

5.- Resumen de la programación para el alumnado



RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN PARA ENTREGAR AL ALUMNADO

Asignatura:	INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL	Curso:	2021/22	Grupo:	3º A ESO
Periodo	Distribución aproximada de contenidos:	Procedimiento de Evaluación y Criterios de Calificación			
1ª Ev.	<p>Introducción. Comienza la aventura</p> <p>Proyectos “Tu huerto-jardin escolar: Reinventa, crea transforma tu centro”</p> <p>Proyecto “¡Solidarízate!” + ¡Luces, cámara, acción!</p>	<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:</p> <p>Prueba escrita al final de la evaluación: test; preguntas cortas de teoría; cuestiones sobre las dinámicas y actividades realizadas, el trabajo de su equipo y del resto de los equipos: 35%</p> <p>Proyecto: 40%</p> <p>Diario del emprendedor: 10%</p> <p>Trabajo individual: 15%</p> <p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:</p> <p>Calificación de cada evaluación:</p> <p>Requisito obligatorio para aprobar: realización completa de los proyectos y entrega del Diario del emprendedor. A partir de ahí se promediarán los instrumentos de evaluación según la ponderación establecida.</p> <p>Para aprobar cada evaluación, será necesaria la obtención de un 5 como mínimo.</p>			
2ª Ev.	<p>Proyecto “¡Solidarízate!” + ¡Luces, cámara, acción!</p> <p>Proyecto Tus Finanzas, tu futuro</p> <p>Proyecto Emprendemos nuestro primer viaje.</p>				
3ª Ev.	<p>Proyecto Emprendemos nuestro primer viaje.</p> <p>Proyecto Lipdub</p>				
Procedimiento de recuperación:		Examen de recuperación después de cada evaluación. En junio exámenes para recuperar evaluaciones pendientes. Con suspender una evaluación, se acude a la convocatoria extraordinaria con la totalidad de la asignatura.			
Libros y material escolar y técnico:		Por proyectos. Material elaborado por la profesora. Cuaderno o bloc de anillas para “El diario del emprendedor/a”. Chromebook. Classroom.			
Metodología:		<p>La base metodológica de esta asignatura es el trabajo por proyectos, poniendo al alumnado en el punto central, porque ellos son los protagonistas. Usaremos el pensamiento de diseño o design thinking. Perseguimos que cada alumn@ se convierta en un participante activ@ o changemaker. Crearemos espacios donde convivan el orden y el caos, porque equilibrándolos surge la creatividad y la innovación (caórdicos- Dee Hook). En esa línea utilizaremos el juego como ingrediente (gamificación). El trabajo se realizará en equipos cooperativos. El Chromebook se integra como un instrumento básico.</p> <p>Se exigirá la realización y entrega de un cuaderno, “El diario del emprendedor/a” donde se recogerá la teoría y las actividades realizadas en clase. Se enseñarán las técnicas “visual thinking” y “lapbook” como instrumentos de síntesis en cada proyecto.</p> <p>El Classroom será el medio de comunicación constante entre alumnado y profesora.</p>			
Recomendaciones sobre el sistema de estudio y trabajo personales:		MUCHA ATENCIÓN EN LAS CLASES. Implica irse con gran parte de la materia asimilada. IMPLICACIÓN EN LAS ACTIVIDADES REALIZADAS.			