



PROGRAMACIÓN DE ECONOMÍA Y EMPREDIMIENTO 4º E.S.O.

CURSO 2023/24

Ana Gutiérrez Pérez

1. INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.

La economía está presente en todos los aspectos de la vida, de ahí la importancia de que el alumnado adquiera conocimientos económicos y financieros que le permitan estar informado y realizar una adecuada gestión de los recursos individuales y colectivos contribuyendo a fomentar la mejora en su calidad de vida, el progreso y el bienestar social.

En la actualidad, la economía y las finanzas además de dar a conocer los elementos y las reglas que explican los acontecimientos económicos y las consecuencias que se derivan de las decisiones financieras, proyectan valores relacionados con, entre otros, la solidaridad entre personas, la importancia de la sostenibilidad, la desigualdad y la gestión de los recursos. Esta reflexión supone integrar los Objetivos de Desarrollo Sostenible en la materia Economía y Emprendimiento para poder enfrentarse a los desafíos del futuro.

En este sentido, juega un papel importante la presencia de la persona emprendedora que integra, por un lado, una formación económica y financiera y, por otro, una visión que la anima a buscar oportunidades e ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas en el entorno, desarrollando estrategias para llevar esas ideas a la acción. Así, genera valor para los demás, innova y contribuye a mejorar el bienestar personal, social y cultural.

La finalidad educativa de la materia Economía y Emprendimiento está en consonancia con la Recomendación del Consejo Europeo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y conocimientos.

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

La materia Economía y Emprendimiento permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Economía y Emprendimiento trata de que los alumnos se conozcan a sí mismos y lleven a cabo actividades en grupo, por lo que con ello se contribuirá a que asuman sus deberes, conozcan y ejerzan sus derechos y pongan en práctica la cooperación y solidaridad con otras personas. Del mismo se pretende que practiquen la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y los grupos, practicando para mantener un buen diálogo y afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural.

Desde esta materia se potencia el trabajo colaborativo lo que a su vez permite desarrollar las capacidades relacionadas con el trabajo tanto individual como en grupo. En el desarrollo de este proceso, el alumnado interactúa y aporta sus capacidades, conocimientos y esfuerzo.

Del mismo modo el análisis del entorno económico y los proyectos de emprendimiento existentes en él va a permitir que el alumnado reconozca las diferencias existentes entre hombres y mujeres y la igualdad de derechos que les asisten.

Se trata de una materia que pretende conseguir que el alumnado conozca el funcionamiento de la economía, descubra con ella las oportunidades en su entorno, y contribuya a que los alumnos desarrollen capacidades para obtener y valorar información por diferentes medios.

De forma muy clara con esta materia se trata de desarrollar la capacidad de emprendimiento del alumnado que, a su vez, va a implicar el desarrollo de capacidades relacionadas con la comunicación, utilizando distintos medios, de sus logros a diferentes colectivos.

Al estar integrado el alumnado en un entorno determinado se pretende que conozca y valore el patrimonio que le rodea como fuente de ideas y oportunidades.

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

La materia Economía y Emprendimiento contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

- *Competencia en comunicación lingüística:* Se logra al obtener y seleccionar información para alcanzar las competencias específicas de la materia. Esto implica la comprensión e interpretación de los datos obtenidos para posteriormente exponerlos de forma oral y escrita.
- *Competencia plurilingüe:* Se desarrolla del mismo modo que la competencia lingüística a través de la obtención y análisis de información en una lengua distinta a la oficial y de transmisión de información en dicha lengua.
- *Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:* La materia contribuye al desarrollo de esta competencia a través de la ideación, fabricación, desarrollo de proyectos y prototipos y la utilización tanto de medios inductivos como deductivos de razonamiento matemático para valorar y validar dichos proyectos.
- *Competencia digital:* Se desarrolla esta competencia, porque, tanto para obtención de información, como para la presentación de proyectos, el uso de medios digitales en diversos formatos es de gran utilidad.
- *Competencia personal, social y aprender a aprender:* La materia contribuye al desarrollo de esta competencia, al tener que analizar el alumnado sus propias aptitudes para conocerlas y a partir de ellas, ayudarle a superar los retos por sí mismo o en colaboración de sus compañeros. Asimismo, el trabajo en grupo permitirá aprender de los demás y junto a ellos mejorar personalmente.
- *Competencia ciudadana:* Se alcanza a través del análisis del entorno económico y productivo que permite descubrir posibilidades de emprendimiento que sean respetuosas con los objetivos de desarrollo sostenible y hace ver las interrelaciones existentes entre decisiones y actuaciones tomadas en el ámbito local y global.
- *Competencia emprendedora:* Esta competencia debido a la propia concepción de la materia se desarrolla a partir de todas las competencias específicas y contenidos.
- *Competencia en conciencia y expresión culturales:* Se puede alcanzar con el reconocimiento de la importancia del entorno natural, social, cultural y artístico y su puesta en valor a través de iniciativas emprendedoras.

2. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

Por tratarse de alumnos que hasta la fecha no han estudiado contenidos de economía no procede hacer un diseño concreto de evaluación inicial, sin embargo, muchos de los conceptos que se van a trabajar en la asignatura han podido escucharlos en los medios de comunicación o incluso en su entorno familiar. Por este motivo se realizará una breve evaluación inicial con preguntas abiertas para valorar lo que saben sobre los mismos.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LA ETAPA: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia.

En el caso de la materia Economía y Emprendimiento, las competencias específicas se organizan en tres ejes que se relacionan entre sí y que se materializan en siete competencias específicas. Estos ejes son los siguientes:

- El primer eje, promueve el espíritu proactivo, que ha de cristalizar en una cultura de emprendimiento personal, social y empresarial más ágil e innovadora. Para ello, es necesario que el alumnado realice un análisis preciso de sí mismo y, con base en ello desarrolle habilidades personales y sociales, así como estrategias para afrontar retos, gestionar la incertidumbre y tomar decisiones para llevar el proyecto a la realidad.
- El segundo eje, ayuda a que el alumnado comprenda que la persona emprendedora debe abrirse camino en un contexto global cuyos elementos se relacionan entre sí. Esto requiere explorar y analizar el entorno, en ámbitos como el social, el ambiental, el cultural, el artístico y el empresarial, desde una perspectiva económica, para identificar necesidades y oportunidades, encontrar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales necesarios, y aplicarlos a la realización de un proyecto personal o profesional con visión emprendedora.
- El tercer eje, contribuye a que el alumnado transfiera los aprendizajes a un plano práctico desarrollando un proyecto que abarque todo el proceso, desde la ideación hasta la elaboración del prototipo final y presentación de este en el entorno.

La concreción de las competencias específicas de la materia y su vinculación con los descriptores operativos es la siguiente:

1. *Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal único que genere valor para los demás.*

El autoconocimiento permite al alumnado indagar en sus aspiraciones, necesidades y deseos personales, descubrir sus aptitudes, distinguir sus tipos de inteligencia y, así, reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades y aprender a valorarlas como fuente de crecimiento personal. También implica reconocer y gestionar emociones para adaptarse a contextos cambiantes y globalizados y a situaciones inciertas que puedan generar un conflicto cognitivo y emocional, con

el objetivo de poner en marcha y llevar a cabo un proyecto personal con una propuesta de valor única, que garantice nuevas oportunidades en todos los ámbitos y situaciones de la vida (personales, sociales, académicas y profesionales).

Es importante afrontar el proyecto con una actitud emprendedora, resolutiva, innovadora y sostenible que permita la adecuación a distintos entornos, así como comprender la importancia de desarrollar el hábito de actuar con creatividad, tanto individual como colectivamente, mediante el entrenamiento de la capacidad creadora, aplicándola en diferentes escenarios para lograr avances personales, sociales, culturales, artísticos y económicos de valor.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3**.

- 2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.*

Reconocer y valorar rasgos característicos y cualidades personales propias y de los demás resulta indispensable para afrontar con éxito un proyecto. Una correcta identificación de las potencialidades de las personas permite la constitución de un equipo de trabajo equilibrado, eficaz, cooperativo, motivado y responsable, que compense las debilidades y potencie las fortalezas de unos y otros, adecuándose así a las necesidades del proyecto que se pretende abordar. Se requiere la puesta en marcha de diferentes estrategias para constituir los equipos de trabajo, definiendo objetivos, normas, roles y responsabilidades de manera equitativa y favoreciendo la diversidad entre sus integrantes. Así se consiguen equipos multidimensionales, inclusivos, capaces de generar, a través del diálogo, una inteligencia colectiva que les permita funcionar con autonomía y contribuir a la innovación ágil.

Un correcto desarrollo y uso de las habilidades sociales como la empatía, la asertividad, la negociación, el liderazgo y el respeto hacia los intereses, elecciones e ideas de los demás, así como el conocimiento de distintas lenguas y uso de habilidades de comunicación, permite responder a las distintas necesidades comunicativas de los miembros del equipo, facilita una visión compartida, un buen clima de trabajo y la construcción de vínculos de cooperación que redunden en el crecimiento personal y colectivo e intensifiquen valores de respeto, equidad e igualdad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL1, CP1, CP2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2**.

- 3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.*

Para afrontar los desafíos actuales resulta imprescindible dotar a las personas de las herramientas necesarias para que, con iniciativa y desde una visión emprendedora, busquen, promuevan y desarrollen eficazmente ideas y soluciones innovadoras y sostenibles a problemas y necesidades de su entorno, que den respuesta a retos a nivel local que podrían trasladarse a contextos más amplios, incluso globales. Para lograr esto, es fundamental entrenar la generación de ideas y someterlas a procesos de validación a través del uso de metodologías ágiles, analizando el impacto que la materialización de esas ideas pudiera provocar en los distintos contextos y ámbitos vitales y sectoriales.

Este proceso de búsqueda de respuestas a los desafíos actuales está inevitablemente ligado a los valores sociales y personales. Por ello, que en el proceso de ideación y diseño de las ideas y soluciones es necesario tener presentes los Objetivos de Desarrollo Sostenible y actuar a partir de principios éticos considerando la perspectiva de género. Esto implica conocer y tomar conciencia de las distintas realidades, valorar las oportunidades de nuestro mundo y de nuestra sociedad con una actitud proactiva y comprometida con su cuidado, protección y preservación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC1, CCEC3.**

4. *Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.*

Dentro del proceso que conlleva transformar las ideas en prototipos de valor es obligado contemplar una fase dirigida a conseguir y gestionar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles, reuniendo y seleccionando aquellos que de manera ética, eficiente y sostenible puedan hacer realidad una idea o solución emprendedora. Esta perspectiva debe considerar la movilización y optimización de los recursos como parte del plan de acción requiere, además, hacerlo desde planteamientos éticos y ofreciendo de este modo, un modelo de buenas prácticas que impacte positivamente en el contexto hacia el que va dirigida la idea. La ética subyace desde los momentos iniciales del proceso creador en las iniciativas que se emprenden, orientadas al desarrollo sostenible y al bienestar para todos. Asimismo, impregna también la protección de las ideas y soluciones, lo que requiere de un conocimiento específico para garantizar el respeto a las creaciones de los demás y los derechos sobre las ideas y soluciones propias.

Por otro lado, poner en marcha una idea viable supone asumir el reto con responsabilidad y que la persona emprendedora y los equipos posean conocimientos económicos, financieros, legales y técnicos entendidos también como recursos propios adquiridos a través de la formación, que los orienten en la búsqueda de financiación y el uso de herramientas digitales que den difusión y proyección a las ideas y soluciones en el proceso de realización de las mismas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de

salida: **STEM3, CD1, CD2, CE1, CE2.**

5. *Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.*

El mundo global y complejo en el que vivimos exige formación para mejorar la competencia comunicativa de las personas. Es importante entender que las estrategias de comunicación son elementos que cobran especial importancia para que una persona emprendedora interactúe con otras de manera efectiva y positiva. Compartir los conocimientos y las experiencias con los demás permite idear soluciones contrastadas e innovadoras, motivar, convencer, tomar decisiones y generar oportunidades. En este sentido, la utilización de estrategias de comunicación ágil facilita la tarea de explicar una idea original transmitiendo, con claridad y rapidez, sus puntos fuertes y débiles. Asimismo, permite que los equipos compartan las ideas creativas generadas, se validen o se descarten con rapidez y se tomen decisiones sobre las soluciones que finalmente se elijan para afrontar los retos propuestos.

Por otro lado, también es necesario que las personas adquieran las herramientas para presentar y exponer, de manera clara, atractiva y convincente, la idea o solución que se va a desarrollar en el proyecto emprendedor, con objeto de reunir los recursos necesarios para llevarla a cabo o para difundirla.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.**

6. *Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.*

Actualmente conocer y comprender desde un enfoque económico el entorno y la sociedad es fundamental. En estos contextos es donde surgen las necesidades y oportunidades a las que hay que atender ofreciendo soluciones realistas, eficientes y sostenibles que den respuesta a los nuevos retos que se plantean.

Existen cuatro elementos que deben ser abordados, promoviendo en el alumnado una reflexión crítica. El primero alude al problema económico que condiciona la toma de decisiones de las personas en función del grado de escasez percibido para cubrir las necesidades individuales y colectivas. De ello se deriva la importancia de saber interpretar indicadores y aprender a encontrar tendencias en los mercados y en la propia sociedad desde un punto de vista económico. El segundo se refiere a la necesidad de adquirir una educación financiera que aporte los conocimientos necesarios para guiar las decisiones personales de manera responsable y ayude en la obtención de recursos para emprender. El tercero es relativo al análisis del entorno económico y social desde un punto de vista tanto macroeconómico como microeconómico. Esta

comprensión es el punto de partida para detectar necesidades no cubiertas y generar ideas innovadoras que den solución a los retos actuales, de manera eficaz y eficiente, equitativa y sostenible. Por último, la puesta en marcha de un proyecto emprendedor implica situarlo dentro de su entorno económico que, en gran parte, va a determinar su viabilidad, para prever si el entorno y el sector objeto de la iniciativa concreta es favorable.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **STEM1, STEM4, CC1, CE1, CE2, CE3.**

7. *Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética, y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.*

El objeto de un proyecto emprendedor es la solución innovadora convertida en un prototipo final, en un bien o servicio que se utiliza en el contexto al que va dirigido.

Este prototipo final es el resultado de un proceso constructivo que se lleva a cabo de manera cooperativa e implica el paso por distintas fases que han de ser evaluadas de manera continua con una actitud crítica y ética. Así, en el proceso creativo de ideación se plantean hipótesis de solución que deben transformarse en aprendizajes validados. Para ello se recurre a la construcción de prototipos como representación tangible de la solución o de la parte de la solución que queremos validar. Tras la elección del prototipo que recoge la solución innovadora, se diseña, gestiona y ejecuta el proyecto, para lo cual es necesario conocer y saber elegir las estrategias de gestión de los recursos, el modelo organizativo o de negocio, el plan de ejecución, así como las técnicas y herramientas de prototipado. Es necesario aprender a tomar decisiones adecuadas y con progresiva autonomía, para llevar a cabo el proyecto de forma viable y sostenible, considerando que lo verdaderamente importante es el aprendizaje validado. Para evaluar y testar prototipos ya generados es fundamental conocer metodologías, técnicas y herramientas de modo que se produzca el desarrollo ágil, iterativo e incremental del prototipo final. Esto exige programar periodos de trabajo cortos en los que se puedan comprobar los aprendizajes experimentados y validados y ofrecer soluciones óptimas y sostenibles en entornos cambiantes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2, CE3.**

La siguiente tabla relaciona las competencias específicas con los descriptores operativos:

	CCL				CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	
Competencia Específica 1																			✓					✓											✓
Competencia Específica 2	✓					✓	✓								✓				✓		✓			✓					✓						
Competencia Específica 3										✓																✓	✓	✓	✓	✓			✓		
Competencia Específica 4										✓				✓	✓													✓	✓						
Competencia Específica 5	✓	✓	✓												✓				✓					✓				✓	✓						
Competencia Específica 6								✓		✓														✓			✓	✓	✓						
Competencia Específica 7										✓							✓			✓		✓						✓	✓						

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS CON LOS QUE SE ASOCIAN.

A continuación, se indican los criterios de evaluación y los indicadores de logro relacionados:

Competencia específica 1

1.1 Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones. (CC1, CE2, CCEC3)

1.1.1 Comprende la importancia del emprendimiento y su contribución a la sociedad, relacionándolo con un proyecto personal propio que convierta al alumno en una persona emprendedora.

1.2 Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (CPSAA1, CE2)

1.2.1 Reconoce las principales cualidades personales y sociales que la persona emprendedora debe tener, analizando el alumno sus propias fortalezas y debilidades para emprender acciones para mejorar.

1.3 Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas. (CPSAA1, CE2)

1.3.1 Pone en práctica la creatividad y los conocimientos adquiridos en la asignatura, desarrollando un plan de empresa basado en su propia idea de negocio.

Competencia específica 2

2.1 Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto. (CPSAA3, CC1, CE2)

2.1.1 Reconoce las principales formas jurídicas de las empresas que propone nuestra legislación mercantil, eligiendo en cada caso la que mejor se adapte a cada situación.

2.2 Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo. (CCL1, CP1, CP2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2)

2.2.1 Comprende la importancia de los roles positivos en los equipos de trabajo, potenciándolos en su propio grupo y resolviendo los problemas que al respecto puedan surgir.

2.3 Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de formacolectiva. (CPSAA3, CC1, CE2)

2.3.1 Comprende la importancia de los factores psicológicos, sociales y cognitivos que influyen en los individuos al tomar decisiones económicas, valorándolas y respetándolas.

Competencia específica 3

3.1 Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida generando retornos sobre la economía de Castilla y León. (STEM3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC3)

3.1.1 Comprende la importancia de la integración voluntaria por parte de las empresas de las preocupaciones sociales y medioambientales, valorando las ventajas de la Responsabilidad Social Corporativa (RSC) y de la contribución al desarrollo sostenible.

3.2 Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como, el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas. (STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3)

3.2.1 Desarrolla una idea o solución innovadora y sostenible, construyendo un prototipo o un proyecto que satisfaga una necesidad detectada en su entorno.

3.3 Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario. (STEM3, CC4, CE1, CE3)

3.3.1 Pone en práctica la gestión ágil de proyectos, aplicándola al trabajo en equipo relacionado con un proyecto empresarial que contribuya positivamente a su entorno.

Competencia específica 4

4.1 Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa. (STEM3, CD1, CD2, CE1, CE2)

4.1.1 Conoce las variables de marketing, diseñando la estrategia que mejor se adapte a su proyecto empresarial para que sea exitoso.

4.2 Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones. (CD1, CD2, CE1)

4.2.1 Identifica y valora las distintas posibilidades financieras, realizando un plan financiero que se adapte a las necesidades de su proyecto empresarial.

4.3 Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización. (CD1, CD2, CE2)

4.3.1 Reconoce los factores productivos que las empresas emplean, valorando las consecuencias de su escasez y de su coste al optar por cada uno de ellos.

4.3.2 Aplica procedimientos de resolución de problemas relacionados con la Frontera de Posibilidades de Producción, empleando gráficos y fórmulas e interpretando los resultados obtenidos desde el punto de vista económico.

Competencia específica 5

5.1 Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa. (CCL1, CCL2, CCL3, CC1, CE1, CE2)

5.1.1 argumenta su idea emprendedora y las estrategias que elige para ella, utilizando las técnicas de comunicación idóneas en cada caso.

5.2 Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso. (CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1)

5.2.1 Reconoce la importancia de una buena comunicación en los equipos de trabajo, poniéndola en práctica al desarrollar, presentar y exponer su propio proyecto.

Competencia específica 6

6.1 Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo. (CC1, CE1, CE2, CE3)

6.1.1 Aplicar los conocimientos adquiridos sobre generación de ideas y creación de valor, desarrollando una idea de negocio que se ajuste a las necesidades detectadas en su entorno.

6.2 Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero, aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (STEM1, STEM4, CC1)

6.2.1 Aplica procedimientos de resolución de problemas relacionados con el presupuesto personal, identificando y clasificando los ingresos y gastos y realizando los cálculos necesarios para realizarlo.

6.3 Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los saberes económicos y financieros necesarios. (CE1, CE2)

6.3.1 Reconoce las funciones y características del dinero, reconociendo los tipos de dinero y de cuentas bancarias.

6.4 Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.(STEM1, STEM4, CC1)

6.4.1 Comprende el sentido de la ciencia económica y su contribución a la satisfacción de necesidades, describiendo las consecuencias que acarean las decisiones que toman los agentes económicos.

6.4.2 Comprende la importancia del comercio para la satisfacción de necesidades humanas, valorando las desigualdades económicas que benefician a unos agentes económicos y perjudican a otros.

Competencia específica 7

7.1 Valorar la contribución del prototipo final, tanto al aprendizaje como al desarrollo personal y colectivo, evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo. (STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2)

7.1.1 Desarrolla las etapas necesarias para llegar a un prototipo final, valorando la utilidad que tiene para la satisfacción de necesidades y para el éxito del proyecto empresarial.

7.2 Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos. (STEM3, CPSAA3, CPSAA5, CE3)

7.2.1 Reconoce los objetivos de las empresas, analizando su consecución y valorando la viabilidad de las mismas mediante el cálculo de costes, beneficios y del umbral de rentabilidad.

7.3 Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (STEM3, CE3)

7.3.1 Crea un producto mínimo viable y en su caso un prototipo, utilizando alguna de las diferentes herramientas estudiadas

UNIDAD 01. LA ECONOMÍA DE LAS PERSONAS

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro
<p>B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.</p> <p>– La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.</p> <p>– El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.</p>	<p>1. ¿Qué es la economía?</p> <p>2. Elegir es renunciar</p> <p>3. El comportamiento de las personas</p>	<p>2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.</p>	<p>2.1</p> <p>2.2</p> <p>2.3</p>	<p>CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.</p>	<p>2.1.1</p> <p>2.2.1</p> <p>2.3.1</p>
		<p>6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.</p>	<p>6.1</p> <p>6.2</p> <p>6.3</p> <p>6.4</p>		<p>CC1, CE1, CE2, CE3.</p>

UNIDAD 02. PRODUCCIÓN, RENTA Y COMERCIO

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro
<p>C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.</p> <p>– Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.</p> <p>– Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo</p> <p>– Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.</p>	<p>1. El estudio de la economía</p> <p>2. La producción y sus posibilidades</p> <p>3. Mercados y rentas</p> <p>4. El comercio y las desigualdades</p>	<p>4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.</p>	<p>4.1.</p> <p>4.2</p> <p>4.3</p>	<p>STEM3, CD2, CE1, CE2.</p>	<p>4.1.1</p> <p>4.2.1</p> <p>4.3.1</p> <p>4.3.2</p>
		<p>5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.</p>	<p>5.1</p> <p>5.2</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.</p>	<p>5.1.1</p> <p>5.2.1</p>

UNIDAD 03. PLANIFICACIÓN FINANCIERA

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro
<p>B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades</p> <p>– La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.</p> <p>– El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.</p>	<p>1. El dinero y las cuentas bancarias</p> <p>2. Las tarjetas</p> <p>3. El presupuesto</p> <p>4. La jubilación y los planes de pensiones</p>	<p>2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.</p> <p>4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.</p>	2.1	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.	2.1.1
			2.2		2.2.1
<p>C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor</p> <p>– Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.</p>		<p>5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.</p>	2.3	STEM3, CD2, CE1, CE2.	2.3.1
			4.1.		4.1.1
			4.2		4.2.1
			4.3		4.3.1
					4.3.2
			5.1		5.1.1
5.2	5.2.1				

UNIDAD 04. SALUD FINANCIERA

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro
<p>B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.</p> <p>– La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.</p> <p>– El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.</p>	1. El sistema financiero	<p>3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del medio natural, social, cultural y artístico.</p>	3.1	STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.	3.1.1
	2. Las inversiones		3.2		3.2.1
<p>C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor</p> <p>– Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.</p>	3. Las deudas	<p>4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.</p>	3.3	STEM3, CD2, CE1, CE2.	3.3.1
	4. El contrato de seguro		4.1.		4.1.1
		4.2	4.2.1		
		4.3	4.3.1		
		4.3	4.3.2		
		6.1	6.1.1		
		6.2	6.2.1		
		6.3	6.3.1		
	6.4	6.4.1			
		6.4.2			

UNIDAD 05. LA FUNCIÓN DE LAS EMPRESAS

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro
<p>B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.</p> <p>– La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.</p> <p>– El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.</p> <p>– El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.</p>	<p>1. Los objetivos de las empresas</p> <p>2. La responsabilidad social corporativa</p> <p>3. Los sectores económicos</p>	<p>3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del medio natural, social, cultural y artístico.</p> <p>6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.</p>	<p>3.1</p> <p>3.2</p> <p>3.3</p>	<p>STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.</p> <p>CC1, CE1, CE2, CE3.</p>	<p>3.1.1</p> <p>3.2.1</p> <p>3.3.1</p>
			<p>6.1</p> <p>6.2</p> <p>6.3</p> <p>6.4</p>		<p>6.1.1</p> <p>6.2.1</p> <p>6.3.1</p> <p>6.4.1</p> <p>6.4.2</p>

UNIDAD 06. LA ORGANIZACIÓN EMPRESARIAL

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro	
<p>B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.</p> <p>– La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.</p> <p>– El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.</p> <p>– El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.</p> <p>C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.</p> <p>– Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.</p> <p>– Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias</p>	1. Tipos de empresas	2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	2.1	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.	2.1.1	
	2. Elementos de las empresas		2.2		2.2.1	
	3. Financiación empresarial		2.3		2.3.1	
	4. Obligaciones de las empresas	6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.	6.1	CC1, CE1, CE2, CE3.	6.1.1
				6.2		6.2.1
				6.3		6.3.1
				6.4		6.4.1
				7.1	6.4.2	
				7.2	7.1.1	
				7.3	7.2.1	
		7.3.1				

<p>ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo</p> <p>– Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.</p>					
--	--	--	--	--	--

UNIDAD 07. ENTORNO SOCIAL, AMBIENTAL Y CULTURAL

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro
<p>B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.</p> <p>– La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.</p> <p>– El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.</p>	<p>1. La sostenibilidad de nuestro modo de vida</p> <p>2. De la economía lineal a la economía circular</p> <p>3. El cambio comienza por nosotros</p> <p>4. Emprendimiento cultural y artístico</p>	<p>1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para los demás.</p> <p>3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del medio natural, social,</p>	<p>1.1</p> <p>1.2</p> <p>1.3</p> <p>3.1</p> <p>3.2</p> <p>3.3</p>	<p>CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.</p> <p>STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.</p>	<p>1.1.1</p> <p>1.2.1</p> <p>1.3.1</p> <p>3.1.1</p> <p>3.2.1</p> <p>3.3.1</p>

		cultural y artístico.			
		4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	4.1. 4.2 4.3	STEM3, CD2, CE1, CE2.	4.1.1 4.2.1 4.3.1 4.3.2
		6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	6.1 6.2 6.3 6.4	CC1, CE1, CE2, CE3.	6.1.1 6.2.1 6.3.1 6.4.1 6.4.2

UNIDAD 08. EL EMPRENDIMIENTO

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro
<p>A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad.</p> <p>– El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.</p> <p>– Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o <i>Design thinking</i> y otras metodologías de innovación ágil.</p> <p>– Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales. – Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.</p>	<p>1. Emprendimiento y motivación</p> <p>2. Conócete a ti mismo</p> <p>3. La persona emprendedora</p> <p>4. El éxito y el fracaso de la persona emprendedora</p>	<p>1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para los demás.</p> <p>5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.</p> <p>7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.</p>	1.1	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.	1.1.1
			1.2		1.2.1
			1.3		1.3.1
			5.1	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.	5.1.1
			5.2		5.2.1
			7.1		STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2, CE3.
			7.2	7.2.1	
			7.3	7.3.1	

UNIDAD 09. EL TRABAJO EN EQUIPO

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro
<p>C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.</p> <p>– Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.</p> <p>– Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo</p> <p>– Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.</p>	1. El valor de un equipo	1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para los demás.	1.1	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.	1.1.1
	2. El liderazgo		1.2		1.2.1
	3. La comunicación		1.3		1.3.1
	4. La resolución de conflictos	2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	2.1	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.	2.1.1
	5. La cultura de las organizaciones		2.		2.2.1
			2.3		2.3.1
		5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.	5.1	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.	5.1.1
			5.2		5.2.1

UNIDAD 10. CREANDO TU NEGOCIO

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro
<p>D. La realización del proyecto emprendedor.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El reto o desafío como objetivo. – Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. – Desarrollo ágil de producto. – Técnicas y herramientas de prototipado rápido. – Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión. – Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil. – El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores. – Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial. 	1. Tu modelo de negocio	1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para los demás.	1.1	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.	1.1.1
	2. La idea de negocio		1.2		1.2.1
			1.3		1.3.1
	3. La creación de valor	2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	2.1	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.	2.1.1
	4. Busca tu mercado		2.2		2.2.1
			2.3		2.3.1
	5. ¿Dónde está mi dinero?	5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.	5.1	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.	5.1.1
	6. Construye un prototipo		5.2		5.2.1
	7. La protección de nuestras ideas	7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.	7.1	STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2, CE3.	7.1.1
			7.2		7.2.1
			7.3		7.3.1

UNIDAD 11. LA PUESTA EN MARCHA DE NUESTRO NEGOCIO

Saberes básicos	Relación con los epígrafes de la unidad McGraw-Hill	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor de perfil de salida	Indicadores de logro		
<p>D. La realización del proyecto emprendedor.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El reto o desafío como objetivo. – Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. – Desarrollo ágil de producto. – Técnicas y herramientas de prototipado rápido. – Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión. – Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil. – El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores. – Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial. 	1. El marketing	1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para los demás.	1.1	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.	1.1.1		
	2. La viabilidad de nuestro negocio		1.2		1.2.1		
	3. El plan financiero		1.3		1.3.1		
	4. La financiación de nuestro emprendimiento	2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	2.1	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.	2.1.1		
	5. Comparte tu proyecto		2.2		2.2.1		
			2.3		2.3.1		
			5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.	5.1	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.	5.1.1	
				5.2		5.2.1	
		7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.		7.1		STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2, CE3.	7.1.1
				7.2			7.2.1
				7.3			7.3.1

5. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.

A continuación, se plasman los contenidos transversales que se trabajarán desde la materia:

CONTENIDOS TRANSVERSALES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5
TIC y su uso responsable	x	x	x	x	x
Convivencia y diversidad	x		x		x
Técnicas y estrategias de oratoria	x				x
Interés y hábito de lectura	x		x		x
Corrección en la expresión escrita	x	x	x	x	x

Los títulos de las situaciones de aprendizaje vinculadas a las distintas evaluaciones del curso son los siguientes:

- Primera evaluación:
 - “Análisis de noticias económicas” (2.2.1, 5.2.1, 6.4.1 y 6.4.2).
 - “Simulador de inversiones” (4.2.1, 6.3.1 y 6.4.1)
- Segunda evaluación:
 - “Investigación de empresas sostenibles y emprendedores” (1.1.1,2.1.1 y 3.1.1)
 - “DAFO y Curriculum personal” (1.2.1 y 6.1.1)
- Tercer trimestre: “Plan de negocio y prototipo” (2.2.1, 3.2.1, 3.3.1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.1, 6.1.1, 7.1.1 y 7.3.1.).

Se vinculan a los indicadores de logro indicados entre paréntesis y por tanto a los correspondientes criterios de evaluación.

6. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

Principios metodológicos

Las características propias de la materia hacen necesaria la utilización de distintos estilos de enseñanza y estrategias metodológicas. Se recomienda partir de la exposición por parte del profesor de los contenidos que posteriormente permitan al alumnado adquirir las diferentes competencias relacionadas con la materia que a su vez favorecerán la adquisición de las competencias clave.

También será conveniente la utilización de estilos democráticos e integradores que cuenten con la participación tanto del profesorado como del alumnado en la organización, desarrollo y evaluación del proceso de aprendizaje.

Métodos pedagógicos: estilos estrategias y técnicas de enseñanza.

Estos estilos de enseñanza y estrategias metodológicas se apoyarán en técnicas expositivas para presentar los diferentes contenidos. Se utilizarán mapas conceptuales, recursos visuales para fomentar la creatividad, así como para ordenar y organizar ideas. Una vez expuestos los contenidos se utilizarán técnicas como el estudio de casos o los retos que exigirán la investigación del entorno empresarial económico y financiero. Asimismo, es de gran utilidad la utilización de técnicas de descubrimiento que favorecerán el emprendimiento y la representación de roles para testar los prototipos diseñados.

La práctica docente irá dirigida a promover la autonomía y el autoaprendizaje del alumnado y para ello se utilizarán recursos y herramientas variados como pueden ser los medios audiovisuales o las TICs, tanto para presentar los diversos contenidos como para que los alumnos expongan sus logros.

Esta materia pretende la utilización de recursos y materiales que favorezcan la participación activa del alumnado para que comprendan el entorno que les rodea y esto les permita el desarrollo proyectos de emprendimiento.

Como métodos concretos se usarán entre otros la observación, el método científico aplicado al emprendimiento mediante metodologías innovadoras y el aprendizaje basado en la resolución de problemas.

En cuanto a los materiales didácticos a utilizar serán variados incluyendo desde los preparados por el profesor, como los desarrollados por diferentes organismos o editoriales.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.

La materia Economía y Emprendimiento tiene como uno de sus objetivos el desarrollo de un proyecto emprendedor y su introducción en el entorno para lo cual se pretende desarrollar actividades en grupos flexibles con el fin de que trabajen la comunicación y coordinación.

Sería conveniente la utilización de espacios flexibles de aprendizaje para que cada grupo trabaje de forma independiente y se favorezca un ambiente más creativo.

En cuanto a la organización del tiempo se buscará que cada sesión incluya actividades de diversos tipos que favorezcan la atención y un mayor aprendizaje del alumnado.

7. CONCRECIÓN DE LOS PROYECTOS SIGNIFICATIVOS

El proyecto más importante de la asignatura coincide con la situación de aprendizaje principal de la tercera evaluación "Plan de negocio y prototipo". En este proyecto los alumnos deberán elaborar un plan de negocio y el prototipo del mismo utilizando la impresión 3D. En el plan de negocio deberán elaborar un estudio de mercado y viabilidad, una estrategia de marketing y un plan financiero.

Además de este proyecto, podría ser que la participación en alguna de las actividades en que inscribamos a los alumnos que cursan la asignatura llevase implícito realizar algún proyecto de este tipo, lo cual se tendrá en cuenta para mejorar la calificación que tiene el alumno.

8. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.

Entre los **materiales de desarrollo curricular** que serán empleados destacamos los siguientes:

- 1- Impresos:
 - a. Libro de texto de A. Penalonga de la editorial Mc Graw Hill.
- 2- Digitales e informáticos:
 - a. Teams: para proporcionar a los alumnos enlaces y archivos relacionados con cada uno de los temas, así como la entrega de tareas.
- 3- Audiovisuales y multimedia:
 - a. Vídeos y películas relacionados con los temas estudiados.
 - b. Presentaciones de Genially que acompañarán a las explicaciones del profesor y que se dejarán en el grupo de Teams para facilitar el repaso de los alumnos.

En cuanto a los **recursos de desarrollo curricular** citamos los ejemplos siguientes:

- 1- Impresos:
 - a. Fotocopias proporcionadas por el profesor, relativas a los temas desarrollados.
 - b. Artículos de revistas especializadas y prensa.
 - c. Materiales que nos proporcionan periódicamente algunas instituciones como: el Banco de España, la CNMV, Fundación La Caixa...
- 2- Digitales e informáticos:
 - a. Empleo frecuente del ordenador y del cañón.
 - b. Si el aula dispone de pizarra digital también será empleada.
- 3- Audiovisuales y multimedia:
 - a. Películas y podcast relacionados con los temas tratados.
 - b. Recursos digitales proporcionados por las instituciones anteriormente citadas.
 - c. Prensa digital que será empleada frecuentemente.

9. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.

A continuación, se concreta la implicación desde la materia de economía en los diferentes planes, proyectos y programas del centro:

- Plan de Lectura: Se comentarán las noticias económicas que el alumno haya leído. Así mismo con frecuencia se dedicará tiempo en alguna de las sesiones a la lectura de la sección de economía de los periódicos digitales. El profesor propondrá una situación de aprendizaje sobre un texto que el alumno deberá leer y posteriormente analizar e interpretar.
- Plan de Convivencia: Por la vinculación entre la ciencia económica y el entorno social y medioambiental se hará referencia constante al plan de convivencia. Algunos aspectos íntimamente relacionados con la convivencia son: la importancia de la solidaridad y la aportación individual y colectiva a la sostenibilidad.
- Plan de Orientación Académica y Profesional: La asignatura contribuirá a este plan ya que la realización de un proyecto emprendedor favorecerá el interés y la reflexión del alumno sobre su futuro académico y profesional.
- Proyecto del Huerto Escolar: estamos dispuestos a colaborar en este proyecto

de centro. Algunos alumnos están colaborando en la venta de los productos y hemos manifestado nuestra disponibilidad para realizar cálculos de costes de producción, beneficios generados, campaña de marketing, etcétera.

- Proyecto de la igualdad real y efectiva entre hombres y mujeres: también se apoyará este proyecto desde la asignatura, especialmente al estudiar temas relacionados con el emprendimiento. Se incidirá en la necesidad de que las oportunidades laborales y de emprendimiento sean iguales para hombres y mujeres, así como la importancia de que desaparezca la brecha salarial.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES ORGANIZADAS DESDE LA MATERIA.

Se considera que poner en práctica este tipo de actividades contribuye a desarrollar las competencias clave del alumnado y a conseguir los objetivos de etapa. Por este motivo se proponen las siguientes y estamos abiertos a la posibilidad de realizar otras que nos sean ofertadas por empresas e instituciones a lo largo del curso:

- Se procurará la visita a alguna empresa o institución.
- Participaremos en las jornadas que la Universidad y Caja Rural de Soria realizan sobre Educación Financiera.
- Estamos abiertos a otras propuestas que puedan surgir a lo largo del curso.

11. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Técnicas e instrumentos de evaluación asociados a los criterios de evaluación y/o a los indicadores de logro.

Se emplearán técnicas variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva. Irán encaminadas a la observación y al análisis del desempeño fundamentalmente, aunque también se valorará el rendimiento.

Los instrumentos de evaluación serán los siguientes:

- De observación: registros de tareas realizadas y de la actitud del alumno en clase.
- De desempeño: trabajos y proyectos propuestos.
- De rendimiento: pruebas escritas y en algunos casos orales.

Se procurará evaluar todos los indicadores de logro mediante pruebas escritas y mediante la guía de observación sistemática. Esto se completará con la realización de trabajos que se propondrán cuando se considere necesario profundizar en algún tema. En la tercera evaluación se evaluará el proyecto empresarial teniendo en cuenta los indicadores de logro 2.2.1, 3.3.1, 5.1.1, 5.2.1 y 4.1.1 y el prototipo teniendo en cuenta los indicadores de logro 3.2.1, 6.1.1, 7.1.1 y 7.3.1.

Momentos en que se realizará la evaluación.

Será continua y las técnicas e instrumentos se aplicarán de forma sistemática a lo largo del proceso educativo. En los dos primeros trimestres los alumnos realizarán un examen parcial (normalmente de dos temas) y otro global (de todos los temas del trimestre).

En cuanto a los trabajos, serán encomendados cuando se estime que es conveniente

profundizar en un tema concreto para su mejor comprensión por parte del alumnado.

En el tercer trimestre se evaluarán el prototipo y el proyecto empresarial.

Agentes evaluadores.

En cada evaluación se realizará alguna actividad de autoevaluación para que el alumnado pueda comprobar si ha asimilado los contenidos tratados, pero se empleará fundamentalmente la heteroevaluación de las pruebas orales y escritas.

Criterios de calificación de la materia asociados a los criterios de evaluación.

Se realizarán dos pruebas de evaluación que corresponderán a los dos primeros trimestres en que se divide el curso.

La calificación de cada trimestre estará determinada por:

- La nota del examen de evaluación que supondrá aproximadamente el **60% de la calificación.**
- Las calificaciones obtenidas en las diversas pruebas (orales y escritas), trabajos encomendados que se irán realizando periódicamente y las situaciones de aprendizaje **ponderarán un 30%.**
- Otros aspectos como: el interés que demuestre el alumno por la asignatura, el trabajo que a diario desarrolle que se propondrán **ponderarán un 10%.**

En la tercera evaluación no habrá examen de evaluación, sino que se valorará el proyecto empresarial.

A la hora de calificar las pruebas escritas el profesor tendrá en cuenta aspectos como la presentación y la ortografía. En caso de considerar que estas no son correctas podrá descontar hasta un punto de la nota del examen. En cuanto a las faltas de ortografía se descontarán 0,2 puntos por cada falta y 0,1 por cada acento, hasta el límite citado de un punto.

Si en el transcurso de un examen un alumno es sorprendido copiando tendrá una calificación de cero puntos y con dicha nota se realizará el cálculo de la media de la evaluación.

La recuperación de la evaluación exigirá la realización de todas las actividades demandadas por el profesor en el desarrollo normal de la asignatura, lo que se completará con pruebas escritas específicas.

Cuando el alumno o alumna no haya superado los contenidos de alguna evaluación, la calificación final del curso será insuficiente.

Los alumnos que en junio no aprueben la asignatura deberán presentarse al examen extraordinario y examinarse de toda la materia de la misma.

La relación entre los criterios de evaluación y los criterios de calificación queda recogida en la tabla siguiente:

Criterios de evaluación	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3
Criterios de calificación	0,7%	0,7%	0,7%	0,84%	0,84%	0,84%	0,56%	0,56%	0,56%	0,56%	0,56%	0,56%

Criterios de evaluación	5.1	5.2	6.1	6.2	6.3	6.4	7.1	7.2	7.3
Criterios de calificación	0,84%	0,84%	0,7%	0,7%	0,7%	0,7%	0,56%	0,56%	0,56%

El peso asignado a los instrumentos de evaluación se especifica en la tabla siguiente:

Instrumentos de evaluación	Peso asignado
Guía de observación	10%
Examen de evaluación o proyecto	60%
Otras pruebas y trabajos encomendados	30%

12. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

Generalidades sobre la atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Se harán ajustes razonables en función de las necesidades individuales del alumnado y se prestará el apoyo necesario para fomentar su máximo desarrollo educativo y social en igualdad de condiciones con los demás. Para ello se proponen un conjunto de medidas, estrategias, metodologías, actividades y recursos que garanticen su máximo rendimiento, aprendizaje y desarrollo.

Adaptaciones curriculares: de acceso y no significativas.

Para los alumnos que precisen adaptaciones curriculares de acceso, si es preciso, se facilitará el empleo de herramientas TIC, se adaptará la distribución del mobiliario del aula, se adaptarán los tiempos de ejecución de actividades pruebas, y se colocará al alumno en el lugar más conveniente para que pueda seguir correctamente las clases.

Para los alumnos que precisen adaptaciones curriculares no significativas se realizarán, entre otras, las acciones siguientes:

- En cada tema se partirá del análisis de un texto inicial sobre el que se propondrán actividades, debates o diálogos guiados que permitan detectar los conocimientos previos del alumnado. Esto permitirá al profesor detectar inicialmente la necesidad de realizar adaptaciones.
- Se realizarán las actividades del libro y otras propuestas por el profesor, con distintos niveles de dificultad. Estas se adaptarán, si es preciso, a las diversas capacidades, niveles y motivaciones de los alumnos y alumnas.
- Se proporcionarán materiales complementarios a través de Teams (videos explicativos, links interesantes, lecturas relacionadas con el tema...) disponibles para todos los alumnos, destinados a que todos ellos consigan alcanzar los objetivos de la asignatura y de la etapa.
- Se registrarán sistemáticamente las tareas y las situaciones de aprendizaje con el fin de evaluar la necesidad de implementar medidas de atención a la diversidad de carácter individual y de grupo. Se observará especialmente el trabajo de los alumnos con más dificultades para valorar su evolución y en su caso proporcionarles recursos para mejorar.
- Tras estudiar individualmente los resultados de cada evaluación se procederá a recomendar actividades o tareas en función de las carencias que se pongan de manifiesto (lectura, expresión, comprensión, hábitos de trabajo, desmotivación...)

13. SECUENCIA ORDENADA DE LAS UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.

A continuación, se presenta una temporalización de las sesiones aproximadas en las que se desarrollaran las unidades temporales.

UNIDADES TEMPORALES	SESIONES (Aproximación)
PRIMERA EVALUACIÓN	40
1. LA ECONOMÍA DE LAS PERSONAS	8-10
2. PRODUCCIÓN, RENTA Y COMERCIO	8-10
3. PLANIFICACIÓN FINANCIERA	8-10
4. SALUD FINANCIERA	8-10
SEGUNDA EVALUACIÓN	40
5. LA FUNCIÓN DE LAS EMPRESAS	8-10
6. LA ORGANIZACIÓN EMPRESARIAL	8-10
7. ENTORNO SOCIAL, AMBIENTAL Y CULTURAL	8-10
8. EL EMPRENDIMIENTO	8-10
TERCERA EVALUACIÓN	40
9. EL TRABAJO EN EQUIPO	8-10
10. CREANDO TU NEGOCIO	10-15
11. LA PUESTA EN MARCHA DE NUESTRO NEGOCIO	10-15

14. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Para orientar y evaluar la práctica docente se seguirán las directrices señaladas por el centro en la propuesta curricular. El profesor evaluará dos ámbitos:

- La programación didáctica y la programación de aula: en concreto se evaluará su elaboración, su contenido, el grado de cumplimiento de lo planificado en ellas y su revisión si fuera necesaria.
- La práctica docente: fundamentalmente se evaluará la motivación del alumnado, la organización, el seguimiento y la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como herramienta de autoevaluación se empleará la tabla siguiente:

	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
Grado de cumplimiento de la programación				
Necesidad de modificarla				
Motivación inicial del alumnado				
Motivación final del alumnado				
Conveniencia de las actividades realizadas				
Valoración de la organización del aula				
Conveniencia de los recursos didácticos				
Adecuación de los instrumentos de evaluación				
PROPUESTAS DE MEJORA				

15. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

La evaluación, afecta no sólo a los procesos de aprendizaje del alumnado sino también al resto de elementos implicados en el proceso de enseñanza, al profesor y al mismo diseño curricular, evaluando objetivos, contenidos, competencias, metodología, recursos organizativos y materiales, y el propio sistema de evaluación. En este sentido, a los datos aportados por la evaluación continua de los alumnos, parece conveniente incorporar información sobre la idoneidad de los distintos componentes de la programación. Esta evaluación se hará de forma continuada para poder realizar las mejoras que se estimen convenientes.

Desde una perspectiva amplia, la evaluación de la propia programación podría presentar tres momentos diferenciados.

- El primero de ellos nos invita, tras su planificación y previamente su desarrollo y

aplicación en unidades o proyectos de trabajo, a testear la inclusión, idoneidad y pertinencia de todos los elementos curriculares prescriptivos.

- El segundo momento alude a la reorientación continua que la aplicación en el aula de la programación puede aportar sobre los procesos de implementación. Instrumentos de evaluación como el cuaderno del profesor y el registro anecdótico, aportarán consideraciones, juicios, sugerencias..., que luego serán objeto de una más profunda reflexión final del proceso evaluador. Las opiniones del alumnado serán también una referencia importante para una valoración más participativa y compartida del proceso de enseñanza y aprendizaje. También se tendrán en cuenta la evolución del grupo, la incorporación de nuevos alumnos y determinados acontecimientos especiales que afecten al centro y a las familias.
- Por último, será al final del proceso, tras la aplicación real de la programación, cuando el profesor tendrá una perspectiva más amplia que se completará con los resultados de la evaluación del aprendizaje del alumnado y será una referencia importante para realizar los ajustes oportunos.

La conjunción de los tres momentos genera información fiable y válida suficiente para emitir juicios de valor que den soporte a la función formativa de la evaluación y permitan reconducir, tomar decisiones y mejorar las programaciones, sus procesos de aplicación y los resultados de su puesta en marcha.