



## PROYECTOS SUBVENCIONABLES

Podrán ser seleccionados los proyectos que desarrollen una de las siguientes líneas del programa Aula-Empresa Castilla y León, con las características que se indican:

**a) *Aprendiendo a emprender:*** Proyectos no curriculares que impulsen en el alumnado la autonomía e iniciativa personal, aplicando un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas como la responsabilidad, la perseverancia, el autoconocimiento y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control y la inteligencia emocional, la capacidad de elegir, de calcular y asumir riesgos, afrontar problemas y aprender de los errores. Los conocimientos, capacidades y actitudes esenciales que se promuevan estarán enfocados al fomento de la iniciativa empresarial y se ajustarán a las previsiones del apartado séptimo «*Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa*» de la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Los proyectos se encuadrarán en una, o ambas, de las siguientes categorías:

**1.º Taller de emprendimiento.** El objetivo será motivar al alumnado a adoptar una actitud emprendedora, caracterizada por la iniciativa, la proactividad, la independencia y la innovación. Promoverá la comprensión por el alumnado del funcionamiento de la economía, la identificación de las oportunidades y desafíos que debe afrontar cualquier tipo de organización, la evaluación de los puntos fuertes y débiles, la capacidad para reconocer las oportunidades existentes en los ámbitos profesional, comercial y personal, así como la concienciación sobre los valores y la postura ética de las empresas, la responsabilidad social corporativa y la buena gobernanza.

Se fomentarán los principios de eficiencia y productividad a través de la metodología *lean* y otras técnicas dirigidas a su consecución.

Se prestará especial atención a la información sobre los riesgos, problemas y dificultades que deberán enfrentar, proponiendo herramientas apropiadas para su resolución.

Podrá comprender sesiones teóricas y prácticas enfocadas al desarrollo de habilidades del emprendedor, dirigidas por empresarios, emprendedores y personal experto, así como la exposición de su propia experiencia emprendedora.

**2.º Simulación de empresas virtuales.** El objetivo será el acercamiento del alumnado al contexto empresarial y su conocimiento mediante herramientas interactivas.

Promoverá la experiencia del alumnado en la introducción al management, el desarrollo de un plan de empresa, la generación, maduración y validación de modelos de negocio en los diversos sectores de actividad que permitan ensayar una idea empresarial, facilitando el desenvolvimiento en la administración y gestión de una organización.

Podrá comprender la representación de un escenario empresarial donde se ponga a prueba el modelo de negocio diseñado, la introducción del alumnado en un entorno donde se reproduzcan las reglas y condiciones reales del mercado, permitiendo su interacción conforme a las pautas del mismo.



**b) Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+i) en la Formación Profesional:** Proyectos cuyos objetivos estratégicos sean favorecer la generación de nuevo conocimiento, la aplicación del conocimiento existente a la solución de problemas o a la generación de ventajas competitivas, así como la incorporación de los centros docentes a l proceso de innovación y de la industria 4.0. Los contenidos y propósitos de los proyectos responderán a los principios de la *Estrategia Europa 2020* y, en concreto, a la iniciativa «*Unión por la innovación*», la cual busca promover cooperaciones de conocimiento y reforzar los vínculos entre educación, empresa, investigación e innovación. Así mismo, se tendrán en cuenta los principios rectores, los objetivos estratégicos y las prioridades temáticas establecidos en la Estrategia Regional de Investigación e Innovación (RIS3) de Castilla y León 2014-2020, sin perjuicio de la libertad del centro docente para determinar el contenido y finalidad del proyecto. La aplicación de los indicadores de resultados y realización, necesarios para el seguimiento y evaluación del proyecto, se ajustarán, en la medida de lo posible, a las previsiones contenidas en dicha estrategia.

Los proyectos se encuadrarán en una, o ambas, de las siguientes categorías:

**1.º Materiales y recursos didácticos.** El objetivo será la creación de materiales o recursos didácticos que favorezcan la asimilación y transmisión de conocimientos por el alumnado.

Deberán suponer una innovación para las familias profesionales, y estarán orientados a la utilización de metodologías activas (trabajos por proyectos, gamificación, simulación...), soluciones TIC para el proceso enseñanza-aprendizaje (aplicaciones, plataformas...), pensamiento computacional (robótica, programación, realidad aumentada...), así como las últimas tendencias en innovación educativa.

Los materiales o recursos didácticos serán fácilmente trasladables a otros centros educativos donde se impartan las mismas enseñanzas para las que fueron diseñados.

**2.º Maquetas, modelos y prototipos.** El objetivo será el diseño, planificación, creación y desarrollo de maquetas, modelos y prototipos relacionados con las materias propias de la familia profesional. Incluye simuladores, laboratorios para prácticas, aplicaciones informáticas y todo tipo de representación o reproducción que permitan la experimentación por el alumnado en situaciones reales y la exploración de sus utilidades.

**c) Aprender de las empresas:** Proyectos que promuevan el conocimiento por el alumnado de experiencias de la vida laboral correspondientes a su titulación en el propio entorno productivo, con la finalidad de favorecer la transferencia del conocimiento y la detección de necesidades de formación y cualificación. Comprende también la impartición de formación complementaria, no contemplada en el currículo, que amplíe la preparación del alumnado sobre conocimientos que resulten estratégicos en un determinado sector productivo.

Los proyectos se encuadrarán en una, o varias, de las siguientes categorías:

**1.º Estancias en centros de trabajo.** El objetivo será ampliar el conocimiento del alumnado sobre procedimientos de trabajo, instrumentación y métodos organizativos mediante su participación en los diferentes procesos productivos.

Favorecerá la actualización de los conocimientos técnicos y prácticos del alumnado en un entorno real de trabajo.



**2.º** Visitas a empresas. El objetivo será que el alumnado conozca de primera mano el funcionamiento ordinario de un centro de trabajo, derivado de su presencia in situ en las instalaciones de la empresa y la observación directa de los procesos productivos.

**3.º** Exposiciones técnicas. El objetivo será la comunicación directa al alumnado de conocimientos, enfoques y experiencias por parte de empresarios y expertos en las diferentes materias.

Comprenderá la impartición de cursos, conferencias, charlas, coloquios, seminarios, etc., así como mesas redondas que promuevan el intercambio entre profesionales y alumnado.

**4.º** Píldoras formativas. El objetivo será la trasmisión al alumnado de contenidos específicos e independientes sobre una determinada temática relacionada con una familia profesional concreta.

Comprende acciones formativas de corta duración y de alto contenido práctico, impartidas por empresas y profesionales con alto potencial innovador a través de una metodología ágil, eficaz y atractiva.

**d)** Formación Profesional Dual. El objetivo será facilitar a los centros docentes el cumplimiento de los objetivos los proyectos de Formación Profesional Dual que se encuentran autorizados y el correcto desarrollo de los contenidos previstos en su programa formativo.