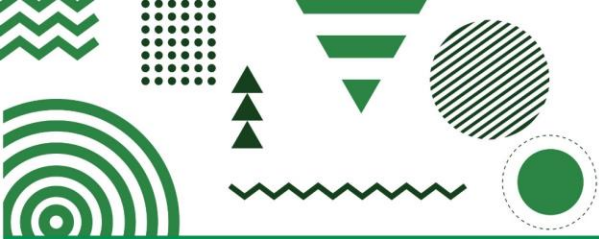


junior**emprende**

Propuesta 2019-2020

® **novo**iniciativa

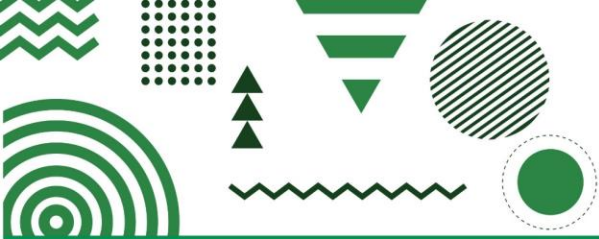




Índice

- Cultura Emprendedora **1**
- Marco teórico **2**
- Objetivos del Programa **3**
- Desarrollo del programa **4**
- La experiencia en el aula **5**
- Recursos Técnicos **6**
- Calendario 2019-2020 **7**
- Formación a docentes **8**
- Encuentro entre centros **9**
- Reconocimientos a docentes **10**
- Inscripciones **11**
- Galería **12**





Cultura Emprendedora

Desde la Junta de Extremadura gestionamos diferentes programas de capacitación para desarrollar la iniciativa y el espíritu emprendedor de los y las jóvenes en los diferentes niveles educativos. El equipo de Cultura Emprendedora está formado por personal técnico de la Dirección General de Formación Profesional y Universidad, la Dirección General de Empresa y Competitividad y el instituto de la Juventud de Extremadura.

Itinerario Educativo



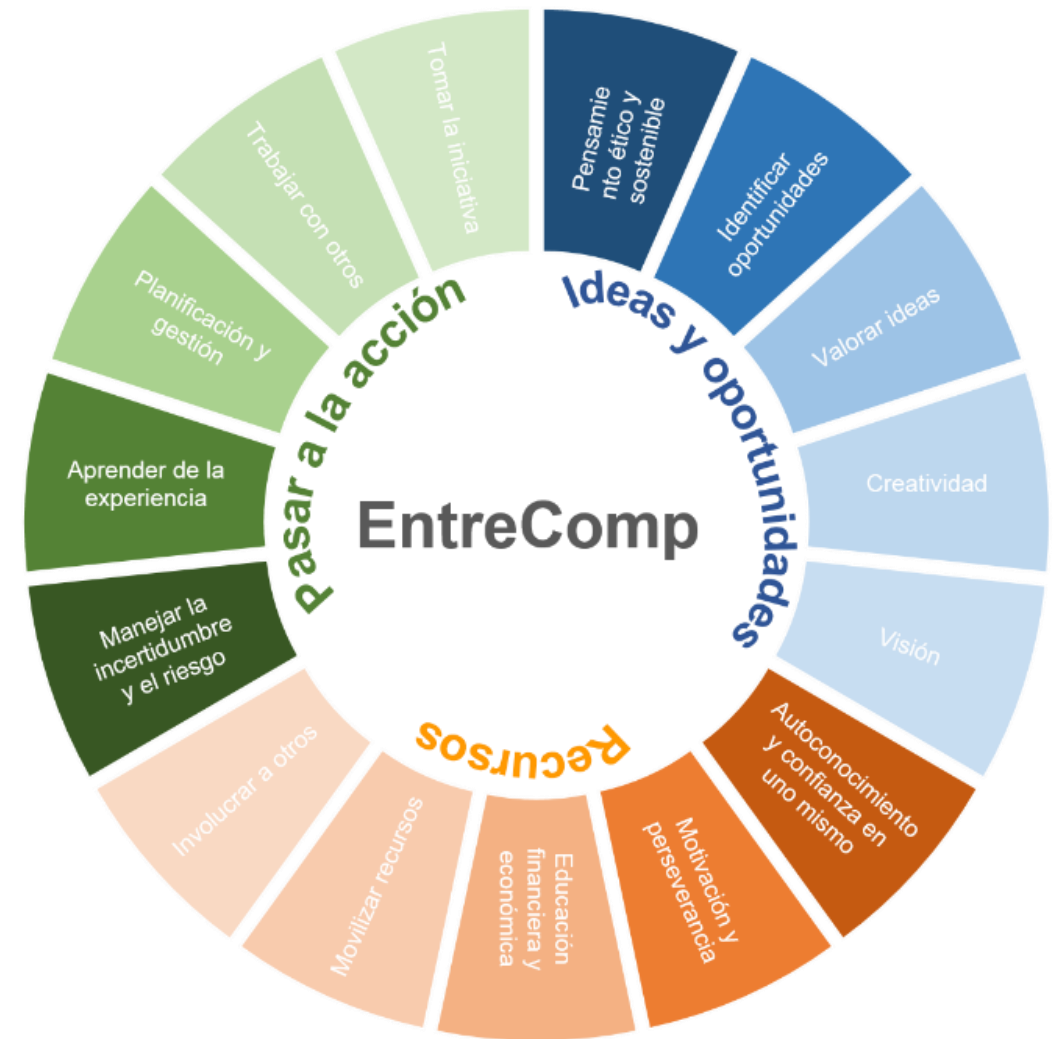
Marco teórico

Los programas de Cultura Emprendedora y en particular Junioemprende, toman como base teórica y práctica El **Marco Competencial EntreComp**, que proporciona una referencia para el desarrollo de la competencia “*sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*”.

Fue publicado en 2016 por la Dirección General de Empleo, Asuntos sociales e Inclusión de la Comisión Europea.

La competencia emprendedora se estructura en 3 áreas (Pasar a la acción, Ideas y Oportunidades, Recursos).

Cada área incluye **5 competencias**, que conjuntamente, construyen la iniciativa y espíritu empresarial.





Objetivos del programa

Descubrir y fomentar las habilidades emprendedoras de manera transversal (creatividad, trabajo en equipo, comunicación), en el alumnado de 5º y 6º de Primaria de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

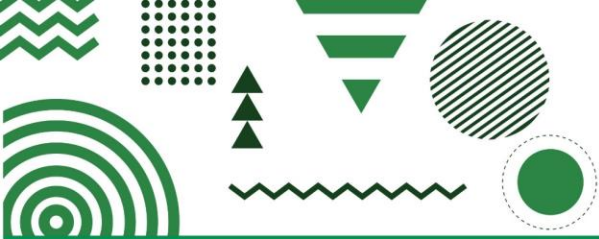
Incentivar una metodología basada en aprendizaje por proyectos acompañando al profesorado, dentro y fuera del aula.

Facilitar la creación de una red de docentes emprendedores promoviendo la implicación de todo el centro educativo en el desarrollo del proyecto.

Favorecer el interés del alumnado por su entorno y su capacidad de intervención en él.

Trabajar buscando la transversalidad, teniendo como base el aprendizaje significativo para favorecer la generalización de lo aprendido.





Desarrollo del programa



Un docente asume la **coordinación** del programa en el Centro, para ello deben contar con la colaboración del **Equipo Directivo** y los maestros y maestras participantes.

El profesorado participante cuenta con apoyo técnico y formación para la facilitar la participación en el programa. Organizaremos una **sesión inicial** en octubre, **tres sesiones de formación a docentes** en noviembre, diciembre y enero y una **sesión de seguimiento** en abril.

El alumnado elige el proyecto sobre el que va a trabajar durante el curso.

Se visitará a cada centro para interactuar con el alumnado y acompañar a los y las docentes en el desarrollo del proyecto.

Al finalizar el programa la organización gestionará un encuentro entre centros para la exposición del trabajo realizado durante el curso y que tendrá un carácter lúdico y de convivencia entre centros.



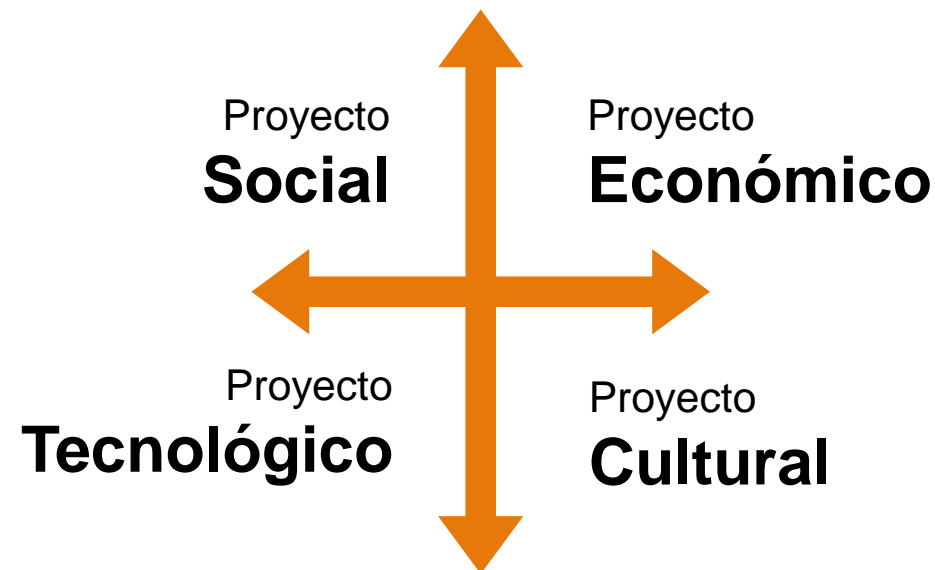
Junioemprende en el aula

Es un programa educativo para el fomento de la cultura emprendedora donde el **alumnado** de 5º y 6º de Primaria **desarrolla** un **proyecto**, poniendo en valor sus **ideas** y trabajando en **equipo**.

La tipología de proyecto será totalmente libre, siempre que permita reforzar las habilidades emprendedoras del alumnado y se dé prioridad al trabajo de esta competencia.

El equipo docente, tendrá un papel de facilitación y guiará al grupo promoviendo la autonomía del alumnado.

Para apoyar esta práctica docente, contará con una propuesta de trabajo, recursos prácticos y cuatro sesiones de formación diseñadas para acompañarles durante todo el proceso.





Junioemprende en el aula

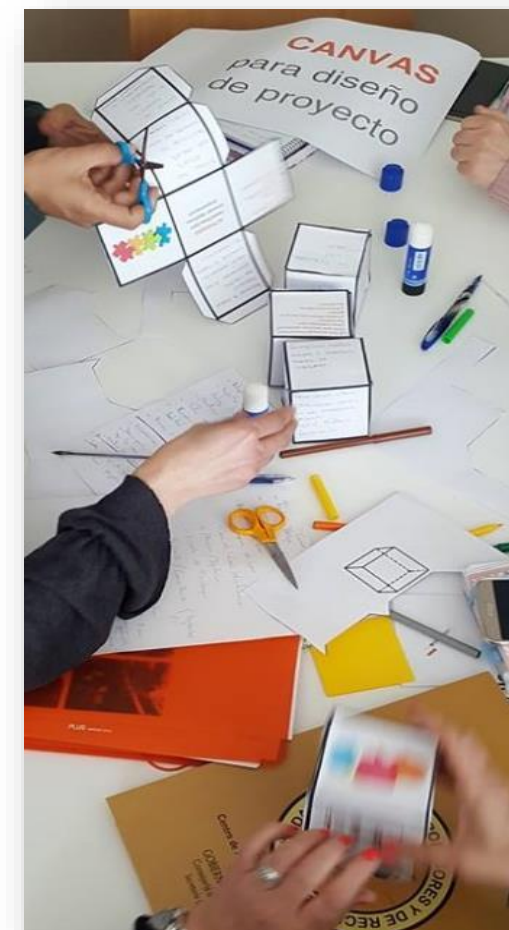
La puesta en marcha del programa en el aula está marcada por **4 fases de desarrollo**:

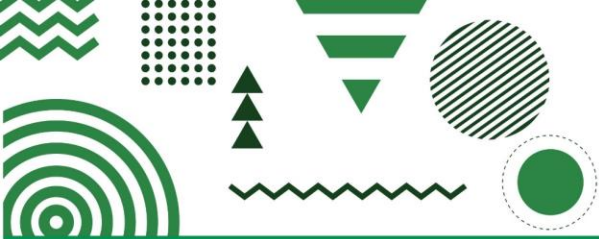
Fase 0 – Orientada a la planificación docente y a sentar las bases para el trabajo en red. En esta fase se presentará el programa al grupo participante y el resto de actores dentro y fuera del centro escolar.

Fase 1 – Ideas y Oportunidades. El trabajo se centrará en promover la exploración de intereses individuales y grupales, definición de retos e identificación del proyecto sobre el cual se va a trabajar. Estará marcado por la producción y selección de ideas con técnicas creativas e investigación del entorno.

Fase 2 – Recursos y alianzas. Esta fase estará centrada en la organización del equipo, el trabajo colaborativo así como en la planificación y gestión de recursos para el diseño y puesta en marcha del proyecto.

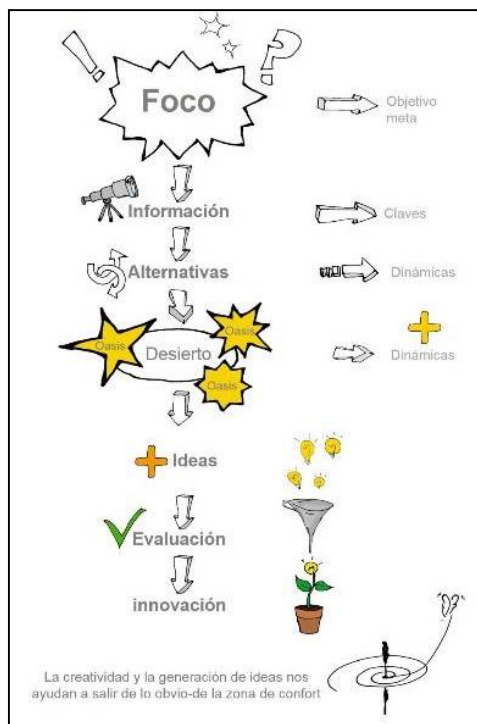
Fase 3 – Pasar a la acción. Estará orientada a la producción y puesta en marcha del proyecto al igual que a la comunicación dentro y fuera del aula. También se hablará de evaluación en el contexto de revisión y reflexión sobre lo aprendido.





Recursos Técnicos

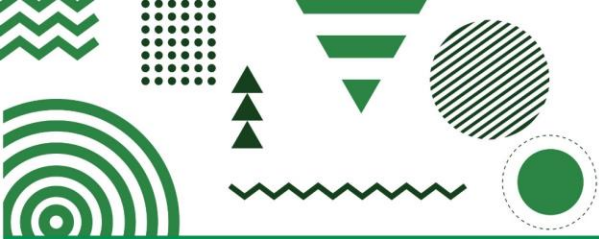
Desde la organización del programa ofrecemos una serie de recursos disponibles para apoyarte en la implementación del programa en el aula.



Propuesta de trabajo. En esta guía se podrá encontrar: una contextualización de los programas de Cultura Emprendedora de Extremadura; algunas claves para trabajar el emprendimiento durante todo el itinerario educativo; el funcionamiento del programa; calendario y acciones; fases para el lanzamiento; y desarrollo del proyecto en el aula-centro.

Caja de herramientas. Conjunto de actividades organizadas siguiendo las fases de desarrollo del proyecto descritas en la propuesta de trabajo.

Junior KIT es un conjunto de elementos para su uso en el aula, que permite fomentar la identificación y sentido de pertenencia al grupo participante del programa y al mismo tiempo sirve como elemento de apoyo en el proceso de ideación, construcción y puesta en marcha del proyecto.



Calendario 2019 - 2020

Visitas a los centros
Tutorización y seguimiento

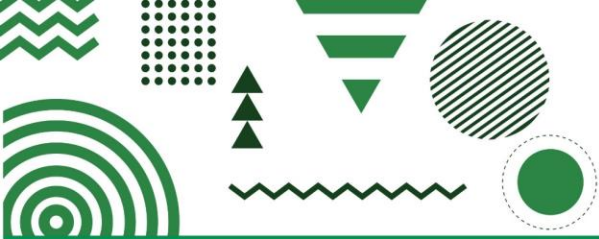
Encuentros
entre centros



octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio
Sesión Inicial Presentación Información Recursos Metodología	1ª Formación del profesorado Aprendizaje a través de la experiencia	2ª Formación del profesorado Aprendizaje a través de la experiencia	3ª Formación del profesorado Aprendizaje a través de la experiencia			1ª Sesión informativa Encuentros Territorio creativo		Cuaderno de Campo Proyecto Innovación

Evaluaciones iniciales, de las sesiones formativas, finales del programa

Conocer la percepción que tiene el alumnado, el maestro/a, y de la adquisición de la competencia emprendedora
 Informes de seguimiento, observación participante, videos, blogs, rúbricas, memorias, diarios de campo, etc.



Formación a docentes

16 horas repartidas en **4 sesiones de formación** presencial, en horario de mañana, basadas en la experiencia real y el trabajo en equipo.

Módulo 1

Octubre -*Sesión Inicial*

Planificación docente

Trabajo sobre metodología y planificación en el aula.

Módulo 2

Noviembre

Ideas y oportunidades

Investigar, identificar oportunidades, generar ideas con valor, marcar la visión del grupo.

Módulo 3

Diciembre

Recursos

Trabajar con los recursos propios económicos, humanos... involucrar a terceros.

Módulo 4

Enero

Pasar a la acción

Comunicar y ejecutar.
Reflexionar con proyección de futuro y planificar evaluación.



Encuentro entre centros

Un día en el que el alumnado participante tiene la oportunidad de disfrutar de una jornada de convivencia, aprendizaje y reconocimiento a su imaginación, creatividad y ganas de aprender y emprender. Un día en el que, de manera lúdica, aprenden haciendo. Programada para el mes de Mayo 2020.





Reconocimientos a docentes

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

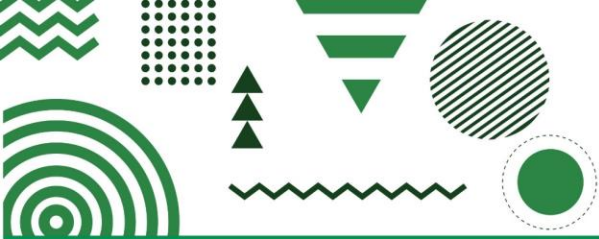
3 Créditos de formación

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 Junioemprende en centro educativo.



Inscripciones

Se dará de alta al Centro y se inscribirá un proyecto por aula. La inscripción se realizará en la web de Cultura Emprendedora.

Es obligatorio adjuntar el **compromiso de participación** firmado por la dirección del centro. La documentación está disponible en la web del programa.

Plazo de inscripción

del 17 de septiembre al 9 de octubre

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es





Galería



CULTURA EMPRENDEDORA



JUNIOEMPRENDE



TEENEMPRENDE



Más información

tlf. 924 17 02 14/10

junioemprende@juntaex.es

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es



junioemprende

Propuesta 2019-2020



®nevojiniciativa



JUNTA DE EXTREMADURA