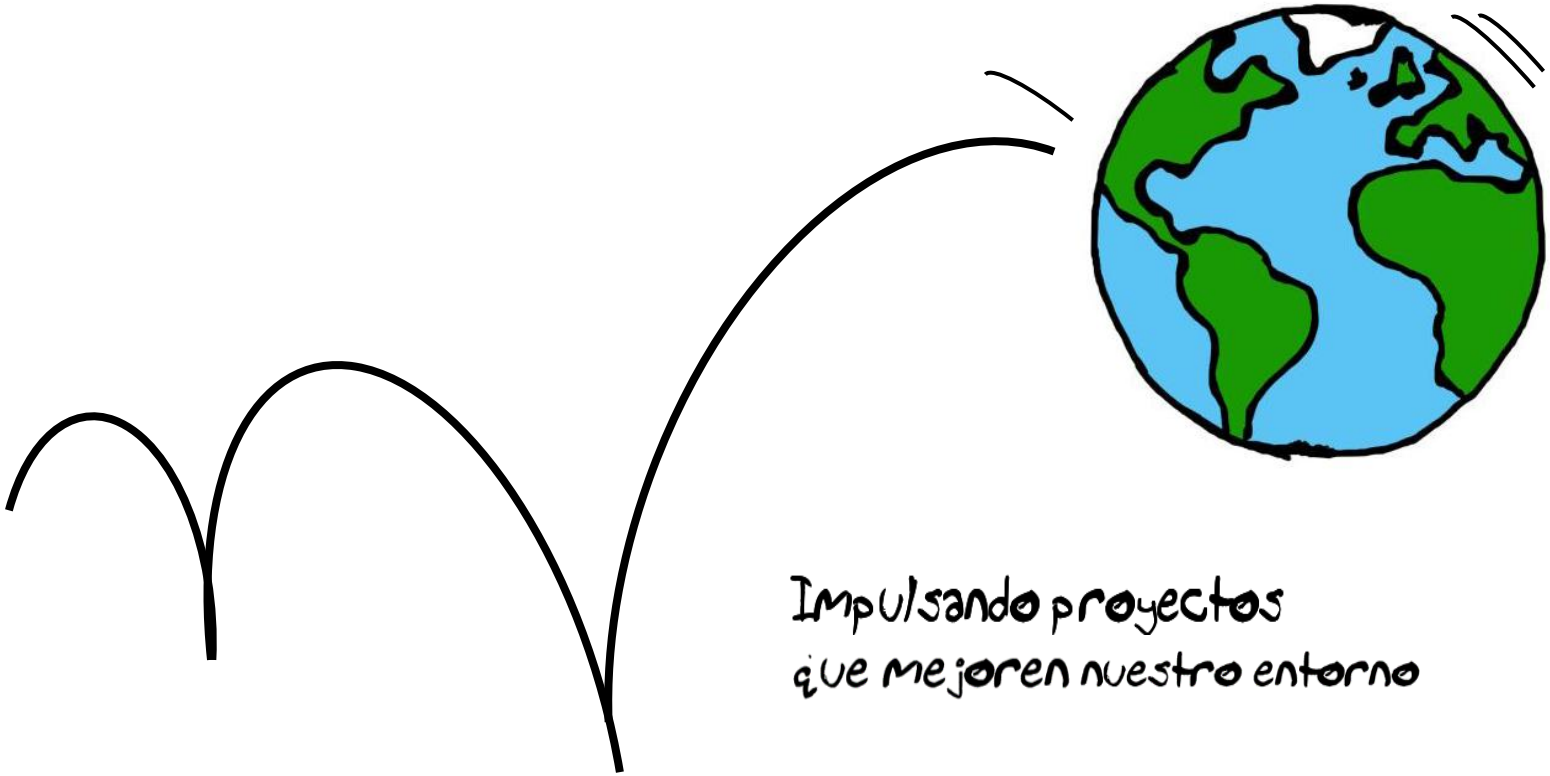
teenemprende
©nevo[iniciativa

Creando ideas con valor social



Impulsando proyectos
que mejoren nuestro entorno

Índice

Cultura emprendedora
Teenemprende
Objetivos
Marco Teórico
Metodología
Ámbitos de emprendimiento
Momentos Teenemprende 17/18
Teen & TIC's
Formación profesorado
Recursos
Cierres
Sesión inicial
Línea Tiempo
Reconocimientos
Inscripción

teenemprende
novo|iniciativa

Cultura emprendedora

Desde la Junta de Extremadura ponemos a disposición de los y las jóvenes un itinerario de capacitación para desarrollar la iniciativa y el espíritu emprendedor en los diferentes niveles educativos.

Además de Teenemprende, llevamos a cabo otros programas:

juniorемprende
novo|iniciativa

youthemprende
novo|iniciativa

expertemprende
novo|iniciativa

Más info: http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

Teenemprende

Es un programa educativo que utiliza la creación de un **proyecto emprendedor** en el entorno como eje vertebrador del proceso enseñanza – aprendizaje, en Secundaria y FP Básica

Aprender de una manera diferente a la tradicional, siendo el propio alumnado el constructor de su conocimiento

Poner en juego las habilidades emprendedoras para convertirse en agentes de cambio de su entorno, a través de un proyecto social.

Teenemprende

teenemprende
®novo¡iniciativa

Objetivos Cultura Emprendedora

- 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**.

Objetivos Teenemprende

- Descubrir y desarrollar, por parte del alumnado de **E.S.O. y F.P. Básica,** las habilidades emprendedoras como: *la proactividad, el liderazgo, 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 basada en aprendizaje por proyectos**, 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.

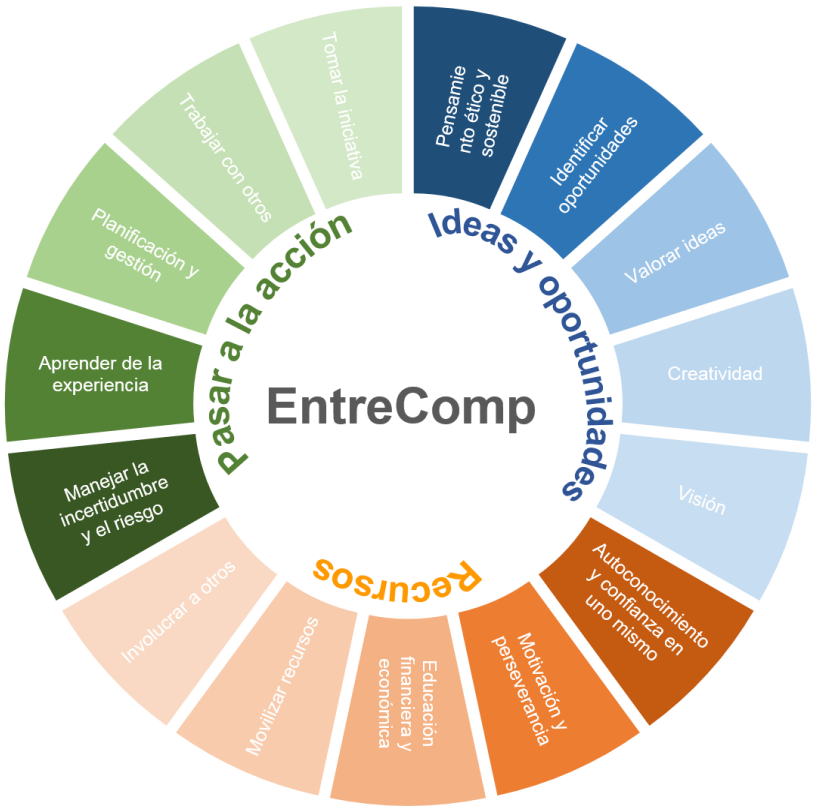
Marco Teórico

En 2015, la Comisión europea lanza El **Marco Competencial EntreComp**, que proporciona una referencia para el desarrollo de la competencia "*sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*".

Tres áreas que incluyen **5 competencias** cada una, y conjuntamente, construyen la iniciativa y espíritu emprendedor.

A través de la implementación del programa se van trabajando cada una de ellas.

Hay **8 niveles de progresión** que se pueden implementar a lo largo del itinerario educativo.



Metodología

- Metodología basada en **aprendizaje por proyectos**, dando el protagonismo al alumnado e incentivando su **participación y autonomía**.
- **Facilitar** situaciones y actividades que fomenten la **creatividad, la iniciativa personal y la cooperación.**
- Trabajar de forma **transversal**, desarrollando distintas **competencias clave,** en especial el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- La **investigación social** como medio para enganchar al alumnado al proceso de enseñanza-aprendizaje y a su entorno.
- **Programar** los momentos y actuaciones **junto con el alumnado** al comienzo del programa, para hacerlo partícipe desde el inicio.

Ámbitos de Emprendimiento

Se puede emprender desde ámbitos, tan aparentemente diversos como ocio y tiempo libre, científico-tecnológico, prosocial…

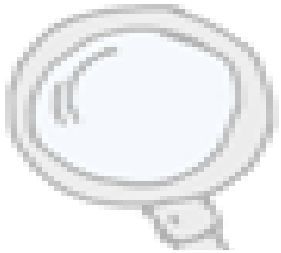
Como marco de intervención se toman los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** definidos por la ONU, como base para, en función de las **preferencias del alumnado**, conocer cuáles son las metas globales y cómo trabajarlas a nivel local a través de un **proyecto emprendedor**.

teenemprende
joven iniciativa

Momentos Teenemprende

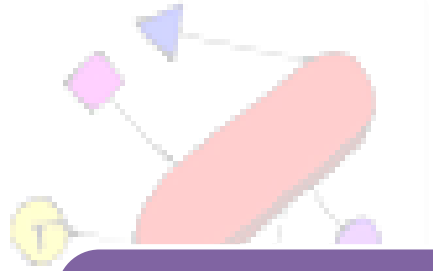
El yo y el grupo

- Autoconocimiento
- Empoderamiento grupo
- Elección ámbito ODS



El grupo en el entorno

- Investigación social
- Identificación problema
- Generación idea



El proyecto en el entorno

- Recursos y acciones
- Ejecución acciones
- Evaluación

teenemprende
joven iniciativa

El Yo y el grupo

Reflexionar sobre las necesidades, aspiraciones y deseos del alumnado participante. Identificar y evaluar sus fortalezas y debilidades individuales y grupales, creyendo en sus capacidades.

Fases

1.1 Autoconocimiento y Empoderamiento grupal : habilidades/intereses. Unimos habilidades e intereses para ser más fuertes

1.2 Elección ODS: según características del grupo, en qué objetivo vamos a trabajar

1.3 Creación blog y cuenta Instagram: blog será la memoria del proyecto emprendedor y la cuenta en instagram permitirá compartir a jóvenes participante su trabajo y crear sentimiento de pertenencia al programa.

Entregables

Entregable 1

Entrada blog de cada sesión

Resumen instagram

El grupo en el entorno

Apertura del centro al entorno

Conocer, contactar y trabajar con la realidad que rodea a jóvenes, presentándoles esa realidad como una oportunidad para desarrollarse, promoviendo a su vez el desarrollo de su entorno

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

Fases

2.1 Investigación Social: identificar características del entorno y qué entidades trabajan en él, que nos ayuden a orientar el proyecto y adaptarlo a la realidad social.

2.2 Generación de ideas: una vez conocido el entorno y el trabajo que en él realizan diferentes agentes, determinar sobre qué aspecto trabajará el grupo.

Entregables

Entregables 2 y 3

Entrada blog de cada sesión

Resumen en instagram

El proyecto en el entorno

Es el momento de **pasar a la acción**, poner en marcha **el proyecto**, para alcanzar las metas propuestas por el grupo.
Diseñar planes de acción, identificando recursos necesarios para llevarlos a cabo, siendo capaces, a posteriori, de evaluar el proceso y hacer propuestas de mejora.

Fases

3.1 Acciones y recursos: definir las actividades que se quieren llevar a cabo y qué necesitamos para realizarlas

3.2 Implementación: organización, temporalización y ejecución de las acciones seleccionadas

3.3 Evaluación: del propio grupo y de los usuarios y usuarias

Entregables

Entregable 4 y 5

Entrada blog de cada sesión

Resumen en instagram

Teen & TIC's

Los Nuevos Centros del Conocimiento (NCC), nuestros colaboradores tecnológicos, que nos ofrecen formación y acompañamiento para posicionar el trabajo en la red.

Teen en las redes sociales

Vamos a usar **Instagram**, para favorecer el sentimiento de pertenencia al programa, y para que puedan compartir sus proyectos con los demás jóvenes que forman parte de Teenemprende.

teenemprende
joven® iniciativa

Formación profesorado

Sesión inicial

Programa y metodología

5 sesiones de formación para experienciar y afianzar el proceso

Sesión 1 on-line

Autoconocimiento y grupo

Sesión 2 presencial

ODS e Investigación social

Sesión 3 presencial

Creatividad y Elección idea

Sesión 4 on-line

Elección acciones y contacto agentes

Sesión 5 presencial

Implementación acciones y evaluación

Recursos Didácticos

- Guía Teen 2017-2018
- Caja de herramientas para implementar el programa.
- Libro, guía y fichas de "Imagina y Emprende"
- Materiales complementarios sobre ODS, ABP, Emprendimiento Social, Cooperativas, Economía Verde, Educación para el Desarrollo etc…
- Kit Teen

Recursos Técnicos

El equipo técnico de cultura emprendedora estará disponible para resolver todas aquellas dudas que puedan surgir, de forma telemática en cualquier momento y mediante sesiones presenciales en los centros previa solicitud y según disponibilidad, teniendo prioridad aquellos/as docentes que participen por primera vez.

Cierres

Encuentro Final, en el que se compartirán los proyectos desarrollados durante el curso.

El alumnado participante tendrá la oportunidad de conocer al alumnado de **otros centros en una jornada de convivencia**.

Será requisito **imprescindible** para participar en este evento, haber **entregado el proyecto emprendedor por parte del alumnado**.

Entregables

ALUMNADO

Memoria del proyecto desarrollado en formato **blog**, con al menos **5 entradas** contando el proceso y los pasos que han realizado

Evaluación inicial y final formato on-line, a través de la web de Cultura Emprendedora

PROFESORADO

Entregables correspondientes a cada una de las **5 sesiones** de formación del profesorado

Evaluación final formato on-line a través de la web de Cultura Emprendedora

* Aquellos/as que opten a los créditos de **innovación educativa**, entregarán una **memoria final** que contenga los criterios que definen qué es innovación educativa en Cultura Emprendedora

Sesión inicial

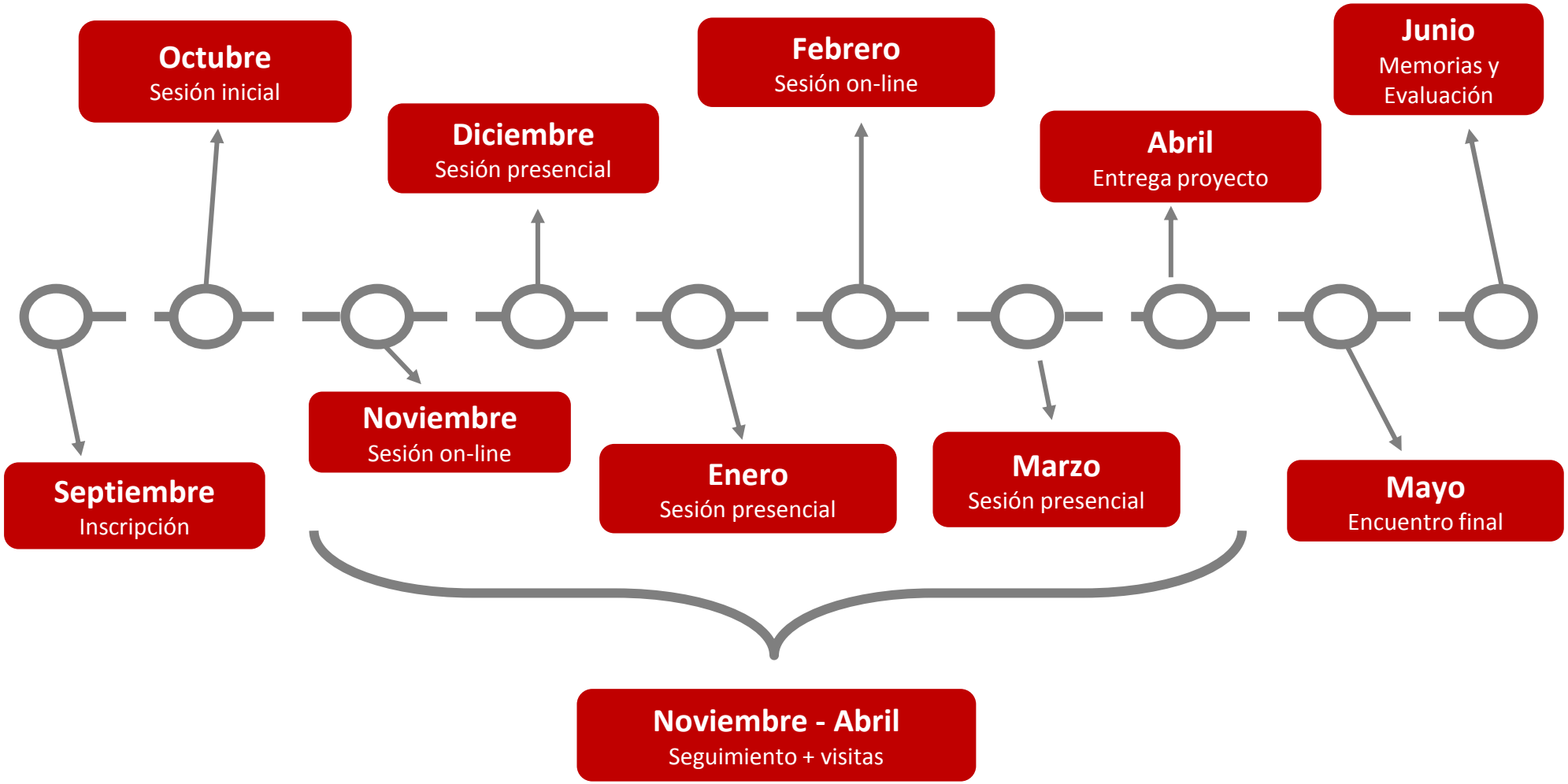
El **18 de octubre** arrancan todos los programas, de las diferentes etapas educativas, de Cultura Emprendedora.

En una sesión motivadora y de puesta en común para los docentes participantes, se realizará una sesión de trabajo específica donde se presentará el material de referencia para trabajar el programa.

Esta propuesta servirá de apoyo para implementar el programa en el aula, estando orientada al proceso de diseño, creación y desarrollo de un proyecto.

teenemprende
joven iniciativa

Timeline



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/grupo). :

- **Créditos de formación**
  Aquellos/as docentes que completen el proceso con su grupo, entregando la documentación requerida en forma y tiempo.

- **Créditos de innovación**
  Si además la implementación del programa en el aula cumple con los criterios que definen qué es innovación educativa en Cultura Emprendedora. La organización facilitará el modelo a cumplimentar.

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**.

teenemprende
®nevoj iniciativa

Inscripción

Se preinscribirá **el Centro** con tantos grupos como aulas quieran participar.
Se establece un número máximo de **50** centros.

El criterio de selección será el orden de entrada de la preinscripción.

Es imprescindible adjuntar a la preinscripción, el documento del **compromiso*** cumplimentado y firmado por el **equipo directivo**.

Plazo y vía de inscripción

Del 13 de septiembre al 6 de octubre de 2017

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

* Disponible en la web del programa

+ info

teenemprende@juntaex.es

924 170 216

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

https://m.youtube.com/user/CulturaEmprendedoraExt

https://www.facebook.com/CulturaEmprendedoraExt

Instagram: @teenemprende