

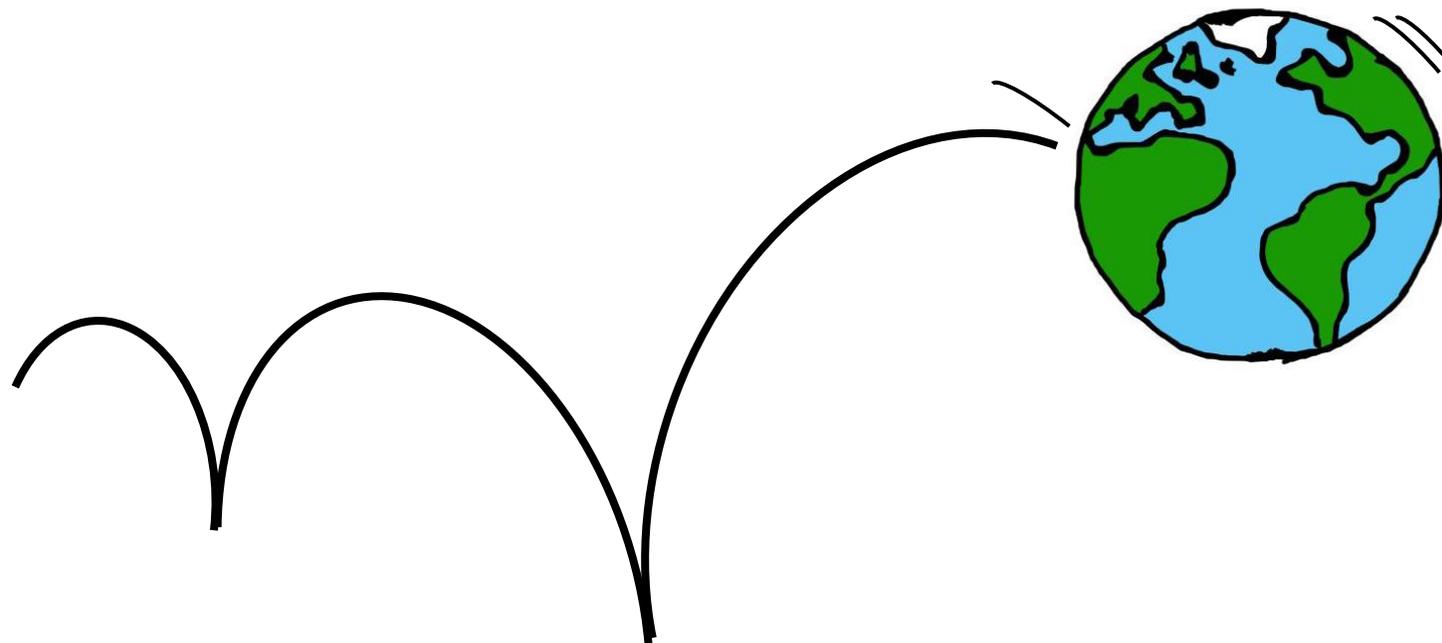
Creando ideas con valor social



Impulsando proyectos desde la escuela
que mejoren nuestro entorno

Contenidos

1. Cultura emprendedora
2. Marco teórico
3. Junioremprende: la experiencia en el aula
4. Objetivos
5. Fases de Junioremprende
6. Formación a docentes
7. Agentes implicados
8. Calendario de trabajo
9. Inscripciones al programa
10. Sesión Inicial
11. Encuentro entre centros
12. Reconocimientos
13. Junioremprende en imágenes



Cultura emprendedora

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



Marco teórico

El **Marco Competencial EntreComp** proporciona una referencia para el desarrollo de la competencia “*sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*”.

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

Hay **8 niveles de progresión** que se pueden implementar a lo largo del itinerario educativo.



Junioremprende

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**.



Objetivos



Descubrir y fomentar las habilidades emprendedoras de manera transversal (creatividad, autonomía, trabajo en equipo), 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 maestros y maestras

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

Trabajar teniendo como base el aprendizaje significativo para favorecer la generalización de lo aprendido

Desarrollo Junioremprende

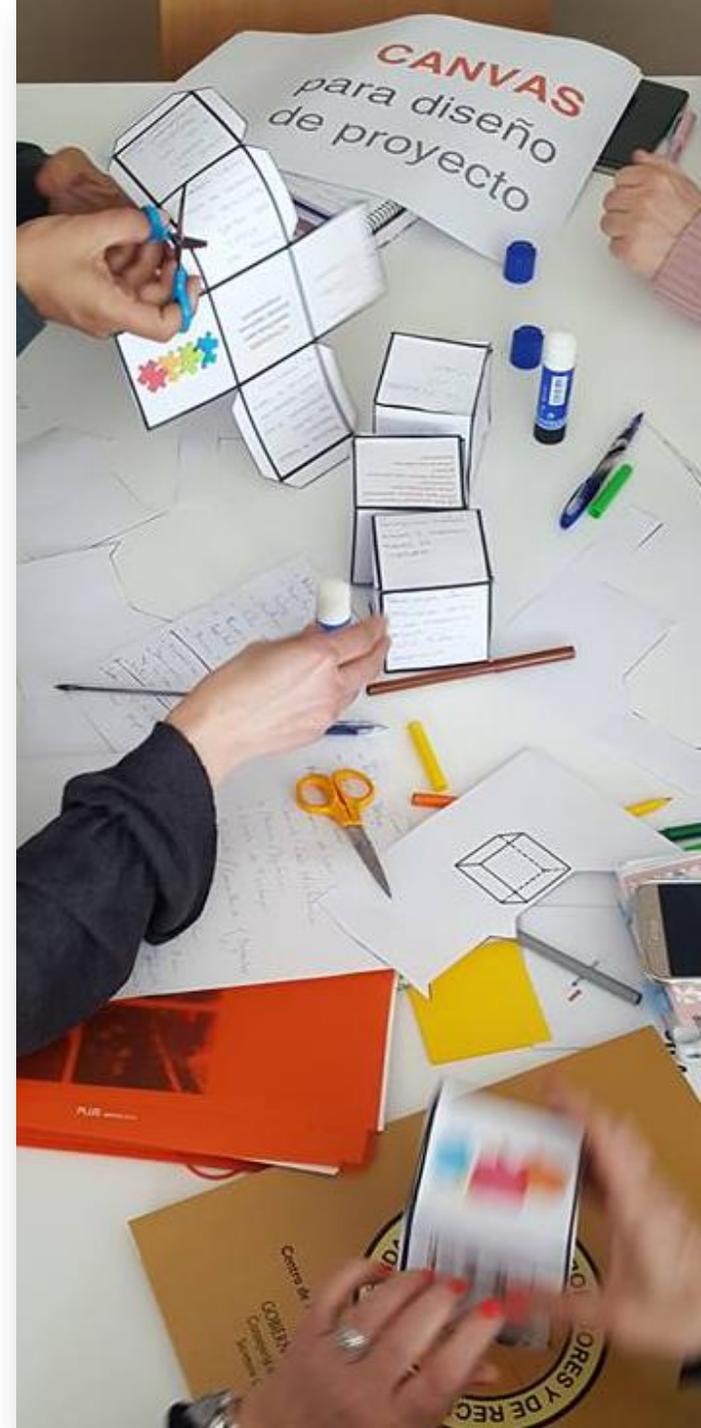
Un maestro o una maestra asume la **coordinación** del programa en el Centro, para ello deben contar con el **Equipo Directivo** y los maestros y maestras participantes.

Cuenta con una **sesión inicial** en octubre, **tres sesiones de formación a docentes** organizadas por el Equipo Técnico 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.

Encuentro entre centros, de exposición y convivencia, al finalizar el programa.

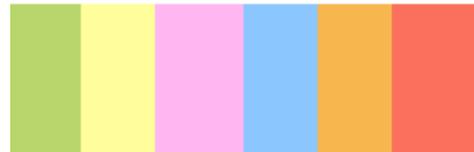


Kit Junioremprende 2017

Propuesta de trabajo. En esta guía encontrarás: una contextualización de los programas de cultura emprendedora en 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 tu aula.

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

Recursos Junior. Conjunto de recursos y herramientas que te ayudarán en el diseño de la experiencia Junioremprende adaptada a tu grupo.



Formación a docentes

12 horas repartidas en **3 sesiones de formación** basadas en la experiencia real y el trabajo en equipo

Módulo 1: Noviembre

Planificación docente
y conocimiento
mutuo

Presencial 4 horas

Módulo 2: diciembre

Definimos el proyecto
Diseño y planificación

Presencial 4 horas

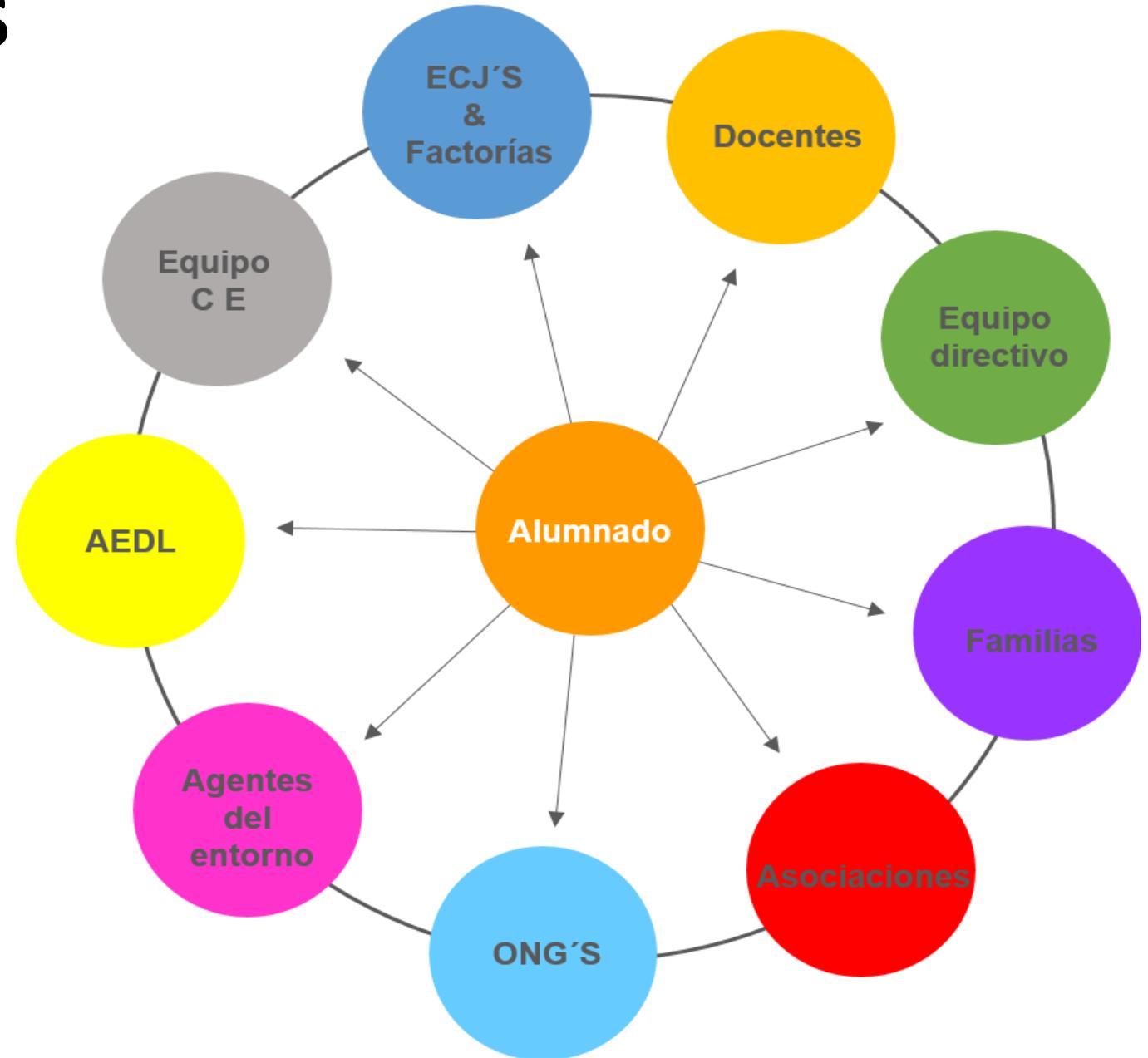
Módulo 3: enero

Pasamos a la acción,
reflexión y proyección
de futuro

Presencial 4 horas

* Formación presencial en horario de mañana

Agentes implicados



Calendario 2017 - 2018

Visitas a los centros
Tutorización y seguimiento (alumnado y docentes)

Encuentros
entre centros



octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio
Sesión Inicial Presentación Información Recursos Metodología Gamificación	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		

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.

culturaemprededora.extremaduraempresarial.es

Plazo de inscripción

Del 13 de septiembre al 6 de octubre



Sesión Inicial

Esta primera sesión servirá como arranque de todos los programas, de las diferentes etapas educativas, de Cultura Emprendedora.

Será una sesión motivadora y de puesta en común para los docentes participantes. También se realizará una sesión de trabajo específica donde se presentará el material de referencia para trabajar el proyecto durante el curso junto a la propuesta de trabajo.

Esta propuesta servirá de apoyo para implementar el programa en el aula, estando orientada al proceso de diseño, creación y desarrollo de un proyecto.

18 de octubre



Encuentro entre centros

Un día en el que alumnos/as participantes tienen 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.

Extremadura. Mayo 2017



Reconocimientos

Cultura

Emprendedora

Será requisito imprescindible que el centro esté representado por coordinador/a y/o docente participante en al menos el 75% de 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 formación más**.

3 Créditos de innovación educativa

Para optar a los créditos de innovación educativa, el profesorado deberá al finalizar el curso escolar, presentar un proyecto que pueda tener su aplicación práctica en el aula y que verse sobre temas relacionados con las habilidades emprendedoras.

La organización facilitará el modelo a cumplimentar.

Galería de vídeos

Videos



CULTURA EMPRENDEDORA



JUNIOREMPRENDE

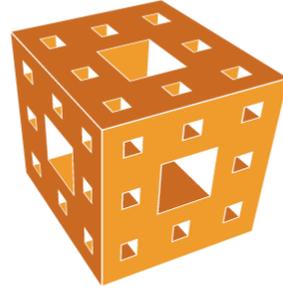


TEENEMPRENDE

+ inf.

tlf. 924 17 02 14

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es



® **nevoj iniciativa**

culturaempresarial.extremaduraempresarial.es

www.educarex.es

JUNTA DE EXTREMADURA