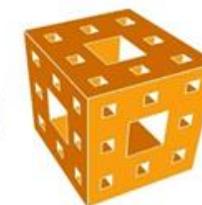
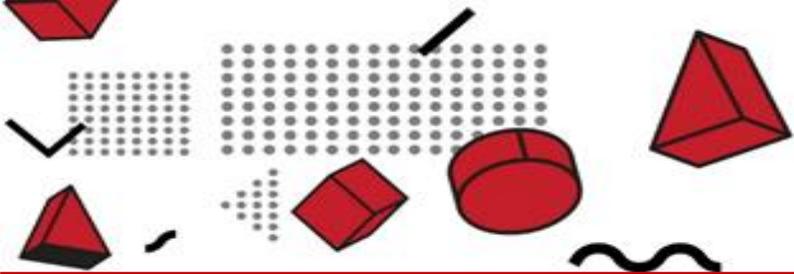


teenemprende

Programa 2020/2021

® nevoj iniciativa

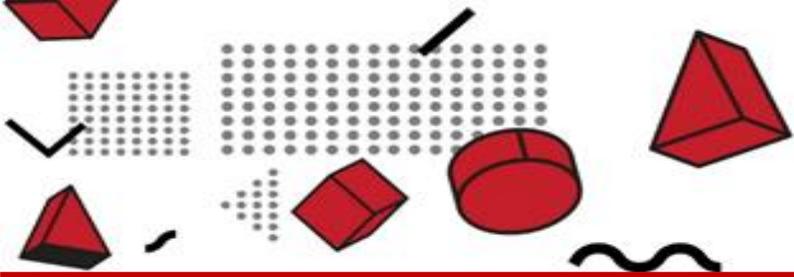




- Cultura Emprendedora **1**
- Contextualización **2**
- Objetivos del Programa **3**
- Metodología **4**
- Formación profesorado online **5**
- Proceso de trabajo **6**
- Sesiones formativas **7**
- Calendario 2020-2021 **8**
- Recursos técnicos **9**
- Reconocimientos a docentes **10**
- Inscripciones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

Índice

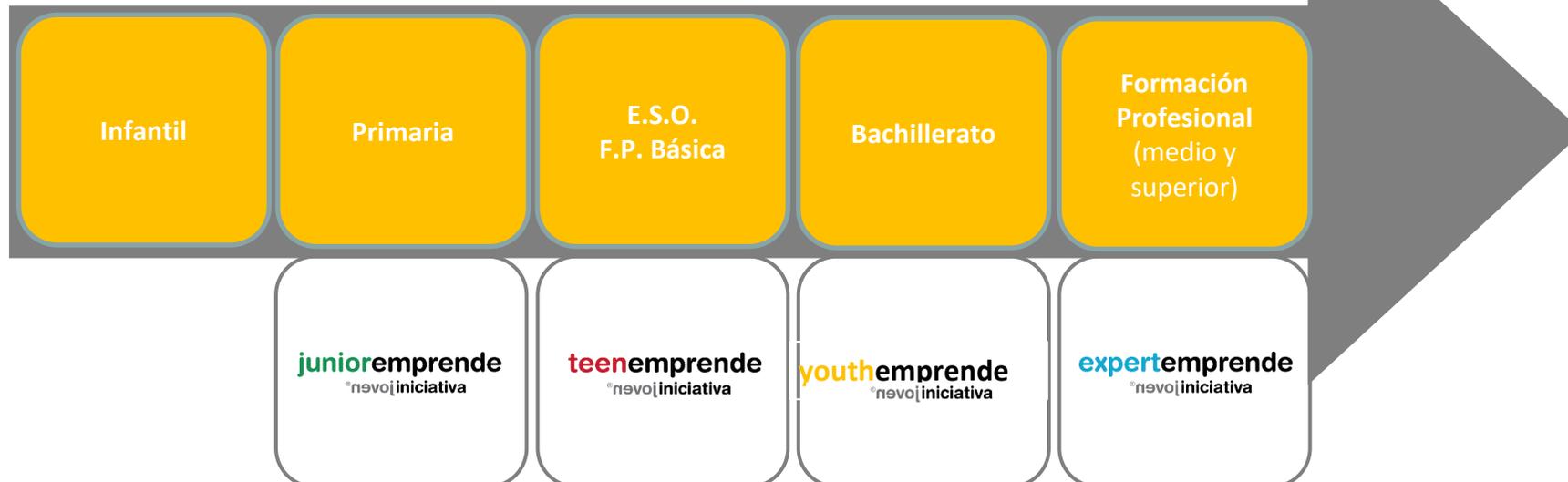




Cultura Emprendedora

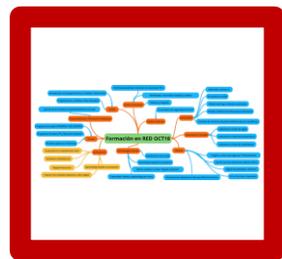
Los programas de cultura Emprendedora de la Junta de Extremadura, aúnan la voluntad de diferentes ámbitos de gestión de la administración; Educación, Empresa y Empleo diseñan acciones de manera transversal, explicitando la visión que la Junta tiene acerca de la educación y el emprendimiento, y su desarrollo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

Desarrollo de la competencia SIEE en la educación formal



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

Programa para el fomento de una competencia profesional docente que mejore las habilidades emprendedoras y sociales del alumnado.

Objetivos del programa

1

Contribuir al desarrollo profesional docente de la Educación Secundaria y FP básica, incentivando una metodología activa, acompañando al profesorado, dentro y fuera del aula.

2

Descubrir y desarrollar en el alumnado de Educación Secundaria y FP básica, habilidades emprendedoras como: la iniciativa, la creatividad, el trabajo en equipo, la empatía o la gestión de conflictos.

3

Promover el interés y la participación activa del alumnado en su entorno conociendo sus recursos.

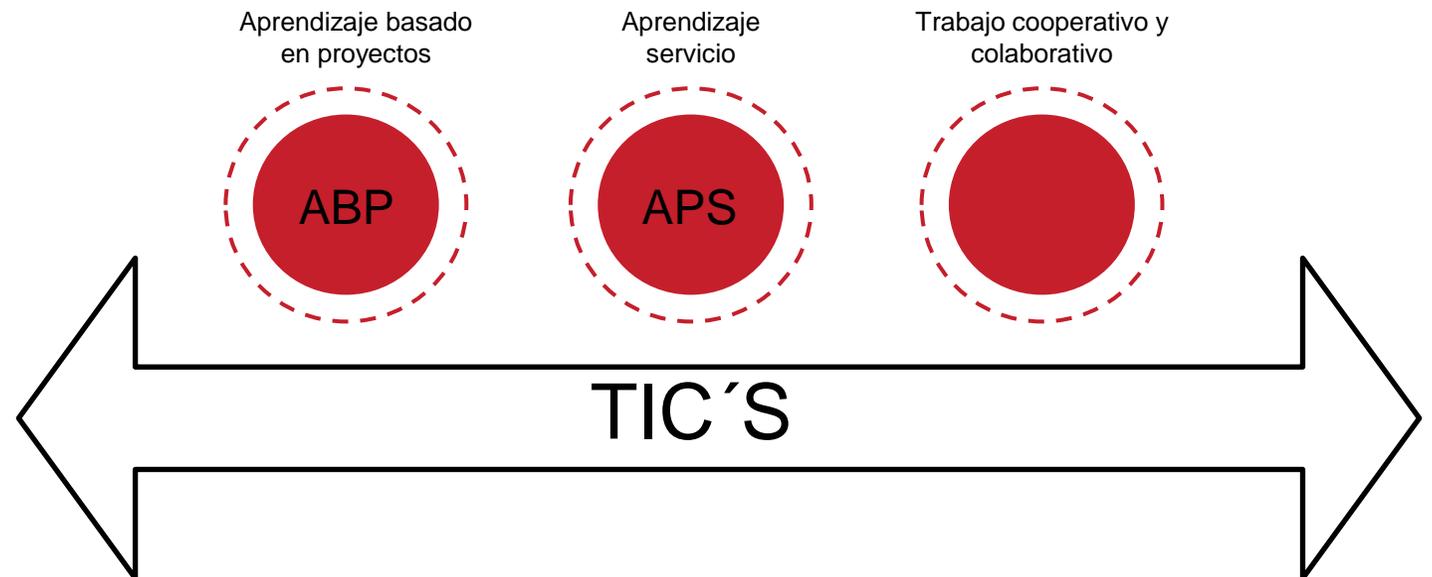
4

Favorecer el trabajo en red de docentes, comunidad educativa y agentes del entorno.



Metodología

Basada en **metodologías activas y ágiles** donde el aprendizaje es activo, participativo y experiencial, convirtiendo al alumnado en protagonista de su propio aprendizaje.



Formación profesorado online

Formación **formato MOOC** con contenidos teóricos, experiencias inspiradoras y recursos didácticos por fases que favorezcan y faciliten el desarrollo de los distintos programas de Cultura Emprendedora en el entorno educativo.

Se plantea como una formación de 4 módulos con una duración de 6h por módulo.

Al **final de cada módulo** se realizará un **seminario online específico de cada programa para conocer** cómo se está llevando a cabo cada proyecto en la práctica e identificar necesidades.

Módulo 1

Iniciación a la cultura emprendedora

SESIÓN 1
Octubre

Contexto de la Cultura Emprendedora regional y europeo. Orientado a la **planificación docente** y a sentar las **bases para el trabajo en red**.

Módulo 2

Descubrir y explorar

SESIÓN 2
Diciembre

El trabajo se centra en **descubrir y reconocer habilidades personales, y valores de equipo**; así como en la exploración e investigación de un reto y su afectación en la sociedad.

Módulo 3

Idear y pasar a la acción

SESIÓN 3
Febrero

Generar ideas de valor que aporten soluciones **originales útiles y viables** al reto propuesto e implementar acciones para llevarlas a cabo.

Módulo 4

Comunicar y evaluar

SESIÓN 4
Marzo

Orientado a la comunicación dentro y fuera del aula. También a la evaluación y reflexión sobre **lo aprendido y lo generado** en el entorno.

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

Módulo de iniciación a la Cultura Emprendedora. Orientado a la planificación docente y a sentar las bases para el trabajo en red.

MÓDULO 2
Descubrir y explorar

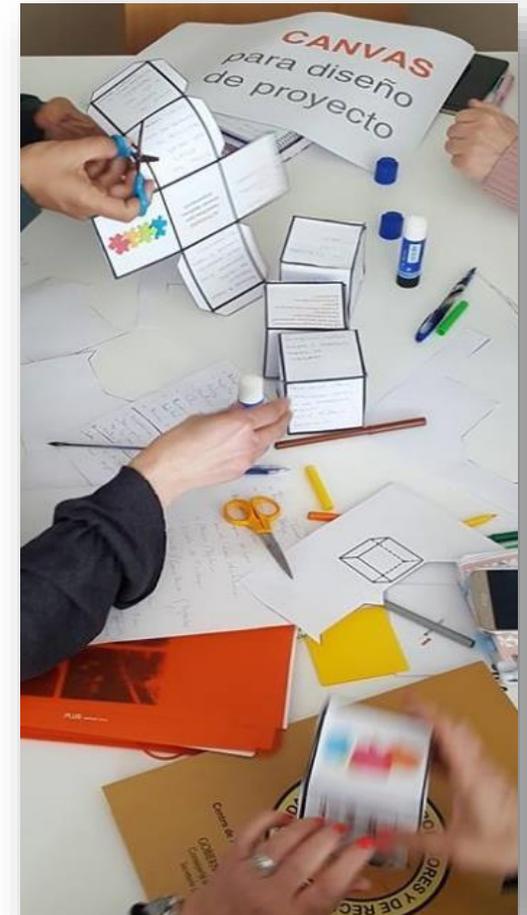
El trabajo se centra en descubrir y reconocer habilidades personales, sociales y emprendedoras. Y en la búsqueda, exploración e investigación de un reto.

MÓDULO 3
Idear y pasar a la acción

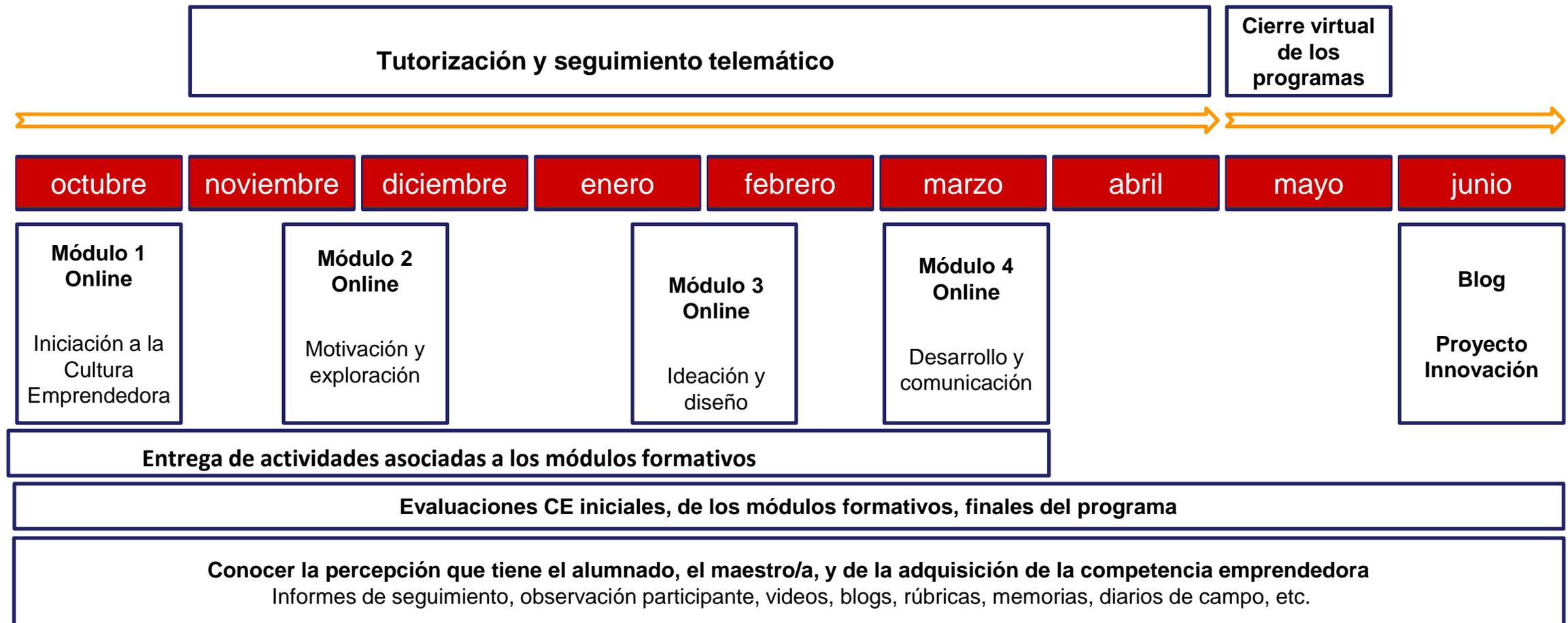
Generar ideas que aporten soluciones al reto e implementar acciones para llevarlo a cabo.

MÓDULO 4
Comunicar y evaluar

Orientado a la comunicación dentro y fuera del aula. También a la evaluación en el contexto de revisión y reflexión sobre lo aprendido.



Calendario 2020 - 2021



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



Podcast y Seminarios CE



Dossier proyectos teen 19-20



Apoyo y seguimiento continuo vía telemática



Visitas virtuales



Red virtual de profesorado participantes



Buenas prácticas docentes



Cierre virtual de los programas

Reconocimiento docente

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

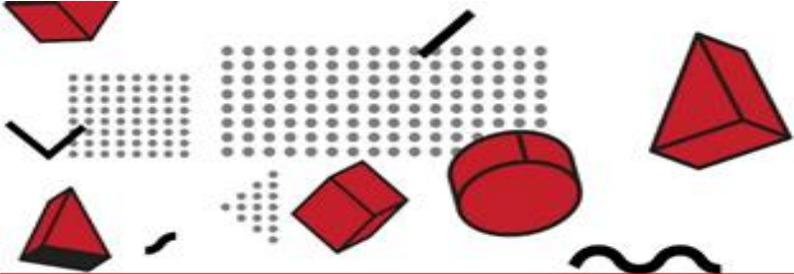
3 Créditos de formación

Obtendrán créditos de formación aquellos docentes que tras su inscripción, completen e implementen el programa en su aula y/o centro educativo, a través del programa formativo online, aportando 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 Teenemprende en el centro educativo.



Inscripciones

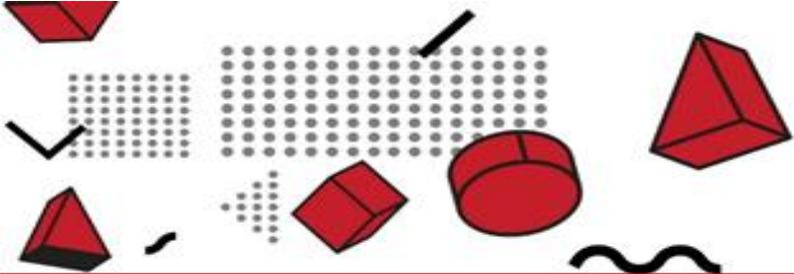
Se dará de alta al Centro y se inscribirá un proyecto por aula. La inscripción se realizará en la web de Cultura Emprendedora.

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 21 de septiembre al 16 de octubre

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es



teenemprende

Programa 20-21



Más información

tlf. 924 17 02 16

teenemprende@juntaex.es

culturaemprededora.extremaduraempresarial.es