

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

4º DE ESO - ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO (COPIA)

Economía y Emprendimiento - 4º de ESO

I.E.S. Práxedes Mateo Sagasta (26001560) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 11-09-2025

Finalización aproximada: 19-06-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

Isabel Ausejo García

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Javier Fudio Marín
- Alberto Abad Benito
- Isabel Ausejo García

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El sistema educativo debe dar respuesta a la diversidad del alumnado desde los principios de normalización, compensación, igualdad, equidad e integración. Se plantearán diferentes propuestas que favorezcan la adaptación de la programación a los intereses, capacidades y motivaciones de estos alumnos respetando un trabajo común de base que permita la consecución de las competencias y adquirir los saberes básicos de la materia.

A los alumnos que presenten dificultades de aprendizaje se hará un seguimiento para verificar si van asimilando los saberes y explicaciones mediante preguntas orales y comentarios individuales, se tratará de ponerles en agrupamiento con compañeros que les apoyen, se supervisará la realización de actividades en el aula y se les podrán proporcionar actividades resueltas y materiales de apoyo (vídeos explicativos, diapositivas).

Para los alumnos en los que se observe un especial interés en la asignatura y estén más avanzados en la materia se propondrán actividades de ampliación (visionado de documentales, programas, lecturas de libros o noticias).

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

No hay alumnos con la asignatura pendiente.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
Economía y emprendimiento 4º ESO Mc Graw Hill	978-84-486-3784-2
Anxo Penalonga Sweers y Abelardo Fernández Bagües	

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
	01/10/2025	29/05/2026
Se podrán realizar visitas a empresas, centros de producción, instituciones financieras, organismos públicos y museos. Posibilidad de que expertos en materia económica, financiera o sostenibilidad den una charla.		

OBSERVACIONES GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN

METODOLOGÍA QUE SE SEGUIRÁ EN TODAS LA UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

La metodología utilizada en clase se inspira en procesos de enseñanza-aprendizaje donde el profesorado actúa como un

guía y el alumno es el protagonista de su aprendizaje, para ello es fundamental su participación, interacción, investigar y reflexionar sobre los saberes y contenidos planteados. Además, el alumnado tiene que ser consciente de que en 4ºESO deben de realizar un trabajo autónomo a la hora de estudiar y preparar la asignatura siguiendo las pautas y consejos del profesor.

La metodología favorecerá el trabajo individual y cooperativo, el pensamiento autónomo, la aplicación de lo aprendido a situaciones cotidianas que conecten directamente con los intereses del alumnado y motiven un aprendizaje significativo. Ocasionalmente utilizaremos las tecnologías de la información y mostraremos su potencial como herramienta para realizar gestiones básicas en el mundo financiero y bancario así como los riesgos a los que nos exponemos cuando realizamos operaciones financieras a través de internet.

Las estrategias metodológicas serán variadas. Se utilizará la exposición del profesor de conceptos básicos, la exposición de diapositivas, la resolución de actividades en la pizarra y en las diapositivas, se analizarán cuestiones en voz alta donde se podrá participar aportando soluciones, perspectivas, se generarán pequeños debates sobre temas incluidos en el temario la viabilidad del sistema de las pensiones, el pago de los impuestos, la brecha de género, el consumismo, etc.

Se propondrá trabajar de manera cooperativa en pequeñas investigaciones y presentaciones en las que el alumnado deberá buscar y analizar noticias, información en webs institucionales y resolver casos prácticos (asesores financieros, planificación presupuestaria, etc.). Además, habrá pruebas competenciales donde se pedirán relacionar los conceptos más teóricos con la resolución de problemas económicos. Si es posible se hará aprendizaje por descubrimiento visitando mercados o unidades de producción de la región. Por último, se llevará una supervisión del trabajo diario, tareas individuales en el cuaderno, la realización de esquemas y mapas conceptuales o cuestionarios tipo test. Es muy importante trabajar el cuaderno ya que supone un medio para afianzar conceptos, plasmar actividades y desarrollar habilidades de organización y limpieza que les ayuden al estudio de la materia.

Entre las actividades se harán actividades introductorias a los temas a tratar, actividades de consolidación, de profundización y repaso. En el proyecto de empresa que se desarrolla en el tercer trimestre el objetivo será relacionar varios de los temas estudiados lo que supone un reto para el estudiante a la hora de entender y aplicar la teoría económica a partir de los ejemplos del mundo real.

La superación de la materia incluye la adquisición de una serie de competencias específicas. Éstas se van a considerar superadas con las calificaciones obtenidas en los procesos de evaluación (preguntas de análisis, examen tradicional y observación sistemática). Estos procesos están vinculados a criterios de evaluación y competencias específicas. Si la media de las competencias es 5 o mayor que 5 se considera la asignatura por superada. En caso contrario, el alumno no superará la materia.

Copiar o usar el móvil durante un examen queda prohibido. Si durante la realización de una pruebas se detectan estas acciones supondrá la retirada inmediata del examen y la obtención de un cero en esa prueba y en el criterio de evaluación o competencia específica correspondiente. Si se sospecha que el alumno no es el autor de las actividades que presenta como propias para su evaluación y calificación, el profesor puede citarle para que defienda sus trabajos oralmente y penalizarlo con un cero si no comparece o no defiende su trabajo con argumentos y mostrando su conocimiento sobre la actividad.

Si se detecta un porcentaje de plagio superior al 30% en trabajos o se hace un uso indebido de materiales (por ejemplo fotos inapropiadas de otras personas, textos impertinentes o con descalificativos) a la hora de hacer presentaciones será penalizado con una bajada de la nota (dividir entre dos la nota) o incluso con un cero si se considera grave. Esta norma podrá aplicar a todos los miembros del grupo o a una única personas persona del grupo.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de compentencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Revisión del cuaderno o producto:	10,00%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	70,00%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	20,00%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Economía y Emprendimiento de 4º de ESO). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así com el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
11-09-2025	1.- La economía de las personas	9
15-10-2025	2.- Producción, renta y comercio	8
05-11-2025	3.- Planificación y salud financiera	15
15-12-2025	4.- La función de las empresas y la organización empresarial	18
11-02-2026	5.- Entorno social, ambiental y cultural	8
09-03-2026	6.- El emprendimiento y el trabajo en equipo	18
04-05-2026	7.- Creando tu negocio	12
01-06-2026	8.- La puesta en marcha del negocio	9

1.- LA ECONOMÍA DE LAS PERSONAS (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ECONOMÍA Y CIUDADANOS

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

B. EL ENTORNO COMO FUENTE DE IDEAS Y OPORTUNIDADES

La perspectiva económica del entorno. El problema económico: La escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal e incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Reflexión escrita a partir de preguntas sobre textos cortos

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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 eficaz, equitativa y sostenible.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Ejercicio sobre toma de decisiones de los agentes. Identificar los diferentes principios: coste de oportunidad, análisis marginal, costes irreversibles e incentivos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 2	6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (2)

Nombre de la actividad

Prueba competencial donde se pregunta sobre el problema económico (recursos, bienes y servicios y necesidades), el concepto de escasez económica, los objetivos y funciones de los agentes económicos, la toma de decisiones aplicando el coste de oportunidad, los costes irreversibles, los incentivos y el análisis marginal y la economía del comportamiento.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 1	6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (7)

Nombre de la actividad

Lectura de textos cortos y resolución de preguntas

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 3	6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (1)

2.- PRODUCCIÓN, RENTA Y COMERCIO (8 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

LA PRODUCCIÓN EN ECOLANDIA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

B. EL ENTORNO COMO FUENTE DE IDEAS Y OPORTUNIDADES

El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. Oferta y demanda.

D. LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO EMPRENDEDOR

La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones del consumidor.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Caso práctico: Problema de las posibilidades de producción en un país

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Análisis de noticias y frases sobre economía positiva y normativa

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 2	4.3.- Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización. (1)

Nombre de la actividad

Definir y conocer conceptos como la tecnología, producción potencial y real. Hacer diagramas del flujo circular de la renta identificando agentes y mercados. Entender la relación entre el comercio y bienestar así como la interdependencia entre países y qué significa la desigualdad económica. Análisis de los conceptos de productividad, división del trabajo y especialización. Derechos y deberes de los consumidores.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 1	4.3.- Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización. (7)

Nombre de la actividad

Caso práctico: Resolución de problemas de la FPP analizando el coste de oportunidad, la eficiencia y el crecimiento

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 3	4.3.- Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización. (2)

3.- PLANIFICACIÓN Y SALUD FINANCIERA (15 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PLANIFICANDO MI FUTURO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

B. EL ENTORNO COMO FUENTE DE IDEAS Y OPORTUNIDADES

Banco Central, bancos comerciales e intermediarios financieros. Productos financieros e inversión.

El sistema financiero. Inflación. Tipos de interés. Tipos de cambio. Banco Central, bancos comerciales e intermediarios financieros. Productos financieros e inversión.

C. RECURSOS PARA LLEVAR A CABO UN PROYECTO EMPRENDEDOR

Las finanzas de la persona emprendedora: Control y gestión de 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.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Debate/Argumentación sobre la viabilidad del sistema de pensiones en España.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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 eficaz, equitativa y sostenible.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Prueba escrita que incluirá preguntas sobre el dinero, las cuentas bancarias, medios de pago, sistema financiero, inversiones y riesgo, el endeudamiento y los seguros. También podrá incluir cuestiones sobre la viabilidad del sistema de pensiones en España.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 1	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. (7) 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 permitieran su desarrollo. (7) 6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios. (7)

Nombre de la actividad

Esquemas y mapas conceptuales sobre el sistema financiero, medios de pago, productos de inversión y endeudamiento.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 2	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. (1) 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 permitieran su desarrollo. (1) 6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios. (1)

Nombre de la actividad

Caso práctico: Elaboración de un presupuesto. Identificación y ordenación de gastos e ingresos. Priorización de gastos, ahorro y ajuste.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 3	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. (2) 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 permitieran su desarrollo. (2) 6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios. (2)

4.- LA FUNCIÓN DE LAS EMPRESAS Y LA ORGANIZACIÓN EMPRESARIAL (18 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

¿PARA QUÉ SIRVE UNA EMPRESA?

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

B. EL ENTORNO COMO FUENTE DE IDEAS Y OPORTUNIDADES

La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. El mercado de trabajo.

El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno y análisis del entorno específico o microentorno.

Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de información.

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. Funciones de la empresa. Organigramas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Póster o infografía

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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 eficaz, equitativa y sostenible.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Prueba escrita donde el alumno tendrá que demostrar su conocimiento sobre los objetivos y funciones de la empresa, ejemplos de RSC, las distintas formas jurídicas, los elementos y organización de las áreas de una empresa y los distintos recursos financieros con los que cuenta para desarrollar su actividad así como las obligaciones fiscales y sociales.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de

evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 1	3.1.- Preservar y cuidar el entorno 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. (7) 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. (7) 6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (7)

Nombre de la actividad

Resolver problemas de punto muerto

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 3	3.1.- Preservar y cuidar el entorno 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. (2) 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. (2) 6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (2)

Nombre de la actividad

Elegir una empresa e investigar su forma jurídica, objetivos, funciones, sector de actividad, organigrama, acciones de responsabilidad social, obligaciones fiscales, etc.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 2	3.1.- Preservar y cuidar el entorno 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. (1) 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. (1) 6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (1)

5.- ENTORNO SOCIAL, AMBIENTAL Y CULTURAL (8 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

NOS COMEMOS EL PLANETA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

B. EL ENTORNO COMO FUENTE DE IDEAS Y OPORTUNIDADES

La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los ODS y el desarrollo local. Agentes que apoyan la cración de proyectos emprendedores.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Presentación/podcast/vídeo sobre nuevas formas de la economía

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Prueba competencial sobre los problemas de sostenibilidad del modelo económico actual y posibles soluciones para desarrollar un modelo económico y social más sostenible.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 1	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 entorno. (7) 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. (7)

Nombre de la actividad

Investigación sobre los principales conceptos relacionados con la sostenibilidad y su aplicación real, visualización de vídeos y elaboración de un listado de medidas para mejorar la sostenibilidad, reducir la huella ecológica y/o impulsar la economía circular.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de

evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 3	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 entorno. (2) 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. (2)

Nombre de la actividad

Actividades en el cuaderno

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 2	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 entorno. (1) 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. (1)

6.- EL EMPRENDIMIENTO Y EL TRABAJO EN EQUIPO (18 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

¿QUIÉN ES QUIÉN? PERSONAS EMPRENDEDORAS

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

A. PERFIL DE LA PERSONA EMPRENDEDORA, INICIATIVA Y CREATIVIDAD

El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.

Gestión de emociones. Estrategias de gestión de incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidad para aprender.

La visión emprendedora

Comunicación, motivación y liderazgo. Habilidades sociales.

C. RECURSOS PARA LLEVAR A CABO UN PROYECTO EMPRENDEDOR

Los equipos en las empresas y las organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Entrevista a una persona emprendedora

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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 grupos de trabajo eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Prueba escrita donde se plantearán preguntas sobre el emprendimiento, los diferentes tipos y perfiles de emprendedores, el autoconocimiento y habilidades sociales para trabajar y formar equipos (comunicación, liderazgo, resolución de conflictos)

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 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. (7) 1.2.- Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (7) 1.3.- Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas. (7) 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. (7) 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. (7) 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. (7)

Nombre de la actividad

Entrevista a una persona emprendedora en la que se exponga el tipo de emprendimiento, las fortalezas y debilidades, el éxito o fracaso en sus proyectos, etc.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 2	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) 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) 1.3.- Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1)

Nombre de la actividad

Realizar un análisis de un producto o servicio: La idea, ¿qué ofreces?, la ventaja comparativa, a quién se dirige, ¿cómo se obtienen los ingresos?

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 3	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. (2) 1.2.- Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (2) 1.3.- Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas. (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. (2) 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. (2) 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. (2)

7.- CREANDO TU NEGOCIO (12 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

LA FÁBRICA DE INVENTOS

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

A. EL PERFIL DE LA PERSONA EMPRENDEDORA, INICIATIVA Y CREATIVIDAD

Creatividad, ideas y soluciones. La innovación ágil.

D. LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO EMPRENDEDOR

El reto o desafío como objetivo

Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.

Técnicas y herramientas de prototipado rápido.

Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Proyecto emprendedor I: Plan de negocio: Definir la idea de negocio, la creación de valor, el mercado al que nos dirigimos, identificar cómo generamos ingresos y qué costes tenemos. La protección de las ideas. Puede ser presentado como un modelo CANVAS

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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 tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Prueba competencial

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 1	7.1.- Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el 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) 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, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos. (7)

Nombre de la actividad

Esquema de negocio. Mediante la utilización de la herramienta CANVAS o similar los alumnos definirán la estructura básica de un modelo de negocio.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 3	7.1.- Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el 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. (2) 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, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos. (2)

Nombre de la actividad

Actividades de búsqueda de información y actividades en el cuaderno

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 2	7.1.- Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el 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. (1) 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, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos. (1)

8.- LA PUESTA EN MARCHA DEL NEGOCIO (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

TU PROYECTO EMPRENDEDOR

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

D.LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO EMPRENDEDOR

Desarrollo ágil del producto

Métodos de análisis de la competencia

Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Acciones de marketing. Estrategias de difusión.

Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realización de un proyecto emprendedor: Trabajo escrito conforme a las indicaciones/instrucciones

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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 tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Prueba competencial

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 1	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. (7) 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 llevado a cabo. (7) 7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (7)

Nombre de la actividad

Presentación de un proyecto emprendedor.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 3	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. (2) 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 llevado a cabo. (2) 7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (2)

Nombre de la actividad

Actividades del cuaderno

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 2	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. (1) 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 llevado a cabo. (1) 7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (1)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Economía y Emprendimiento implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Economía y Emprendimiento.

Competencias específicas	Peso
Economía y Emprendimiento	
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.	1
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 grupos de trabajo eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	1
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.	1
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.	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.	1
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 eficaz, equitativa y sostenible.	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 tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.	1

La calificación de Economía y Emprendimiento se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Economía y Emprendimiento =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1 + CE5 \times 1 + CE6 \times 1 + CE7 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados		Peso
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.		
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
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
1.3.- Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.		1
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 grupos de trabajo eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.		
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.		1
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.		1
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.		1
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.		
3.1.- Preservar y cuidar el entorno 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.		1
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 entorno.		1
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.		1
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.- 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.		1
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.		1
4.3.- Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.		1

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados		Peso
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.- 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.		1
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 llevado a cabo.		1
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 eficaz, equitativa y sostenible.		
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 permitieran su desarrollo.		1
6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.		1
6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios.		1
6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.		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 tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.		
7.1.- Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el 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.		1
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, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.		1
7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.		1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 7 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE7 =

$$\frac{CEV7.1 \times 1 + CEV7.2 \times 1 + CEV7.3 \times 1}{1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV7.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 7.1, en general, CEV7.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".