



Reporte Formación Profesorado 18-19



Introducción

Esta formación presencial (16 horas) realizada a lo largo de este curso 2018-2019 ha sido diseñada para aportar nuevas herramientas que os permitan experimentar el proceso de ideación, desarrollo y ejecución de un proyecto emprendedor que posteriormente implementaréis en el centro-aula.

En todas las sesiones hemos aportado actividades para potenciar el aprendizaje entre iguales y el trabajo en red, aportando dinámicas, herramientas y espacios de reflexión que permitan al equipo docente nuevas potencialidades del trabajo por proyectos y conocer cómo otros docentes están desarrollando el programa en su centro.

Los objetivos generales marcados para estas 16 horas de formación ofrecidas son:

- Motivar al participante para que desarrolle sus propios conocimientos, actitudes y habilidades emprendedoras. Reforzar el rol docente como facilitador-a del emprendimiento.
- Ayudar a desarrollar propuestas metodológicas propias para el trabajo de la competencia emprendedora.
- Proporcionar un contexto para el aprendizaje entre iguales que promueva el debate, reflexión y evaluación de propia práctica docente en el contexto Junioremprende.
- Proporcionar métodos que faciliten la planificación y el trabajo en habilidades emprendedoras acordes con la realidad y contexto de cada centro escolar.

Los recursos aportados, han estado orientados a facilitar vuestra labor docente, para conseguir no sólo apasionar y aportar experiencia a alumnos y alumnas, sino al mismo tiempo trabajar por competencias sobre partes concretas y evaluables del currículo.

Trabajar en base a un proyecto emprendedor contribuirá a mejorar la comprensión del mundo y aumentar el compromiso del alumnado por actuar en su entorno más cercano.

Justificación

La Comisión Europea ha identificado el “*sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*” como una de las 7 competencias clave necesarias para impulsar el desarrollo de habilidades emprendedoras. La UE lleva desde el 2003 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 Comisión Europea 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; establecer puentes entre el mundo educativo y empresarial, y crear un marco de inspiración adaptados a los diferentes contextos (formal, no formal, e informal).

Este marco teórico se compone de 3 áreas de competencia, que han marcado el diseño de las acciones formativas ofrecidas a los docentes:

- Ideas y oportunidades
- Recursos
- Pasar a la acción

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

Calen dario

Sesión Inicial: Octubre 2018

Foco – Planificación Docente

Sesión 2: Noviembre 2018

Foco – Ámbito Ideas y Oportunidades, Design Thinking para ordenar la Creatividad

Sesión 3: Diciembre 2018

Foco – Ámbito Recursos, CANVAS de proyectos y prototipado con Lego

Sesión 4: Enero 2019

Foco – Ámbito de Recursos y Acción. Mesa de experiencias y comunicación

Se sión Ini cial

Esta sesión inicial fue convocada por la Secretaría General de Educación en el mes de octubre de 2018. Se celebró en Mérida, el **17 de octubre de 2018**, en el Centro de Profesores y Recursos. Asistieron cerca de 200 docentes, de todos los programas, **Junioremprende**, **Teenemprende** y **Expertemprende**.



PROGRAMA

- 9:00 Recepción de participantes
- 9:30 Bienvenida Institucional: Esther Gutiérrez, Consejera de Educación y Empleo
- 10:00 Ponencia inaugural. García Álvarez Gragera: *“Curiosidad y sorpresa: armas de construcción pedagógica”*
- 10:45 Café
- 11:15 Trabajo por programas: Junioremprende, Teenemprende, Youthemprende, Expertemprende
- 14:30 Fin de la mañana
- 15:30 Jornada de tarde: Formación Expertemprende
- 17:30 Fin jornada

La presentación de la nueva edición tuvo lugar en Mérida, en un acto al que han asistido cerca de **200 docentes** y en el que la consejera de Educación y Empleo, M^a Esther Gutiérrez, mostró su satisfacción por los datos de participación y agradeció la implicación del profesorado, 'piedra angular' para que el alumnado aprendiese de una manera diferente, más allá de los resultados académicos.

“Es un programa muy importante, que nos permite trabajar con las habilidades emprendedoras desde un punto personal y social. El programa no se centra sólo en generar ideas de negocio, sino que eso nos sirva para trabajar el desarrollo integral de los jóvenes, sus habilidades y competencias. Que les sirva para afrontar con mayor éxito los retos y los desafíos de la sociedad actual” ha expresado la Consejera.

Este **curso** se ha puesto en valor la importancia del espacio de trabajo, se va a seguir perfilando la formación del profesorado dentro de los programas para que esté más adaptada a sus demandas, se va a colaborar más estrechamente con los Centros de Profesores y Recursos (CPR) y se ha profundizado en el asesoramiento de **proyectos de innovación educativa**.

PONENCIA INAUGURAL

García Álvarez Gragera

Profesor en IES Meléndez Valdés

Villafranca de los Barros



En su ponencia *“Curiosidad y sorpresa: armas de construcción pedagógica”* compartió con los participantes algunas claves para el cambio del sistema educativo.

Finalizó su intervención invitando al profesorado a elaborar una construcción colectiva en el patio del CPR. Para ello cada asistente contaba con un trocito de plastilina de colores en sus asientos.



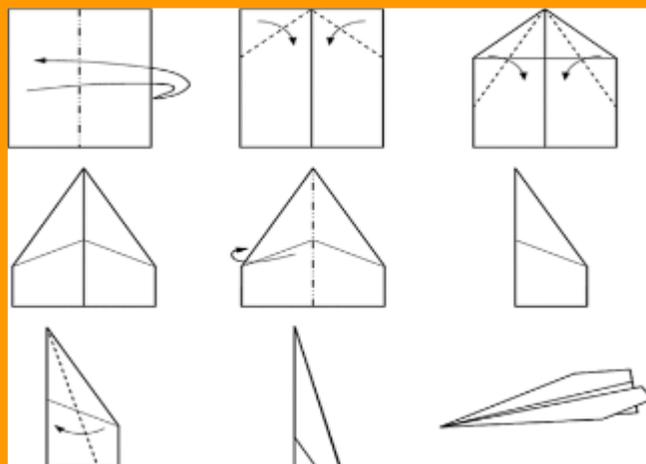
Plano de la construcción colectiva de los docentes participantes

Después de pasar un rato charlando en el desayuno y saborear un café con churros, pasamos a trabajar por programas. Los maestros y maestras participantes en Junioremprende junto con el personal técnico del programa volvimos de nuevo al salón de actos.

AVIONES DE PAPEL

Dinámica de inicio con los maestros y maestras de Junioremprende.

Comenzamos con una dinámica de activación, con el objetivo de visibilizar la importancia de *“preguntar para encontrar soluciones y respuestas”*. Encontrar aliados.



Beneficios del Origami

- Mejora la coordinación
- Favorece la capacidad de atención
- Estimula la imaginación
- Es relajante
- Fortalece la autoestima
- Activa la memoria

Se presentó al **equipo técnico del programa**, que este año estará compuesto por:

- Carolina Apolo, de la Dirección General de Empresa y Actividad Emprendedora.
- Ana León, de la Dirección General de Formación Profesional y Universidad.
- Augusto Andrade, de la Dirección General de Formación Profesional y Universidad.

A continuación pasamos a explicar con detalle el funcionamiento del programa **Junioremprende** en su edición 2018. Las dudas y cuestiones que fueron surgiendo a lo largo de la presentación se fueron resolviendo por los técnicos del programa.

Después de un pequeño descanso, retomamos la sesión trabajando el **CANVAS DE PLANIFICACIÓN DOCENTE** invitando a los maestros y a las maestras a poner por escrito sus objetivos ante el programa y relacionarlo con su programación. Se trabajó de manera grupal, previo trabajo individual.

La última parte de la sesión se dedicó a trabajar en grupo el marco teórico **ENTRECOMP**, a través de un recurso que hemos presentado este año, "*El Gigante Entrecomp*". Finalizamos el día, completando la evaluación de satisfacción de la jornada, y nos despedimos hasta la próxima sesión prevista para el jueves 8 de noviembre.

CANVAS DE PLANIFICACIÓN DOCENTE

Esta dinámica ayuda a poner orden a las ideas antes de comenzar con el objetivo de relacionar Junioremprende con la programación y compartirlo con el resto del claustro.

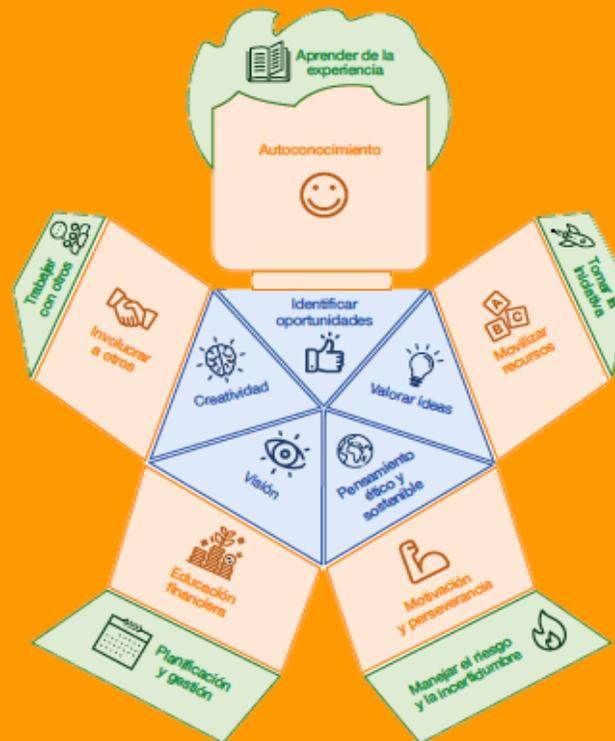
| | | |
|--|----------------------------------|-------------------------------------|
| Competencias preferentes | Integración de tecnología | Resultados de aprendizaje esperados |
| Tipo de evaluación requerida | Deseos y expectativas personales | Recursos disponibles |
| Dudas | | |
| Proyectos de centro. Experiencias previas de emprendimiento | | |

Es interesante incluir las competencias emprendedoras que a priori consideráis que son importantes poner en práctica, identificar espacios para el desarrollo del proyecto y prever la organización con otros docentes para intentar buscar la transversalidad y la integración de otras competencias durante el desarrollo del proyecto.

GIGANTE ENTRECOMP

Trabajo en grupo de las HHEE. Utilizamos como recurso “El Gigante Entrecomp” que nos acompañará a lo largo de todo el curso. Trabajamos en torno a dos preguntas:

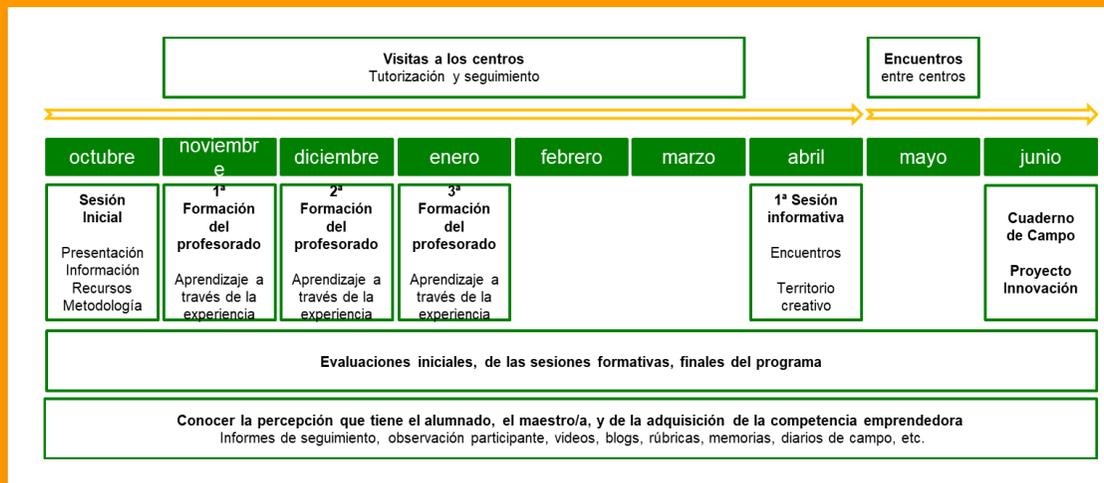
¿Qué problemas o retos he conseguido mejorar usando estas competencias?
¿Cómo apporto valor a mi práctica docente usando estas competencias?



El modelo está pensado para trabajar como un origami e ir desplegando conforme se vaya construyendo un proyecto y/o poniendo en práctica las habilidades emprendedoras.

Puede empezarse por la parte central (área de *Ideas y Oportunidades*) y luego ir desplegando y completando con el resto de áreas (*Recursos y Pasar a la Acción*).

CALENDARIO 2018-2019



ENCUENTRO ENTRE CENTROS

Estos encuentros tienen como objetivos principales poner en valor la cultura emprendedora, dar visibilidad a los niños y niñas participantes en el programa Junioremprende, y sobre todo ofrecerles la oportunidad de disfrutar de una jornada de convivencia, aprendizaje y reconocimiento a su imaginación, creatividad y ganas de aprender.



RECONOCIMIENTO DOCENTE

Será requisito imprescindible que el centro esté representado por la persona coordinadora y/o docente participante en las sesiones presenciales.

3 créditos de formación

Obtendrán créditos de formación aquellos docentes que tras su inscripción, completen e implementen el programa en su aula y/o centro educativo. El profesorado participante aportará la documentación solicitada por el personal técnico durante el desarrollo del programa.

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** más de formación.

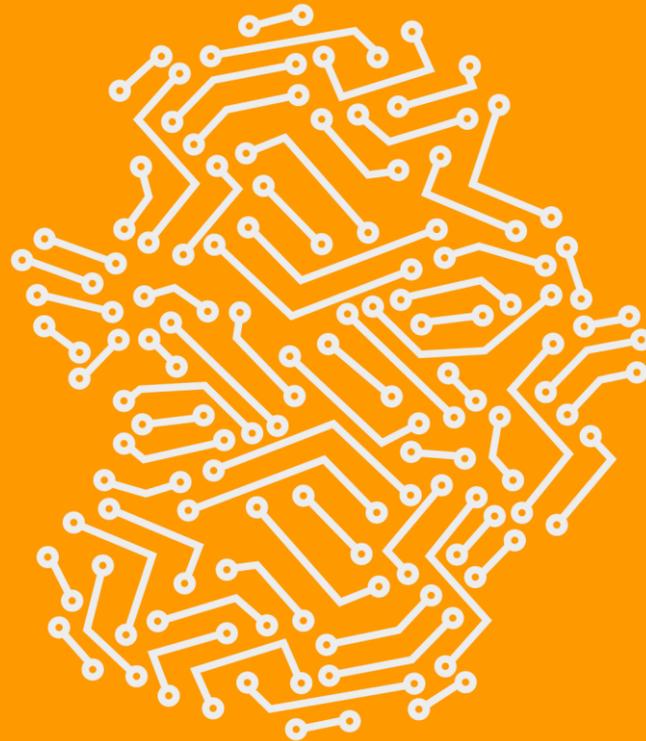
3 créditos de innovación educativa

Para optar a los créditos de innovación educativa, el profesorado deberá **presentar un proyecto** que justifique un grado de innovación y transferibilidad suficientes en su **aplicación práctica en el aula** y que verse sobre temas relacionados con las habilidades emprendedoras. Este proyecto de innovación educativa se presentará al finalizar el curso escolar y estará basado en la experiencia del desarrollo de Junioremprende en centro educativo.

[Reconocimiento Docente](#)

[Guión de Proyectos Innovación](#)

ESTE AÑO SOMOS



220

maestras y maestros

2435

niñas y niños

72

centros educativos

2ª Se sión

Esta 2ª Sesión fue convocada por la Secretaría General de Educación en el mes de noviembre de 2018. Se celebró en Mérida, el **8 de noviembre de 2018**, en el Centro de Profesores y Recursos. Asistieron 52 docentes adscritos al programa Junioremprende.



PROGRAMA

- 9:00 Recepción de participantes
- 9:30 **Design thinking** para ordenar la creatividad: *¿Cómo aplicarlo a Junioremprende?*
- 11:00 Café
- 11:30 **Design thinking** para ordenar la creatividad: *¿Cómo aplicarlo a Junioremprende?*
- 12:30 De la **experimentación** en Junioremprende a la **Innovación docente**: oportunidades para innovar
- 13:00 **Sociedad del Aprendizaje**: *Recursos transversales*
- 13:30 Evaluación y cierre

PROCESO DE DESIGN THINKING

Esta metodología destaca por su aspecto **participativo**, manteniendo una mayor motivación del alumnado y mejorando sus habilidades de comunicación y habilidades estratégicas de resolución de problemas.

A través del planteamiento de un **reto**, los equipos participantes generan ideas innovadoras para dar solución a una problemática, teniendo a su vez en cuenta las necesidades reales de los usuarios finales: generar empatía; trabajar en equipo; construir para pensar; enfoque lúdico y de acción.



PROCESO DE DESIGN THINKING



Construimos una Torre 15´

Objetivo

Tomar contacto con el material y con la idea de construir para pensar y comunicar para construir.

Pautas de trabajo

- Dividimos el grupo en 7-8 subgrupos.
- Presentamos el material –Lego Serious Play.
- Se pidió que de forma individual se construyese una torre.
- Compartimos lo construido en el gran grupo.

PROCESO DE DESIGN THINKING

Mensajes a reforzar

- Todas las personas somos diseñadoras, creativas y cada torre nos cuenta una historia.
- Cuando construimos imágenes fuera de la mente, construyendo con las manos las ideas y el pensamiento, es más fácil la comunicación y la reflexión.



Construimos un puente 20´

Objetivo

Introducir y reflexionar sobre los roles de equipo.

Pautas de trabajo

- Dividimos el grupo en 7-8 subgrupos.
- Se indicó la tarea de construir un puente, sin dar ningún criterio más, cada grupo dio sus prioridades a la construcción (bonito, sólido, alto, etc.)
- Compartieron presentando al gran grupo el puente que han construido.
- Se invitó a hacer una autorreflexión a cerca del rol que tubo cada uno y cada una dentro del grupo en la ejecución de la tarea.
- Después de forma individual pudieron reflexionar cuál o cuáles les gustaría desarrollar.

Mensajes a reforzar

- La importancia de trabajar en equipo para avanzar y aprender.
- Los roles se complementan entre ellos y son necesarios dentro de un equipo.
- No siempre tenemos los mismos roles, depende del grupo y el contexto.
- Cuanto más roles desarrollemos, más fácil nos resultará adaptarnos a un grupo.



Reflexionamos a cerca de nuestro rol dominante

15´

Objetivo

Introducir y reflexionar sobre los **9 roles de equipo**.



Valores de equipo 45´

Objetivo

Crear y consolidar los grupos de trabajo a partir de los valores del trabajo en equipo.

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Creatividad | <input type="checkbox"/> Inspiración | <input type="checkbox"/> Calma |
| <input type="checkbox"/> Profesionalidad | <input type="checkbox"/> Amor | <input type="checkbox"/> Estabilidad |
| <input type="checkbox"/> Adaptabilidad | <input type="checkbox"/> Inteligencia | <input type="checkbox"/> Claridad |
| <input type="checkbox"/> Crecimiento | <input type="checkbox"/> Satisfacción | <input type="checkbox"/> Experiencia |
| <input type="checkbox"/> Credibilidad | <input type="checkbox"/> Aprendizaje | <input type="checkbox"/> Optimismo |
| <input type="checkbox"/> Honestidad | <input type="checkbox"/> Disciplina | <input type="checkbox"/> Trabajo Equipo |
| <input type="checkbox"/> Agilidad | <input type="checkbox"/> Intuición | <input type="checkbox"/> Familia |
| <input type="checkbox"/> Curiosidad | <input type="checkbox"/> Seguridad | <input type="checkbox"/> Organización |
| <input type="checkbox"/> Resistencia | <input type="checkbox"/> Justicia | <input type="checkbox"/> Conservador |
| <input type="checkbox"/> Alegría | <input type="checkbox"/> Sencillez | <input type="checkbox"/> Compromiso |
| <input type="checkbox"/> Humor | <input type="checkbox"/> Lealtad | <input type="checkbox"/> Originalidad |
| <input type="checkbox"/> Respeto | <input type="checkbox"/> Atrevimiento | <input type="checkbox"/> Espiritualidad |
| <input type="checkbox"/> Altruismo | <input type="checkbox"/> Diversidad | <input type="checkbox"/> Felicidad |
| <input type="checkbox"/> Decisión | <input type="checkbox"/> Libertad | <input type="checkbox"/> Pasión |
| <input type="checkbox"/> Amabilidad | <input type="checkbox"/> Servicio | <input type="checkbox"/> Confianza |
| <input type="checkbox"/> Independencia | <input type="checkbox"/> Empatía | <input type="checkbox"/> Paz |
| <input type="checkbox"/> Sacrificio | <input type="checkbox"/> Autocontrol | <input type="checkbox"/> Verdad |
| <input type="checkbox"/> Ambición | <input type="checkbox"/> Equilibrio | <input type="checkbox"/> Conocimiento |
| <input type="checkbox"/> Dignidad | <input type="checkbox"/> Motivación | <input type="checkbox"/> Flexibilidad |
| <input type="checkbox"/> Generosidad | <input type="checkbox"/> Perseverancia | <input type="checkbox"/> Perfección |
| <input type="checkbox"/> Visión de futuro | <input type="checkbox"/> Cooperación | <input type="checkbox"/> Victoria |
| | | <input type="checkbox"/> Fuerza |

Pautas de trabajo

- De forma individual, sobre una lista de valores, cada uno/a eligió los seis que le parecían más importantes en su vida.
- De esos seis valores se les pidió que tachasen dos; después se les pidió que tachasen otros dos; finalmente de los dos que quedaron tacharon uno y se quedaron con el valor prioritario para él o ella. 5 min. Aprox.
- Se les invitó a reflexionar sobre la elección de los valores y el orden de cómo los han ido descartando.
- Representaron, de forma individual, el valor elegido con las piezas lego. 10 min. Aprox.
- Una vez realizada la construcción, se les pidió que se moviesen por el espacio libremente viendo las construcciones de las demás personas, y que se agrupasen con otras **seis personas** con quienes quisieran compartir la construcción que cada una hizo de su valor, creándose de esta manera el equipo de trabajo.



3ª Se sión

Esta 3ª Sesión fue convocada por la Secretaría General de Educación. Se celebró en Mérida, el 5 de diciembre de 2018, en el Centro de Profesores y Recursos. Asistieron 50 docentes adscritos al programa Junioremprende.



PROGRAMA

- 9:00 Recepción de participantes
- 9:30 **Trabajo por proyectos** para la toma de decisiones, implementación y evaluación...
¿Cómo aplicarlo a Junioremprende?
Prototipamos con Lego Serious Play
- 11:30 Café
- 12:00 **Lo contamos...**
- 12:45 De la **experimentación** en Junioremprende a la **Innovación docente**: oportunidades para innovar
- 13:30 Evaluación y cierre

POSTAL DE CE

Esta 3ª Sesión, al igual que con las sesiones anteriores, comenzó con una dinámica de creatividad a través de recursos de Visual Thinking con el objetivo de perder el posible miedo al dibujo e incluirlo dentro de las herramientas para la práctica docente de los participantes.





Con el resultado del trabajo realizado se hizo un montaje colectivo para [felicitar las fiestas y el nuevo año 2019](#) a los maestros y maestras participantes de Junioremprende.

Recordamos en qué momento nos encontrábamos del proceso de diseño de un proyecto, ayudándonos del recurso de la CAJA DE HERRAMIENTAS.

0 Planificación Docente



Actividades y ejercicios que faciliten: Integrar la enseñanza en la programación, identificar resultados de aprendizaje, preparar el espacio físico y comunicar al claustro. Crear equipo docente. Conocimiento del programa por parte del alumnado y de conceptos relacionados con emprendimiento.

1 Ideas y Oportunidades



Conocimiento mutuo: Actividades y ejercicios que faciliten: Trabajo en habilidades individuales y grupales. Exploración de gustos e intereses. La creatividad, generación y selección de ideas.

Definimos el proyecto: Actividades y ejercicios que faciliten: Identificar el proyecto, conocer iniciativas de la zona, buscar campos de acción o áreas de mejora. Tomar decisiones grupales y llegar a consenso eligiendo el proyecto sobre el que se va a trabajar.

2 Recursos y Alianzas

¡Estamos aquí!



Diseño y planificación: Actividades y ejercicios que faciliten: Concretar acciones para llevar a cabo el proyecto. Reparto de tareas y responsabilidades en el grupo. Planificar tareas en un calendario, visualizar resultados deseados. Conectar con la comunidad educativa y el entorno más cercano, involucrarlos. La cooperación y el trabajo en grupo como foco de trabajo. Reestructurar el proyecto si es necesario y valorar los errores como experiencia de aprendizaje.

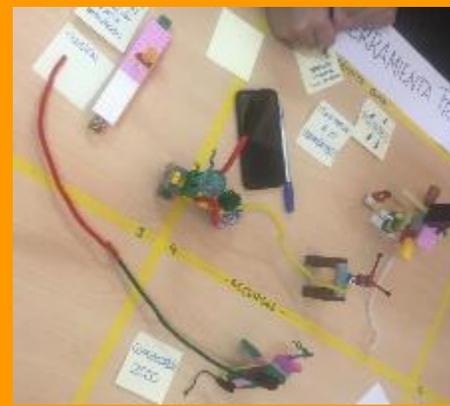
3 Pasamos a la acción



Pasar a la acción: Actividades y ejercicios que faciliten: Comunicar y documentar el proyecto y llevarlo a cabo según lo planeado, darle difusión.

Reflexión y proyección de futuro: Actividades y ejercicios que faciliten: Intercambio de información y reflexión sobre qué se ha aprendido, aprovechar el error como oportunidad para aprender. Redimensionar el proyecto y plantear si procede acciones futuras.

Este método de trabajo para el diseño de un proyecto se realizó en unas 3 horas aproximadamente. Se crearon 10 grupos de unos 6 participantes cada uno. Estos grupos salieron de la sesión formativa anterior. Había que definir y desarrollar, con fichas de lego, los 8 indicadores que componían el CANVAS. Después, hubo una puesta en común de todos los proyectos que se habían diseñado, y para que la comunicación fuese ordenada y cumpliera con el tiempo establecido, se les marcó algunas estrategias de comunicación para mantener el ritmo de la sesión.



4ª Se sión

Esta 4ª Sesión fue convocada por la Secretaría General de Educación. Se celebró en Mérida, el 31 de enero de 2019, en el Centro de Profesores y Recursos. Asistieron 53 docentes adscritos al programa Junioremprende.

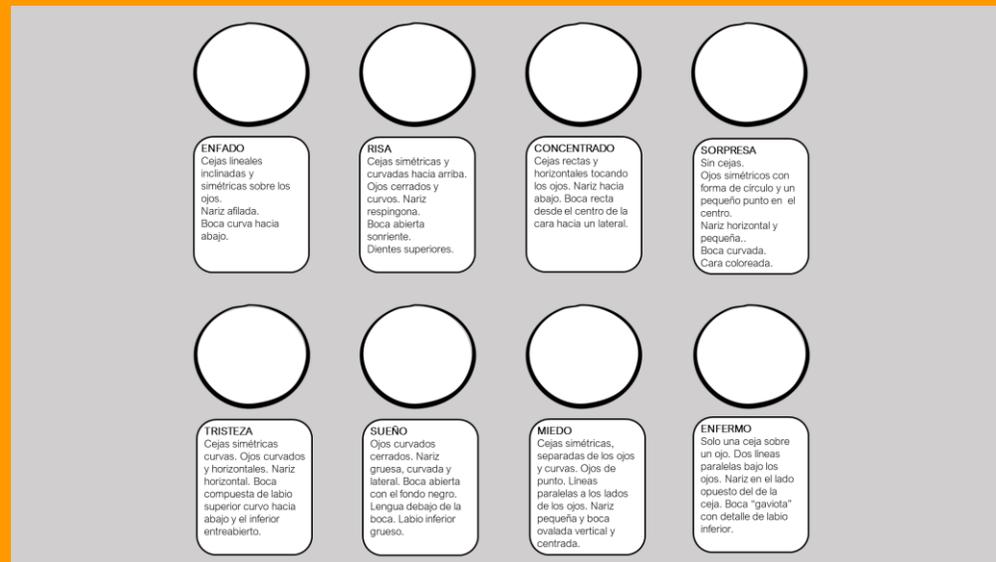


PROGRAMA

- 9:00 Recepción de participantes
- 9:30 **Mesa de Experiencias**
Comunicamos con sentido
- 11:00 Café
- 11:30 **El arte de hablar en público**
Técnicas de Comunicación
- 12:45 De la **experimentación** en Junioremprende a la **Innovación docente**: oportunidades para innovar
- 13:30 Evaluación y cierre

Esta última sesión comenzó, como en las anteriores, con un ejercicio de motivación de Visual Thinking.

El objetivo de comenzar cada una de las sesiones formativas con dinámicas o ejercicios de Visual Thinking es la de perder el miedo al dibujo y facilitaros nuevos recursos para su práctica docente.





Continuamos con una mesa de experiencias para que nos contasen sus proyectos del año anterior. Las tres experiencias fueron:

1. "La Casa Encantada de Emprender" del CEE Casa de la Madre de Mérida.



2. "Permusic. Grupo de Percusión" de CEIP El Pilar de Villafranca de los Barros.



3. "Un Pulpo Troquelado en 9 Meses 9 Causas ha Desplegado" de CEIP Ntra. Sra. de la Soledad de Arroyo de San Serván y el CRA Garbayuela de Garbayuela.

A continuación, se hicieron 8 grupos de trabajo, uno por cada recurso de comunicación sobre el que se iba a trabajar. En cada una de las técnicas de comunicación se marcaron 4 criterios sobre los que había que trabajar, y al final de la sesión, se puso en común en gran grupo.

Elevator Pitch

- 1 Investiga
- 2 Define
- 3 Experimenta
- 4 Llévalo a la práctica



https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_YjvI

Storytelling

- 1 Investiga
- 2 Define
- 3 Experimenta
- 4 Llévalo a la práctica



<https://www.youtube.com/watch?v=79QM5lnz2Is>

Visual Thinking

- 1 Investiga
- 2 Define
- 3 Experimenta
- 4 Llévalo a la práctica



<https://www.youtube.com/watch?v=VtzRHFsa5SU>

Pecha Kucha

- 1 Investiga
- 2 Define
- 3 Experimenta
- 4 Llévalo a la práctica



https://www.youtube.com/watch?v=M3F1h_BbUx0

Role playing

- 1 Investiga
- 2 Define
- 3 Experimenta
- 4 Llévalo a la práctica



<https://www.youtube.com/watch?v=5NCcsaK53hg>

Comunicación no verbal

- 1 Investiga
- 2 Define
- 3 Experimenta
- 4 Llévalo a la práctica



<https://www.youtube.com/watch?v=ca5Yp6b0vn8>

Comunicación escrita

- 1 Investiga
- 2 Define
- 3 Experimenta
- 4 Llévalo a la práctica



<https://www.youtube.com/watch?v=PD81ESSp5N8>

Comunicación online

- 1 Investiga
- 2 Define
- 3 Experimenta
- 4 Llévalo a la práctica



<https://www.youtube.com/watch?v=NwKxMOPaR1s>

In no var

Al final de todas las sesiones formativas, Jesús Jiménez, Asesor del Servicio de Innovación de la Consejería de Educación, mostró y experimentó con nosotros/as aplicaciones innovadoras que podemos llevar al aula.

A este documento de devolución, a modo de reporte de las 16 horas de formación para los docentes participantes en Junioremprende 2018-2019, se adjuntará un PDF que se llama *“Innovación-Mentimeter”*.

Desde el equipo de Cultura Emprendedora y en particular desde el de Junioremprende os invitamos a participar, al final del curso, entregando un producto final sobre la experiencia docente que pueda ser transferible a contextos parecidos. Os pasamos el enlace de nuestra Web donde podéis descargar el documento [“Reconocimiento Docente”](#) para que conozcáis las modalidades de acreditación; requisitos; presentación de los trabajos; criterios de valoración; mesa de selección y valoración. Y por otro lado, el [“Guión Proyecto Innovación JUNIOR”](#) para entender el formato de este documento final que define el trabajo desarrollado durante el año.



Con clusi ones

Después de 16 horas de formación, experimentando el diseño de un proyecto a través de las herramientas de Junioremprende, los maestros y maestras participantes habéis podido entrenar y ampliar vuestros recursos con la idea de implementar y/o poner en práctica lo aprendido en el centro y comprobar si este proceso de trabajo, funciona: incluir el programa en la PGA, aprovechar las oportunidades para crear valor investigando en el entorno, identificar las necesidades, y establecer conexiones; fomentar la creatividad para generar ideas con valor e innovadoras; ensayar habilidades emprendedoras del equipo, administrar los recursos económicos, humanos, digitales y económicos; pasar a la acción para inspirar y entusiasmar a los destinatarios directos del proyecto y al entorno más cercano con una comunicación atractiva y efectiva; y como fin de ciclo, evaluar el proceso, reflexionado y aprendiendo tanto del éxito como del fracaso. Así, con toda esta experiencia, se consigue empoderar a los que habéis participado y facilitaros el diseño del proyecto en el aula-centro, y ampliaros vuestro rol con metodologías ágiles que permite un aprendizaje significativo en el alumnado participante.

Desde el equipo invitamos a seguir sintiendo ganas de profundizar en conocimientos relacionados con estas metodologías, a motivar a los chicos y chicas que pasen por el programa, y enfatizar en la importancia de la innovación educativa que pueden tener muchos de vuestros proyectos. Es muy importante que puedan transferirse a toda la Comunidad Educativa.

Y para finalizar, como propuesta de futuro, el equipo de Cultura Emprendedora trabajará en mejorar, perfilar, y adaptar los programas, en gran parte, en función de la demanda del profesorado volcada en las diferentes evaluaciones: *“Más ponencias de maestros y profesores con la práctica y la experiencia personal”*; *“fomentar la creatividad”*; *“La necesidad de hacer fuerza entre todos para que se instaure en horario escolar una hora de Junioremprende para poder trabajar mejor cada proyecto”*...



+ info

- Se ha tomado como referencia el modelo Entrepreneurship Competence (EntreComp) lanzado por la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión en 2016 como marco competencial de emprendimiento. En este sentido compartimos el enlace de descarga al estudio y paralelamente, un documento creado por un grupo de trabajo internacional de maestros y maestras llamado EntreLearn, dónde han seleccionado dinámicas en cada ámbito competencial. Descárgalo aquí o solicítalo al equipo Junioremprende.
https://www.schooleducationgateway.eu/es/pub/teacher_academy/teaching_materials/entrelearn-entrepreneurial-le.htm
- En el contexto de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) se recomienda el trabajo de Juan José Vergara que ha resultado muy útil a la hora de relacionar ABP con la educación emprendedora en las aulas: Aprendo porque quiero: <https://www.juanjovergara.com/>
- Recomendamos la Web de Project Everyone, donde se comparten los Objetivos Globales de Desarrollo Sostenible y ofrecen recursos específicos para presentar y trabajar en el aula estos retos globales de aquí a 2030. Estos contenidos pueden ayudar a inspirarse para seleccionar proyectos y adaptarlos a las edades de Junioremprende en “La lección más grande del mundo”.
<http://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/introduce-the-global-goals/>
- En el Rincón Didáctico de Junior encontrarás materiales de referencia para poder llevar a cabo el proyecto, lo encontrarás en un apartado de la web: <http://culturaempresarial.extremaduraempresarial.es/>



GALERÍA



Cultura Emprendedor



Junioremprende



Teenemprende

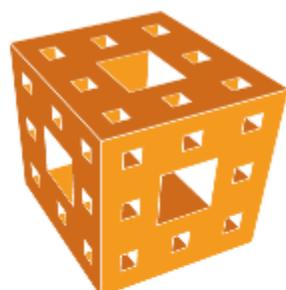


+ info

tlf. 924 17 02 14/10

junioremprende@juntaex.es

culturaemprededora.extremaduraempresarial.es



[®] **nevoj iniciativa**

culturaempresarial.extremaduraempresarial.es

www.educarex.es

JUNTA DE EXTREMADURA