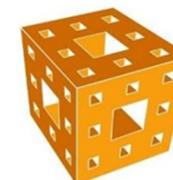




Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

expertemprende

® novo|iniciativa



- Cultura Emprendedora **1**
- Contextualización **2**
- Objetivos del Programa **3**
- Metodología **4**
- Formación profesorado online **5**
- Proceso de trabajo **6**
- Calendario 2020-2021 **7**
- Recursos técnicos **8**
- Concurso de Proyectos **9**
- Premios al alumnado **10**
- Reconocimientos a docentes **11**
- Inscripciones **12**
- Galería **13**



1. Cultura Emprendedora

Los programas de cultura Emprendedora de la Junta de Extremadura, aúnan la voluntad de diferentes ámbitos de gestión de la administración; Educación, Empresa y Empleo diseñan acciones de manera transversal, explicitando la visión que la Junta tiene acerca de la educación y el emprendimiento, y su desarrollo en la sociedad extremeña.

Desarrollo de la competencia SIEE en la educación formal



2. Contextualización

El modelo de innovación y emprendimiento educativo que se propone en los programas de cultura emprendedora, con un itinerario formativo que va desde primaria hasta la Universidad, pretende responder a las singularidades de nuestra región en un contexto de retos europeos y globales.



**Plan de Formación
del profesorado**



**Innovación e
inclusión educativa**



Competencias clave



Entrecomp



**Objetivos de
Desarrollo Sostenible**

Qué es

Expertemprende es un programa educativo con formato concurso que fomenta y promueve la iniciativa y la cultura emprendedora en el alumnado de FP Grado Medio y Grado Superior, a través de la creación de proyectos empresariales con posibilidades de desarrollo en Extremadura

3. Objetivos del programa

- 1** **Promover** la cultura emprendedora y la innovación educativa entre el alumnado y profesorado de Formación Profesional de Grado Medio y Superior.
- 2** **Hacer partícipe** al alumnado en el diseño y desarrollo de un proyecto empresarial.
- 3** **Afianzar** conocimientos, actitudes y habilidades relacionadas con el emprendimiento, trabajadas en etapas anteriores.
- 4** **Incentivar** el acercamiento al mundo empresarial del alumnado y profesorado mediante el diseño y desarrollo de un proyecto empresarial.



5. Formación profesorado online

Para apoyar esta práctica docente, el profesorado participante contará con una propuesta de trabajo, recursos prácticos y **cuatro sesiones de formación online** diseñadas para acompañarles durante todo el proceso, además de sesiones virtuales de networking y de resolución de dudas.

Módulo 1

Iniciación a la
Cultura
Emprendedora

SESIÓN 1
Octubre

Módulo 2

Descubrir y
explorar

SESIÓN 2
Noviembre

Módulo 3

Idear y pasar a
la acción

SESIÓN 3
Enero

Módulo 4

Comunicar y
evaluar

SESIÓN 4
Febrero

6. Proceso de trabajo

La puesta en marcha del programa está marcada en base a 4 módulos de desarrollo:

MÓDULO 1
Iniciación a la Cultura
Emprendedora

Trabajaremos la planificación docente, la creatividad y generación de ideas de negocio y la creación e equipos de trabajo.

MÓDULO 2
Descubrir y explorar

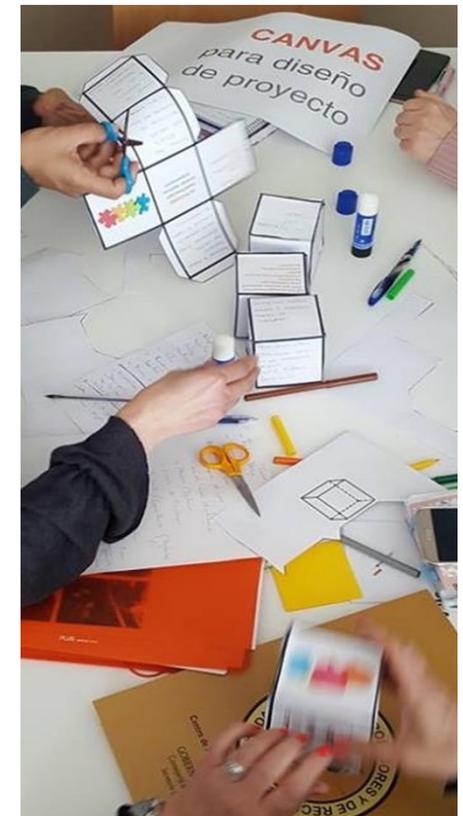
Realizaremos la exploración de la idea de negocio a través de la metodología CANVAS.

MÓDULO 3
Idear y pasar a la acción

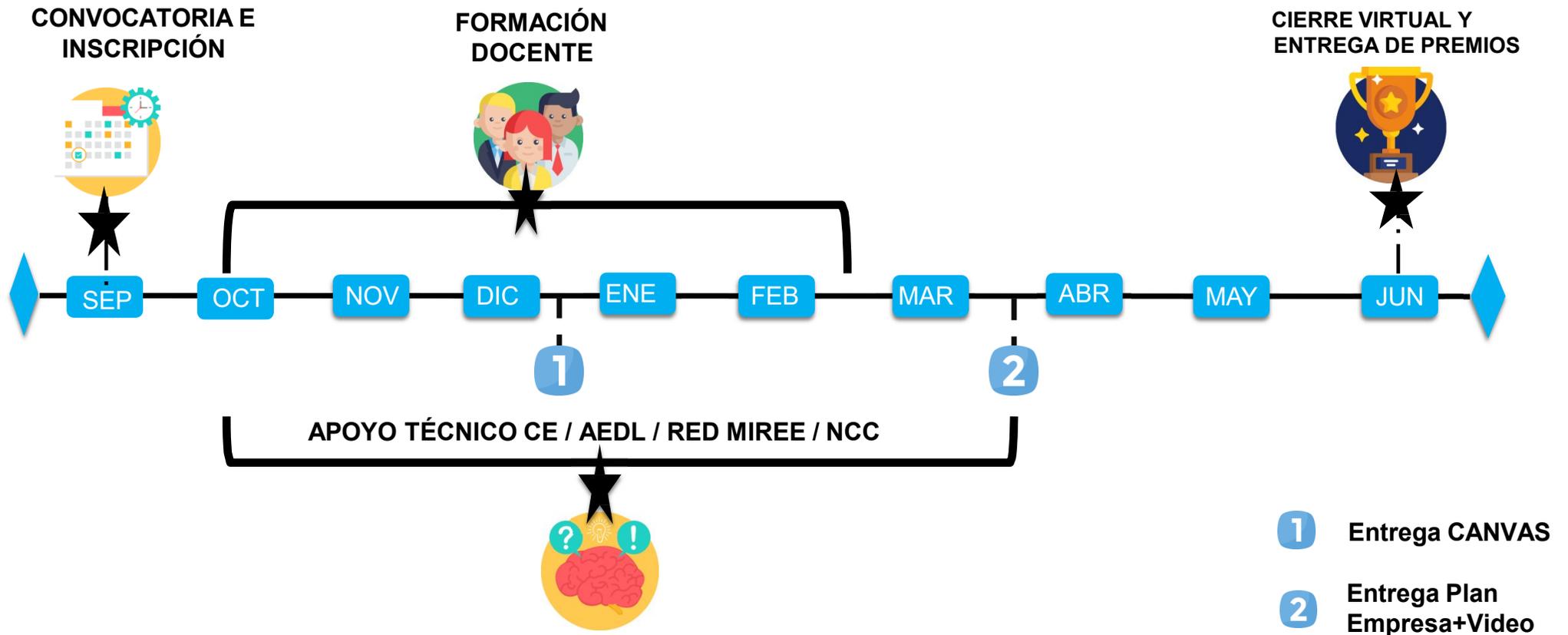
Pasaremos a la acción a través de nuestra plantilla de Plan de Empresa

MÓDULO 4
Comunicar y Evaluar

Orientado a trabajar la comunicación interna y externa de los proyectos empresariales. También la evaluación en el contexto de revisión y reflexión de los experimentado.



7. Calendario 2020 - 2021



8. Recursos Técnicos

Desde la organización del programa ofrecemos una serie de recursos disponibles para apoyarte en su desarrollo.



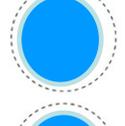
Plataforma online de formación



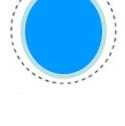
Guía didáctica CE



Caja de herramientas



Seminarios CE



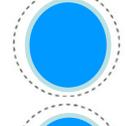
Dossier proyectos Expert



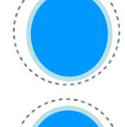
Apoyo y seguimiento continuo vía telemática con el alumnado/profesorado



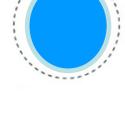
Visitas virtuales



Red virtual de profesorado participantes



Buenas prácticas docentes



Cierre virtual de los programas

9. Concurso de Proyectos

Para participar en el concurso, el/la docente entregará a la organización, por cada uno de los equipos inscritos(de 3-5 alumn@s):

- **CANVAS** del proyecto
- **Plan de empresa** del proyecto desarrollado
- **Vídeo** de un máximo de 3 minutos de la defensa del proyecto por parte de sus promotores/as.



10. Premios al alumnado

Modalidad A (FP Grado Medio): Tres primeros premios de 2.000 € cada uno

Modalidad B (FP Grado Superior):

- Primer premio valorado en 5.000 €
- Segundo premio valorado en 3.500 €
- Tercer premio valorado en 2.500 €



11. Reconocimientos a docentes

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 y que realicen al menos el 75% de la formación para profesorado. El profesorado participante aportará la documentación solicitada por el personal técnico durante el desarrollo del programa.

3 Créditos de innovación educativa

Para optar a los créditos de innovación educativa, el profesorado deberá haber completado al menos el 75% de la formación para profesorado y presentar al menos un Canvas de la idea de negocio y su Plan de Empresa en la Orden de Convocatoria de los Premios del programa.

12. Inscripciones

La persona docente deberá inscribir a cada proyecto, formado por un grupo de alumn@s, compuesto por un **mínimo de 3 y un máximo de 5**. Se podrán inscribir tantos grupos por Centro como necesiten.

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 21 de septiembre al 16 de octubre

culturaemprededora.extremaduraempresarial.es

13. Galería



CULTURA EMPRENDEDORA



JUNIORENPRENDE



TEENEMPRENDE



EXPERTEMPRENDE

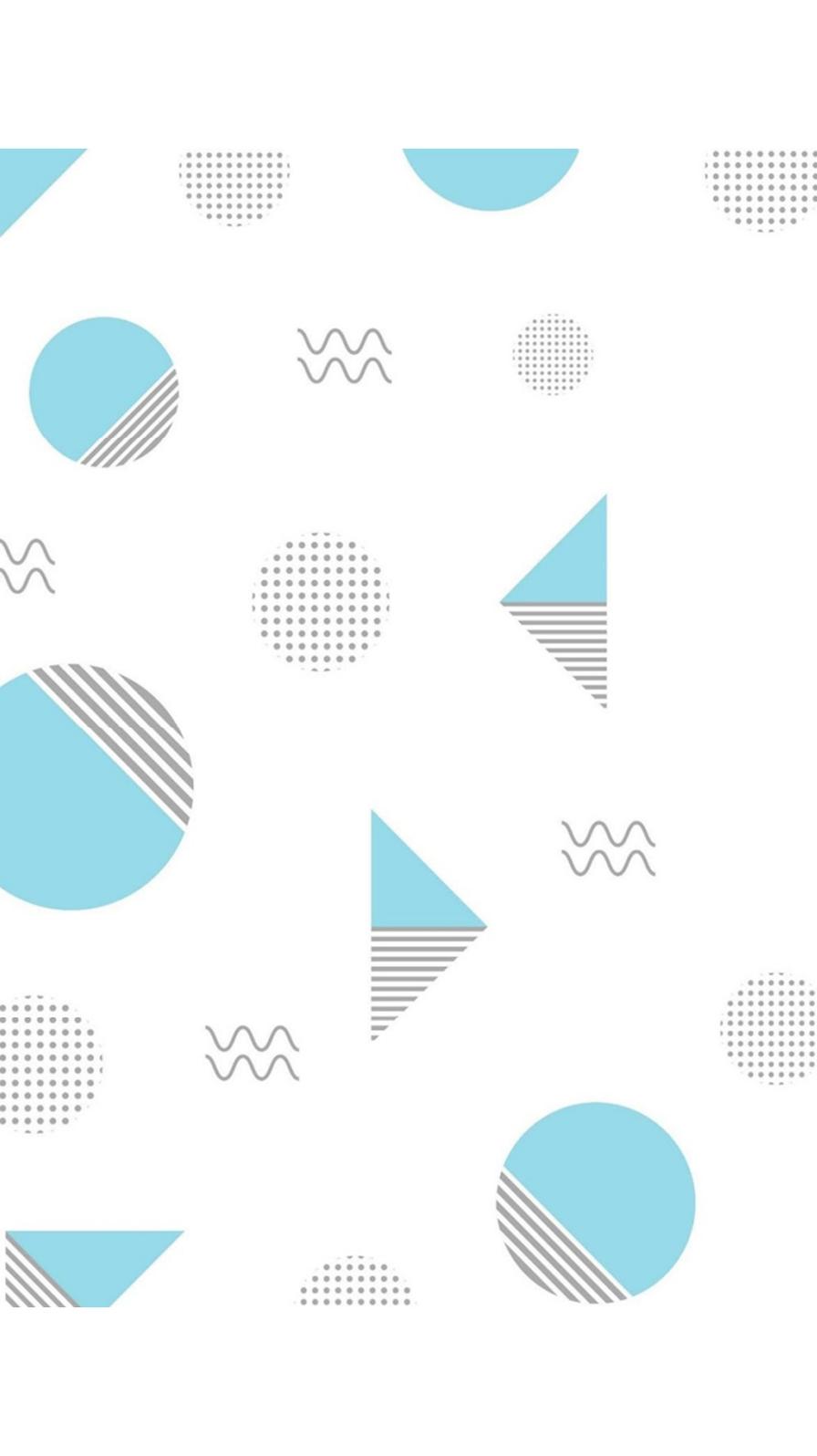


Más información

tlf. 924 17 02 13

expertemprende@juntaex.es

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es



® **novo|iniciativa**



JUNTA DE EXTREMADURA