

2018/2019



Contenido de este documento:

Cultura emprendedora.

Marco teórico

Youthemprende: Talento joven y Retos

Objetivos.

Metodología

Fases y calendario

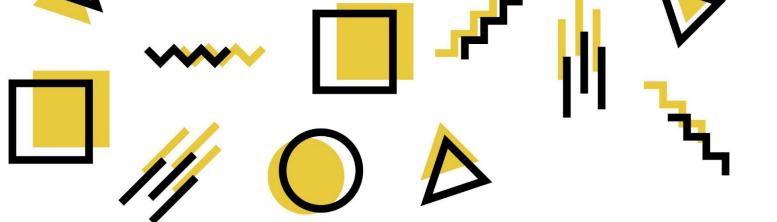
Reconocimiento: Créditos innovación.

Convocatoria e inscripción

Youthemprende video resumen.







2018/2019



Cultura emprendedora.

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







Educación Secundaria y FP Básica



Bachillerato



FP de Grado Medio y Superior

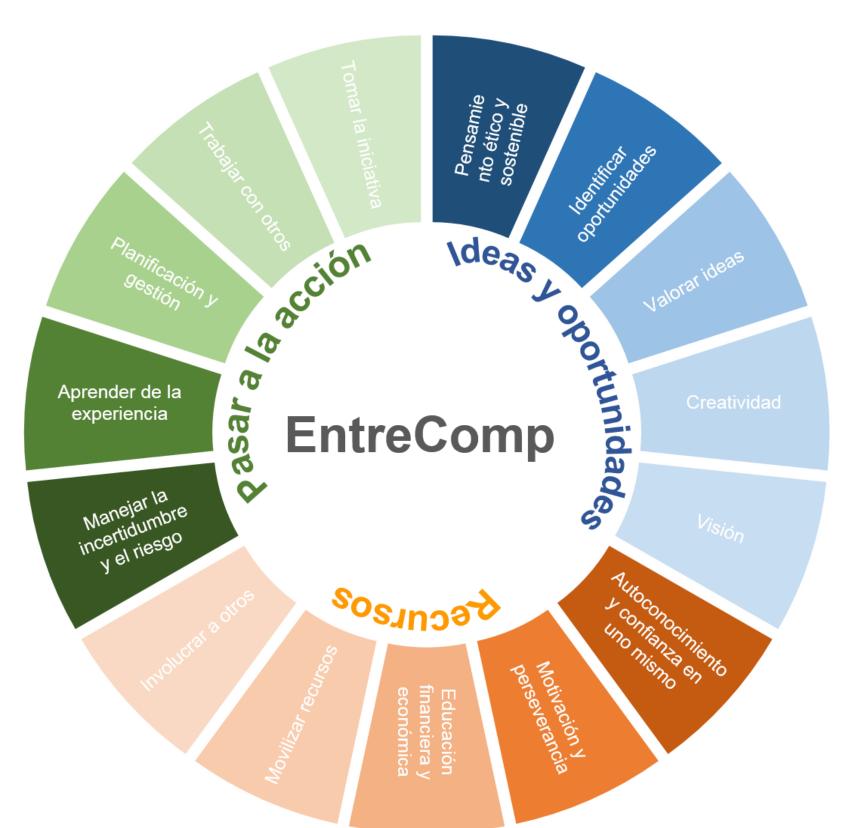
Más info: http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es



2018/2019



Marco Teórico.

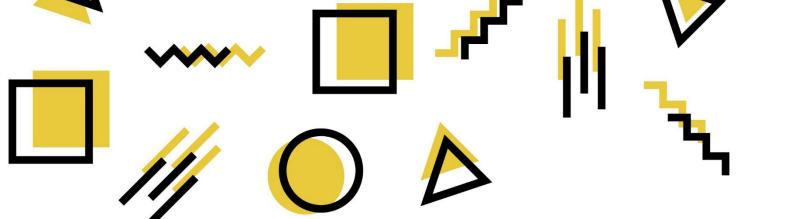


El Marco Competencial EntreComp lanzado por la Comisión Europea, proporciona una referencia para el desarrollo de la competencia "sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor".

Cada una de las área incluye **5 competencias** que, conjuntamente, construyen la iniciativa y espíritu emprendedor.

Cada una de ellas se gradúa en 8 niveles progresivos, de manera que pueden ir desarrollándose a lo largo del itinerario educativo.





2018/2019



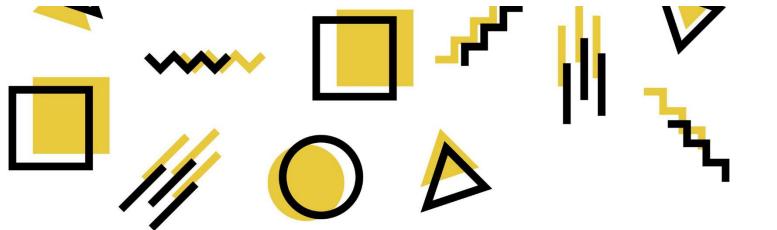
Objetivos Cultura Emprendedora

- 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**.









2018/2019



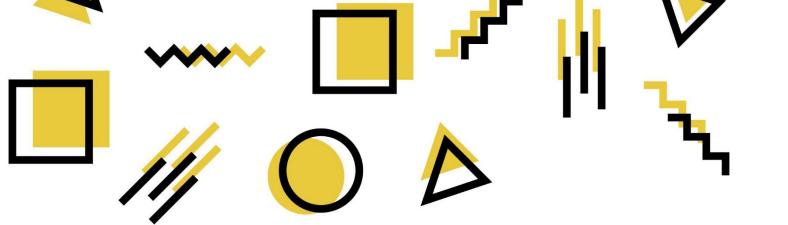
Youthemprende: Talento joven y Retos

Youthemprende es un programa dirigido a profesorado y estudiantes de bachillerato que tiene como objetivo el fomento de la cultura emprendedora. Youthemprende se estructura en torno a estos ítems:

- 1. Resolución de retos globales. Los participantes eligen retos empresariales liderados por empresas de la región, aportando su talento para buscar soluciones originales.
- 2. Agencias de diseño. Los y las participantes deberán formar equipos de trabajo denominados "agencias de diseño" con los que desarrollarán las fases del programa.
- 3. Proceso creativo. Los centros educativos participantes gestionan un proceso que parte con la contextualización del reto y construcción de los equipos y finaliza en el prototipado y presentación de soluciones a las empresas que lideran los retos.







2018/2019



Objetivos Youthemprende

En relación a los diferentes protagonistas del programa, identificamos los siguientes objetivos:

- 1. Desarrollar las habilidades emprendedoras del alumnado; trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad, empatía, etc.
- 2. Ofrecer al profesorado un canal para experimentar nuevas formas de trabajo en el entorno educativo formal para potenciar las habilidades emprendedoras.
- 3. Conectar la realidad empresarial con el talento joven mediante la ideación de soluciones a los retos propuestos y la implicación de empresas en el proceso formativo/creativo.

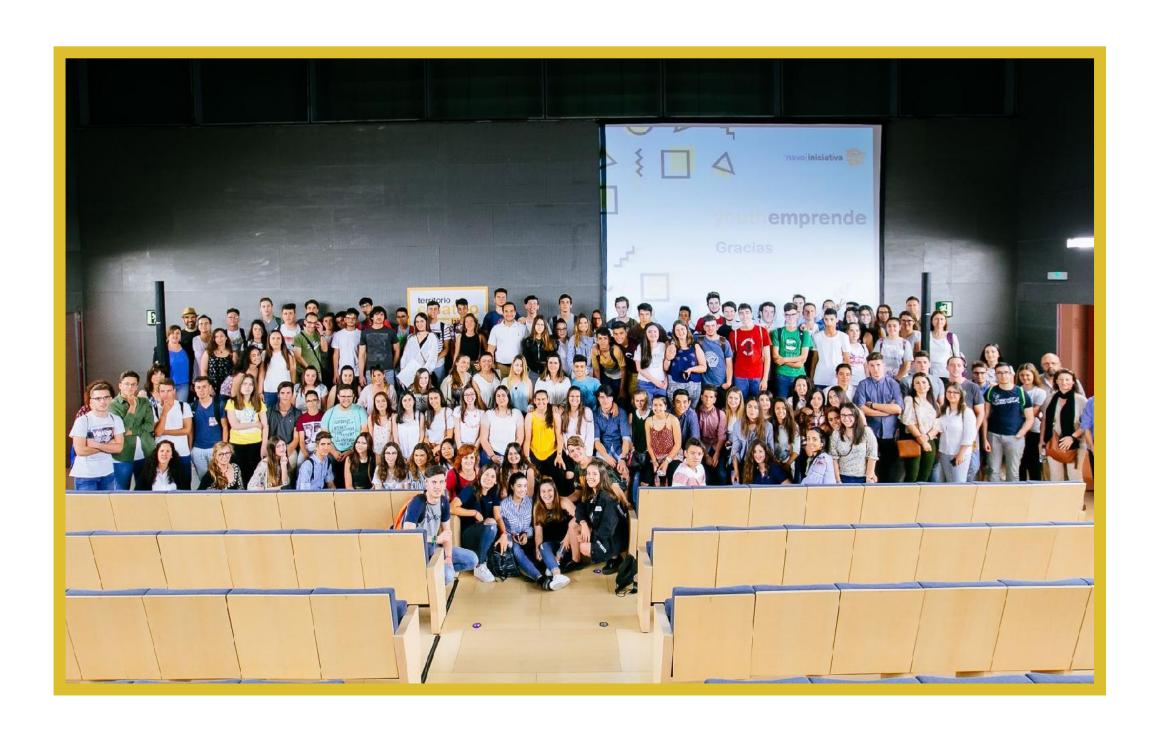
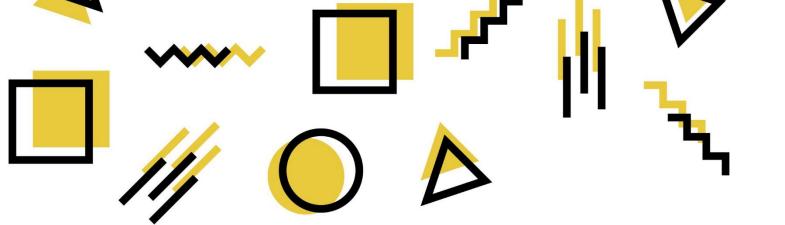


Foto de equipo del programa con docentes, empresas y alumnado.





2018/2019



Metodología

A través del planteamiento de un **reto**, los equipos participantes (Agencias de diseño) **generan ideas innovadoras para dar solución a esta problemática, teniendo a su vez en cuenta las necesidades reales** de los usuarios finales.

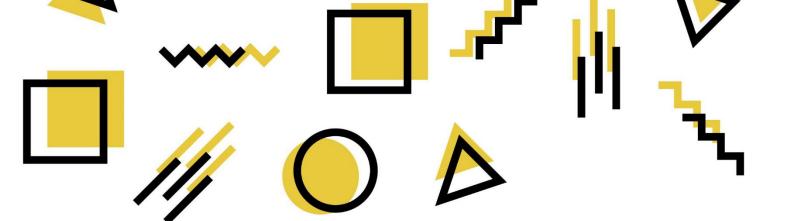
Esta metodología se inspira en el método de trabajo de los diseñadores de producto, o design thinking (pensamiento de diseño).

Generar empatía
Trabajar en equipo
Construir para pensar
Enfoque lúdico y de acción

"Es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente"

Tim Brown, CEO de IDEO





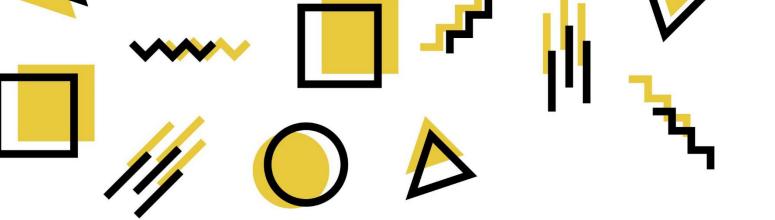
2018/2019



Metodología. Proceso Youthemprende







2018/2019



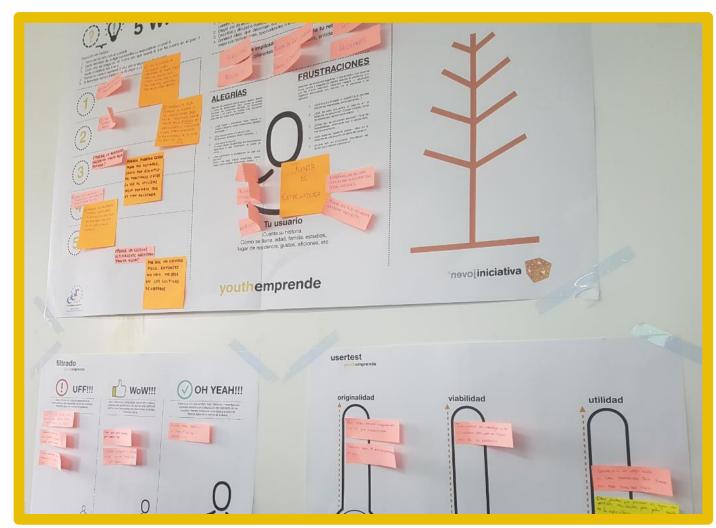
Metodología

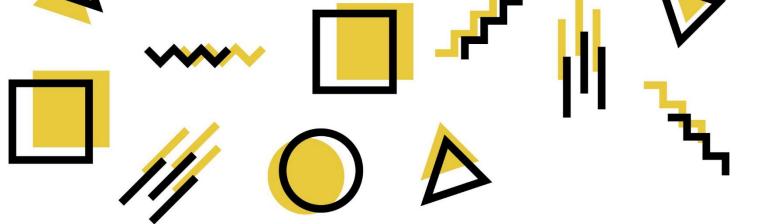
Esta metodología destaca por su aspecto **participativo**, manteniendo una mayor motivación del alumnado y mejorando sus habilidades de comunicación y habilidades estratégicas de resolución de problemas.

Youthemprende se centra en el **proceso**, sin ninguna idea preconcebida sobre el resultado al que se pretende llegar. Esto permite llegar a un producto final inesperado pero efectivo, facilitando así la entrada de la **innovación** y la transformación de la idea inicial

de forma rápida y barata.

Enmarcado en el principio de aprender haciendo, fomenta la experimentación y la reflexión en cada etapa, entendiendo el error como un elemento necesario para la construcción del aprendizaje.





2018/2019



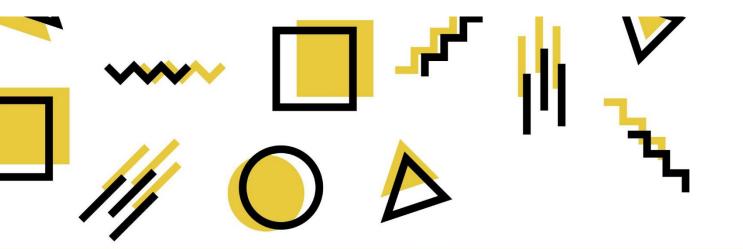
Los retos.

Unen la realidad con el proceso, con una marcada función motivadora, pone el foco de trabajo a las Agencias de diseño (participantes). Se convierte en una realidad que mejorar.



Se lanzarán retos liderados por empresas o entidades Cada Agencia de diseño elegirá uno

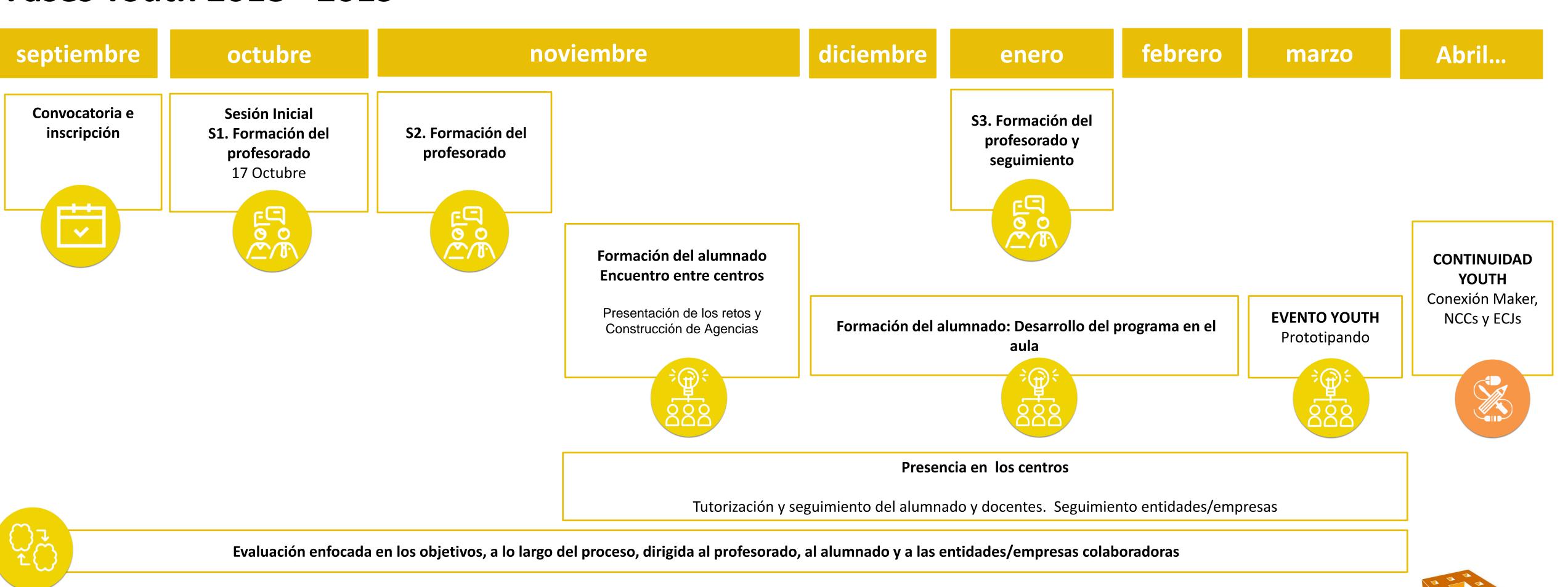


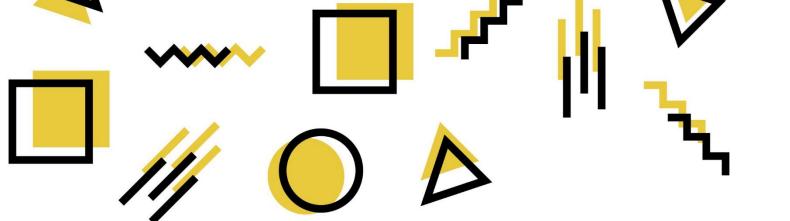


[®]nevojiniciativa

2018/2019

Fases Youth 2018 - 2019





2018/2019



Formación profesorado

Objetivos:

- Dotarles de herramientas que les permitan experimentar el proceso y gestionarlo posteriormente con autonomía en sus centros educativos.
- · Crear un espacio de seguimiento y mejora del programa.

<u>De octubre a enero 2019</u> (3 sesiones presenciales dinamizadas por el equipo de Cultura Emprendedora)

- Acción 1: Sesión Inicial y de formación. En clave metodológica.
 Construir Agencias de diseño y conocer el reto.
- Acción 2: Sesión de formación centrada en la fase de exploración e ideación de retos.
- Acción 3: Sesión de formación y seguimiento. Puesta en común y reajuste del proceso del alumnado. Formación centrada en prototipar y comunicar.



Sesión de trabajo con el equipo docente de Youthemprende.



2018/2019



Formación del Alumnado

Objetivos:

- Mejorar sus conocimientos y habilidades emprendedoras; trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad, empatía, etc.
- Descubrir y conectar sus motivaciones e intereses con los retos propuestos.

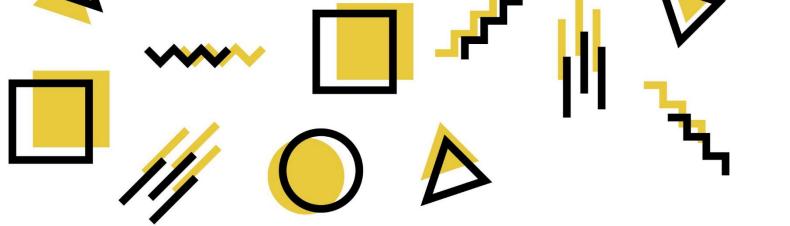
De noviembre a marzo

- Acción 1. Encuentro inicial del alumnado Youth. Presentación de Retos y Construcción de Agencias de Diseño. Se presentarán cada uno de los retos propuestos por parte de empresas y personas expertas. Se crearán los equipos de trabajo (denominados Agencias de Diseño) y elegirán uno de los retos.
- Acción 2. Desarrollo del programa en el aula Dinamizada por el profesorado en cada Centro, se profundizará en la exploración del reto e ideación de soluciones. El equipo técnico llevará a cabo una tutorización y seguimiento de los agentes implicados en el proceso (alumnado, profesorado, entidades/empresas y posibles colaboradores/as)
- Acción 3. EVENTO YOUTH. Definir, prototipar y comunicar las soluciones ante las empresas/entidades que representen los retos.



Cada equipo de trabajo de alumnos/as tomarán identidad de Agencia de Diseño





2018/2019



Evento YOUTH

Objetivos:

- Idear, prototipar y comunicar las soluciones entre las agencias de diseño y las empresas que lideran los retos.
- Cierre, actividad colectiva mediante un espacio lúdico enfocado al perfil de participantes.

Las Agencias de Diseño tendrán la opción de invitar al evento a empresas que hayan conocido en el proceso de exploración e ideación con la finalidad de llegar a una solución final con mayor valor y calidad.



Cada reto tendrá un espacio dedicado al prototipado de las soluciones y cada Agencia contará con recursos de trabajo. El proceso estará protocolizado y dirigido por personal experto..



2018/2019



Reconocimiento docentes:

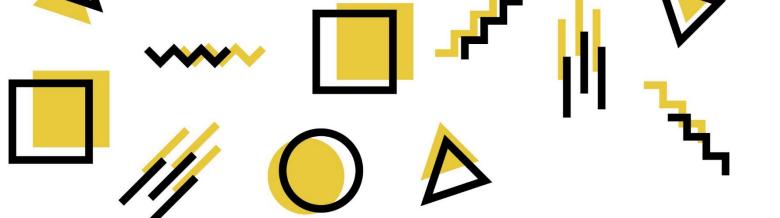
3 Créditos de Innovación educativa

Requisitos:

- •Asistencia obligatoria a las sesiones formativas en un 75%.
- •Completar el proceso Youth, tanto propio como el de su alumnado, de forma comprometida, entregando la documentación y tareas requeridas en forma y tiempo.







2018/2019



Convocatoria e Inscripción

En pro de una calidad que favorezca el apoyo continuo al proceso del alumnado y profesorado participante, se establece un número **máximo de 15 centros o 400 alumnos y alumnas**. En caso de haber más solicitudes, El criterio de selección será el **orden de entrada de la preinscripción**.

Es imprescindible adjuntar a la preinscripción, cumplimentado y firmado por el equipo directivo, el compromiso del centro y del profesorado* a participar activamente en el programa.

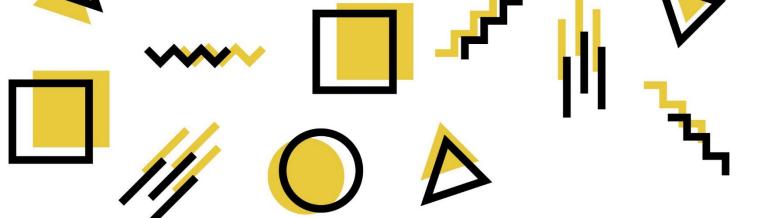
Plazo y vía de preinscripción

Del 17 de septiembre al 9 de octubre de 2018

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es



^{*} Disponible en la web del programa



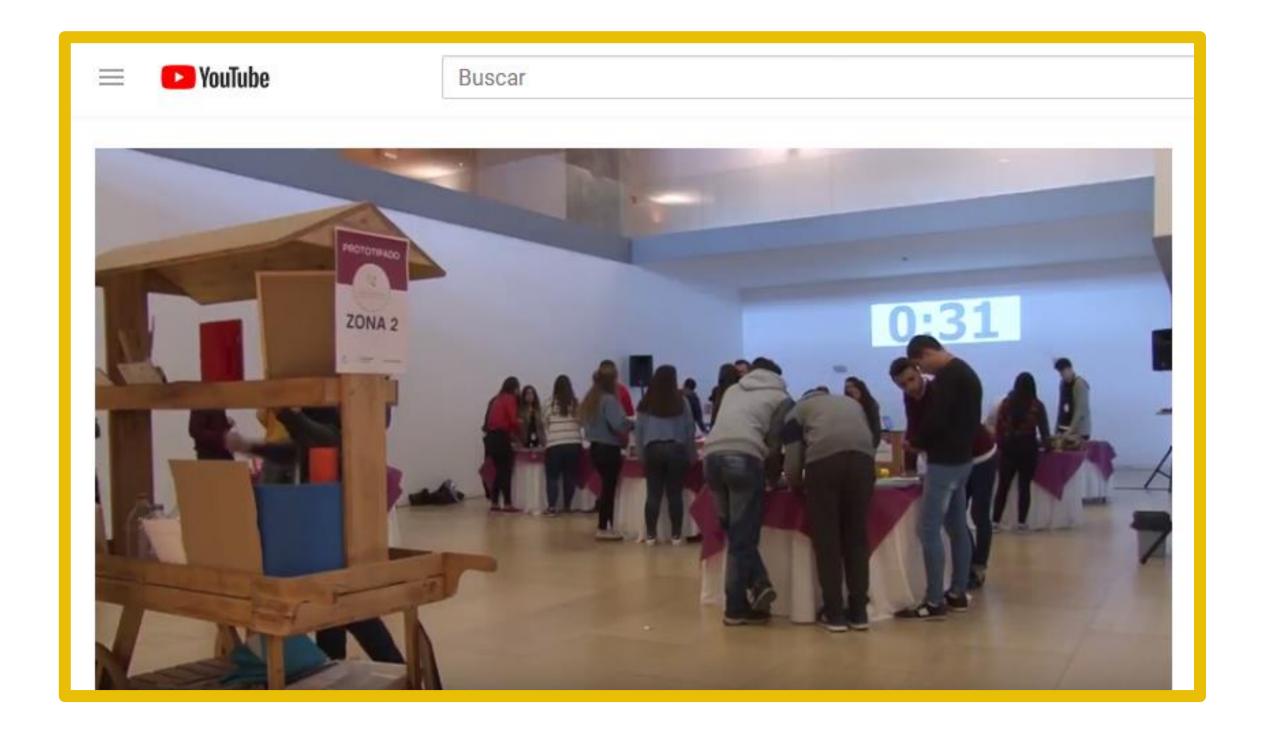
2018/2019



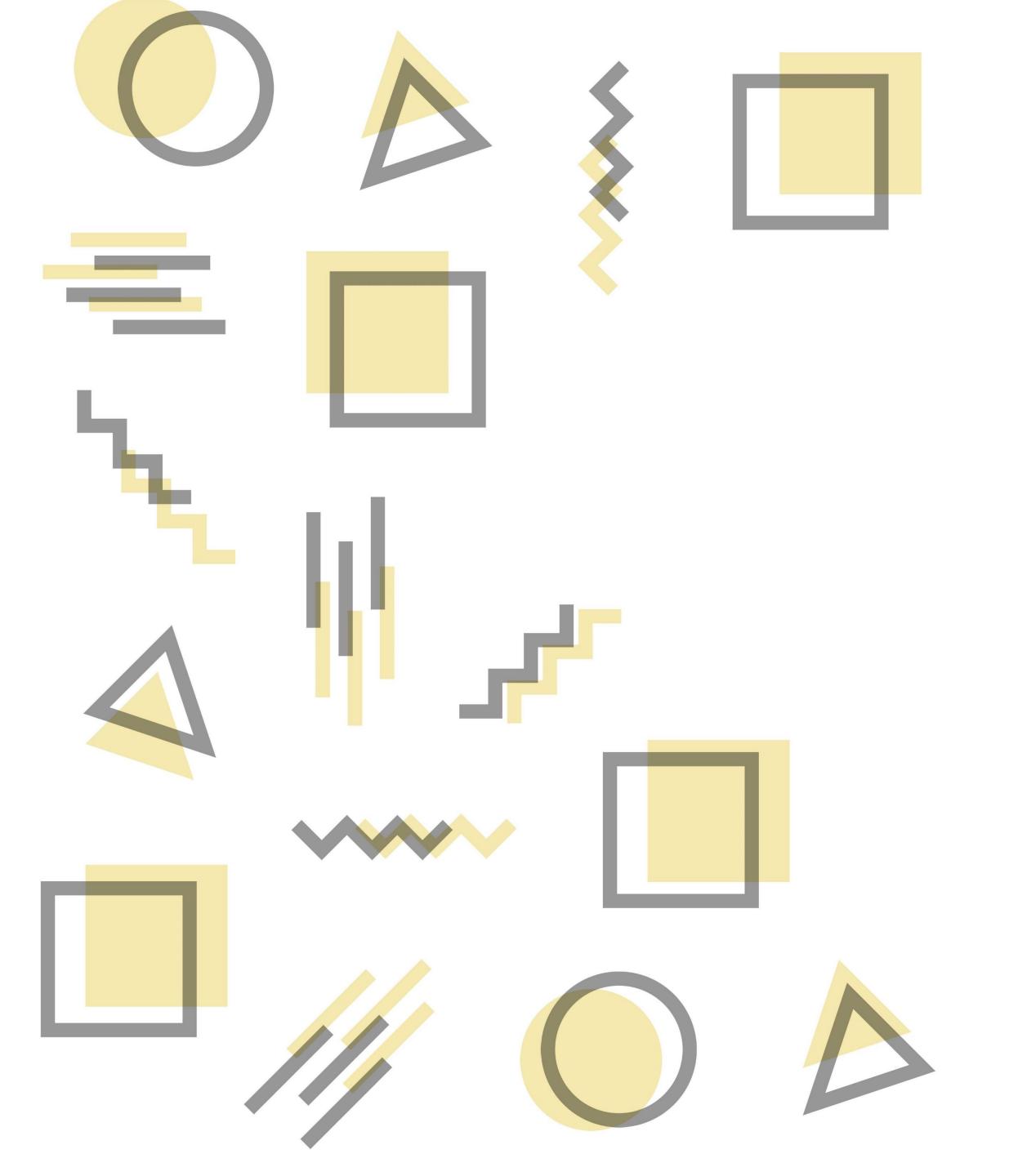
Youthemprende video resumen.

Puede ver un vídeo resumen de la experiencia Youthemprende en su edición 2017/2018 en el siguiente link:

Video Youthemprende 2018









JUNTA DE EXTREMADURA

Más información:

924 170 211 / 924 004 687

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es





