

MATERIA	Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial	NIVEL	4º E.S.O.
DEPARTAMENTO	Geografía e Historia		

OBJETIVOS Y CONTENIDOS GENERALES
<p>OBJETIVOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar sobre los intereses y cualidades personales en relación a los requerimientos de los distintos puestos de trabajo y actividades empresariales. 2. Ir tomando decisiones sobre el itinerario profesional propio en relación a sus intereses y cualidades personales previamente investigados y relacionados con el empleo. 3. Conocer los derechos y los deberes laborales de los trabajadores, así como la acción del Estado y de la Seguridad Social en la protección de las personas empleadas y la necesidad de la prevención de los riesgos laborales. 4. Crear un proyecto de empresa, identificando los distintos factores que inciden sobre la misma, así como la incidencia de ésta sobre la sociedad. Importancia de una empresa como agente de producción de bienes y servicios, entorno empresarial, estructura interna de una empresa, entre otros. 5. Ser capaces de recopilar información y tramitarla de forma adecuada pudiendo hacer frente a los requerimientos en términos de trámites a cumplimentar y trasladar a la Administración Pública. 6. Manejar programas, a nivel básico de usuario, de gestión de clientes, proveedores, entre otros. 7. Aplicar principios de marketing tendentes a conseguir el objetivo de supervivencia de la empresa. 8. Desarrollar una capacidad y talante negociador. 9. Conocer las distintas formas jurídicas de empresa y ser conscientes de la prescripción legal de adoptar una de ellas, una vez constituida la empresa. Así como saber los distintos requisitos asociados a cada una de ellas. 10. Desempeñar tareas de producción y comercialización de acuerdo a un plan previamente establecido y recogido por escrito. 11. Llevar a cabo la evaluación de los resultados en consecuencia con los planes fijados. 12. Identificar las distintas fuentes de financiación distinguiendo las propias de las ajenas y las posibilidades de obtención de esta financiación a través de una Administración pública nacional o europea. 13. Determinar las inversiones necesarias analizando las distintas partidas recogidas en un Balance de Situación. 14. Conocer las obligaciones fiscales y de Seguridad Social para cumplir con las obligaciones legalmente establecidas.

CONTENIDOS:

Trimestre	Bloque	Reto	Sesiones
1º	Autonomía personal, liderazgo e innovación	Reto 1: Presentación, CSI	3
		Reto 2: Itinerario formativo/ El GR	6
		Reto3: Orientación Vocacional, DAFO	3
		Reto 4: Habilidades Sociales	3
		Charla EDUFINET: resumen	3
		Reto 5: Selfie Emprendedor	3
		Reto 6: Comic Seguridad Social	3
		Reto 7: Derechos y deberes de los trabajadores	3
		Reto 8: Tipos de contrato de trabajo	3
		Reto 9: Riesgos laborales	3
2º	Proyecto de Empresa	Reto 10: Design Thinking	3
		Reto 11: Desarrollando la idea	3
		Reto 12: Nuestro producto	3
		Reto 13: Mapa de empatía	3
		Reto 14: Localización	3
		Reto 15: Forma Jurídica	3
		Reto 16: Competencia	3
3º	Finanzas	Reto 19: Precio	3
		Reto 20: Promoción	3
		Reto 21: Resultados de Investigación	3
		Reto 22: Distribución	3
		Reto 23: Recursos humanos	3
		Reto 24: Plan de Inversión	3
		Reto 25: Plan financiación	3
		Reto 26: Cash flow	3
		Reto 27: Cuenta de resultados	3
		Reto 28: Resumen ejecutivo	3

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Si bien hay que decir que al ser una gamificación los criterios serán los siguientes:

- Elegir el nombre para participar, será un/a EMPRENDEDOR/A futuro y no será ofensivo. Puede elegir uno que haya existido real, ficticio o inventarte uno o parodiarlo.
- Cada emprendedor/a creará un portfolio donde desarrollará su actividad (físico o digital a través de classroom).
- Habrá Retos que deberán ser superados y por los que se conseguirán puntos, insignias o premios (canjeables en clase).
- Puntos extras:
 - Haciendo lo mismo de manera diferente: internet está lleno de herramienta que le ayudan a hacer tus trabajos o presentaciones de forma diferente y original.
 - En un mundo tan individualista como es la empresa se le recompensará por ayudar al prójimo.
 - Ser el primero, antes que la competencia, en llegar al mercado suele ser recompensado.
- Con los puntos podrá ir subiendo de nivel en las artes de la Economía y la Empresa: Trapero, Mercader, Comerciante, Industrial, Empresario y Directora General.
- Puntualmente también habrá pruebas con diferentes herramientas para conseguir puntos o insignias.
- Cada 15 días el profesor valorará en qué medida se han conseguido los Retos propuestos en base la siguiente rubrica,y los puntos conseguidos se irán actualizando en Clasroom.
- La NOTA numérica de cada evaluación se obtendrá de la suma de TODOS los retos realizados en el portfolio del alumno/a, ajustando el total a una nota cuantificable de 0 a 10.
 - Si un alumno/a no realiza un reto será penalizado con -250 puntos.
 - Si un alumno/a se retrasa en demasía será penalizado con -250 puntos del total de la valoración del reto.
- Para poder superar la asignatura a través de este juego, el alumno deberá haber realizado antes de cada evaluación, y del final del curso, el 90% de los retos propuestos hasta entonces.

PLAN DE RECUPERACIÓN

RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES DEL CURSO ACTUAL

Para recuperar los criterios no adquiridos en las diferentes evaluaciones, así como en la evaluación ordinaria de junio, el alumnado ha de realizar nuevamente los retos no superados, relativos a esos criterios.

RECUPERACIÓN DE LA MATERIA EN SEPTIEMBRE

Para recuperar los criterios no adquiridos en las diferentes evaluaciones, así como en la evaluación ordinaria de junio, el alumnado ha de realizar nuevamente los retos no superados, relativos a esos criterios.

OBSERVACIONES: