa de poner en marcha el proyecto.
Crear una red de agentes colaboradores
Implicarse en el entorno como agente activo
Favorecer el sentido crítico desde una perspectiva constructiva
Identificar el error como oportunidad para aprender y mejorar
Evaluar lo sucedido y su efecto

Fases

3.1 Recursos y acciones

El lienzo CANVAS va cogiendo forma, y se van perfilando los diferentes campos, haciendo ajustes y modificaciones en función del progreso.

Una vez tengamos la idea de proyecto, objetivos y destinatarios claros, se definirán las acciones a realizar. Es tiempo de identificar los **recursos** tanto materiales como humanos necesarios, programarlas y perseverar ante posibles contratiempos que se puedan presentar, aprovechando el error o “fracaso” como oportunidad para seguir aprendiendo y adquiriendo habilidades.

La **comunicación** del proyecto en este punto es **imprescindible**, ya que el contagio y la publicidad de éste es esencial para llegar al éxito. Llegar a la población destinataria, buscar aliados/as en el entorno que inviten a todos y todas a participar del proyecto, que lo alimente y lo ayude a crecer.

Aunque seguro que en momentos anteriores se habrán esbozado, ahora se irán concretando:

Las **actividades** o acciones que vamos a realizar para implementar la idea del proyecto (cómo)

Tener una **temporalización**, es decir saber cuándo y dónde vamos a hacer las actividades.

Identificar **los recursos** (materiales y humanos) que necesitamos para llevar a cabo la idea.

Búsqueda de **aliados**, que van a colaborar en la puesta en marcha del proyecto.

La **comunicación y marketing**, para que el proyecto tenga alcance.

3.2 Implementación

Es el momento de pasar a la acción y llevar a cabo lo programado anteriormente.

Bien atados los cabos, confirmadas asistencias, permisos, materiales y los nervios del directo.

El grupo cobra más fuerza que nunca y la buena comunicación y la coordinación son esenciales para que la jornada fluya de manera positiva, teniendo en cuenta que los imprevistos existen y la flexibilidad es una fortaleza.

3.3 Evaluación

Durante la realización de la/s actividad/es, toca conocer impresiones y opiniones de usuarios y usuarias.

Una vez ejecutadas las diversas actuaciones, la crítica constructiva y la autocrítica como individuo y grupo, va a permitir hacer una retrospectiva y valorar el trabajo, el esfuerzo y los cambios observados, así como identificar variables o factores que hayan podido limitar los resultados positivos. Aciertos y errores, y cómo se podrían mejorar en futuras ocasiones.

5. Formación Profesorado

Con el foco de acercar al profesorado a metodologías activas, ofrecer la oportunidad de vivenciar el proceso, así como facilitar la implementación del programa en el aula, se han dividido los tres momentos que forman Teenemprende, en cuatro sesiones de formación. En cada una de las sesiones, el grupo de docentes participantes experimentarán en primera persona la propuesta de trabajo presentada, acompañada de claves para guiar el proyecto en el aula.

En cada sesión, le dedicaremos especial atención al diseño de proyectos de innovación educativa.

6. Teen & TIC's

Dar a conocer el proyecto es imprescindible para que sea una realidad. La memoria del proyecto del alumnado se realizará a través de un blog, que se creará al comienzo y al que se irán añadiendo entradas en las que vaya quedando plasmado el proceso.

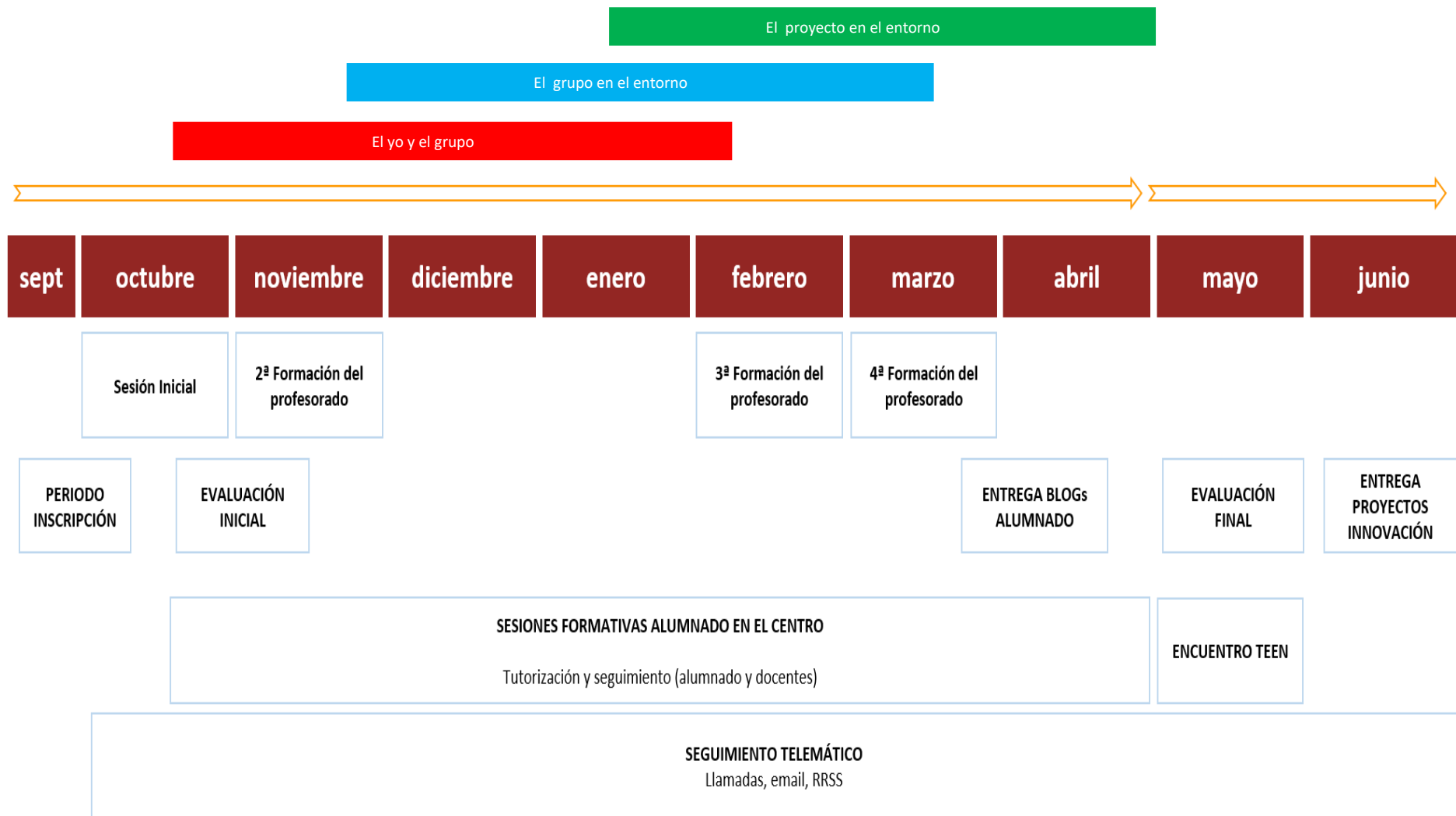
Las redes sociales son un canal de comunicación natural, y la imagen el código preferido por los y las jóvenes.

Teenemprende tiene una cuenta en Instagram, como herramienta para favorecer el sentimiento de pertenencia al programa, y para que puedan compartir sus proyectos con los demás jóvenes que forman parte de Teenemprende. Generando así una comunidad de jóvenes con ganas de transformar y mejorar su entorno.

Como se exponía en puntos anteriores, la competencia digital tiene especial relevancia en la sociedad actual, conocer sus aplicaciones, potencialidades y saber gestionarlas es importante para desenvolverse de manera oportuna.

El profesorado cuenta con un grupo en Facebook, para comentar y compartir recursos, dudas e ideas en relación al programa.

7. Temporalización



8. Documentación a entregar

En cada edición el equipo de Cultura Emprendedora busca acercarse a las demandas y necesidades de profesorado y alumnado participante.

Profesorado

Con el objetivo de ayudar al profesorado en su labor de diseño y sistematización de proyectos, desde el inicio del programas y en cada sesión de formación para el profesorado la elaboración de la **memoria de proyectos de innovación** docente tendrá un tiempo específico.

Para su redacción, además del apoyo del equipo técnico, contará con dos documentos base: Dossier de reconocimiento docente y el modelo de memoria, que estarán disponibles en la web para su descarga.

El plazo de entrega será hasta el 30 de junio de 2019, y se enviará a través de correo electrónico, a la dirección teenemprende@juntaex.es

La evaluación es una parte imprescindible del proceso, pues a través de ella podemos conocer el estado, avances, puntos fuertes y aspectos a mejorar, todo ello orientado a optimizar recursos y mejorar resultados. Para ello, el profesorado participante deberá cumplimentar las **evaluaciones** iniciales y finales, así como las entrevistas y/o cuestionarios que se le soliciten durante el programa.

Alumnado

Entregarán la **Memoria del proyecto**, en **formato blog** en el que deberán aparecer **al menos 6 entradas**, publicadas de manera progresiva en tiempos próximos a su realización, y deberán contemplar el proceso vivido desde el autoconocimiento individual y grupal, hasta llegar a la ejecución y evaluación del proyecto diseñado. En el rincón didáctico está descargable un documento de ayuda para la elaboración del blog. Además contamos con la colaboración del Plan de Alfabetización Tecnológica de AUPEX, que a través de sus Nuevos Centros del Conocimiento (NCC), nos ofrecen formación y asesoramiento en TICs.

Tanto al inicio como al final del programa, al profesorado le llegará el enlace para que el alumnado cumplimente de manera on-line, un cuestionario de evaluación acerca de las habilidades emprendedoras, expectativas y satisfacción acerca del programa. Las fechas y concreciones para la entrega se explicarán en las sesiones presenciales anteriores a su realización.

9. Reconocimientos

Será requisito imprescindible que el centro esté representado por coordinador/a y/o docente participante en al menos el **75% de las sesiones presenciales**.

El profesorado participante tendrá dos vías de acreditación (se podrán inscribir máximo 2 docentes por aula):

Créditos de formación

Obtendrán 3 créditos de formación aquellos docentes que tras su inscripción, completen e implementen el programa en su aula y/o centro educativo, entregando la documentación requerida en forma y tiempo.

Créditos de innovación

Obtendrán 3 créditos de innovación, aquellos docentes que presenten Memoria final sobre la experiencia del programa implementado, que cumpla con los criterios que definen qué es innovación educativa en Cultura Emprendedora. (Los requisitos y modelo de memoria están disponibles en la web).

En caso de haber más de un/a docente inscrito/a en un mismo centro, la labor de coordinación de un grupo de docentes **estará reconocida con 1 crédito formación más**.

10. Cierres

En el mes de **mayo**, **Jornada de convivencia** de carácter lúdico-deportivo, en la que tanto el alumnado como el profesorado tendrán la oportunidad de compartir una jornada con los y las demás participantes.

Será requisito **imprescindible** para participar en este evento, haber **entregado** la Memoria del **proyecto emprendedor** por parte del **alumnado** (formato blog, con sus correspondientes entradas).

Conforme vaya avanzado el programa, se irán concretando detalles de la clausura de Teenemprende en esta edición.