teenemprende

CONCURSO DE IDEAS EMPRENDEDORAS
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

BASES

2013/2014

GOBIERNO DE EXTREMADURA

PLAN3E

CULTURA EMPRENDEDORA

ÍNDICE

1. CONTEXTO
2. OBJETIVOS Y FINALIDAD
3. BENEFICIARIOS
   - 3.1. Profesorado
   - 3.2. Alumnado
4. SOLICITUDES Y PLAZOS
5. SELECCIÓN Y PREMIOS
6. PATICIPACIÓN. NÚMERO DE PROPUESTAS
7. PLAZOS DE PRESENTACIÓN
8. DOCUMENTACIÓN
9. METODOLOGÍA. EL PAPEL DEL ALUMNADO
10. JURADO
11. CRITERIOS DE VALORACIÓN
12. RESOLUCIÓN
13. PUBLICACIÓN DE LOS TRABAJOS
14. BASE FINAL

1. CONTEXTO

Un proyecto es una idea de emprendimiento contrastada con un análisis del entorno. Para que esta idea salga adelante es importante que los/as emprendedores/as (alumnos/as) dispongan de las capacidades necesarias y de las herramientas suficientes para llevarlo a cabo.

El emprendimiento no sólo se pone de manifiesto cuando los proyectos son de gran envergadura. Iniciativas pequeñas son también grandes ejemplos y modelos a seguir. Lo principal es saber cuál es el proyecto que quieres llevar a cabo, aunque sean cosas muy sencillas, y comprobar que teniendo las cosas claras y la motivación suficiente se consiguen alcanzar los objetivos previstos.

2. OBJETO Y FINALIDAD

- El programa Teenemprende (TE) tiene como finalidad el fomento de la cultura emprendedora de manera transversal en 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- El programa quiere estimular las capacidades emprendedoras del alumnado a través de la creación de una asociación juvenil (simulada)*.

  * *Aún no cumpliendo las edades estipuladas por ley, se plantea la creación de una asociación juvenil (simulada) por el trabajo en equipo de todos los/as alumnos/as de la clase.*
- Teenemprende pretende desarrollar actitudes y comportamientos conformes al espíritu emprendedor asociados a valores de referencia como imaginación, trabajo en equipo, creatividad, asunción de riesgos o liderazgo.
- Es importante que el alumnado conozca experiencias reales de jóvenes que han montado una asociación juvenil y que les expliquen qué tipo de proyectos desarrollan.

3. BENEFICIARIOS

3.1. Profesorado

- Pueden participar el profesorado de las materias Ciencias sociales, geografía e historia de 1º y 2º de la ESO y la optativa IE (Iniciativa Emprendedora) de 3º de la ESO.
- Profesorado implicado en el desarrollo de capacidades emprendedoras de 4º de la ESO.
- Cualquier otro profesorado interesado en tutorizar un proyecto dentro del programa Teenemprende.

3.2. Alumnado

El programa Teenemprende tiene dos modalidades de participación:

Modalidad A: alumnos/as de 1º y 2º de ESO de los centros de la región.

Dentro de la materia "Ciencias sociales, geografía e historia" y a partir de la modificación curricular incluida en el decreto 109/2012 de 15 de junio que abarca 1º y 2º curso de la ESO, se propone que sea el/la profesor/a el que asuma la tutorización del proyecto de su aula.

Modalidad B: alumnos/as de 3º y 4º de la ESO de los centros de la región.

A partir de la materia optativa "iniciativa emprendedora" de 3º de la ESO, y del profesor implicado en el desarrollo de capacidades emprendedoras de 4º de la ESO.

Se propone que sea el/la profesor/a el que asuma la coordinación del proyecto de su aula y cuente con la tutorización de los dinamizadores/as de los ECJ´s y el apoyo de los técnicos involucrados en el programa.

El concurso premia a los mejores proyectos presentados, con posibilidad de continuidad e impacto en la región. Los **proyectos* estarán enmarcados dentro de la creación de una asociación juvenil simulada. La constitución de la asociación juvenil será por aula al completo.

** Hay que presentar un proyecto por asociación juvenil pero si el número de alumnos/as participantes en un aula es superior a 20, se pueden dividir y presentar más de un proyecto dentro de la misma asociación.*

4. SOLICITUDES Y PLAZOS

Las inscripciones las realizará el/la Profesor/a u Orientador/a responsable en cada centro a través de la Web del Proyecto. Dando de alta al Centro e inscribiendo los grupos de alumnos/as.

http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

Los plazos de inscripción serán desde el 3 al 23 de octubre de 2013.

Será requisito imprescindible para concursar, que el responsable del centro (director/a) firme el compromiso de participación y seguimiento en el concurso Teenemprende y entregue a la organización el documento adjunto de cesión de imágenes del alumnado participante firmado por los padres, madres, tutores…

Todos estos documentos se enviarán por la Consejería de Educación y Cultura y estarán disponibles (en formato PDF) en la Web de Cultura Emprendedora.

5. SELECCIÓN Y PREMIOS

El jurado seleccionará cinco proyectos finalistas para la modalidad A y cinco para la modalidad B. En el marco de "Foro emprende Junior" se realizará la entrega de premios a los ganadores/as de la edición 2013-2014 de Teenemprende. Los finalistas asistirán a una sesión (in)formativa sobre los diferentes recursos disponibles para la puesta en marcha del proyecto en el que han estado trabajando.

Para la modalidad A, el premio constará de un campamento "Experiencia Teen" como espacio de co-working y ocio creativo. Este premio será para los tres proyectos ganadores de esta modalidad.

Y para la modalidad B, el premio será un viaje experiencial relacionado con programas europeos de juventud en acción.

También se entregarán dos premios, uno por modalidad, a la *participación y calidad a los centros con una dotación de 1000€ cada uno para conseguir nuevas herramientas y recursos relacionadas con el emprendimiento en el aula.

***** *A los centros que presenten más proyectos y que lleguen a la fase final del programa: proyectos finalistas.*

6. PARTICIPACIÓN. NÚMERO DE PROPUESTAS

- Se podrá entregar más de un proyecto por aula (Asociación juvenil). Cada proyecto concurrirá con el resto aunque pertenezcan a la misma asociación juvenil. Los proyectos se presentarán en formato de papel y digital. Además podrán incluir cualquier documentación de apoyo: fotografías, vídeos, maquetas… En el proyecto se debe incluir las evaluaciones finales de todos los agentes implicados: tutores/as, profesorado y alumnado, además de un listado de todos los componentes de la asociación juvenil y promotores del proyecto.

***** *Hay que presentar un proyecto por asociación juvenil pero si el número de alumnos/as participantes en un aula es superior a 20, se pueden dividir y presentar más de un proyecto dentro de la misma asociación.*

- No podrán participar los trabajos premiados en cualquier otra convocatoria, ya sea pública o privada.

7. PLAZOS DE PRESENTACIÓN

- El jueves 10 de abril de 2014 los/as dinamizadores/as recogerán los proyectos participantes y los harán llegar a la coordinación del proyecto.
- El profesorado entregará los proyectos en el Espacio para la Creación Joven más cercano.

http://www.juventudextremadura.gobex.es

O a la siguiente dirección postal:

Programa Teenemprende

Instituto de la Juventud de Extremadura

Paseo de Roma s/n. Módulo E - -1ª Planta

06800 Mérida

- Para obtener cualquier información sobre esta convocatoria, los centros interesados podrán dirigirse a la coordinación del programa a través del correo electrónico teenemprende@gobex.es o en el teléfono 924488255.

8. DOCUMENTACIÓN

Se entregará un pequeño guión de proyecto para facilitar el desarrollo de las ideas, actividades, mini-acciones…que puedan diseñarse dentro de la asociación juvenil. Este documento se le facilitará a los centros participantes a través de la Web de Cultura Emprendedora en formato PDF.

http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

En las dos modalidades, se presentarán las memorias descriptivas en formato digital y papel.

La memoria debe incluir un listado con los datos personales del profesorado implicado en el diseño y/o desarrollo del mismo (nombre, apellidos, DNI, dirección, teléfono y e-mail), los datos del alumnado (nombre, apellidos y DNI) y los datos del Centro (nombre, localidad, cursos).

9. METODOLOGÍA. EL PAPEL DEL ALUMNO/A

Para asegurar la consecución de los objetivos del programa es necesario que todas las propuestas que se presenten cumplan unos requisitos mínimos metodológicos en relación al papel que los/as alumnos/as juegan en ellos.

El momento inicial de generación de ideas y planificación del trabajo es clave para que los/as alumnos/as puedan ser los/as protagonistas de este proyecto.

Para ello los docentes podrán utilizar distintas técnicas grupales y de generación de ideas (brainstorming, debates, grupos de discusión, mapas mentales, etc.) con el objetivo de que los/as alumnos/as desde un primer momento, se interesen y responsabilicen del trabajo que van a realizar en el Centro.

Es labor del profesorado establecer el proceso metodológico de las propuestas que entregue a concurso, coherente con estos aspectos.

10. JURADO

- Para la valoración de las solicitudes, y cuantas actuaciones se estimen necesarias para la resolución, se constituirá un Jurado compuesto por personas expertas en el campo de la Educación y el Emprendimiento asociativo así como por representantes de la Consejería de Educación y Cultura, la Consejería de Empleo, Empresa e Innovación y Presidencia a través del Instituto de la Juventud de Extremadura.
- Los miembros del Jurado serán designados por el equipo coordinador del programa de las diferentes Consejerías del Gobierno de Extremadura.
- Entregarán los informes con los ganadores en el mes de mayo de 2014.

11. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Para la selección de las propuestas y la adjudicación de los premios, se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Capacidad emprendedora: creatividad e imaginación, resolución de conflictos, planificación, trabajo en equipo, liderazgo, solidaridad, comunicación y relacionarse con el entorno.
- Impacto: ámbito de actuación, alcance y aportaciones de valores y modelos sociales.
- Viabilidad: valoración del contenido del proyecto, actividad, plan económico y constitución de la asociación.

12. RESOLUCIÓN

Se darán a conocer los resultados en el mes de Junio de 2014. La decisión se adoptará por mayoría y será inapelable, comunicándose a los y las participantes en el marco de "Foro Emprende Junior".

Además se publicará en el portal http://www.educarex.es y http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

13. PUBLICACIÓN DE LOS TRABAJOS

- Todos los proyectos presentados quedarán en propiedad de las Consejerías organizadoras, incluidos los finalistas y los premiados en el marco de "Foro Emprende Junior".
- Los concursantes autorizarán a las instituciones implicadas para que puedan reproducir bajo licencias libres los trabajos recopilados, figurando en ellos, la autoría de los mismos.

14. BASE FINAL

El concurso no devengará derechos de inscripción. La organización pondrá el máximo esmero en el cuidado de los materiales que se entreguen, declinando toda responsabilidad de deterioro o extravío por causas ajenas a su voluntad. Cualquier anomalía no prevista en las presentes bases será resuelta por la organización del concurso.

La participación en el concurso implica la aceptación total de estas bases, cuya interpretación corresponde a los servicios específicos involucrados de las diferentes Consejerías.

En Mérida, a 3 de octubre de 2013