

---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO 4º ESO  
CURSO 2023-2024

---

Ciudad  
Educativa  
Municipal

**FUHem**  
Hipatia



Esta programación está realizada siguiendo las indicaciones del [Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre](#), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, el [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#), por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO)

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. Por ello, la materia de Economía y Emprendimiento integra, por un lado, una formación económica y financiera y, por otro, una visión que 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. De este modo, se genera valor para los demás, se innova y se contribuye a mejorar el bienestar personal, social y cultural.

La finalidad educativa de la materia de Economía y Emprendimiento 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 nuevos conocimientos. En este sentido, esta materia contribuye a que el alumnado adquiera los 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 de su calidad de vida, del progreso y de su bienestar social.

Economía y Emprendimiento está planteada como materia de opción en cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria y persigue dos objetivos: que el alumnado cuente con una educación económica y financiera para desenvolverse, asumir riesgos de manera responsable en su vida cotidiana y gestionar y llevar a la acción de manera viable proyectos, así como que busque soluciones innovadoras y valiosas para afrontar los retos propuestos, a través de estrategias de gestión del conocimiento, del autoconocimiento y de la cooperación con los demás.

Los contenidos de la materia se organizan en cuatro bloques. El primero se relaciona con el análisis y desarrollo del perfil de la persona emprendedora haciendo hincapié en el conocimiento de uno mismo, el desarrollo de habilidades personales y sociales y de estrategias de gestión para hacer frente a entornos cambiantes e inciertos en los que emprender. El segundo se liga al análisis de los distintos ámbitos económico, empresarial, social, ambiental, cultural y artístico, así como al desarrollo de estrategias de exploración de los mismos que permita al alumnado identificar necesidades y buscar las oportunidades que surjan en ellos, haciéndolo consciente de que el entorno va a condicionar la realización de sus proyectos personales y profesionales. El tercero se vincula con la captación y gestión de recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales como elementos necesarios para que un proyecto se lleve a la realidad. De este modo, se abordan cuestiones como las fuentes de financiación,

los recursos financieros y la formación y funcionamiento ágil de los equipos de trabajo. El cuarto y último bloque trata de dar a conocer el método de realización de un proyecto emprendedor desde la fase de ideación hasta las de ejecución y validación del prototipo final. En este proceso el alumnado se familiarizará en el aula con las metodologías ágiles que podría utilizar a la hora de realizar su propio proyecto innovador.

Finalmente, indicar que el enfoque de esta materia debe abordarse desde una perspectiva teórico-práctica, y que debe contribuir a la formación integral del alumnado, que ha de ser capaz de identificar en el desarrollo de un proyecto emprendedor cada una de sus diferentes fases. El alumnado ideará, gestionará recursos, desarrollará prototipos, participará en la validación iterativa de los mismos y tomará decisiones en un ambiente flexible y abierto que le permita desplegar sus aptitudes y potenciar sus destrezas y actitudes emprendedoras trabajando tanto individualmente como en equipo. A modo de orientación metodológica al docente, se propone como ejemplo de actividad educativa que el alumnado realice un estudio comparativo en el que se calcule la huella de carbono asociada a una lista de la compra determinada, comparando críticamente el efecto de adquirir productos locales frente a productos importados, en un comercio de proximidad frente a una gran superficie, o el empleo de una empresa de reparto a domicilio frente a realizar la compra personalmente. En paralelo, el alumnado deberá analizar los costes asociados a cada una de estas alternativas, extrayendo conclusiones relativas al consumo responsable. Los resultados, que podrán realizarse en diferentes equipos de trabajo a los que se asignara un contexto concreto para la adquisición de la lista de la compra prefijada, se presentarán al resto del alumnado empleando los recursos informáticos disponibles en el aula y serán objeto de una discusión posterior.

## Objetivos generales de la etapa

---

En Educación Secundaria Obligatoria contribuirá, a desarrollar en los alumnos/as, las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## Contribución de LA ASIGNATURA al desarrollo de las competencias básicas

---

- **Competencias Clave:**

Las competencias clave son un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que los estudiantes tienen que adquirir y aplicar en las actividades diarias de clase. Se trata, en esencia, de que sean “competentes”, es decir, no vale con que memoricen un libro de texto, algoritmos, definiciones y que las describan en un examen. Se trata de que adquieran unos conocimientos, unas maneras de actuar y una actitud adecuada en cada situación y contexto.

Las competencias clave que se recogen en el **Perfil de salida** son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada **Recomendación del Consejo de la Unión Europea**. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la **LOE** y con el contexto escolar.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas en la Educación Secundaria Obligatoria está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida. Son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

La transversalidad es una condición inherente al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única área, ámbito o materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

#### *Descriptorios operativos de las competencias clave en la enseñanza básica*

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptorios operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

Los descriptorios operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de cada etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada área, ámbito o materia. Esta vinculación entre descriptorios operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen también en el Perfil los descriptorios operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Primaria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre las dos etapas que componen la enseñanza obligatoria.

#### *Competencia en comunicación lingüística (CCL)*

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales,

escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

### *Descriptores operativos*

#### *Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...*

*CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.*

*CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.*

*CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y respetuoso con la propiedad intelectual.*

*CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.*

*CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.*

### *Competencia plurilingüe (CP)*

*La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos*



*STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica del alcance y las limitaciones de la ciencia.*

*STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.*

*STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de los procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.*

*STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.*

#### *Competencia digital (CD)*

*La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.*

*Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.*

#### *Descriptorios operativos*

*Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...*

*CD1. Realiza búsquedas de internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.*

*CD2. Gestiona y utiliza su espacio personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes*





*CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.*

*CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.*

### *Competencia ciudadana (CC)*

*La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática, fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030*

### *Descriptor operativos*

*Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...*

*CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demuestra respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.*

*CC2. Analiza y asume fundamentamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.*

*CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.*

*CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y socialmente responsable.*

### *Competencia emprendedora (CE)*

*La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para las personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades;*

entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información relevante y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

#### Descriptores operativos

*Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...*

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que pueden suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de conocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender

#### Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa y cultural y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

#### Descriptores operativos

*Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...*

*CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valoración, así como el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.*

*CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.*

*CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática y colaborativa.*

*CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.*

- **Competencias específicas:**

- 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.**

El autoconocimiento permite al alumnado indagar en sus aspiraciones, necesidades y deseos, descubrir sus aptitudes 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 recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CPSAA1, CCI, 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 los rasgos característicos y las 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 recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCLI, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CCI, 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 medio 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, 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. 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 recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3, 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 de 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 recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: STEM3, 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, las validen o las descarten con rapidez y tomen decisiones sobre las soluciones que finalmente se elijan para afrontar los retos propuestos.

Por otro lado, también es necesario que el alumnado adquiera 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 recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CCI, 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 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 son favorables.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCI, 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 cuales 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 recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2, CE3.

## Saberes Básicos

---

### A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad.

#### a. El perfil de la persona emprendedora

- Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia.

#### b. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.

#### c. Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o Design thinking y otras metodologías de innovación ágil.

#### d. Comunicación asertiva y escucha activa, motivación, negociación y liderazgo de grupos y personas, trabajo en equipo y resolución de conflictos . Habilidades sociales.

- Identificación del error y la validación como oportunidades para aprender.

#### e. Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes.

#### f. Diferentes perfiles del emprendedor: técnico, comercial, especialista y directivo, entre otros.

### B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.

#### a. La perspectiva económica del entorno.

- Qué es la economía y cuál es su papel en la sociedad actual. Aproximación a los diferentes modelos económicos.
- 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, reducción de la pobreza y desigualdades.

**b. El entorno económico empresarial:**

- Los agentes económicos y el flujo circular de la renta.
- El sistema financiero: instrumentos, instituciones y mercados.
- El funcionamiento de los mercados financieros. Mercados regulados y no regulados.
- El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. La red logística: proveedores, clientes, sistemas de producción y comercialización. La competencia.
- La empresa y su responsabilidad social.
- Tipos de empresa según su forma jurídica, su tamaño, su capital, su actividad y sector económico.
- Las fuentes de financiación personales y empresariales. Obligaciones fiscales de las mismas. El valor del dinero en el tiempo.
- La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.
- El papel del Estado. Financiación.

**c. El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica:**

- La economía colaborativa: concepto y regulación. Ejemplos de empresas que funcionan apoyándose en ella.
- Análisis crítico de los pros y contras de este modelo de negocio.
- En qué consiste 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.

**d. Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia. Análisis de las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades (DAFO). Ventaja competitiva.**

**e. La visión emprendedora**

**C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.**

- Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras.**
- La cultura emprendedora.**
- Funciones de la empresa. Definición de objetivos empresariales. El plan de empresa.**
- Los equipos en las empresas y organizaciones:**
  - Estrategias ágiles de trabajo en equipo.
  - Selección, formación y funcionamiento de equipos de trabajo.
- Las finanzas personales y del proyecto emprendedor:**
  - El dinero: necesidades económicas en las diferentes etapas de la vida.

- Control y gestión del dinero. La primera cuenta bancaria. Tipos de interés: simple o compuesto. Diferencias entre una tarjeta de crédito y una de débito.
- Amortización de un préstamo personal, de un préstamo hipotecario y de una línea de crédito.
- Fuentes y control de ingresos y gastos. El presupuesto.
- Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero.
- Inversiones financieras.
- El endeudamiento.
- Fuentes de financiación y captación de recursos financieros.
- La gestión del riesgo financiero y los seguros.
- Planes de pensiones.

**D. La realización del proyecto emprendedor.**

- a. El reto o desafío como objetivo.**
- b. Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Fases y tiempos en los planes de producción, comercialización, distribución y marketing y plan económico-financiero, entre otros. Del reto al prototipo.**
- c. Desarrollo ágil de producto.**
- d. Técnicas y herramientas de prototipado rápido.**
- e. Estudio y análisis de necesidades y oportunidades del entorno. Métodos de análisis de la competencia.**
- f. Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión. Análisis de impactos.**
- g. Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.**
- h. El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios.**
- i. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.**
- j. Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.**
- k. La promoción del producto final. Intercambio creativo. Principios básicos del marketing y publicidad.**

## Situaciones de Aprendizaje

---

Tal y como establece el currículo “la adquisición y el desarrollo de las Competencias Clave del Perfil de Salida del alumnado al término de la enseñanza básica que se concreta en las competencias específicas de cada materia o ámbito de la etapa se verán favorecidos de metodologías didácticas que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje, para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que partiendo de los centros de interés de los alumnos y las alumnas les permitan conseguir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y

experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa reforzando la autoestima la autonomía la reflexión crítica y la responsabilidad.”

“Para que la adquisición de las competencias sea efectiva dichas situaciones deben de estar bien contextualizada y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad asimismo deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido con contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que alineado con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.”

Una Situación de Aprendizaje consiste en un conjunto de tareas y actividades interrelacionadas y orientadas a que el alumnado alcance ciertos propósitos educativos en un lapso de tiempo y en un contexto específicos.

Se trata de una metodología de contextualización del aprendizaje a través de la cual el alumnado puede construir sus propias habilidades y saberes realizando una serie de acciones educativas relacionadas con problemas o realidades del mundo actual, situaciones de la vida cotidiana e inquietudes del alumnado.

### **Situación de Aprendizaje Finanzas personales inversión y otros productos**

#### **Objetivos:**

- Comprender la importancia de la formación económica y financiera
- Aprender la importancia de la seguridad en las inversiones
- Familiarizar al alumnado con los diferentes productos de inversión
- Conocer las opciones del mercado de forma crítica
- Realizar búsquedas en internet atendiendo a criterios de calidad y reconocer qué fuentes son fiables
- Utilizar herramientas tecnológicas (CANVA, Power Point) de forma original y creativa.

#### **Metodología:**

- General: Después de estudiar varios productos financieros y el funcionamiento de la Bolsa de valores, el alumnado investigará en equipos cómo fluctúan esos valores bursátiles.
- Metodología según sesiones: En la primera sesión, la metodología consistirá en que investiguen en clase formando grupos diferentes productos financieros, entre otras, distintas cuentas bancarias y los diferentes incentivos que ofrecen para su contratación. Se batirá a mano alzada en la clase sobre estas diferencias que vayan encontrando. En otra sesión, se proyectará la Bolsa de valores en tiempo real, para aprender cómo fluctúan los valores. A partir de esa información, crearán una tabla en la que realizarán una supuesta compra de acciones incluyendo y anotando el valor de compra, la fecha de compra, el nombre de la empresa, el número de acciones. En otra sesión, se les

pedirá que realicen la hipotética venta de esos valores que registraron en la tabla. La venta la realizará todo el grupo el mismo día, con el fin de que vean si han ganado o perdido con esa inversión ficticia y los riesgos de invertir en Bolsa.

**Producto final:**

- Finalmente, el alumnado debatirá en clase sobre la experiencia valorando la seguridad de ésta, qué hubiera sucedido si hubiera sido dinero real y se producen pérdidas y el conocimiento de los riesgos que todo ello entraña.

---

## Criterios de evaluación

### 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.
- 1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.
- 1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.

### Competencia específica 2.

- 2.1. Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, 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.
- 2.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, de motivación, de liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.
- 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 forma colectiva.

### 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.
- 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.

- 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.

#### **Competencia específica 4.**

- 4.1. Poner en marcha un proyecto que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.
- 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.
- 4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.

#### **Competencia específica 5.**

- 5.1. Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y a objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adecuadas a cada situación comunicativa.
- 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.

#### **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. Entender correctamente la economía del comportamiento y su impacto en las decisiones económicas.
- 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 y a los diferentes contextos financieros entendiendo sus riesgos, considerando correctamente el problema de la valoración temporal del dinero.
- 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, conociendo cómo construir un presupuesto de ingresos y gastos y su plasmación en un plan de negocios.
- 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.

### 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.
- 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.
- 7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.

### Instrumentos para la evaluación

---

La evaluación del/la alumno/a estará sujeta a los criterios de evaluación establecidos en la programación y se realizará con técnicas e instrumentos de evaluación variados, ajustados a las actividades y situaciones de aprendizaje de cada uno de los 3 periodos de evaluación. La calificación de cada periodo se obtendrá de la suma de los porcentajes asignados a cada una de esas técnicas de evaluación y se distribuyen de la siguiente forma:

**60%** de la nota corresponde a la calificación de pruebas escritas, orales, o digitales de la evaluación. Dicha prueba evaluará:

- \* La capacidad para analizar e interpretar diferentes fuentes económicas
- \* La capacidad para comprender y explicar los contenidos económicos indicados en la programación.

**40%** de la nota corresponde a la calificación de:

- \* Actividades individuales y en equipo sobre contenidos de la materia
- \* Resúmenes, esquemas y mapas conceptuales elaborados por el alumnado en su cuaderno
- \* Presentaciones con apoyo de diferentes formatos digitales.
- \* Elaboración de un glosario de términos de la materia.
- \* Exposiciones orales sobre contenidos de la materia
- \* Trabajos voluntarios de ampliación de la materia.
- \* La atención y la escucha activa de la materia.
- \* Tertulias dialógicas sobre contenidos de la materia

Otros criterios a tener en cuenta:

- En todas las pruebas (escritas, orales o digitales) se tendrá en cuenta los siguientes aspectos: capacidad expresiva y corrección, la propiedad del vocabulario, la corrección sintáctica, la puntuación, la adecuada presentación y la corrección ortográfica (cada falta tiene una penalización de 0,1 puntos, se concede 3 de crédito). Se penaliza hasta un máximo de 1 punto de calificación en la prueba.
- Si el alumno falta a alguna prueba escrita, oral o digital de cualquier evaluación, no podrá realizar la prueba, a no ser que esté justificado oficialmente.
- Cuando un estudiante intente aprobar la asignatura usando medios fraudulentos (copiar, entregar trabajos copiados, usar dispositivos digitales para acceder a información externa, entre otros) con la intención de aprobar la asignatura, módulo, materia o ámbito en lugar de demostrando sus propios conocimientos, la prueba quedará automáticamente anulada con la calificación de 0.
- Para aprobar la evaluación es necesario que el alumno cumpla con el requisito de obtener como nota mínima un 4 en la media de la calificación de las pruebas escritas, orales o digitales de la evaluación. Sólo a partir de esta nota mínima se elaborará la media ponderada entre sus calificaciones en la evaluación.
- Se realizará a lo largo del curso actividades, pruebas o trabajos escritos, orales o digitales de contenidos esenciales vistos en temas y evaluaciones anteriores permitiendo así la evaluación continua.
- La calificación final del alumnado se obtendrá de la media ponderada de las tres evaluaciones. Asimismo, se tendrá en cuenta, en caso de duda, el esfuerzo realizado y la progresión durante el curso.

**1º evaluación: 20%      2º evaluación: 30%      3ª evaluación: 50%**

La calificación final de estos alumnos se obtendrá de la media aritmética de las tres evaluaciones. Aún así, se tendrá en cuenta, en caso de duda, el esfuerzo realizado y la progresión durante el curso.

### **Atención a la diversidad**

---

Entre las medidas para atender las necesidades de estos alumnos se contemplan:

- la integración de materias por ámbitos.
- los agrupamientos flexibles y la metodología cooperativa

- los desdoblamientos de grupos,
- medidas de apoyo técnico y recursos materiales,
- las adaptaciones del currículo,
- la adecuación en los procesos e instrumentos de evaluación,
- los programas de refuerzo

## ADAPTACIONES METODOLÓGICAS

Los alumnos que forman el grupo en clase son distintos, en sus motivaciones, intereses, capacidades, ambiente social, etc. Ello, unido a que tenemos como meta la formación integral del alumnado, esto es, formar al alumno en todas sus capacidades, no sólo las cognitivas. Todo esto supone para el docente la necesidad de atender a esas diferencias y ajustar a ellas la intervención educativa. Como medidas ordinarias que contemplamos en conjunto serían:

- La selección de recursos y estrategias metodológicas, el establecimiento de distintos niveles de profundización de los contenidos,
- La adaptación de materiales comunes
- La diversificación tanto de estrategias como de actividades y de instrumentos de evaluación de aprendizajes.

Así mismo se adoptarán las **medidas extraordinarias** que -consensuadas con el Departamento de Orientación y previa evaluación psicopedagógica- se hacen necesarias para garantizar la mejor atención de aquellos alumnos que presenten alguna necesidad educativa individual. Las medidas de apoyo extraordinario irán dirigidas a los alumnos que presenten dificultades de aprendizaje en los aspectos básicos e instrumentales del currículo y no hayan desarrollado convenientemente los hábitos de trabajo y estudio. Estas medidas permitirán la recuperación de los hábitos y conocimientos no adquiridos y tendrán un carácter organizativo y metodológico.

## Contribución al Plan TIC

---

Las TIC se utilizarán de forma habitual y fomentando un uso de calidad dirigido a la consecución de la competencia digital del alumnado a través de los saberes básicos de la materia.

Las principales actividades en las que se utilizan las TIC como un instrumento son:

- La búsqueda de información en páginas web.
- La elaboración de presentaciones en Power Point, Canva, Genially y otras herramientas.
- La realización de montajes de vídeo con herramientas de edición.
- El acceso a medios digitales de comunicación para tratar temas de actualidad.



- La elaboración de líneas del tiempo con herramientas digitales y tradicionales.
- Las visitas virtuales a museos y exposiciones relacionadas con la asignatura.
- La plataforma Moodle se utilizará como herramienta principal para la realización de cuestionarios en clase y en casa. Además, se empleará como banco de recursos (presentaciones, vídeos), con el objetivo de ayudar al alumnado al trabajo y estudio de la asignatura.
- Por último, se hará uso del correo electrónico como vía de comunicación con el alumnado cuando se considere oportuno.

### **Contribución al Plan de fomento y desarrollo de la lectura**

---

Como parte del plan de fomento a la lectura incluimos la lectura de artículos económicos de prensa actual relacionados con los contenidos de la asignatura y con el nivel académico.

Además del fomento de la lectura, se persigue conseguir otros objetivos ~~según~~ de la asignatura:

- Interés por conocer e interpretar con sentido crítico los fundamentos económicos.
- Conocer y comprender los rasgos peculiares de Economía y del emprendimiento.
- Formular juicios personales acerca de problemas y situaciones económicas y financieras de la actualidad, así como sobre la actividad emprendedora.
- Aprender a argumentar con precisión y rigor, así como, aceptar la discrepancia y los puntos de vista distintos como vía de enriquecimiento personal (por ejemplo, a partir de debates o tertulias dialógicas).

Cada curso proponemos lecturas relacionadas con la materia, y se prepara al alumnado para realizar debates, cuestionarios, trabajos a partir de una lectura comprensiva y crítica previa.

### **Actividades complementarias y extraescolares**

---

Si surgiese la ocasión se plantea la visita a alguna exposición que surja durante el curso que se considere de interés para el desarrollo de los contenidos del currículo.

A lo largo del curso, se realizan exposiciones orales que pueden derivar en grabación, complementaria y voluntaria, de un podcast.

## Procedimientos de evaluación y revisión de los procesos y los resultados de las programaciones didácticas

---

La práctica diaria en el aula y los cambios que se producen cada curso exigen la evaluación y revisión anual de las programaciones didácticas.

Hay diversos aspectos que deben ser revisados periódicamente:

- La metodología empleada
- La forma de evaluación
- Las estrategias empleadas para observar el nivel de funcionamiento
- El grado de motivación para el aprendizaje
- Los mecanismos de aprendizaje y la recuperación de materias
- El grado de adquisición de los saberes básicos
- El grado de cumplimiento de la distribución temporal de los contenidos
- Los resultados obtenidos en cada materia
- La elaboración de las pruebas evaluables en función de los objetivos y las competencias
- La adecuación de los objetivos y contenidos a las características del grupo

Las reuniones del Departamento de Ciencias Sociales y Humanidades nos posibilitan evaluar el desarrollo de las programaciones, analizar los resultados en cada evaluación y revisar la consecución de los objetivos propuestos.

El departamento permite igualmente la coordinación de los profesores y profesoras que comparten materia, para tomar decisiones sobre la secuenciación de contenidos, preparación de actividades y pruebas de evaluación, cambios a realizar en la propia programación, etc.

La evaluación se podrá realizar puntualmente, al final de cada trimestre o bien a final del curso. En este último caso coincide además con la elaboración de la memoria final, que incluye la revisión de la programación, metodologías y tareas llevadas a cabo en el Departamento. El resultado de esta revisión y de lo acordado a lo largo del curso serán las propuestas de mejora que se incluirán en dicha memoria y que servirán de base para la introducción de las modificaciones en esta programación que se consideren pertinentes.