

EN MARCHA CON EL AULA DE EMPRENDIMIENTO

Con la finalidad de cumplir con el objetivo del Plan de Modernización para la Formación Profesional, el Ministerio de Educación y Formación Profesional ha definido una serie de estrategias recogidas en el componente 20 «Plan estratégico de impulso de la Formación Profesional» y que han iniciado su desarrollo en la Comunidad de Castilla y León en el curso 2021-2022. Entre ellas se encuentra la creación de “Aulas de Emprendimiento en Formación Profesional”. La Orden 12 de mayo de 2022 de la Consejería de Educación, se asignan recursos a centros docentes públicos de Castilla y León para la creación de 27 aulas de emprendimiento en el curso 2021-2022, y para el mantenimiento de las 50 aulas de emprendimiento creadas en el curso 2020-2021.



El IES Ramón y Cajal ha sido seleccionado para la creación de este espacio. El proyecto debe asociarse a un espacio físico, que genere un ambiente propicio y dinámico para favorecer la innovación, la creatividad, y llevar adelante proyectos emprendedores.

Ha de posibilitar el trabajo en equipo y creativo, con un formato de aula dinámico, móvil y polivalente. Pero no podemos quedarnos habilitar un espacio, el aula de emprendimiento tiene que ser un lugar vivo y lleno de actividades de emprendimiento, y sobre todo: **debe ser un punto**



Tres son los objetivos de dicha APE :

1. Fomentar el emprendimiento y promover la adquisición de competencias emprendedoras en el alumnado, según EntreComp.
2. Crear un punto de encuentro entre centros educativos y organizaciones empresariales.
3. Ofrecer un espacio de vivero para exalumnos, donde puedan trabajar en sus proyectos, se les asesore y se facilite la constitución de microempresas.

La APE está diseñada para utilizar los espacios de diferentes formas:

1. **Multifuncional:** Se pueden crear diferentes diseños, en función de su aprendizaje y necesidades.
2. **Teamwork:** Espacios dinámicos y versátiles, tanto para trabajo individual como en equipo.
3. **Designer:** cabida también para la relajación y el esparcimiento para favorecer la creatividad, la generación de ideas o la solución de problemas.
4. **Maker:** creación de prototipos de productos e ideas mediante el uso de materiales básicos de prototipado, pero también de alta tecnología.
5. **Speaker:** Donde poner en práctica las habilidades de comunicación, negociaciones, debates, simulación y presentación de proyectos.
6. **Coworking:** Espacios de coworking que favorecen la colaboración de los alumnos en todas las fases del proyecto.

