



**DOSSIER INFORMATIVO PROGRAMA EMBARKA:
EDUCACIÓN EMPRENDEDORA EN EL AULA**

ÍNDICE

- 1. INTRODUCCION**
- 2. CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA**
 - a. Descripción*
 - b. Destinatarios*
 - c. Desarrollo del programa*
- 3. CONCURSO “EMBARKATUBERS” II EDICIÓN.**
- 4. RECURSOS Y HERRAMIENTAS DIRIGIDAS A DOCENTES.**
- 5. SELLO- PASAPORTE EMBARKA.**

1. INTRODUCCIÓN

El gobierno Regional a través de la Consejería de Educación, Juventud y Deportes y la Consejería de Empleo, Universidad, Empresa y Medio Ambiente de Murcia, ponen a disposición de la comunidad educativa murciana el “**PROGRAMA EDUCATIVO EMBARKA: EDUCACIÓN EMPRENDEDORA EN EL AULA**”, que tiene como principal objetivo el Fomento del Emprendimiento en Edades Tempranas.

Este programa educativo se enmarca dentro del PLAN EMPRENDEMOS REGIÓN DE MURCIA, y en él participan de forma activa el Instituto de Fomento de la Región de MURCIA (INFO) y los Centros Europeos de Empresas e Innovación de Murcia y Cartagena (CEEIM y CEEIC).

Esta iniciativa, de **carácter práctico** y basado en la experiencia, la autonomía, la toma de decisiones y la asunción de riesgos, colocan al alumno como protagonista de su proyecto **desarrollando capacidades y valores asociados al emprendimiento** como son el sentido de la iniciativa, el liderazgo y el trabajo en equipo, además de contribuir de forma activa a mejorar su creatividad y resto de competencias básicas del currículo académico como la comunicación lingüística, las matemáticas o la responsabilidad social y cívica.

Para facilitar al profesorado la consecución de estas finalidades, a través de **EMBARKA** se han diseñado materiales didácticos, actividades de apoyo y un itinerario formativo para el profesorado.

Todos estos recursos y herramientas tienen como objetivo común el fomento de las competencias personales, sociales y profesionales del alumnado, creando un ecosistema emprendedor en todas las etapas y enseñanzas del sistema educativo de la Región de Murcia.

El Centro educativo podrá desarrollar el Programa de la forma que mejor se ajuste a sus necesidades y características dentro de su Proyecto Educativo, ya sea de forma transversal en varias áreas (por ejemplo, ciencias sociales, matemáticas, etc...) o bien como temática independiente.

El profesorado que participe en el programa EMBARKA: Educación Emprendedora en el Aula, contará en todo momento con el apoyo y asesoramiento de técnicos expertos, así como de un itinerario formativo que le permita llevar a cabo las actuaciones propuestas.

2. CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA.

a. Descripción.

El programa “Embarka: Educación Emprendedora en el aula” tiene como objetivo potenciar el desarrollo del espíritu emprendedor (capacidades y actitudes emprendedoras) en Educación Primaria, Secundaria, Bachillerato, **Formación profesional básica, ciclo formativo de grado medio y ciclo formativo de grado superior** mediante la puesta en práctica de un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes y el desarrollo de las competencias del alumnado tales como:

- Autoconocimiento
- Creatividad
- Trabajo en equipo
- Responsabilidad
- Iniciativa
- Imaginación
- Asunción de riesgos
- Bien Común
- Comunidad
- Comunicación

Para conseguir dicho objetivo los centros desarrollaran un **PROYECTO EMPRENDEDOR**. Para ello, cuentan con el apoyo, en su caso de los recursos educativos publicados en la plataforma EMBARKA, que servirá de referencia y orientación para la incorporación del emprendimiento en los Proyectos Educativos de Centro, sin perjuicio de que se puedan presentar propuestas didácticas desarrolladas por los Centros con los recursos que estimen necesarios.

b. Destinatarios **NOVEDAD**

Alumnado de Educación Primaria, Secundaria, Bachillerato, **Formación profesional básica, Ciclo formativo de Grado Medio y Ciclo Formativo de Grado Superior** matriculado en Centros educativos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia sostenido con fondos públicos.

c. Desarrollo del Programa **NOVEDAD**

Para llevar a cabo el **PROYECTO EMPRENDEDOR**, los centros deberán optar por una de estas dos modalidades de participación:

- MODALIDAD GAMIFICADA
- MODALIDAD NO GAMIFICADA.

En la MODALIDAD GAMIFICADA, se podrá elegir entre usar metodología basada en el entorno apocalíptico (desarrollado en la web) o usar otra temática de desarrollo propio. En la MODALIDAD NO GAMIFICADA se podrán utilizar los recursos educativos que se encuentran en la página web de Embarka, sin perjuicio de que se puedan presentar propuestas didácticas desarrolladas por los centros.

Las dos modalidades de participación tienen en común que los profesores deberán:

1. Introducir en el aula los principios de diseño de un modelo de negocio mediante el uso de la herramienta lienzo de modelo de negocio.
 - a. Esta herramienta también conocida de una forma simplificada como “CANVAS” fue desarrollada por Alexander Osterwalder y se ha convertido en una herramienta estándar en el diseño de modelos de negocio en concursos, aceleradoras y eventos de emprendedores en todo el mundo.
2. Elaborar un discurso “pitch” de 3 minutos (máximo) de duración en el que se explique de manera clara el modelo de negocio del grupo de trabajo.

Por cada centro solo se podrá enviar un modelo lienzo CANVAS, con la memoria emprendedora y un pitch de presentación del proyecto.

El profesor/coordinador deberá elegir mediante el método de votación que considere más apropiado al mejor proyecto de negocio para representar a su centro.

Los centros deberán entregar a fecha **15 de mayo de 2019** la siguiente documentación de los proyectos emprendedores seleccionados:

1. Modelo lienzo CANVAS.
2. Memoria Emprendedora: Memoria del proyecto de negocio con un mínimo desarrollo por escrito de cada una de las áreas que conforman el CANVAS.
3. Pitch de presentación del proyecto.

Para la valoración de las solicitudes se creará una comisión de evaluación, formada por personal de la Consejería de Educación, Juventud y Deportes, INFO y los Centros de Empresas e Innovación de Murcia y Cartagena- CEEIM, CEEIC que analizarán las solicitudes y seleccionarán 12 proyectos para la presentación final en base a las siguientes categorías:

| | | |
|--------------|----------------------|---|
| MODALIDAD 1. | GAMIFICADO | PRIMARIA (2) SECUNDARIA (2) FORMACIÓN PROFESIONAL (2) |
| MODALIDAD 2. | NO GAMIFICADO | PRIMARIA (2) |

SECUNDARIA (2)
FORMACIÓN PROFESIONAL. (2)

En la gala final se proclamarán los 6 GANADORES.

Criterios de evaluación de los proyectos

Los criterios de evaluación de los diferentes proyectos presentados serán los siguientes:

1. Memoria Emprendedora y el Modelo lienzo CANVAS: Memoria del proyecto de negocio con un mínimo desarrollo por escrito de cada una de las áreas que conforman el CANVAS. Tendrá un peso de un 40 % del total.
 - Correcta definición de todos los elementos que conforman el lienzo Canvas.
 - Carácter innovador de las propuestas.
2. Pitch de presentación del proyecto. Se valorará en un 60 %.
 - Calidad de la presentación del proyecto empresarial (Pitch)
 - Número de “likes”
 - Desarrollo de maquetas, prototipos de producto, etc. de apoyo a la presentación del proyecto.

De manera global se valoraran los siguientes aspectos del proyecto:

- Implicación de diferentes áreas, materias o módulos.
- Grado de adecuación de las actividades e iniciativas propuestas en el currículo.
- El Desarrollo de nuevas estrategias, herramientas y recursos que permitan el desarrollo de la creatividad y el emprendimiento en los Centros Educativos de la Región de Murcia.
- Incorporación de manera transversal al proyecto educativo.

Presentación del proyecto.

El modelo de lienzo CANVAS y la memoria emprendedora se presentarán a través de la página www.embarka.es tendrán un peso del 40 %. Habrá que subir los documentos a través de esta plataforma.

El pitch se subirá a <https://embarka.es/embarkatubers/> indicando en la memoria emprendedora el enlace al video, tendrá un peso del 60 %.

3. CONCURSO “EMBARKATUBERS” II EDICIÓN.

| |
|---------------------------|
| FASES DEL CONCURSO |
|---------------------------|

PARTICIPACIÓN

El 15 de mayo será la fecha tope de subida de los videos participantes <https://embarka.es/embarkatubers/>

DIFUSIÓN Y VOTACIÓN

Del 16 de mayo al 22 mayo los videos podrán ser votados por el público.

VALORACIÓN DE JURADO

Los días 23 y 24 de mayo reunión del jurado formado por técnicos de la Consejería de Educación, Juventud y Deportes, el Instituto de Fomento de la Región de Murcia, CEEIM, CEEIC y expertos en comunicación.

PUBLICACIÓN DE FINALISTAS

El 27 de mayo se publicarán los finalistas de cada una de las categorías.
El jurado seleccionará de entre todos los participantes dos finalistas por categoría que deberán competir en la gala final por ser ganadores.

EVENTO FINAL Y ENTREGA DE PREMIOS A GANADORES (Esta información puede sufrir modificaciones)

La final se realizará el **próximo 7 de junio de 2019** en la **Escuela Superior de Arte Dramático** de Murcia, en horario de mañana.
El jurado se comunicará junto con el nombre de los finalistas.
Durante la gala se visionarán los videos ganadores y los grupos finalistas realizarán una venta de su producto/idea de negocio en directo.
El jurado valorará a los participantes y se seleccionarán a los ganadores.
Entrega de premios.

PREMIOS

A determinar.

4. RECURSOS Y HERRAMIENTAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES

El profesorado contará con:

ENCUENTRO MI PROYECTO

Con el fin de detectar las necesidades y valorar cuáles son las posibilidades del equipo emprendedor, identificaremos previamente en qué entorno se encuentran a través de ejemplos que les servirán a los docentes de gran ayuda.

Entorno Cultural y Creativo

Entorno Tecnológico

Entorno Social y/o participativo.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Materiales que facilitarán al docente y al alumnado:

Información para llevar a cabo tu proyecto.

Guía de aprendizaje.

Ejercicios de habilidades para el equipo promotor.

Despertar la motivación del alumno.

Evaluación de los conocimientos.

Un entorno para la expresión del alumno.

HERRAMIENTAS TIC

Tecnologías que favorecerán la transferencia de conocimiento y la colaboración entre estudiantes.

Ventajas:

La tecnología presenta soluciones que se adaptan al ritmo individual de cada uno, impulsando su autonomía

Otorga al alumno herramientas para que sea quien pueda construir su futuro

La tecnología facilita que los profesores sean más conscientes de las necesidades educativas de los niños

Adquisición de capacidades como:

o El trabajo en grupo presencial y on line

o Pensamiento crítico

o Resolución de conflictos

o Capacidad de expresión oral o escrita

o Búsqueda de información y síntesis de la misma

o Capacidad de liderazgo

5. ¡CONSIGUE EL SELLO PARA TU PASAPORTE EMBARKA!



¡QUIERO MI SELLO EMBARKA! ¿CÓMO LO CONSIGO?

1. **Inscribe** a tu centro escolar en el PROGRAMA EMBARKA.
2. **Realiza** un proyecto emprendedor en el aula.
3. **Envía** la MEMORIA EMPREENDEDORA, el Modelo lienzo CANVAS y el pitch. Fecha tope 15 de mayo 2019.
4. **Participa** en el concurso [EMBARKATUBERS](#).

Para obtener el sello para poner en el **PASAPORTE EMBARKA** los centros deberán realizar los cuatro pasos que se indican arriba. El sello Embarka consiste en un banner que se podrá colocar en la web del centro, destacando así el carácter emprendedor del mismo y desde el que se podrá colocar un link que lleve a los proyectos presentados por dicho centro.

Los centros que obtengan durante tres cursos consecutivos su sello, podrán conseguir el título de **CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO EMPREENDEDOR** que será materializado en una placa acreditativa. Dicha placa supone un reconocimiento a la labor de los centros, así como al fomento del emprendimiento entre nuestros jóvenes.