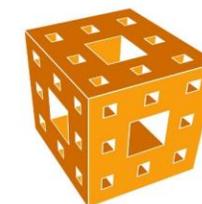
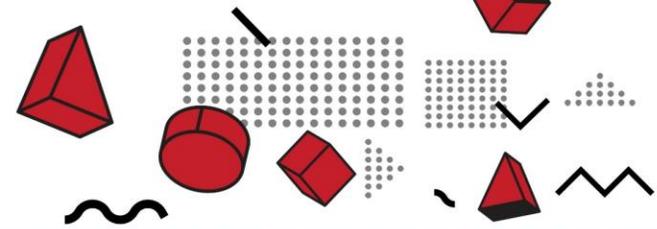


teenemprende

2019-2020

® nevo|iniciativa



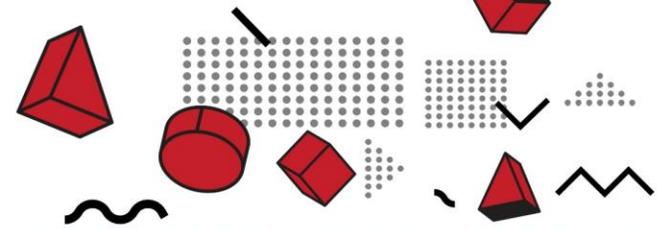


CREANDO IDEAS CON VALOR SOCIAL



impulsando proyecto que
mejoren nuestro entorno



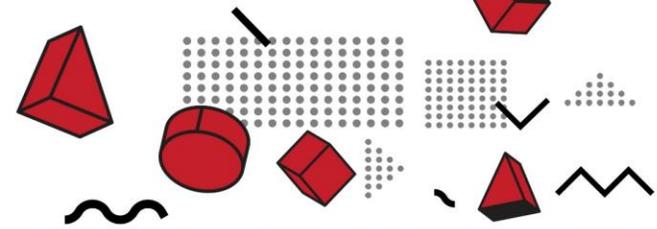


Cultura Emprendedora

Con presencia de Educación Primaria hasta la Universidad para desarrollar la **iniciativa** y **el espíritu emprendedor** en los diferentes niveles educativos de centros educativos extremeños

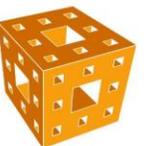


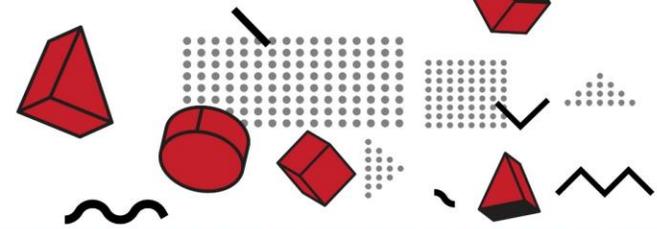
Más info: <http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/>



Teenemprende

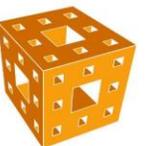
Programa educativo que pone en juego las **habilidades emprendedoras** del alumnado de la E.S.O y F.P básica, a través de la **generación de ideas con valor social** y del desarrollo de un **proyecto emprendedor** que mejora su entorno.

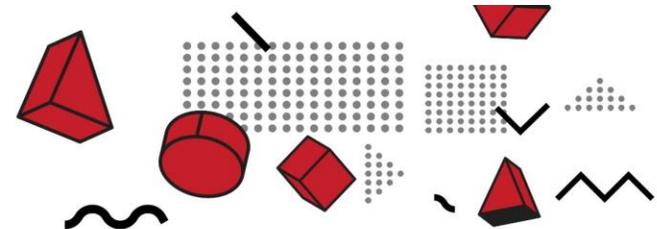




Objetivos Cultura Emprendedora

- 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 de Teenemprende

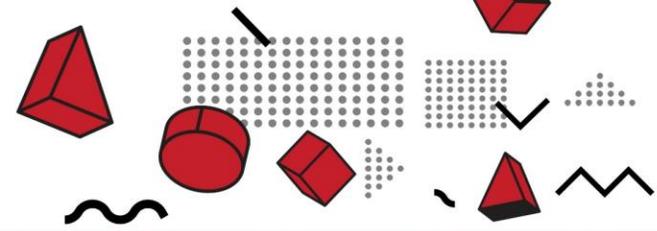
Descubrir y desarrollar, por parte del alumnado de E.S.O. y F.P. Básica, las habilidades emprendedoras como: *la autoestima, la proactividad, la creatividad, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos.*

Despertar el interés del alumnado por su entorno, conociendo sus recursos y posibilidades.

Promover la participación activa del alumnado en su medio social.

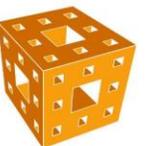
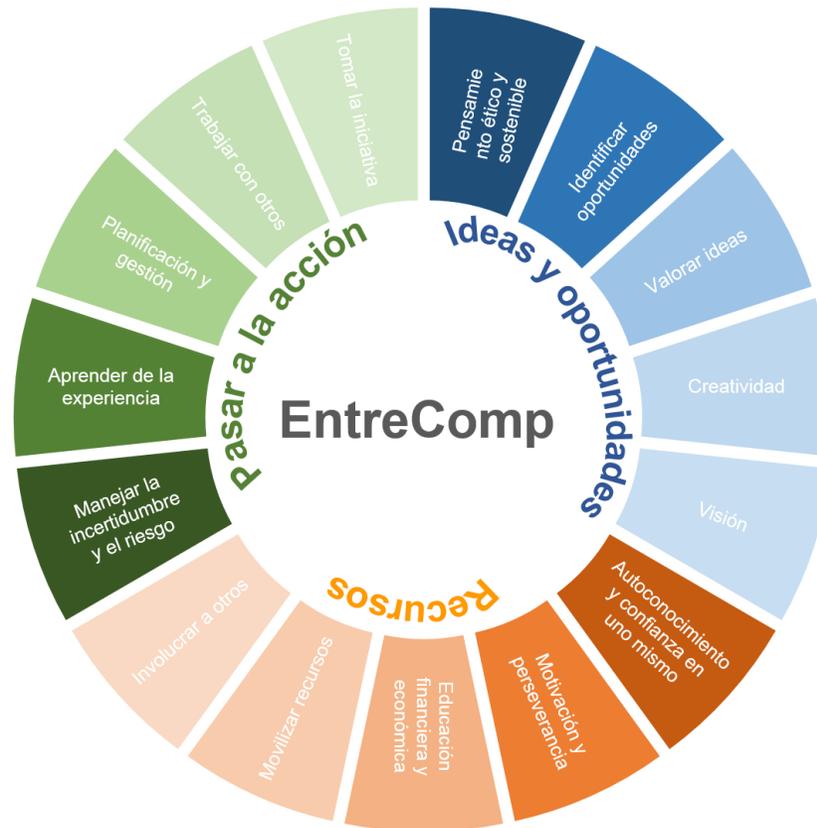
Incentivar una metodología activa de aprendizaje, para facilitar la transferencia de lo aprendido, acompañando al profesorado, dentro y fuera del aula.

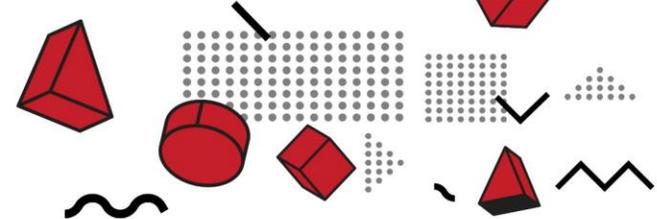
Favorecer el trabajo en red de todos los/as docentes participantes.



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*”.





Metodología

Metodologías **activas de aprendizaje**

Fomento de la **creatividad**, la iniciativa personal y la cooperación

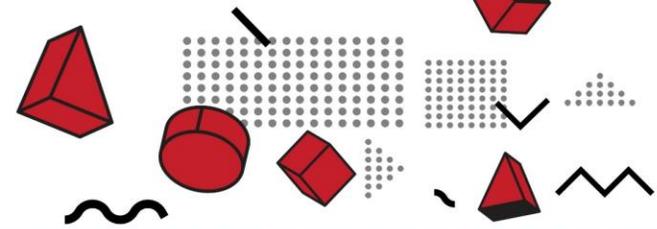
Trabajo **transversal** de **competencias clave**, con el foco en la competencia “sentido de iniciativa y espíritu emprendedor”

Alumnado protagonista de su aprendizaje

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.



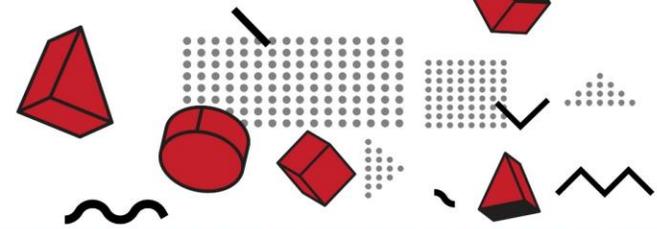


Ámbitos de Emprendimiento

Identificar **retos locales**, emprendimiento social con los **ODS** como marco de intervención

OBJETIVOS **DE DESARROLLO SOSTENIBLE**





Momentos Teenemprende



El yo y el grupo

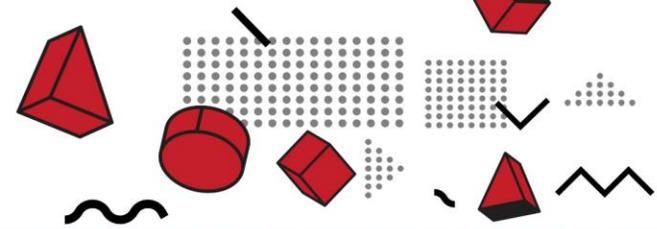
Autoconocimiento y empoderamiento de grupo
Identidad de equipo
Investigación entorno por intereses

El grupo en el entorno

Investigación social del entorno
Identificación reto
Generación idea proyecto

El proyecto en el entorno

Identificación recursos y aliados
Plan de Comunicación
Ejecución de acciones
Evaluación de la experiencia

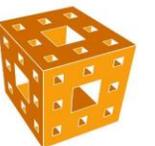
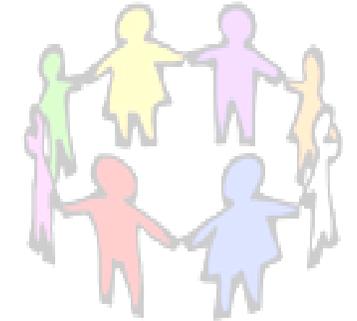


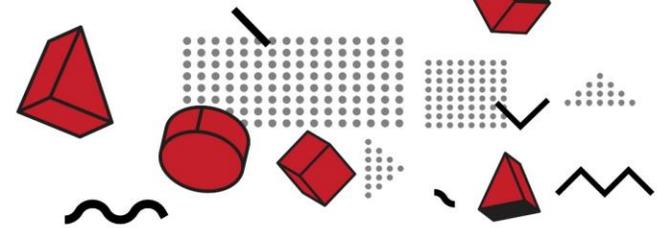
1. El Yo y el grupo

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 Problema social relacionado con ODS: según características del grupo, qué les gustaría cambiar de su entorno y relacionarlo con los ODS
- 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.





2. 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

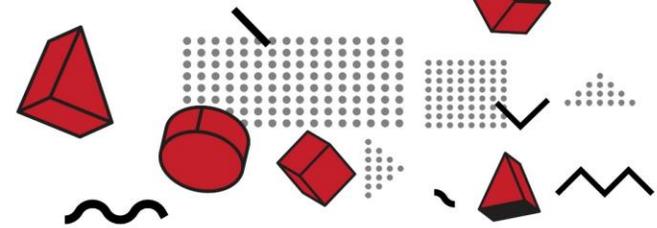
Desarrollar ideas creativas y útiles, imaginando escenarios de futuro y desarrollando una visión para convertir las ideas en acción.



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.

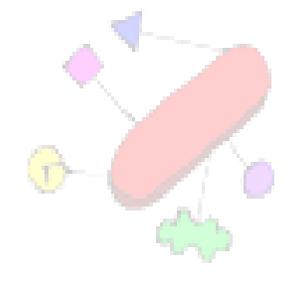




3. El proyecto en el entorno

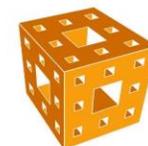
Es el momento de **pasar a la acción**, poner en marcha **el proyecto**, para alcanzar las metas propuestas por el grupo.

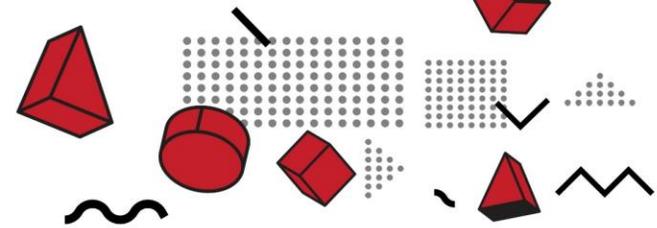
Diseñar planes de acción, identificando recursos necesarios para llevarlos a cabo, siendo capaces, a posteriori, de evaluar el proceso y hacer propuestas de mejora.



Fases

- 3.1 Acciones y recursos: definir las actividades que se quieren llevar a cabo y qué necesitamos para realizarlas
- 3.2 Plan de comunicación: tiempo, canales, mensaje y receptores del proyecto
- 3.3 Implementación: organización, temporalización y ejecución de las acciones seleccionadas
- 3.4 Evaluación: del propio grupo, de los usuarios/as y de su relación con docente





Sesiones formativas docentes

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

Módulo 1:

Programación y recursos

Autoconocimiento, grupo, modelo CANVAS, reto social

Módulo 2:

Creatividad

HHEE, idea proyecto investigación social

Módulo 3:

Recursos e implementación

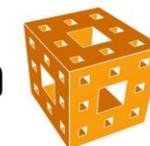
Alianzas entorno, diseño acciones, búsqueda de recursos y comunicación

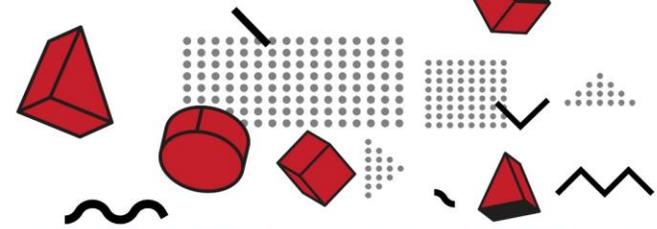
Módulo 4:

Final

Planificar y ejecutar acciones finales, reflexionar sobre proceso, evaluación

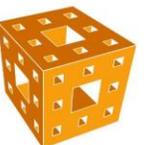
Diseño de proyecto de Innovación educativa

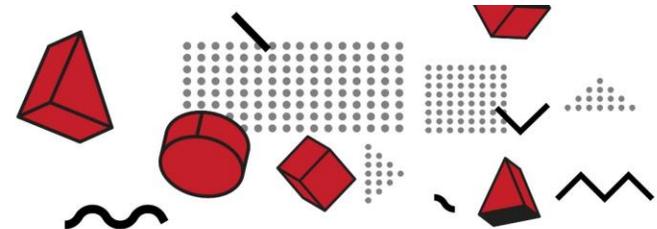




Sesiones formativas alumnado

Como apoyo al docente, se impartirán **en los centros, sesiones formativas** con los grupos participantes para reforzar su trabajo y **motivar** al alumnado en el desarrollo de su proyecto, favoreciendo su conciencia de ser parte de un gran grupo de jóvenes con intereses comunes. El/la docente propondrá fecha y contenidos que ajustará con el equipo técnico en función del momento del programa.

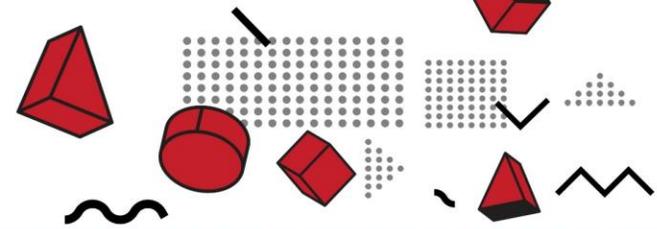




Equipo técnico

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, teniendo prioridad aquellos/as docentes que participen por primera vez.

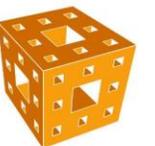


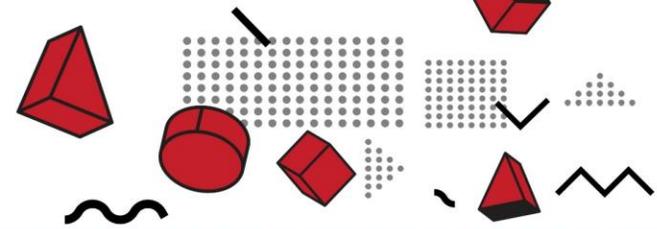


Colaboradores

PAT

A través del Plan de Alfabetización Tecnológica, los Nuevos Centros del Conocimiento (NCC), nos ayudan en el posicionamiento de los programas de CE y ofrecen asesoramiento y formación TIC's en multitud de temas y contenidos (blogs, edición de videos, seguridad en las redes, app, etc.)





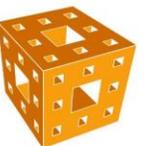
Teen & TIC's

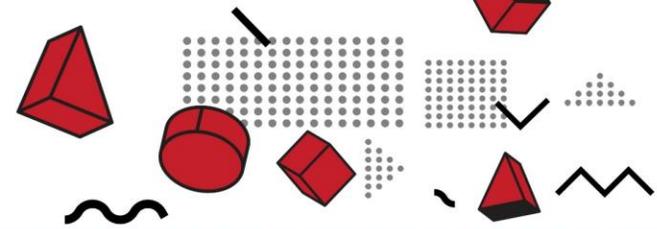
Puedes conocer e interactuar con Teenemprende a través de la web de Cultura Emprendedora y las redes sociales

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

Instagram: [@teenemprende](#)

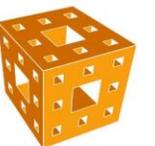
Facebook: [Grupo Teenemprende](#) (para profesorado y equipo técnico)

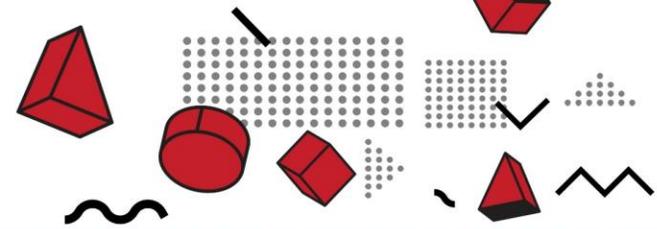




Recursos Didácticos

- Guía didáctica Teen
- Caja de herramientas, con propuestas y materiales para implementar el programa en el aula
- Recopilación de recursos en la web (otras experiencias, información, audiovisuales, manuales de apoyo, etc.)
- Kit Teen digital





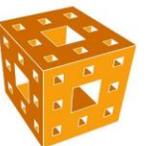
Entregables

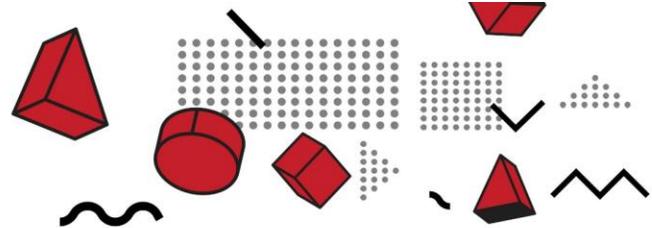
ALUMNADO

- **Memoria** proyecto en formato **blog** (al menos 6 entradas contando el proceso)
- Evaluación final a través de la web

PROFESORADO

- **Evaluación de procesos**, durante el desarrollo del programa
- **Memoria final innovación**, en el modelo ofrecido por Cultura Emprendedora
- **Evaluación final** formato on-line a través de la web de Cultura Emprendedora





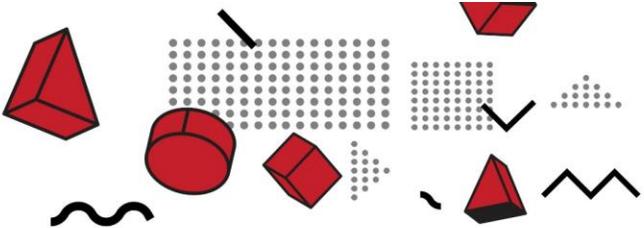
Cierres

Jornada de convivencia de carácter lúdico, 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 el proyecto emprendedor por parte del alumnado**

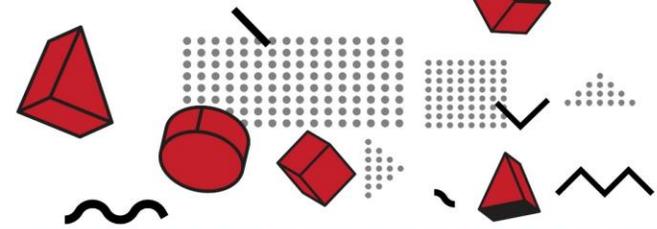
*Fechas, lugar y contenidos se concretarán durante el curso





Timeline





Reconocimiento docente

Créditos de formación

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

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

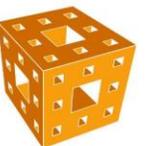
Créditos de innovación

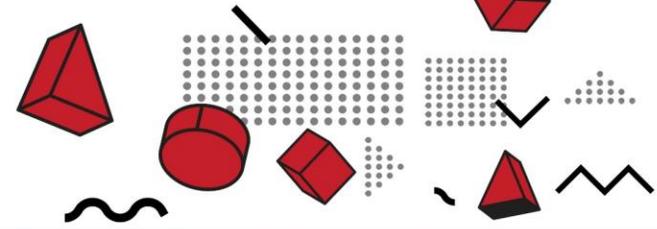
Memoria final sobre la experiencia del programa implementado, que cumpla con los criterios que definen qué es innovación educativa en Cultura Emprendedora.

Si el/la docente ha obtenido los créditos de formación en pasadas ediciones de Teenemprende, podrá optar a los créditos de innovación directamente, presentando la memoria y superar la puntuación mínima.

*se podrán inscribir máximo 2 docentes por aula

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**





Preinscripción

Se preinscribirá **el/la docente** con tantos grupos como aulas quieran participar (**1 formulario por cada grupo-clase** que quiera participar)

Se establece un número máximo de **50** centros o **2.000** alumnos/as .

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

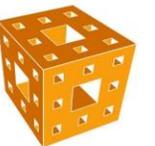
Es imprescindible adjuntar a la preinscripción, el documento del **compromiso de participación*** cumplimentado y firmado por el **equipo directivo**.

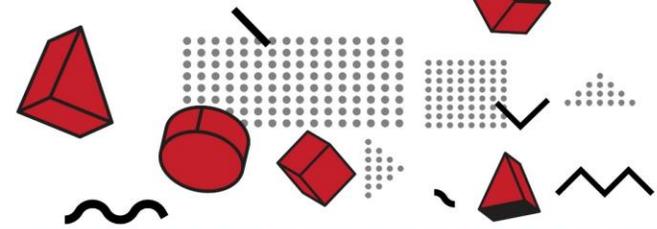
Plazo y vía de preinscripción

Del 17 de septiembre al 9 de octubre de 2019

culturaemprededora.extremaduraempresarial.es

* Disponible en la web del programa





+ info

teenemprende@juntaex.es

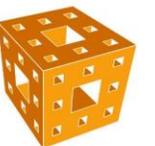
924 170 216

culturaemprededora.extremaduraempresarial.es

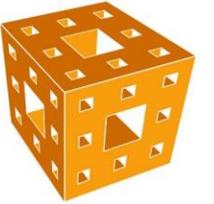
<https://m.youtube.com/user/CulturaEmprededoraExt>

<https://www.facebook.com/CulturaEmprededoraExt>

[Instagram: @teenemprende](#)



® nevoj iniciativa



JUNTA DE EXTREMADURA

