



PROPUESTA DE TRABAJO 17-18
Cultura
Emprendedora

nevo|iniciativa 



Bienvenido, Bienvenida

a la experiencia **Junioremprende** en tu centro.

En esta guía encontrarás:

1. Los programas de Cultura Emprendedora en Extremadura

Una contextualización de los programas de educación emprendedora en nuestra región.

2. Marco Conceptual y objetivos de Junioremprende

Algunas claves para trabajar la cultura emprendedora durante todo el itinerario educativo.

3. El programa Junioremprende en la práctica

El funcionamiento del programa, calendario y acciones.

4. Propuesta de trabajo por proyectos

Fases para el lanzamiento y desarrollo del proyecto en tu aula.





UNO LOS PROGRAMAS DE CULTURA EMPRENDEDORA EXTREMADURA

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 del emprendimiento y su desarrollo en la sociedad extremeña: trabajar las habilidades emprendedoras con los y las jóvenes de hoy supone asegurarse los emprendedores y las emprendedoras de mañana. Emprender es algo más que generar ideas de negocio, supone desarrollar habilidades personales que atiende a un crecimiento integral de los y las jóvenes que les permite afrontar con más recursos su quehacer diario.

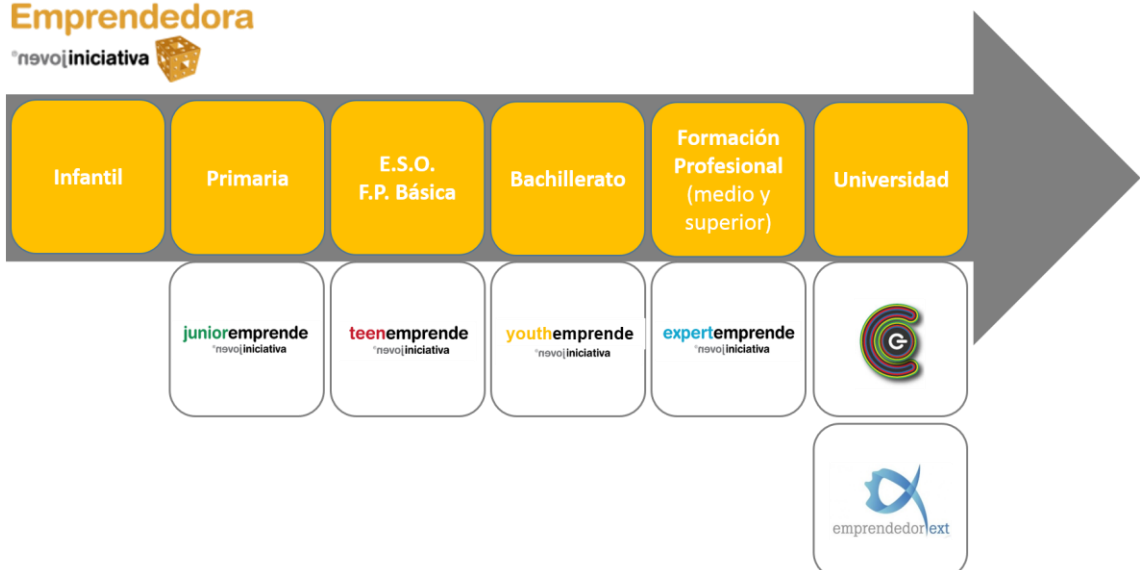
Y este desarrollo de habilidades emprendedoras, en la educación formal, se inicia desde la educación primaria con el programa **Junioemprende**, continúa en la educación secundaria con el programa **Teenemprende**, bachillerato con **Youthemprende**, en la Formación Profesional con el programa **Expertemprende** y termina en la etapa Universitaria con el programa Emprendorext y Campus Emprende. Por otro lado, en la educación no formal, el programa para desarrollar las habilidades emprendedoras desde las familias, genera el espacio para empoderar y dotar de herramientas a padres y madres para que desde su cotidianidad puedan reforzar y desarrollar la adquisición de estas habilidades en sus hijos e hijas.

Desde 2005 en Extremadura se vienen desarrollando estos programas en las diferentes etapas educativas. En cada uno de ellos, con unos objetivos concretos y dependiendo del nivel en el que nos encontremos, se fomentarán, desarrollarán o afianzarán las diferentes habilidades emprendedoras, como las que establece el currículum de Educación Primaria, E.S.O y Bachillerato: autonomía, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en una/o misma/o, sentido crítico, solidaridad y creatividad. Esta última, entendida como gran eje en todos los programas y propuestas de trabajo, se puede considerar clave para construir muchas de estas aptitudes y actitudes; alimenta la autoestima, la comunicación y la socialización, y es fundamental también para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan día a día.

Itinerario Educativo

Cultura
Emprendedora

*nevo|iniciativa 





Todas las guías, tanto la de **Junioemprende**, como la de **Teenemprende** y la de **Expertemprende**, o la de **Youthemprende** proponen un modelo pedagógico activo, en el que el alumnado cobra protagonismo, la Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Con esta metodología la realidad llega hasta el alumnado con la realización de un proyecto significativo para él, siendo un conjunto de experiencias de aprendizaje por las que los alumnos y las alumnas desarrollan sus capacidades, habilidades, actitudes y valores; donde tiene que aplicar el conocimiento adquirido, en el desarrollo de proyecto que ofrezca servicios o productos destinados a satisfacer una necesidad social, lo cual fomenta su compromiso con el entorno.

Al ser un aprendizaje participativo y experiencial se hace más resistente al olvido y más extrapolable a otros contextos de su realidad y entorno. El alumnado se convierte en protagonista de su aprendizaje, a través de esta metodología: analizan; toman decisiones; se organizan; gestionan los trabajos en equipo; y comunican sus ideas.

Por otro lado, el profesorado adopta un papel de facilitador que guía las potencialidades personales del alumnado y la elaboración del proyecto, trabajando, a su vez, la motivación del grupo. La realización del proyecto alrededor de un problema real facilita que se puedan involucrar distintas áreas, pudiendo darle de esta manera, un carácter transversal.

Esta metodología de aprendizaje basado en proyecto propicia la colaboración entre alumnado, equipo docente, familias y personas involucradas del entorno, con el objeto, entre otros, de compartir el conocimiento entre la comunidad educativa.

Con carácter general, podríamos afirmar que los distintos programas de Cultura Emprendedora tienen unos objetivos generales comunes:

Difundir una perspectiva amplia e inclusiva del emprendimiento.

Sensibilizar y acercar metodologías activas al aula para el trabajo de la competencia emprendedora.

Apoyar al docente-facilitador/a en nuevas líneas de investigación sobre innovación educativa en el aula.

Propiciar un acercamiento entre el alumnado, profesorado y centros educativos con su entorno emprendedor.

Dinamizar y dotar de recursos a la Red Extremeña de Escuelas Emprendedoras.

El aprendizaje del alumnado, se produce hoy en un entorno muy dinámico y cambiante, que nos exige, tanto al profesorado como a la Administración, saber conjugar los aspectos estrictamente curriculares con aquellos otros que son imprescindibles, si bien no son obligatorios, para generar individuos más capaces y mejor adaptados a su entorno.

En este sentido, y alineado con la estrategia regional basada en la Economía Verde, pretendemos hacer explícitos algunos objetivos que contribuirán, más pronto que tarde, a generar personas más concienciadas con el espacio natural y social en el que viven. De forma concreta, y en relación al modelo de economía verde y economía circular, propondremos a todos los participantes (alumnado, profesorado, agentes del territorio) reflexionar sobre el concepto de sostenibilidad ambiental, social y económica, a la hora tanto de diseñar los proyectos de emprendimiento, como a la hora de ejecutar las acciones del mismo en el territorio.

Igualmente, desde los programas de Cultura Emprendedora somos conscientes de las diferencias existentes entre hombres y mujeres, diferencias que valoramos muy positivamente cuando juegan papeles igualitarios. Sin embargo habitualmente esta diferencia se define en términos de desigualdad. Consideramos necesario visibilizar todos aquellos aspectos del currículum oculto relacionados con el género, es decir, todas aquellas normas no escritas, contenidos no recogidos en ninguna programación, valores no explicitados, que llevan sigilosamente hacia la desigualdad de género. Pero son más los aspectos a considerar, por ejemplo el equilibrio de las tareas y los roles además de en términos de capacidades, en términos de potencialidades cuando de organizar la participación en grupos de trabajo se refiere; la utilización de un lenguaje inclusivo, no sexista; la adecuación de los contenidos curriculares y los materiales didácticos entre otros.

Los programas de Cultura Emprendedora os invitan a generar espacios de aprendizaje que reten los conocimientos de vuestro alumnado, donde se pueda trabajar el currículum en torno a grandes temas significativos para ellos y ellas, donde se estimule su autonomía y su iniciativa, donde la evaluación se haga también a través de las actividades diarias; siendo vosotros y vosotras, como docentes, quienes lideréis el cambio educativo real.



DOS

MARCO CONCEPTUAL Y OBJETIVOS DE JUNIORENPRENDE

El presente documento pretende ser un elemento de apoyo para los maestros y las maestras participantes en el programa **Junioemprende**, durante el desarrollo del curso 2017-2018.

El objetivo para este curso es, una vez más, trabajar la cultura emprendedora desde la transversalidad en el currículo de 5º y 6º de Primaria, a ser posible, involucrando a todos los sectores de la comunidad educativa: profesorado, familias, agentes del entorno y el alumnado como protagonistas de su proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista didáctico, el instrumento principal de aprendizaje que proponemos lo constituye la elaboración en grupo de un proyecto emprendedor en el aula con implicación activa por parte del centro (directiva del centro, claustro...) e impacto en su entorno más cercano (familias, administración local, emprendedores, empresarias...).



De forma transversal, se trasladará al alumnado el concepto de cultura emprendedora, como **toda actividad capaz de generar cambios en su entorno para mejorarlo**, entendiendo el concepto de emprendimiento de manera amplia y no exclusivamente relacionado con la iniciativa empresarial.

De esta forma, el planteamiento general de **Junioemprende** apuesta por el emprendimiento entendido de un modo amplio, como una actitud positiva ante la vida, un "llevar tus sueños y deseos, tus proyectos, adelante".

Esta propuesta entiende que todas las personas disponen de esa actitud emprendedora en los diferentes planos de sus vidas (profesional, social, familiar, personal...).

Por eso, apostamos por invitar a los alumnos y las alumnas a que sean capaces de identificar sus propios deseos y luchar por satisfacerlos, de forma colaborativa y respetuosa con el entorno.

Este proyecto se basará en la **experiencia real** y el trabajo en equipo para ir descubriendo aquellas claves que van a hacer falta para desarrollar los proyectos; estudiando y trabajando procesos y herramientas que faciliten la tarea; y utilizando como campo de experimentación las propias ideas del alumnado.

Todo esto teniendo en cuenta nuestro entorno regional, con sus características y potencialidades.



La Comisión Europea ha identificado el “*sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*” como una de las 8 competencias clave necesarias para impulsar el desarrollo de habilidades emprendedoras. La UE lleva desde el 2003, en el Libro Verde europeo sobre el espíritu empresarial en Europa, invitando a los países miembros a implementar estos contenidos en los centros educativos diseñando iniciativas que favorezcan el fomento de habilidades, actitudes y conocimientos, y proporcionando herramientas para evaluar esta competencia transversal. En este contexto nace **Entrepreneurship Competence (EntreComp)** lanzado por la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión en enero de 2015. Entre los objetivos específicos está: tener un enfoque conceptual común, que apoye el desarrollo del espíritu emprendedor como competencia clave a nivel europeo; y establecer puentes entre el mundo educativo y empleo, y crear un marco de inspiración adaptados a los diferentes contextos (formal, no formal, e informal).

Este marco teórico se compone de **3 áreas** de competencia:

- Ideas y oportunidades.
- Recursos.
- Pasar a la acción.

Y, a su vez, cada área incluye 5 competencias, que, conjuntamente, construyen la iniciativa y espíritu empresarial. Hay **8 niveles de progresión** (442 resultados de aprendizaje) que se pueden implementar a lo largo del itinerario educativo: desde infantil y primaria, hasta la Universidad pasando por secundaria, bachillerato y todos los niveles de formación profesional. La finalidad, facilitar el aprendizaje entre pares y el intercambio entre los Estados miembros y, finalmente, impacto en la movilidad, la empleabilidad y la participación activa de los ciudadanos.





Las tres áreas de este modelo hacen hincapié en la **competencia empresarial como la capacidad para transformar ideas y oportunidades en acción movilizando recursos**. Estos recursos pueden ser personales, es decir, confianza en uno mismo, motivación y perseverancia; materiales, por ejemplo, medios de producción y recursos financieros; o habilidades como conocimientos específicos y actitudes.

El Modelo de Progreso EntreComp proporciona una referencia para el desarrollo de la competencia *“sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor”*. En el siguiente cuadro se puede observar cómo se puede implementar en el programa **Junioremprende**.

Área	Habilidades	Implementar en Junioremprende
Ideas y oportunidades	Identificar oportunidades: Usar la imaginación e identificar oportunidades para crear valor	Aprovechar las oportunidades para crear valor investigando en el entorno (social, cultural y económico) de tu centro; identificar las necesidades y desafíos; y establecer nuevas conexiones
	Creatividad: Desarrollar ideas creativas y útiles	Diseñar una sesión de creatividad con el objetivo de generar ideas y oportunidades con valor, incluyendo soluciones a los desafíos; explorar y experimentar para innovar
	Visión: Trabajar hacia una visión de futuro	Imaginar el futuro; desarrollar una visión para convertir las ideas en acción; visualizar escenarios de futuros
	Evaluar ideas: Aprovechar al máximo las ideas y oportunidades	Medir y reconocer el potencial de las ideas que se han generado en el aula y juzgar el valor social, cultural y económico
	Pensamiento ético y sostenible: Evaluar las consecuencias y el impacto de ideas, oportunidades y acciones	Actuar con responsabilidad; evaluar las ideas y su efecto a nivel social, medioambiental, cultural y económico; buscar la viabilidad de la idea para poder innovar

Área	Habilidades	Implementar en Junioremprende
Recursos	Autoconocimiento y confianza en sí: Creer en ti mismo y seguir desarrollándose	Reflexionar sobre las necesidades, aspiraciones y deseos del alumnado participante; identificar y evaluar sus fortalezas y debilidades individuales y grupales; y creer en sus capacidades
	Motivación y perseverancia: Mantener la concentración y no darse por vencido	Convertir las ideas que se han generado en acción; paciencia para alcanzar los objetivos propuestos en el proyecto; resistir el fracaso y la adversidad que pueda surgir durante el proceso
	Movilizar recursos: Recopilar y gestionar los recursos que se necesitan	Administrar los recursos materiales, no materiales y digitales necesarios para convertir las ideas en acción; gestionar las competencias necesarias en cualquier fase del proyecto
	Educación financiera y económica: Desarrollar conocimientos financieros y económicos	Calcular el costo de convertir una idea en una actividad; planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones económicas; y gestionar estos recursos para que duren el tiempo de ejecución del proyecto
	Involucrar a otras personas: Inspirar, entusiasmar y atraer a otras personas a bordo	Inspirar y entusiasmar al alumnado; buscar los apoyos necesarios (dirección del centro, claustro, entorno, familias...); y trabajar una comunicación efectiva, y dotes de negociación y liderazgo

Área	Habilidades	Implementar en Junioremprende
Pasarse a la acción	Tomar la iniciativa: Ir a por ello	Tener iniciativa a la hora de poner en marcha el proyecto; actuar ante los desafíos para alcanzar las metas propuestas por el grupo
	Planificación y gestión: Priorizar, organizar y hacer seguimiento	Establecer las metas de su proyecto a largo, medio y corto plazo; definir prioridades y planes de acción; adaptarse a cambios
	Manejar la incertidumbre. La ambigüedad y el riesgo: Tomar decisiones frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Tomar decisiones cuando existe un riesgo de resultados no deseados; incluir procesos de prototipado desde las primeras etapas, para reducir los riesgos de fracaso; manejar situaciones rápidas y con flexibilidad
	Trabajar con otras personas: Trabajar en equipo y colaborar en red	Trabajar en grupo; cooperar con el centro; crear red con otros centros participantes; implicar al entorno más cercano (familias, administración local, emprendedores, empresarias...)
	Aprender de la experiencia: Aprender haciendo	Aprender experimentando incluyendo compañeros y mentores; reflexionar y aprender tanto del éxito como del fracaso



Objetivos de los programas de **Cultura Emprendedora:**

Desarrollar el espíritu, el talento y las habilidades emprendedoras en el alumnado.

Difundir una perspectiva amplia e inclusiva del emprendimiento.

Sensibilizar y acercar metodologías activas al aula para el trabajo de la competencia emprendedora.

Apoyar al docente-facilitador/a en nuevas líneas de investigación sobre innovación educativa en el aula.

Propiciar un acercamiento entre el alumnado, profesorado y centros educativos con su entorno emprendedor.

Dinamizar y dotar de recursos a la Red de Extremeña de Escuelas Emprendedoras.

Objetivos específicos de **Junioemprende:**

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.

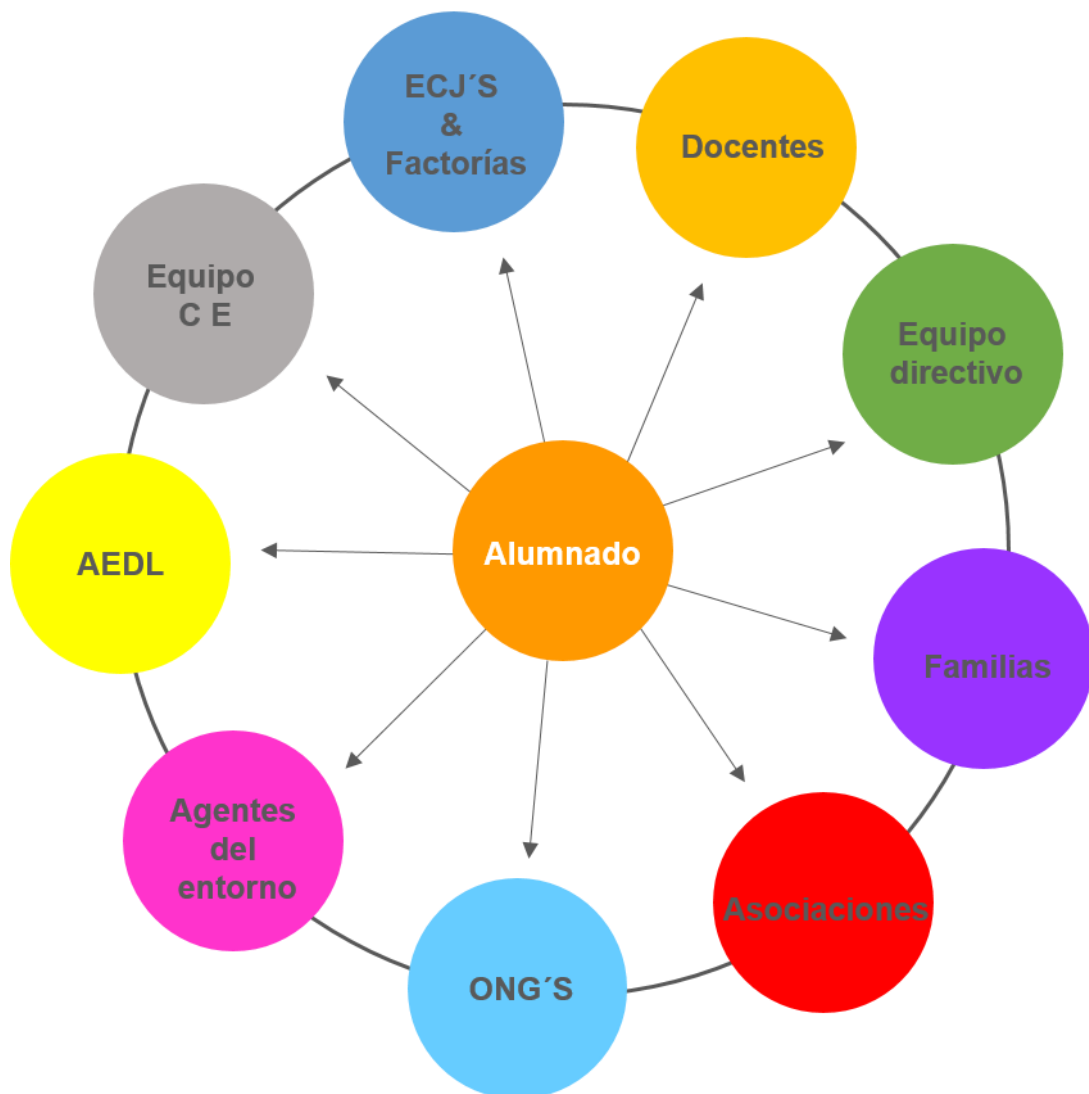
Trabajar teniendo como base el aprendizaje significativo para favorecer la generalización de lo aprendido.



TRES EL PROGRAMA JUNIORENPRENDE EN LA PRÁCTICA

Aquí describiremos el programa en sus diferentes fases y momentos clave, aclarando los roles de los actores principales, poniendo especial atención en el papel que desempeñará el **alumnado** (actor principal de su aprendizaje), y el de los **maestros y maestras** que coordinen un proyecto dentro del programa **Junioemprende**.

Agentes implicados



Esperamos que este apartado facilite tu programación y el trasvase de información al alumnado, familiares y resto de compañeros y compañeras.

Un docente que se haya inscrito en el programa asumirá también la coordinación de **Junioemprende** en el centro.

Es importante que cuentes con el apoyo del Equipo Directivo y el centro en su totalidad conozca la existencia del programa e idealmente asuma el reto emprendedor como propio.



Si coordino Junioremprende en mi centro, mis funciones serán...

Impulsar el diseño y desarrollo del Programa Junioremprende participando activamente en su elaboración y siendo el/la responsable último/a de su contenido y desarrollo.

Acompañar y motivar al alumnado participante en todas las fases y actividades del Programa.

Implicar a la directiva del centro, al Claustro...en el proceso y toma de decisiones del proyecto que se diseñe dentro del programa para, de manera progresiva, incluirlo como proyecto de centro.

Participar en las distintas sesiones de formación, información y evaluación propuestas por el equipo de Cultura Emprendedora.

Convocar las reuniones necesarias en el centro para el buen desarrollo del programa.

Ser la persona de referencia para la asociación de madres y padres del alumnado, la Administración regional y otros agentes intercentros y/o municipales que colaboren en el Programa.

Incluir en la programación las salidas extraescolares necesarias para el desarrollo del programa y sus gestiones como la solicitud de permisos y seguros de salidas de los/as participantes.

Ser el/la responsable de la elaboración y/o recopilación del cuaderno de campo.

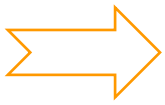
Otras funciones que se le atribuyan en el desarrollo del programa.



El coordinador/a será uno de los docentes, de cada centro, inscrito en el programa. La coordinación se entiende si hay más de un maestro/a participando en el programa. No se acreditará esta función de coordinación si en el centro hay un solo docente participando. Recordad que son, como máximo, dos maestros/as por proyecto-aula.



Así trabajamos como equipo



Si participo como maestro o maestra, mis funciones serán...

Acompañar y motivar al alumnado participante en todas las fases y actividades del programa.

Participar en las distintas sesiones de formación, información y evaluación convocadas por el equipo de CE.

Adaptar las actividades propuestas en la formación del profesorado del programa en el proyecto y programación del aula.

Incluir en la programación, las salidas necesarias para el desarrollo del programa y sus gestiones.

Mis tareas como centro educativo serán...

Participar en las actividades de formación que de forma específica se desarrollen en el programa.

Facilitar la organización de actividades relacionadas con el programa y adecuar espacios para el aprendizaje en el centro.

Implicarse en el proceso y toma de decisiones del proyecto que se diseñe dentro del programa para, de manera progresiva, incluirlo como proyecto de centro.



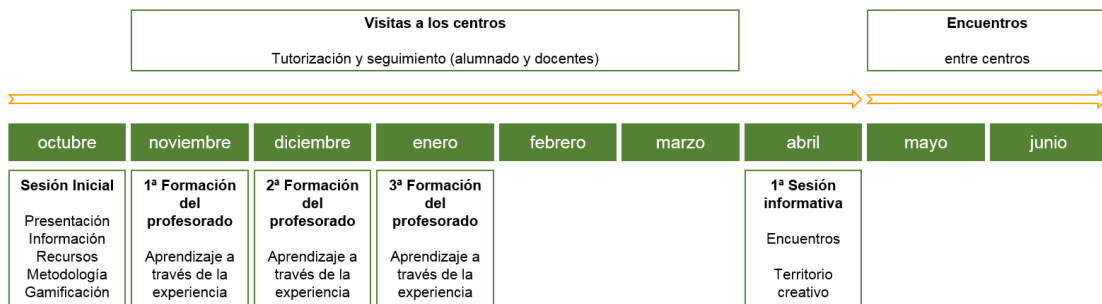
Equipo de Cultura Emprendedora

El equipo de cultura emprendedora es un grupo multidisciplinar de profesionales con más de 10 años de experiencia en el desarrollo de programas de cultura emprendedora. Trabajamos de manera coordinada desde diferentes entidades de la Junta de Extremadura, implicadas en la creación y puesta en marcha de estos programas:

- Secretaría General de Educación.
- Dirección General de FP y Universidad.
- Dirección General de Empresa y Competitividad.
- Instituto de la Juventud.
- Servicio Extremeño Público de Empleo.



Calendario y punto de encuentro



¿Qué es la 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.

1ª sesión formativa: Planificación docente (FASE 0). Octubre.

¿Qué son las sesiones formativas?

Una sesión de trabajo presencial de todos los docentes que estáis participando en el programa donde experimentar el proceso de diseño de un proyecto. Se pretende dotaros de nuevas herramientas que os permitan experimentar el proceso que posteriormente implementaréis en el centro-aula.

En estas sesiones trabajaremos con materiales que se proponen en el programa (KIT Junior).

2ª sesión formativa: Conocimiento mutuo (FASE 1) y definimos el proyecto (Fase 2). Noviembre.

3ª sesión formativa: Diseño y planificación (Fase 3) y pasar a la acción (Fase 4). Diciembre.

4ª sesión formativa: Reflexión y proyección al futuro (Fase 5). Enero.

¿En qué consiste una visita al centro?

Por parte del equipo de Cultura Emprendedora se realizarán visitas a los centros para acompañar en la implementación del programa en la práctica y poder conocer de primera mano a los niños y niñas participantes.

¿Qué son los encuentros 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.

¿Qué es la sesión informativa?

Una sesión presencial donde se trabajará sobre el diseño y preparación de los encuentros entre centros-Territorio Creativo.



Estamos aquí para apoyarte durante todo el proceso



¿Qué hago si tengo dudas?

El equipo de apoyo al programa pondrá a vuestra disposición un correo electrónico y un número de teléfono para dudas, consultas e intercambio de documentación.

juniorempnede@juntaex.es

924 17 02 14/10

Os acompañaremos durante todo el proceso: durante las visitas programadas a los centros educativos y las sesiones formativas e informativas.



Nuestras funciones serán:

Coordinar y supervisar el desarrollo y evaluación del programa.

Diseñar, ejecutar y coordinar la formación inicial del programa, las sesiones de seguimiento, y la evaluación.

Diseñar y organizar la valoración del material recopilado.

Organizar la gestión de los recursos y materiales de apoyo del programa.

Gestionar los recursos de la Web del programa.

Visitar a los centros participantes a lo largo del proceso.

Apoyar en la gestión de las comisiones de servicio necesarias para la participación de maestros y maestras en sesiones de formación y de información.

Velar por la utilización, por parte de los centros, de la herramienta de seguimiento de la evaluación propuesta por el programa.

Colaborar en la gestión de las certificaciones y acreditaciones relativas a la participación del docente en el programa.

Reconocimiento a docentes



A los maestros y maestras participantes se les certificará con **3 Créditos de Formación**, con un máximo de 2 maestros/as por aula-proyecto que lleguen a completar todo el itinerario del programa y entreguen el Cuaderno de Campo y las evaluaciones.

Y **3 Créditos de Innovación Educativa** a los centros que asistan a todas las sesiones formativas y a los docentes que entreguen un producto final de transferencia sobre la experiencia docente que pueda ser transferible a contextos parecidos.

El rol de **coordinador/a** está reconocido con **1 crédito más**. Habrá coordinador en los centros donde haya más de un docente participando. El coordinador debe estar inscrito en el programa y debe asumir un doble rol: maestro/a responsable de un proyecto y coordinador del programa en el centro.

KIT Junior



Este KIT (digital) contiene la Propuesta de Trabajo del programa; el Cuaderno de Campo; la Caja de Herramientas; y el Rincón Junior desglosado en diferentes fases.

Podéis encontrarlos en la [página web](#).

Herramientas de evaluación



Conjunto de herramientas de evaluación para obtener información y reflexionar sobre el programa.

La información aportada será fundamental para la toma de decisiones, mejoras y propuestas de rediseño.



CUATRO PROPUESTA DE TRABAJO POR PROYECTOS

El desarrollo del proyecto implicará un trabajo consciente y programado sobre la competencia clave "*Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*" recogida en el DECRETO 103/2014, de 10 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Con la puesta en marcha del programa en el aula, podrás trabajar de forma transversal el resto de competencias clave recogidas en dicho currículum así como contenidos específicos propios de las asignaturas de Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociales y Naturales, Artística, Valores Sociales y Cívicos y/o Educación física.

Aportamos recursos que faciliten tu labor docente para conseguir no sólo apasionar y aportar experiencia a tus alumnos y alumnas, sino al mismo tiempo trabajar por competencias sobre partes concretas y evaluables del currículo.

A modo de recordatorio: Estas son las siete competencias clave definidas en la actual Ley de educación:



Competencia en comunicación lingüística (CCL): utilizar correctamente el lenguaje, tanto en la comunicación oral como escrita, y saber interpretarlo y comprenderlo en los diferentes contextos.

que se sepa analizar, interpretar y obtener conclusiones personales.



Competencia matemática y básica en ciencia y tecnología (CMCT): poseer habilidades para utilizar y relacionar números, sus operaciones básicas y el razonamiento matemático para interpretar la información, ampliar conocimientos y resolver problemas tanto de la vida cotidiana como del mundo laboral.

Conciencia y expresiones culturales (CEC): conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las distintas manifestaciones culturales y artísticas, así como saber emplear algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias.



Competencia digital (CD): capacidad para buscar, obtener, procesar y comunicar información y transformarla en conocimiento. Supone hacer uso de los recursos tecnológicos para resolver problemas reales de modo eficiente.

Competencia para aprender a aprender (CPAA): se refiere al aprendizaje a lo largo de la vida, es decir a la habilidad de continuar aprendiendo de manera eficaz y autónoma una vez finalizada la etapa escolar.



Competencias sociales y cívicas (CSCV): conocerse y valorarse, saber comunicarse en diferentes contextos, expresar las ideas propias y escuchar las ajenas. Desenvolverse de forma autónoma en distintos ámbitos como la salud, el consumo o la ciencia, de modo

Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE): responsabilidad, perseverancia, autoestima, creatividad, autocrítica o control personal, son algunas de las habilidades relacionadas con esta competencia.



Permiten tener una visión estratégica de los retos y oportunidades a los que se tiene que enfrentar a lo largo de su vida y le facilitan la toma de decisiones.

El trabajo sobre estas competencias y especialmente ésta última (SIEE) es nuestra hoja de ruta para aportar contenidos a tu programación, aunque lo realmente importante será la experiencia enriquecedora y emocionante que vais a construir entre todos.

Trabajar en base a un proyecto emprendedor contribuirá a mejorar la comprensión del mundo y aumentar el compromiso de tus alumnos y alumnas por actuar en su entorno más cercano.



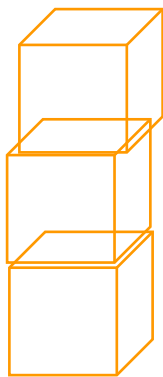
El Marco del Aprendizaje Basado en Proyectos como recurso

Los programas de cultura emprendedora tienen ya un largo recorrido en nuestra comunidad. Como fruto de este trabajo continuado contamos con múltiples ejemplos de proyectos desarrollados en las aulas de Primaria que de una u otra forma, han trabajado con sus alumnos y alumnas bajo el marco del Aprendizaje Basado en Proyectos; no sólo porque los alumnos hayan hecho un proyecto sino porque **el proceso ha implicado un cambio sustancial en la forma de enseñar y aprender.**

El trabajo por proyectos es perfectamente compatible con la creación de una cooperativa escolar.

En el caso que desde el lanzamiento del programa optéis por este modelo, contamos con una **guía para cooperativas escolares** como apoyo didáctico añadido. Esta guía fue elaborada para el curso 2014-2015 y puedes descargarla en el **"Rincón Junior"** de la Web de Cultura Emprendedora o solicitarla al equipo de coordinación.

Esta guía docente se estructura alrededor de cuatro Unidades Didácticas tipo para la creación de una cooperativa escolar e incluye actividades específicas que ayudarán al alumnado a conocer, experimentar y participar del ciclo de vida completo de una relación comercial, desde la generación de una idea, hasta la venta del producto o servicio.



Descargar el modelo de la guía didáctica para cooperativas escolares en: <http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/rincon-didactico/junior-emprende/>



El proyecto emprendedor en 5 fases

En las siguientes orientaciones proponemos el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** como marco de trabajo para el desarrollo de Junioremprende en tu clase. Esta puede ser una buena oportunidad para profundizar en las metodologías activas, lograr aprendizajes significativos y experimentar nuevas potencialidades de tu rol docente.

La elección de la idea y la forma que adopte el proyecto es libre, lo más importante es llevar una idea a la práctica. Aún así os invitamos a investigar sobre qué tipo de empresas y asociaciones hay en vuestro entorno y siempre que sea coherente con el proyecto, podréis organizar el equipo bajo una estructura de empresa social. Como una cooperativa o asociación escolar.



Antes de comenzar recuerda...



Estas 5 fases de trabajarán dentro de la **“formación del profesorado”** específica que hay para los/as docentes que estén adscritos al programa. En estas sesiones formativas se experimentarán todas estas fases que posteriormente se implementará en el aula con el alumnado participante. Serán entre **octubre-noviembre-diciembre-enero**.



FASE 0

Planificación Docente

El objetivo de esta fase es que el maestro o la maestra prepare el terreno para la implementación Junioremprende en el aula. Comprende varias acciones orientadas sobre todo a la planificación y la búsqueda de espacios y aliados para el desarrollo del programa:



Investigación y reflexión sobre el concepto de emprendimiento y las habilidades emprendedoras.



Observación del centro educativo con el fin de detectar actividades relacionadas con el emprendimiento.



Trabajo interno por parte del maestro o la maestra, donde proponemos analizar y descubrir las propias actitudes hacia el emprendimiento, las competencias clave concretas y los contenidos a trabajar en el aula.



Revisión de la relación entre el desarrollo del programa Junior y la programación del curso, con el objetivo de elaborar una planificación integral.

Algunas concreciones sobre resultados de aprendizaje relacionados con la competencia emprendedora:

Actitudes...

Confianza en uno mismo y capacidad de comunicación: Sentir confianza en uno mismo y la capacidad de transmitir ideas y opiniones e involucrar a otros.

Tomar la iniciativa: Buscar soluciones a problemas bien definidos.

Motivación y perseverancia: La importancia de ser constante y tener fuerza de voluntad.

Manejar la incertidumbre y el riesgo: Hay que manejar la incertidumbre relativa a una amenaza, a través de una evaluación del riesgo, estrategias de desarrollo para manejarlo y mitigarlo utilizando recursos.

Pensamiento ético y sostenible: Fomentar valores y principios cooperativos.



Habilidades...

Creatividad: Imaginar nuevas formas de hacer las cosas y reconocer el valor de las ideas creativas.

Trabajo en equipo: Habilidad de definir y alcanzar objetivos compartidos y en equipo.

Planificación: Definir y organizar tareas en un calendario. Distinguir entre la viabilidad de las mismas y los recursos necesarios para llevarlas a cabo.

Educación financiera y económica: Entender los recursos necesarios para llevar las ideas a la práctica, saber cuantificarlos y valorarlos. Manejar el riesgo y la incertidumbre.



Conocimientos...

Autoconocimiento: El conjunto de cosas que sabemos acerca de quiénes somos.

Reconocer e identificar oportunidades en el entorno: Incluyendo el conocimiento de servicios y productos de la zona así como áreas de actuación para el desarrollo de sus iniciativas.

El emprendimiento como opción profesional: Entender la amplitud de razones por las que una persona decide convertirse en emprendedora (ayudar a otros, ganar dinero, crear trabajo, hacer las cosas de manera diferente, etc.).

Visión: Imagen que el equipo plantea a largo plazo sobre cómo espera que sea su futuro.

Aprender de la experiencia: Learning by doing.



Aportamos ejemplos en la caja de herramientas como:

- CANVAS de situación.
- Aportaciones a la Caja de Herramientas.



FASE 1

Conocimiento mutuo

El objetivo de esta fase es que el /la docente trabaje el **autoconocimiento**, la **confianza en uno mismo**, la **motivación y perseverancia** y la empatía del alumnado, y les invite a echar un vistazo en el entorno para que tomen conciencia de los que les rodea, amplíen su visión del mundo e **identifiquen oportunidades**.



Se les ayudará a **explorar y descubrir** sus gustos, intereses, preocupaciones, etc. Esto facilitará el desarrollo personal del alumnado favoreciendo así su predisposición hacia la creatividad, e identificar ideas con valor, y otras habilidades emprendedoras, individualmente y en grupo.



Es el momento de **trabajar con otros** el concepto de emprendimiento e introducir el programa Junioremprende, comenzando a trabajar: la creatividad, iniciativa, trabajo en equipo, autonomía, entre otras. Compartir con el alumnado los proyectos realizados en la convocatoria anterior de Junioremprende: Dossier de Proyectos 2016-2017.

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



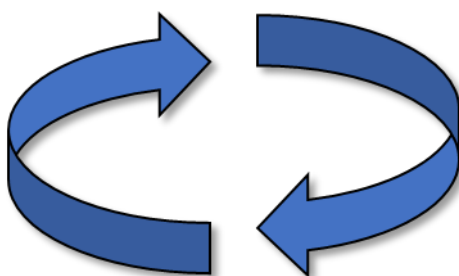
Por último, les animará a mirar más allá, fuera del aula, **identificando oportunidades y explorando posibles soluciones creativas al reto planteado con un pensamiento ético y sostenible que fomente valores y principios cooperativos**. En primer lugar, observarán el entorno más inmediato, y, posteriormente conocerán qué ocurre en el mundo, es decir, los grandes problemas a los que se enfrenta la humanidad.

Competencias a trabajar...

CCL: Comunicación oral y expresión de ideas.

CPAA: Creatividad y generación de ideas, distinguir intereses. Pensamiento crítico. Formular preguntas.

SIEE: Identificar habilidades emprendedoras.



Caja de herramientas...

Aportamos ejemplos de ejercicios y dinámicas para esta fase. En esta guía seleccionamos como ejemplo:

- “Brújula de situación” y “Mapa de Ideas”.

Rincón Junior...

- “Sesión de creatividad” + Recursos creativo.



FASE 2 Definimos el proyecto

El objetivo de esta fase es que el /la docente despierte en su alumnado el **espíritu investigador**, el **sentido crítico**, y la ilusión por llevar a cabo el proyecto que decida el equipo con una **visión** como imagen o fotografía de cómo esperan que sea su futuro más cercano.



En un primer momento, la maestra o el maestro facilitará al alumnado la búsqueda de información preliminar, y la **generación y valoración de las ideas**. Se favorecerá la toma de decisiones para fomentar la **iniciativa** y el **trabajo con otros**. Cada alumno/a propondrá y defenderá sus ideas, y el equipo decidirá hasta un máximo de tres áreas de actuación y, finalmente, acordarán y darán forma a la idea elegida hasta convertirla en un proyecto viable.



Paralelamente el/a docente generará en el alumnado el deseo de actuar, usando la pregunta como instrumento principal para la **toma de decisiones** y la reflexión, acompañando al grupo en la elección de su idea a través de estas preguntas, basándose en todo momento en las ideas propuestas por ellos/as. Se trata de comprobar si el tema elegido les **emociona o motiva**, y si es posible llevarlo a cabo.

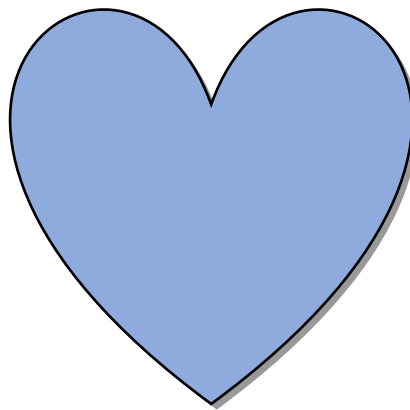
Competencias a trabajar...

CCL: Comunicación escrita y oral, y expresión de ideas.

CPAA: Categorización y filtrado de ideas. Distinguir lo útil de lo superfluo.

CEC: prototipado y pensamiento visual. Uso de mapas mentales para dar forma al proyecto o collage de tendencias.

SIEE: Flexibilidad, creatividad, trabajar con otros, pensamiento ético y sostenible, tomar la iniciativa, motivación y perseverancia.



Caja de herramientas...

Aportamos ejemplos de ejercicios y dinámicas para esta fase. En esta guía seleccionamos como ejemplo:

- “Ideas de plastilina”.
- “DAFO del proyecto”.



FASE 3 Diseño y planificación

El objetivo de esta fase será organizar la puesta en marcha del proyecto. Esta fase, más amplia, estará centrada en la **organización del equipo**, la **planificación y gestión** para la puesta en marcha del proyecto.



Comenzamos buscando y seleccionando la información que se ha recopilado, nos mezclaremos con el **entorno** involucrando a la **comunidad educativa** para dar forma y **planificar** el cómo se va a llevar a cabo el proyecto. Algunas cuestiones que intentaremos resolver en esta fase serán:



¿Es nuestro proyecto necesario? ¿Por qué? ¿Qué ganamos poniéndolo en marcha? ¿A quién beneficia? ¿Quién lo ha hecho antes? Para contestar a estas preguntas, podemos recopilar información de diferentes medios, **involucrar a personas** del entorno y contrastar lo que se sabe sobre el tema y lo que queda por saber. Es importante permitirnos hacer cambios en el proyecto y confirmar nuestras ideas de partida.



¿Quién hace qué? ¿Cómo vamos a hacerlo? ¿Qué recursos necesitamos? ¿Qué tiempos nos marcamos? Es el momento de realizar el mapa del proyecto o línea del tiempo que recoge como un diario común, el recorrido y planificación del proyecto (calendarios, horarios y distribución de tareas), de diseñar materiales de comunicación, así como formas de documentar el proceso y de estimar **los recursos** para llevar a cabo el proyecto: humanos, materiales...



Es el momento de **interrogar, investigar y descubrir**. En esta fase será interesante conocer más sobre el mercado y distintos tipos de organizaciones que existen en nuestro entorno (cooperativas, asociaciones, empresas, personas emprendedoras...)

Competencias a trabajar...

CCL: Comunicación escrita y oral, y expresión de ideas.

CMCT: Búsqueda de información usando medios digitales. Cálculo de recursos económicos para llevar a cabo la idea (educación financiera y económica).

CPAA: Planificación temporal y reparto de tareas.

CEC: Creación de materiales para apoyar la comunicación del proyecto. Pensamiento visual.

SIEE: Autoconocimiento, trabajar con otros, flexibilidad, espíritu investigador, planificación y gestión, liderazgo e iniciativa.



Caja de herramientas...

Aportamos ejemplos de ejercicios y dinámicas para esta fase. En esta guía seleccionamos como ejemplo:

- “Mapa de Empatía”.
- “El Ovillo de Lana”.
- “Rutinas de Pensamiento” con fichas de investigación.



FASE 4

Pasamos a la acción

Sea cual sea el tipo de proyecto que se quiera llevar a cabo, hay que pasar a la acción.



Esta fase estará orientada a la **producción**, y las actividades programadas que darán respuesta al plan de trabajo realizado en etapas anteriores, dando uso a los materiales ya elaborados. Este es un momento ideal para **seguir involucrando a la comunidad educativa**, haciendo partícipe al resto de escolares del centro, así como a los padres y madres y las personas de nuestro entorno que puedan ayudarnos a llevar el proyecto a cabo.



Aunque la **comunicación** es un aspecto transversal que debe estar presente en todas las fases del programa, al igual que otras habilidades emprendedoras, en esta fase trabajaremos a conciencia la comunicación del proyecto a nuestro entorno: otras aulas del propio centro, familias, otros centros educativos... El maestro/a les facilitará la reflexión sobre la importancia de la comunicación y de la forma de dirigirnos hacia los demás, les ayudará a construir los mensajes que se quieren transmitir y le invita a crear materiales de comunicación para difundirlos posteriormente.

Competencias a trabajar...

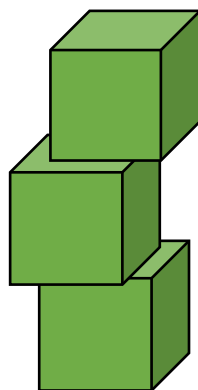
CCL: Comunicación escrita y oral, y expresión de ideas.

CMCT: Búsqueda de información usando medios digitales. Cálculo de recursos económicos para llevar a cabo la idea (educación financiera y económica).

CPAA: Planificación temporal y reparto de tareas.

CEC: Creación de materiales para apoyar la comunicación del proyecto. Pensamiento visual.

SIEE: Autoconocimiento, trabajar con otros, flexibilidad, espíritu investigador, planificación y gestión, liderazgo, iniciativa, manejar la incertidumbre y el riesgo, y aprender de la experiencia.



Caja de herramientas...

Aportamos ejemplos de ejercicios y dinámicas para esta fase. En esta guía seleccionamos como ejemplo:

- “Línea del tiempo”.

Rincón Junior...

- “CANVAS para diseño de proyecto”.
- “Role playing”.



FASE 5 Reflexión y proyección al futuro

En este apartado, hablamos de **evaluación** en contexto de revisión y reflexión sobre lo aprendido. El grado de concreción de esta fase estará estrechamente relacionada con los objetivos de aprendizaje que se haya definido al inicio del programa.



Aquí os damos algunas orientaciones para obtener información del grado de adquisición de **habilidades emprendedoras**. El objetivo es triple: que el/la docente y el alumnado tomen conciencia de que se han movido hacia lugares diferentes del que estaban, que echen la vista atrás y analicen cómo nos hemos sentido y qué hemos aprendido, y por último, proporcionar un espacio para mirar al futuro y **“re-pensar” el proyecto** que se ha llevado a cabo.



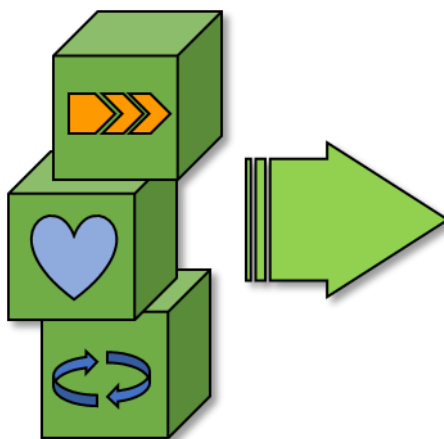
¿Qué cuenta cómo evaluación?

Entendiendo este proceso como un intercambio o feedback sobre el proceso y resultados de aprendizaje, esta acción podrá tener diferentes formas, siendo más formal o informal según sea necesario. Puede comprender diferentes modalidades: auto-evaluación, evaluación entre iguales, evaluación formal (por parte del maestro/a y/o por parte de la audiencia)..., y ser pública o privada.

Competencias a trabajar...

CPAA: Aprender de los errores y de la experiencia. Perspectivas de futuro.

SIEE: Autocrítica, flexibilidad, comunicación.



Caja de herramientas...

Aportamos ejemplos de ejercicios y dinámicas para esta fase. En esta guía seleccionamos como ejemplo:

- “Start-Stop-Continue”.

Rincón Junior...

Y como herramientas de evaluación cualitativa que puede ayudar a enfocarla de manera constructiva son:

- “La Tela de Araña”.



Aspectos transversales



La comunicación

Una parte fundamental del proyecto y que estará presente desde el principio será la comunicación del mismo: **contar vuestra historia, qué sabéis, qué habéis hecho, a quién habéis beneficiado y cómo ha sido el proceso** de aprendizaje. Compartir estas experiencias ayudará a construir la historia.

Quizás el grupo presente el proyecto ante sus compañeros, su centro, otras aulas, familias..., importante para terminar de dar respuesta a las preguntas y consolidar lo aprendido. Compartir esta experiencia inspirará al grupo y a su entorno.

La comunicación será un eje transversal durante todo el proceso. Permitirá conseguir los recursos necesarios para dar a conocer el proyecto y trabajar en equipo mediante el diálogo y la exposición de ideas, dudas, preguntas... También facilitará la expresión creativa, produciendo materiales visuales, logo, carteles, vídeos, o el diseño de RRSS como plataforma de difusión y visibilización del proyecto.



El espacio importa...y mucho

A la hora de comenzar a trabajar y dar rienda suelta a la imaginación, no olvidéis pensar en cómo queréis que sea el espacio donde se va a desarrollar el trabajo. El espacio será clave para determinar la facilidad con la que ocurren ciertos aprendizajes.

¿Has pensado cómo sería tu aula ideal? ¿Qué posibilidades de uso tiene la clase? ¿Y en el centro? Ya sea la transformación del propio aula, una pared o un rincón en la misma, el gimnasio o la biblioteca, o una zona habilitada como taller, la manera en la que se decore y organice el espacio de trabajo determinará la facilidad para trabajar en grupo y la estimulación creativa del mismo. No importa el tamaño del aula o el espacio que se ha elegido. Lo que importa es que estimule y motive y que esté bien organizado de acuerdo a vuestras necesidades.

La organización del espacio puede significar desde un trabajo previo para identificarnos con el programa y mejorar la cohesión del grupo, hasta una fuente de inspiración a la hora de dar forma a un proyecto.

Aportamos **3 principios** para crear un nuevo ambiente en el aula:

- Debe ser un espacio de encuentro que permita que surjan acciones originales.
- Tiene que ser un espacio abierto y permeable al mundo que le rodea – aula abierta.
- Debe ser un espacio acogedor, vivo, y con personalidad propia.



Filosofía “Maker”: Hazlo tú mismo

Esta filosofía combina la competencia “aprender a aprender” y “sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor”.

Esta forma de entender el aprendizaje está basada en las posibilidades que nos ofrece internet, donde el conocimiento y las herramientas para construirlo están accesibles para todo el mundo. Está basada en el conocimiento libre, en compartir, en reciclar, en la filosofía de **un mundo sostenible**.

En esta guía aportamos algunas orientaciones y recursos para definir y desarrollar el proyecto, pero será el alumnado junto con el docente los que construyan **su propia manera de hacer** que el proyecto de **Junioremprende** sea una realidad.



Cuaderno de Campo

Durante este curso se entregará un *Cuaderno de Campo* que facilitará el **registro de actividades y aprendizajes** durante todo el ciclo de vida del proyecto. También se volcará la percepción que tiene el alumnado de sí mismo, de su entorno y de su aprendizaje.

Es conveniente que desde el principio se planifique alguna forma de registro del proceso individual de cada alumno/a participante. Se podrá elegir el formato que se seguirá en clase: portafolio, carpeta de anillas, cuaderno de anotaciones -**diario**-...

Este diario incluirá una **evaluación** de satisfacción por parte del alumnado, una **foto de grupo** donde cada participante portará un emoticono: me gusta, no me gusta, me es indiferente, que se podrá descargar de la Web. También estará a disposición de los y las docentes un protocolo de evaluación del impacto del programa, que al igual que el *Cuaderno de Campo*, estará disponible en la Web de Cultura Emprendedora: <http://culturaempredora.extremaduraempresarial.es/>

En el documento se podrá ver ejemplos de “entregables” que corresponden a los momentos principales del desarrollo del proyecto. Se podrá utilizar cualquier tipo de formato siempre que se mantengan los contenidos básicos que son:

- Presentación de la clase (por parte del alumnado y docentes).
- ¿Cómo se ha llegado a la idea? Aquí se puede incluir información sobre la situación de partida, expectativas del grupo, ejemplos de dinámicas utilizadas, fotos...
- Explicación del proyecto: ¿Qué se ha hecho? ¿Por qué? ¿Qué se ha necesitado para llevarlo a cabo? ¿Con qué aliados se ha contado?
- Sistema de organización: Distribución de cargos, grupos y tareas. Calendarios y acciones concretas programadas.
- Plan de comunicación: ¿Qué medios se han utilizado para contar el proyecto al Ayuntamiento, familias, centro, clientes o usuarios/as, amigos...aquí se podrá añadir ejemplos de publicidad, cartas, mails, blog, puntos de venta, nota de prensa, o cualquier otro medio que haya utilizado.
- Evidencias de aprendizaje: Reflexión colectiva sobre el antes, durante y después. Grado de cumplimiento de objetivos o testimonios sobre lo aprendido durante el proceso.
- Foto final del equipo mostrando un emoticono que refleje su grado de satisfacción: contento, no contento, indiferente.





Para saber más...



Hemos tomado como referencia el modelo Entrepreneurship Competence (**EntreComp**) lanzado por la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión en enero de 2015 como marco competencial de emprendimiento.

<http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/lfn27939enn.pdf>



Aportamos la guía Docente: Programa de cooperación internacional **YEDAC**, financiado por la Unión Europea, donde puedes inspirarte con técnicas concretas y conocer más sobre **competencias docentes para la educación emprendedora**.

<http://www.yedac.eu/media/3883/Gu%C3%ADa-del-profesor.pdf>



En el contexto de **ABP** (Aprendizaje Basado en Proyectos) queremos compartir el trabajo de Juan José Vergara que nos ha resultado muy útil a la hora de relacionar ABP con la educación emprendedora en las aulas: **Aprendo porque quiero**.

<https://www.juanjovergara.com/>



Compartimos los recursos para trabajar el emprendimiento dentro de la educación formal de **Fundación Mapfre** y su programa para la innovación educativa:

<http://www.recapacita.fundacionmapfre.org>



Nos ha inspirado el trabajo del movimiento internacional **Design For Change**. Esta es su página en España llena de recursos e ideas.

<http://www.dfcspain.com>



Os recomendamos la Web de **Project Everyone**, donde se comparten los **Objetivos Globales de Desarrollo Sostenible** y ofrecer recursos específicos para presentar y trabajar en el aula estos retos globales de aquí a 2030. Estos contenidos pueden ayudar a inspirarnos para seleccionar proyectos y están adaptados a las edades de Junioremprende en **“La lección más grande del mundo”**.

<http://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/introduce-the-global-goals/>



Gracias a Orientación Andújar <http://www.orientacionandujar.es/> y Trasteando en la Escuela, <http://trasteandoenlaescuela.com/blog-4/> dos blogs de referencia creados por maestros y maestras en activo, que nos han ayudado a conocer múltiples **recursos relacionados con emprendimiento y aprendizaje basado en proyectos**.



Gracias a los maestros y maestras participantes en el programa que durante otros cursos compartimos en la Web Unidades Didácticas específicas para el trabajo de habilidades emprendedoras en 5º y 6º de Primaria. También tendrás disponible la **Caja de Herramientas** que seguirá creciendo durante el desarrollo del programa.



Se puede consultar el **Rincón Didáctico** de nuestra Web para descargar estas Unidades Didácticas y otros recursos que ponemos a disposición de todos/as.



Nuestros contactos

Correo general

Para dudas, preguntas, intercambio de información y documentación.
junioremprnede@juntaex.es

Teléfonos de atención

924 17 02 14/10



[®] **novo|iniciativa**

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

www.educarex.es

JUNTA DE EXTREMADURA