

INICIATIVA EMPRENDEDORA 4ºESO.

Una de las competencias de la Educación Secundaria es el **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)**, por lo tanto al acabar la Educación Secundaria el alumnado tiene que haber adquirido esta competencia y será evaluado en la evaluación final como competencia a conseguir para conseguir el título de Secundaria.

El ciudadano del presente y del futuro necesita esa iniciativa emprendedora ya sea para **buscar su propio trabajo con el autoempleo pero también tener iniciativa para cambiar la realidad que le rodea** y no tenga una actitud pasiva ante los problemas propios y de la sociedad.

Un buen lema en la vida: **“No abandones un sueño”** El espíritu emprendedor va más allá de crear una empresa, que también, como el sueño de Steve Jobs al crear Apple, es algo más, es crear un grupo de música, hacerte youtuber (personas que publican videos en YouTube y obtienen un beneficio por el número de visitas), formar una asociación, etc

Los objetivos didácticos que se alcanzarán al finalizar el curso son los siguientes:



1. Desarrollar capacidades emprendedoras.

El objetivo central del proyecto es el desarrollo de capacidades emprendedoras en el alumnado de secundaria, desarrollando y adquiriendo hábitos de comportamiento correcto en relación con su entorno laboral y social como son: la autoestima, creatividad, observación y exploración del entorno, toma de decisiones, la iniciativa y el trabajo en equipo.



2. Adquirir capacidades emprendedoras que puedan aplicar de manera inmediata en el entorno que le rodea, o cuando salgan al mercado laboral.

"Una empresa en mi escuela" sobrepasa el ámbito de la escuela, aunando dos escenarios: la escuela y la empresa, dando así una respuesta a las demandas de nuestra sociedad.

Los alumnos adquieren capacidades

emprendedoras en la escuela que aplican en su vida diaria y en su futuro laboral.

3. Fomentar el uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación

4. Desarrollar la creatividad, y fomentar el espíritu emprendedor.

5. Realizar proyectos de empresas reales o imaginarios, sencillos.