

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CURSO 25_26

Materia: **ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO**

Nivel: **4º ESO**

Duración: **3 HORAS SEMANALES**

Departamento: **ECONOMÍA**

Jefatura de Departamento: **CARMEN MORENO CEPAS**

Docente: **CARMEN MORENO CEPAS**





ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	01
2. MARCO NORMATIVO.....	01
3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS.....	03
4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DE ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO EN 4º DE ESO.....	07
4.1. Economía y escasez.....	10
4.2. Economía y producción.....	13
4.3. El mercado	16
4.4. La función de la empresa	18
4.5. Las finanzas personales	21
4.6. Economía social	24
4.7. El emprendimiento	27
4.8. El proyecto emprendedor.....	29
5. PROBABILIDAD ACADÉMICA PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA DE ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO.....	32
6. MEDIDAS DE ESTIMULACIÓN LECTORA.....	34
7. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN MATERIAS PENDIENTES.....	35
8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	36
9. FUENTES, MATERIAL DIDÁCTICO Y BIBLIOGRAFÍA.....	37
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	37
11. EVALUACIÓN DE LA MATERIA.....	38

1. INTRODUCCIÓN

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

En la actualidad, la Economía y las finanzas además de dar a conocer los elementos y las reglas que explican los acontecimientos económicos y las consecuencias que se derivan de las decisiones financieras, proyectan valores relacionados con, entre otros, la solidaridad entre personas, la importancia de la sostenibilidad, o la gestión de los recursos y de la desigualdad. En este sentido, juega un papel importante la presencia de la persona emprendedora que integra, por un lado, una formación económica y financiera y, por otro, una visión que la anima a buscar oportunidades e ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas en el entorno, desarrollando estrategias para llevar esas ideas a la acción. Así, genera valor para los demás, innova y contribuye a mejorar el bienestar personal, social y cultural.

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

2. MARCO NORMATIVO

La presente Programación Didáctica de la materia de Economía y Emprendimiento de 4º ESO se fundamenta y desarrolla en base a las siguientes normativas, que establecen el currículo, la ordenación y evaluación de esta etapa educativa:

- **Nivel nacional:**

Norma	Descripción	Aplicación a Economía
Ley Orgánica 3/1982 , de 9 de junio, de Estatuto de Autonomía de La Rioja.	En su artículo 10 se indica que corresponde a la Comunidad Autónoma de La Rioja la competencia de desarrollo legislativo y ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 27 de la Constitución.	En su artículo 10 se indica que corresponde a la Comunidad Autónoma de La Rioja la competencia de desarrollo legislativo y ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 27 de la Constitución.
Ley Orgánica 37/2020 (LOMLOE) , de 29 de diciembre, por la que se	Ley que establece la ordenación general y el currículo del sistema educativo español.	Fija los principios generales de bachillerato, la evaluación por

modifica la Ley Orgánica 2/2006 (LOE).		competencias clave y el perfil de salida del alumnado.
Real Decreto 217/2022 , de 29 de marzo.	Establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.	Determina las competencias específicas y los criterios de evaluación mínimos de la materia de Economía y Emprendimiento, así como los saberes esenciales del currículo.

- **Nivel autonómico:**

Norma	Descripción	Aplicación a FOPP
Decreto 42/2022 , de 13 de julio.	Establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, evaluación, promoción y titulación en la Comunidad Autónoma de La Rioja.	Adapta el currículo mínimo estatal, definiendo los saberes, criterios de evaluación y competencias específicas de Economía y Emprendimiento que se aplicarán en los centros educativos de La Rioja.
Decreto 30/2025 , de 1 de julio, por el que se modifican el Decreto 42/2022, de 13 de julio	Establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, evaluación, promoción y titulación en la Comunidad Autónoma de La Rioja.	Adapta el currículo mínimo estatal, definiendo los saberes, criterios de evaluación y competencias específicas de Economía y Emprendimiento que se aplicarán en los centros educativos de La Rioja.
Resolución 29/2025 , de 29 de mayo, de la Dirección General de Innovación y Ordenación Educativa.	Aprueba las instrucciones que regulan la organización y el funcionamiento de los centros educativos que imparten enseñanzas de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de La Rioja, durante el curso 2025/2026.	-

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS

El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos que concretan el desarrollo competencial esperado conforme establece el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica. Asimismo, se diseña con la vista puesta en los objetivos fijados para la etapa de Enseñanza Secundaria Obligatoria contribuyendo a desarrollar en el alumnado «el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación y el sentido crítico, la iniciativa personal, y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades».

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

El autoconocimiento permite a la persona indagar en sus aspiraciones, necesidades y deseos personales, descubrir sus aptitudes, distinguir sus inteligencias 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 adaptación a distintos entornos y comprender la importancia de desarrollar el hábito de actuar con creatividad, tanto individual como colectivamente, mediante el entrenamiento de la capacidad creadora aplicándola en diferentes escenarios para lograr avances personales, sociales, culturales, artísticos y económicos de valor.

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

Competencia específica 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.

Reconocer y valorar rasgos característicos y cualidades personales propias y de los demás resulta indispensable para afrontar con éxito un proyecto. Una correcta identificación de las potencialidades de las personas permite la constitución de un equipo de trabajo equilibrado, eficaz, cooperativo, motivado y responsable, que compense las debilidades y potencie las fortalezas de unos y otros, adecuándose así a las necesidades del proyecto que se pretende

abordar. Se requiere la puesta en marcha de diferentes estrategias para constituir los equipos de trabajo, definiendo objetivos, normas, roles y responsabilidades de manera equitativa y favoreciendo la diversidad entre sus integrantes. Así se consiguen equipos multidimensionales, inclusivos, capaces de generar, a través del diálogo, una inteligencia colectiva que les permita funcionar con autonomía y contribuir a la innovación ágil.

Un correcto desarrollo y uso de las habilidades sociales como la empatía, la asertividad, la negociación, el liderazgo y el respeto hacia los intereses, elecciones e ideas de los demás, así como el conocimiento de distintas lenguas y uso de habilidades de comunicación, facilita una visión compartida entre los miembros del equipo, la creación de 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 entre hombres y mujeres.

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

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

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

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

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

Competencia específica 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 entorno 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. De igual modo, impregna también la protección de las ideas y soluciones, lo que requiere de un conocimiento específico para garantizar el respeto a las creaciones de los demás y los derechos sobre las ideas y soluciones propias.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CE1, CE2.

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

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

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

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

Competencia específica 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.

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. El primero alude al problema económico que condiciona la toma de decisiones de las personas en función del grado de escasez percibido para cubrir las necesidades individuales y colectivas. De ello se deriva la importancia de saber interpretar indicadores y aprender a encontrar tendencias en los mercados y en la propia sociedad desde un punto de vista económico. El segundo se refiere a la necesidad de adquirir una educación financiera que aporte los conocimientos necesarios para guiar las decisiones personales de manera responsable y ayude en la obtención de recursos para emprender. El tercero es relativo al análisis del entorno económico y social desde un punto de vista tanto macroeconómico como microeconómico. Esta comprensión es el punto de partida para detectar necesidades no cubiertas y generar ideas innovadoras que den solución a los retos actuales, de manera eficaz, equitativa y sostenible.

Y, por último, la puesta en marcha de un proyecto emprendedor implica situarlo dentro de su contexto económico que, en gran parte, va a determinar su viabilidad, para prever si el entorno y el sector objeto de la iniciativa concreta es favorable.

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

Competencia específica 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.

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 entorno al que va dirigido.

Este prototipo final es el resultado de un proceso constructivo que se lleva a cabo de manera cooperativa e implica el paso por distintas fases que han de ser evaluadas de manera continua con una actitud crítica y ética. Así, en el proceso creativo de ideación se plantean hipótesis de solución que deben transformarse en aprendizajes validados. Para ello se recurre a la construcción de prototipos como representación tangible de la solución o de la parte de la solución que queremos validar. Tras la elección del prototipo que recoge la solución innovadora, se diseña, gestiona y ejecuta el proyecto, para lo cual es necesario conocer y saber elegir las estrategias de gestión de los recursos, el modelo organizativo o de negocio, el plan de ejecución, así como las técnicas y herramientas de prototipado. Es necesario aprender a tomar decisiones adecuadas y con progresiva autonomía, para llevar a cabo el proyecto de forma viable y sostenible, considerando que lo verdaderamente importante es el aprendizaje validado.

Para evaluar y testar prototipos ya generados es fundamental conocer metodologías, técnicas y herramientas de modo que se produzca el desarrollo ágil, iterativo e incremental del prototipo final. Esto exige programar periodos de trabajo cortos en los que se puedan comprobar los aprendizajes experimentados y validados y ofrecer soluciones óptimas y sostenibles en entornos cambiantes.

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

4. 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 competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación se imparten en clase mediante 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:

Proceso de evaluación 1: Pruebas *	33,33%
Proceso de evaluación 2: Cuaderno	33,33%

Proceso de evaluación 3: Producto
33,34%

**En las pruebas de evaluación, cada falta cometida por el alumno restará un 0,1 sobre la nota total de dicha prueba, hasta un máximo de 1 punto*

En este apartado, también se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades, así como el número de sesiones que, se estiman, serán necesarias para impartir la docencia correspondiente.

COMIENZO APROX.	NOMBRE DE LA UP	Nº SESIONES
Septiembre 2025	1. Economía y escasez	9
Octubre 2025	2. Economía y producción	8
Diciembre 2025	3. El mercado	10
Enero 2026	4. La función de la empresa	8
Marzo 2026	5. Las finanzas personales	12
Mayo 2026	6. Economía social	8
Primer trimestre	7. El emprendimiento	12
Segundo y tercer trimestre	8. El proyecto emprendedor	16

- Conexión con otras materias:

La asignatura de Economía en 1º de Bachillerato posee una naturaleza intrínsecamente interdisciplinar, sirviendo como un eje que se nutre y, a su vez, enriquece a otras disciplinas del currículo. Establecer estas conexiones no solo refuerza el aprendizaje de conceptos económicos, sino que también dota al alumnado de una visión más completa y aplicable del conocimiento.

ÁREA DE CONEXIÓN	CONTENIDO ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	APORTACIÓN MATEMÁTICA
Finanzas Personales	Gestión de presupuestos, ahorro, inversión básica, tasas de interés, cálculo de préstamos.	Aplicación de cálculos porcentuales (intereses simples y compuestos), representación gráfica de datos económicos y financieros, y uso de hojas de cálculo como herramienta de simulación financiera.
Análisis de Mercados	Interpretación de variables económicas, índices de precios, equilibrio de mercado (oferta y demanda).	El estudio de funciones y la representación de gráficos para modelar el comportamiento de la oferta y la demanda y determinar el punto de equilibrio.
Viabilidad de Proyectos	Estimación de costes, cálculo de beneficios, análisis de la	Uso de ecuaciones y sistemas sencillos para realizar previsiones y modelar la

	rentabilidad de una idea emprendedora.	estructura financiera básica de un proyecto.
--	--	--

ÁREA DE CONEXIÓN	CONTENIDO ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	APORTACIÓN HISTORIA Y GEOGRAFÍA
Contexto Económico Global	Agentes económicos, flujo circular de la renta, globalización, bienestar y desigualdades económicas.	Proporciona la base histórica para entender el origen de los sistemas económicos (capitalismo, socialismo), los procesos de industrialización y las crisis económicas del siglo XX, que han condicionado la economía actual.
Economía y Territorio	El entorno empresarial, sectores productivos, impacto de la actividad económica en el desarrollo local.	El análisis geográfico (Geografía Humana) ayuda a comprender la localización de la actividad económica, los recursos disponibles en un territorio, las desigualdades regionales y el impacto ambiental de los diferentes sectores productivos.
Ciudadanía Activa	Consumo responsable, ética, comercio justo y sus implicaciones sociales.	El estudio de la ciudadanía y los derechos sociales fundamenta la reflexión crítica sobre el papel de la economía en la sociedad y la lucha contra las desigualdades.

ÁREA DE CONEXIÓN	CONTENIDO ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	APORTACIÓN LENGUA Y LITERATURA
Comunicación y Marketing	Diseño y comunicación de la propuesta de valor, presentaciones de proyectos (pitch), comunicación persuasiva.	Proporciona las herramientas de expresión oral y escrita (cohesión, coherencia, registro adecuado) para la redacción de informes, planes de negocio básicos y la presentación eficaz de ideas emprendedoras.
Búsqueda y Tratamiento de Información	Investigación de mercados, análisis del entorno, identificación de oportunidades.	Desarrolla las destrezas lectoras y la comprensión de textos especializados (económicos, legales básicos), así como la capacidad de resumir, sintetizar y citar fuentes de manera rigurosa.

ÁREA DE CONEXIÓN	CONTENIDO ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	APORTACIÓN DIGITALIZACIÓN
Emprendimiento Digital	El impacto de la digitalización, la Industria 4.0, el uso de	Facilita el manejo de herramientas digitales (diseño web básico, redes sociales, plataformas de e-commerce)

	las TIC en la creación de empresas.	necesarias para la conceptualización y desarrollo de un modelo de negocio digital.
Gestión de Recursos	Organización de la información, brainstorming digital, trabajo colaborativo en la nube.	porta la competencia digital necesaria para la gestión de proyectos y el uso de metodologías ágiles (Design Thinking, Lienzo Canvas), que a menudo se desarrollan en entornos digitales compartidos.

4.1. ECONOMÍA Y ESCASEZ

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Descripción /Pregunta de reto:

Los seres humanos no somos autosuficientes, sino que tenemos necesidades que atendemos con medios o recursos escasos en relación con nuestros deseos. En consecuencia, y como tenemos que administrarnos, tenemos que medir nuestras decisiones de consumo y producción. Familias y empresas se complementan y organizan a través de los mercados para tratar de optimizar las decisiones, pero no es fácil.

Tomar decisiones significa renunciar. No se puede elegir sin perder algo. Pero, además, lo hacemos en un contexto de incertidumbre en el que muchas veces no estamos seguros de lo que hacemos y, a menudo, actuamos de forma altruista en favor del interés general.

La cuestión es que la economía es tan compleja como los millones de elementos que influyen en nuestras vidas sin nosotros saberlo. De manera que, para comprenderla, nos ayudamos de modelos simplificados que estudian cada parte de la realidad económica para, luego, afrontar el estudio de su conjunto.

PROBLEMA INICIAL

¿Las personas somos o no racionales?

- Saberes básicos:
 - o Bloque B: 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.

- Producto final:

PRODUCTO FINAL	
¿Las personas somos o no racionales?	Agrupación: por parejas. - Análisis de la economía conductual: los sesgos cognitivos. - El alumnado, por parejas, deberá elaborar una píldora formativa sobre un sesgo elegido. - La píldora se compartirá con el resto del grupo a través de un muro compartido de la herramienta didáctica Padlet.

- Metodología:

ABproblemas/reto	Aprendizaje basado en juegos
Aprendizaje por indagación	Expositiva

- Actividades:

- Actividades de iniciación en las que se busca que los alumnos sepan qué aprenderán en la UP, despertando el interés en ellos y conocer sus conocimientos previos: lectura científica introductoria, lluvias de ideas y preguntas claves.
- Actividades de consolidación en las que el alumnado puede sacar las conclusiones principales de los saberes, facilitando la reestructuración de las ideas del alumno.
- Actividades de refuerzo dirigidas a atender a la diversidad y al alumnado que tiene dificultades para alcanzar los objetivos previstos, con el fin de superarlos.
- Actividades de proyecto (producto final) en las que el alumno deberá desarrollar un proyecto que integre los saberes trabajados, de manera individual.

- Actividades de análisis y de gestión de la información que le permita al alumno acceder a la información y aprender a distinguir diferentes fuentes.
- Actividades de evaluación para profundizar el aprendizaje de los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo.

- Competencias específicas:

ESPECÍFICAS	PERFIL DE SALIDA COMPETENCIAL	
CE 4	STEM3 CD2	CE1 CE2

- Criterios de Evaluación y Procedimiento de Evaluación:

TIPO	NOMBRE	CRITERIOS EVALUADOS
Proceso de evaluación 1: Pruebas	- Actividades de evaluación	CE 4.1. 1,19% CE 4.2. 1,19% CE 4.3. 1,19%
Proceso de evaluación 2: Cuaderno	- Actividades de iniciación. - - Actividades de consolidación. - - Actividades de refuerzo.	CE 4.1. 1,19% CE 4.2. 1,19% CE 4.3. 1,19%

4.2. ECONOMÍA Y PRODUCCIÓN

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Descripción /Pregunta de reto:

Los responsables de elegir somos las personas a través de millones de decisiones diarias. Podemos identificar tres grupos de decisores o agentes económicos: las familias, las empresas y el sector público.

En la inmensa mayoría de los países, familias, empresas y sector público se relacionan a través de los mercados, lugares predeterminados donde compradores y vendedores se ponen de acuerdo. En atención a lo que se intercambia, existen dos grandes tipos de mercados complementarios entre sí: el mercado de bienes y servicios y el mercado de los factores de producción. Entre ambos fluye la renta o el dinero de forma circular.

Consumo y producción son las decisiones básicas en toda economía y reciben el nombre de actividades económicas. Para producir, todos los países poseen dotaciones de recursos productivos que combinan para producir los bienes y servicios que necesitan. No producen ni tanto ni todo lo que quisieran porque, al igual que las personas, han de elegir lo que más les interesa y renunciar a las opciones no elegidas.

La frontera de posibilidades de producción expresa todas las combinaciones de bienes y servicios que los países pueden producir en un momento dado. Pero, si se mejoran las dotaciones de recursos o la forma de combinarlos, los países podrán producir más y mejorar sus posibilidades de crecimiento.

PROBLEMA INICIAL

¿Cuáles son tus posibilidades de producción como estudiante?

- Saberes básicos:
 - o Bloque B: El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta.
- Producto final:

PRODUCTO FINAL

¿Cuáles son tus posibilidades de producción como estudiante?	Agrupación: individual - El alumno debe analizar construir el conjunto de posibilidades de producción de sus horas de estudio. Su "producción" son tus notas medias en
--	---

	dos grandes grupos de asignaturas que compiten por tu tiempo limitado: ○ Eje Y: Asignaturas de Esfuerzo Alto (A.E.A.) (Ej. Matemáticas, Física y Química, o un idioma complejo). ○ Eje X: Asignaturas de Esfuerzo Medio (A.E.M.) (Ej. Geografía e Historia, Música, Plástica, o el promedio de las "fáciles"). ○ Recurso Limitado: Dispones de un total de 15 horas de estudio y dedicación fuera del horario lectivo a la semana (tiempo de estudio efectivo, incluyendo tareas y repaso). - El objetivo es el alumno aplique los conceptos de escasez, coste de oportunidad y eficiencia (conceptos clave de la Economía) al recurso más limitado que tiene su tiempo de estudio y esfuerzo mental.
--	---

- Metodología:

ABproblemas/reto	Aprendizaje basado en juegos
Aprendizaje por indagación	Expositiva

- Actividades:

- Actividades de iniciación en las que se busca que los alumnos sepan qué aprenderán en la UP, despertando el interés en ellos y conocer sus conocimientos previos: lectura científica introductoria, lluvias de ideas y preguntas claves.
- Actividades de consolidación en las que el alumnado puede sacar las conclusiones principales de los saberes, facilitando la reestructuración de las ideas del alumno.
- Actividades de refuerzo dirigidas a atender a la diversidad y al alumnado que tiene dificultades para alcanzar los objetivos previstos, con el fin de superarlos.

- Actividades de proyecto (producto final) en las que el alumno deberá desarrollar un proyecto que integre los saberes trabajados, de manera individual.
- Actividades de análisis y de gestión de la información que le permita al alumno acceder a la información y aprender a distinguir diferentes fuentes.
- Actividades de evaluación para profundizar el aprendizaje de los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo.

- Competencias específicas:

ESPECÍFICAS	PERFIL DE SALIDA COMPETENCIAL	
CE 4	STEM3 CD2	CE1 CE2

- Criterios de Evaluación y Procedimiento de Evaluación:

TIPO	NOMBRE	CRITERIOS EVALUADOS
Proceso de evaluación 1: Pruebas	- Actividades de evaluación	CE 4.1. 1,19% CE 4.2. 1,19% CE 4.3. 1,19%
Proceso de evaluación 2: Cuaderno	- Actividades de iniciación. - - Actividades de consolidación. - - Actividades de refuerzo.	CE 4.1. 1,19% CE 4.2. 1,19% CE 4.3. 1,19%

4.3. EL MERCADO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Descripción /Pregunta de reto

Los mercados son puntos de encuentro entre quienes desean comprar y quienes desean vender. Esta coincidencia de sujetos con intereses opuestos se salda de diversas formas, en función de la intensidad de una acción arbitral invitada: la competencia.

La competencia es el motor de la innovación y, por esa razón, debemos cuidarla para que se desarrolle de manera sana, procurando una defensa de aquellos individuos menos favorecidos, ofreciendo oportunidades.

Parece tarea compleja la de preservar la competencia y abogar por una distribución equitativa de las ganancias del mercado. Sin embargo, no es difícil que una cosa lleve a la otra si se garantiza, suficientemente, la igualdad de oportunidades. Los mercados (privados) dependen, de esta forma, de otros mercados (públicos y no tan visibles) como el de la educación.

PROBLEMA INICIAL

Desafío: más energía renovable en tu barrio.

- Saberes básicos:
 - Bloque B: El funcionamiento de los mercados. Oferta y demanda.
- Producto final:

PRODUCTO FINAL

Agrupación: 3-4 alumnos

Desafío: más energía renovable en tu barrio.

- El estudiante se encuentra ante una situación en la que su ayuntamiento quiere impulsar la energía solar en su barrio/localidad para reducir la dependencia energética y la huella de carbono. Para ello, lanza una iniciativa para que los vecinos instalen paneles solares en sus tejados.
- Su equipo de trabajo representa a una Consultora de Análisis de Mercado que debe evaluar la viabilidad de la iniciativa y

	determinar el precio óptimo de la instalación para maximizar la adopción por parte de los vecinos. - El grupo de trabajo debe analizar la demanda y oferta de paneles solares y proponer una recomendación estratégica.
--	--

- Metodología:

ABproblemas/reto	Aprendizaje basado en juegos
Aprendizaje por indagación	Expositiva

- Actividades:
 - Actividades de iniciación en las que se busca que los alumnos sepan qué aprenderán en la UP, despertando el interés en ellos y conocer sus conocimientos previos: lectura científica introductoria, lluvias de ideas y preguntas claves.
 - Actividades de consolidación en las que el alumnado puede sacar las conclusiones principales de los saberes, facilitando la reestructuración de las ideas del alumno.
 - Actividades de refuerzo dirigidas a atender a la diversidad y al alumnado que tiene dificultades para alcanzar los objetivos previstos, con el fin de superarlos.
 - Actividades de proyecto (producto final) en las que el alumno deberá desarrollar un proyecto que integre los saberes trabajados, de manera individual.
 - Actividades de análisis y de gestión de la información que le permita al alumno acceder a la información y aprender a distinguir diferentes fuentes.
 - Actividades de evaluación para profundizar el aprendizaje de los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo.
- Competencias específicas:

ESPECÍFICAS	PERFIL DE SALIDA COMPETENCIAL
--------------------	--------------------------------------

CE 6	CC1 CE1	CE 2 CE 3
------	------------	--------------

- Criterios de Evaluación y Procedimiento de Evaluación:

TIPO	NOMBRE	CRITERIOS EVALUADOS
Proceso de evaluación 1: Pruebas	- Actividades de evaluación	CE 6.2. 0,79% CE 6.3. 0,79%
Proceso de evaluación 2: Cuaderno	- Actividades de iniciación. - - Actividades de consolidación. - - Actividades de refuerzo.	CE 6.2. 0,79% CE 6.3. 0,79%

4.4. LA FUNCIÓN DE LA EMPRESA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Descripción /Pregunta de reto:

Las empresas persiguen múltiples objetivos, desde añadir valor a los productos hasta crear empleo y riqueza en sus zonas de influencia. El incentivo para que las empresas produzcan lo que las sociedades demandan es la obtención de beneficios, calculados por la diferencia entre los ingresos y los gastos.

Con independencia de objetivos y responsabilidades, las empresas conforman uno de los tres pilares fundamentales sobre los que descansan las economías (empresas, hogares y sector público). Ostentan, como función principal, la producción de bienes y servicios, y la mayoría de la población trabaja en ellas (cerca de catorce millones de asalariados y unos tres millones por cuenta propia). Las empresas contribuyen a la creación de empleo y al crecimiento económico.

Las empresas son, a su vez, sistemas que se relacionan con su entorno, produciendo efectos positivos que deben potenciarse y, también, negativos, que deben minimizarse. La gran mayoría de las empresas son conscientes de su responsabilidad social, integrando en su gestión estos efectos y contribuyendo, de esta manera, a la creación de valor a la sociedad. Por último, resulta imprescindible destacar el

importantísimo papel que tiene la necesaria competencia para que las empresas generen procesos continuos de innovación.

PROBLEMA INICIAL

¿Y si creo mi propio negocio?: la aventura de emprender

- Saberes básicos:
 - o Bloque A: Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.
 - o Bloque B: La perspectiva económica del entorno. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. Mercado de trabajo.
 - o Bloque C: Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa. Organigramas.
 - o Bloque D: Métodos de análisis de la competencia.
- Producto final:

PRODUCTO FINAL

¿Y si creo mi propio negocio?: la aventura de emprender	Agrupación: individual
	- El alumno debe analizar el entorno del sector de actividad en el que va a desarrollar su proyecto emprendedor. - o Clasificación de la Empresa: según tamaño (micro, pequeña), forma jurídica (autónomo o sociedad) y sector de actividad (terciario/servicios). - o Análisis PESTEL Simplificado: Analizad los seis factores del entorno general que más influyen en el comercio minorista actual (Políticos/Legales, Económicos, Socioculturales, Tecnológicos, Ecológicos y Demográficos).

	○ Identificación de Amenazas: Determinad, en el Entorno Específico, cuáles son las principales amenazas para la tienda y por qué el poder de negociación de los clientes (o del gran supermercado) ha aumentado. ○ Conclusión de Viabilidad: ¿Es viable el futuro de la tienda? Justificad vuestra respuesta basándose en la capacidad de la tienda para adaptarse a los cambios identificados. ○ Nueva Propuesta de Valor: Definan una nueva propuesta de valor para "La Tienda de la Esquina" que sea única, sostenible y que no puedan replicar fácilmente ni el gran supermercado ni las <i>apps</i>. (Ejemplo: "Tu despensa diaria, ecológica, de proximidad y con servicio a domicilio personalizado").
--	---

- Metodología:

ABproblemas/reto	Aprendizaje basado en juegos
Aprendizaje por indagación	Expositiva

- Actividades:

- Actividades de iniciación en las que se busca que los alumnos sepan qué aprenderán en la UP, despertando el interés en ellos y conocer sus conocimientos previos: lectura científica introductoria, lluvias de ideas y preguntas claves.
- Actividades de consolidación en las que el alumnado puede sacar las conclusiones principales de los saberes, facilitando la reestructuración de las ideas del alumno.
- Actividades de refuerzo dirigidas a atender a la diversidad y al alumnado que tiene dificultades para alcanzar los objetivos previstos, con el fin de superarlos.
- Actividades de proyecto (producto final) en las que el alumno deberá desarrollar un proyecto que integre los saberes trabajados, de manera individual.

- Actividades de análisis y de gestión de la información que le permita al alumno acceder a la información y aprender a distinguir diferentes fuentes.
- Actividades de evaluación para profundizar el aprendizaje de los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo.

- Competencias específicas:

ESPECÍFICAS	PERFIL DE SALIDA COMPETENCIAL	
CE 6	CC1	CE 2
	CE1	CE 3

- Criterios de Evaluación y Procedimiento de Evaluación:

TIPO	NOMBRE	CRITERIOS EVALUADOS
Proceso de evaluación 1: Pruebas	- Actividades de evaluación	CE 6.2. 0,79% CE 6.3. 0,79%
Proceso de evaluación 2: Cuaderno	- Actividades de iniciación. - - Actividades de consolidación. - - Actividades de refuerzo.	CE 6.2. 0,79% CE 6.3. 0,79%

4.5. FINANZAS PERSONALES

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Descripción /Pregunta de reto:

El hecho de que podamos entregar monedas y billetes a cambio de unas zapatillas o de entrar al cine es esencial para que los mercados puedan funcionar con agilidad. Además, gracias a ello, podemos, por ejemplo, usar el dinero para comparar el valor de las cosas, ahorrar de cara al futuro o utilizarlo como mejor nos convenga en función de la etapa de la vida en la que nos encontremos. Pero en la actualidad, hay formas de dinero distintas de los billetes y monedas, como el saldo de nuestras cuentas corrientes o las tarjetas bancarias.

A lo largo de nuestra vida tendremos que tomar algunas decisiones que supongan emplear una gran cantidad de dinero, como estudiar un máster o comprar un coche, Para ello, tendremos que ahorrar, y una herramienta de gran utilidad para conseguirlo es el presupuesto, que nos permitirá planificar nuestros ingresos y gastos, ayudándonos a controlar nuestra capacidad de ahorro.

Saber calcular y controlar nuestros ingresos y gastos es útil de cara a nuestras decisiones económicas más importantes, pero también en nuestro día a día, ya que nos ayuda a saber si llegaremos a fin de mes con nuestro sueldo o si la pensión pública que cobremos tras la jubilación nos va a permitir mantener nuestro tren de vida.

Debemos tener en cuenta, también, que los mercados financieros nos ofrecen muchas opciones para invertir el dinero que ahorramos mientras no lo necesitamos. Para elegir entre ellas, tendremos que hacernos preguntas como si podemos permitirnos correr algún riesgo o cuándo necesitaremos disponer del dinero.

Una alternativa al ahorro es endeudarse. De nuevo, los mercados financieros nos ofrecen muchas opciones, pero debemos decidir con cuidado para poder responder de las deudas que asumimos.

Los contratos de seguro, que estudiaremos, pueden protegernos de riesgos importantes que corremos en la vida, pero los riesgos de nuestras finanzas solo podemos asumirlos nosotros.

En definitiva, la salud financiera consiste en saber manejar el riesgo de nuestras inversiones y la carga de nuestras deudas.

PROBLEMA INICIAL

El Desafío de ahorrar para el viaje de fin de curso

- Saberes básicos:
 - Bloque B: Inflación. Tipos de interés. Tipos de cambio. El sistema financiero. Banco Central, Bancos comerciales e intermediarios financieros. Productos financieros y de inversión.
 - Bloque C: Control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.

- Producto final:

PRODUCTO FINAL	
El Desafío de ahorrar para el viaje de fin de curso	Agrupación: individual
	- Están en 4º de ESO y su clase está organizando el viaje de fin de curso. El viaje es dentro de 9 meses. - Deben elaborar un Plan de Finanzas Personales para garantizar que cada miembro consiga costearse el viaje de fin de curso sin endeudarse y, a la vez, manteniendo un nivel de ocio razonable.

- Metodología:

ABproblemas/reto	Aprendizaje basado en juegos
Aprendizaje por indagación	Expositiva

- Actividades:

- Actividades de iniciación en las que se busca que los alumnos sepan qué aprenderán en la UP, despertando el interés en ellos y conocer sus conocimientos previos: lectura científica introductoria, lluvias de ideas y preguntas claves.
- Actividades de consolidación en las que el alumnado puede sacar las conclusiones principales de los saberes, facilitando la reestructuración de las ideas del alumno.
- Actividades de refuerzo dirigidas a atender a la diversidad y al alumnado que tiene dificultades para alcanzar los objetivos previstos, con el fin de superarlos.
- Actividades de proyecto (producto final) en las que el alumno deberá desarrollar un proyecto que integre los saberes trabajados, de manera individual.
- Actividades de análisis y de gestión de la información que le permita al alumno acceder a la información y aprender a distinguir diferentes fuentes.

- Actividades de evaluación para profundizar el aprendizaje de los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo.

- Competencias específicas:

ESPECÍFICAS	PERFIL DE SALIDA COMPETENCIAL	
CE 6	CC1 CE1	CE 2 CE 3

- Criterios de Evaluación y Procedimiento de Evaluación:

TIPO	NOMBRE	CRITERIOS EVALUADOS
Proceso de evaluación 1: Pruebas	- Actividades de evaluación	CE 6.2. 0,79% CE 6.3. 0,79%
Proceso de evaluación 2: Cuaderno	- Actividades de iniciación. - - Actividades de consolidación. - - Actividades de refuerzo.	CE 6.2. 0,79% CE 6.3. 0,79%

4.6. ECONOMÍA SOCIAL

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Descripción /Pregunta de reto:

La sostenibilidad es un concepto no limitante. En realidad, tiene que ver más con la eficiencia. Se trata de satisfacer nuestras necesidades actuales como sociedad sin hipotecar las posibilidades de las generaciones futuras. Para ello, hemos de emplearnos a fondo desarrollando actuaciones eficientes.

La eficiencia es, precisamente, lograr modos de bienestar con el mínimo uso de recursos. No hablamos, por tanto, de restringir, sino de aprovechar, ser más limpios, de innovar en la búsqueda de mejores fuentes de energía.

Todo esto traerá consecuencias en nuestro entorno. Tal vez asistamos a la aparición de nuevos ejes geopolíticos. Acaso seamos testigos del declive de algunos otros, hasta ahora significativos. Lo que está claro es que la sociedad viene rumiando desde hace

tiempo un cambio de paradigma. Tardará en llegar, aunque el proceso ya está en marcha.

PROBLEMA INICIAL

Los ODS en nuestro barrio

- Saberes básicos:
 - Bloque B: La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local.
- Producto final:

PRODUCTO FINAL

Los ODS en nuestro barrio	Agrupación: 3-4 alumnos - Los alumnos se convierten en reporteros de investigación para analizar un ODS, elegido por el grupo de trabajo, en su barrio.
---------------------------	--

- Metodología:

ABproblemas/reto Aprendizaje por indagación	Aprendizaje basado en juegos Expositiva
--	--

- Actividades:
 - Actividades de iniciación en las que se busca que los alumnos sepan qué aprenderán en la UP, despertando el interés en ellos y conocer sus conocimientos previos: lectura científica introductoria, lluvias de ideas y preguntas claves.
 - Actividades de consolidación en las que el alumnado puede sacar las conclusiones principales de los saberes, facilitando la reestructuración de las ideas del alumno.

- Actividades de refuerzo dirigidas a atender a la diversidad y al alumnado que tiene dificultades para alcanzar los objetivos previstos, con el fin de superarlos.
- Actividades de comunicación destinadas a mejorar las habilidades comunicativas escritas y orales de los alumnos.
- Actividades de proyecto (producto final) en las que el alumno deberá desarrollar un proyecto que integre los saberes trabajados, de manera individual.
- Actividades de análisis y de gestión de la información que le permita al alumno acceder a la información y aprender a distinguir diferentes fuentes.
- Actividades de evaluación para profundizar el aprendizaje de los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo.

- Competencias específicas:

ESPECÍFICAS	PERFIL DE SALIDA COMPETENCIAL	
CE 3	STEM3 CC4 CE1	CE2 CE3 CCEC3

- Criterios de Evaluación y Procedimiento de Evaluación:

TIPO	NOMBRE	CRITERIOS EVALUADOS
Proceso de evaluación 1: Pruebas	- Actividades de evaluación - Actividades de comunicación.	CE 3.1. 2,385% CE 3.2. 2,38% CE 3.3. 2,38%
Proceso de evaluación 2: Cuaderno	- Actividades de iniciación. - Actividades de consolidación. - Actividades de refuerzo.	CE 3.1. 2,38% CE 3.2. 2,38% CE 3.3. 2,38%

4.7. EL EMPRENDIMIENTO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Descripción /Pregunta de reto:

Las economías actuales en las que vivimos se apoyan en tres pilares fundamentales: los hogares (que consumen bienes y servicios, proporcionando fuerza de trabajo), las empresas (que producen bienes y servicios, demandando trabajo) y el Estado (que regula la convivencia, produce y consume bienes y servicios, y redistribuye la renta).

El papel de las empresas es fundamental en el funcionamiento de la economía y se sostiene gracias a la actividad emprendedora, que hace posible la obtención de producciones innovadoras. Nuestro papel, como partícipes en la sociedad, no se limita únicamente a consumir. Somos parte de la solución, aportando nuestro talento y nuestras cualidades emprendedoras a los procesos de innovación.

Como consecuencia de ello, la sociedad cuenta con la posibilidad de disfrutar de nuevas soluciones, generadoras de valor.

PROBLEMA INICIAL

"Startup 'Semana de la Fiesta' — De la Idea al Beneficio "

- Saberes básicos:
 - Bloque A: El Perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Creatividad, ideas y soluciones. La innovación ágil. Comunicación, motivación y liderazgo. Habilidades sociales. Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes.
 - Bloque C: Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo.
- Producto final:

PRODUCTO FINAL

Agrupación: individual	
"Startup 'Semana de la Fiesta' — De la Idea al Beneficio "	- El equipo directivo del instituto les ha encargado, como futuros emprendedores, la organización y gestión financiera de la "Semana de la Fiesta" (un evento de una semana con actividades lúdicas,

	deportivas y culturales). El reto no es solo organizar, sino convertir este evento en una iniciativa rentable y sostenible que genere fondos para el viaje de fin de curso o para una causa benéfica elegida por el centro. - Cada equipo actuará como una Startup de Gestión de Eventos que debe innovar para maximizar los ingresos y la satisfacción de la comunidad educativa.
--	--

- Metodología:

ABproblemas/reto	Aprendizaje basado en juegos
Aprendizaje por indagación	Expositiva

- Actividades:

- Actividades de iniciación en las que se busca que los alumnos sepan qué aprenderán en la UP, despertando el interés en ellos y conocer sus conocimientos previos: lectura científica introductoria, lluvias de ideas y preguntas claves.
- Actividades de consolidación en las que el alumnado puede sacar las conclusiones principales de los saberes, facilitando la reestructuración de las ideas del alumno.
- Actividades de refuerzo dirigidas a atender a la diversidad y al alumnado que tiene dificultades para alcanzar los objetivos previstos, con el fin de superarlos.
- Actividades de comunicación destinadas a mejorar las habilidades comunicativas escritas y orales de los alumnos.
- Actividades de proyecto (producto final) en las que el alumno deberá desarrollar un proyecto que integre los saberes trabajados, de manera individual.
- Actividades de análisis y de gestión de la información que le permita al alumno acceder a la información y aprender a distinguir diferentes fuentes.
- Actividades de evaluación para profundizar el aprendizaje de los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo.

- Competencias específicas:

ESPECÍFICAS	PERFIL DE SALIDA COMPETENCIAL	
CE 1	CPSAA1 CC1	CCEC3 CE 2

- Criterios de Evaluación y Procedimiento de Evaluación:

TIPO	NOMBRE	CRITERIOS EVALUADOS
Proceso de evaluación 1: Pruebas	- Actividades de evaluación - Actividades de comunicación.	CE 1.1. 2,385% CE 1.2. 2,38% CE 1.3. 2,38% CE 2.1. 2,385% CE 2.2. 2,38% CE 2.3. 2,38%
Proceso de evaluación 2: Cuaderno	- Actividades de iniciación. - Actividades de consolidación. - Actividades de refuerzo.	CE 1.1. 2,385% CE 1.2. 2,38% CE 1.3. 2,38% CE 2.1. 2,385% CE 2.2. 2,38% CE 2.3. 2,38%

4.8. EL PROYECTO EMPRENDEDOR

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Descripción /Pregunta de reto:

Emprender implica una detección previa de necesidades y, en muchos casos, un reconocimiento de las dificultades que las personas nos encontramos al utilizar un servicio o consumir un bien ya existente. La innovación, entonces, no implica descubrir algo nuevo, sino encontrar soluciones mejoradas que nos aporten valor como consumidores. Y esto puede llevarse a cabo de manera ágil, atendiendo a todos los pasos que la persona consumidora da cuando disfruta de un producto o servicio.

Estudiaremos en esta unidad las aplicaciones más frecuentes dentro del paradigma de la innovación ágil y veremos cómo, tanto en el sector servicios como en el mundo de

los productos tangibles, cobra especial importancia la información cualitativa que nos ofrecen los propios clientes al relatarnos «cómo», «cuándo» y «dónde» consumen aquellos bienes que satisfacen sus necesidades. Lo harán a través de un proceso iterativo en el que el prototipo diseñado es el vehículo.

PROBLEMA INICIAL

¿Y si creo mi propio negocio?: la aventura de emprender

- Saberes básicos:
 - Bloque A: El error y la validación como oportunidades para aprender. La visión emprendedora.
 - Bloque B: Agentes que apoyan la creación de proyectos emprendedores. Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información.
 - Bloque D: El reto o desafío como objetivo. Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. Desarrollo ágil de producto. Técnicas y herramientas de prototipado rápido. Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Acciones de marketing. Estrategias de difusión. Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil. El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores. Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.
- Producto final:

PRODUCTO FINAL

¿Y si creo mi propio negocio?: la aventura de emprender

Agrupación: individual

- El alumno pone en marcha una idea de negocio, para lo cual deberá:
 - Detectar una necesidad
 - Idea de Negocio: Cread una idea de negocio (un servicio) que resuelva ese problema.
 - Propuesta única y puesta en marcha del proyecto.

- Metodología:

ABproblemas/reto	Aprendizaje basado en juegos
Aprendizaje por indagación	Expositiva

- Actividades:

- Actividades de refuerzo dirigidas a atender a la diversidad y al alumnado que tiene dificultades para alcanzar los objetivos previstos, con el fin de superarlos.
- Actividades de comunicación destinadas a mejorar las habilidades comunicativas escritas y orales de los alumnos.
- Actividades de proyecto (producto final) en las que el alumno deberá desarrollar un proyecto que integre los saberes trabajados, de manera individual.

- Competencias específicas:

ESPECÍFICAS	PERFIL DE SALIDA COMPETENCIAL	
CE 2	CCL2	CPSAA5
CE 6	STEM 2	CE1
CE7	CPSAA4	CE 2
		CE 3

- Criterios de Evaluación y Procedimiento de Evaluación:

TIPO	NOMBRE	CRITERIOS EVALUADOS
Proceso de evaluación 3: Proyecto	- Actividades de refuerzo. - Actividades de proyecto. - Actividades de comunicación.	CE 5.1. 7,1425% CE 5.2. 7,1425% CE 6.1. 4,79% CE 7.1. 4,76% CE 7.2. 4,76% CE 7.3. 4,765%

5. PROBABILIDAD ACADÉMICA

La probidad académica es un pilar fundamental en el Bachillerato, especialmente en una materia como Economía y Emprendimiento, que requiere el análisis de datos, la investigación y la interpretación de fuentes. Este apartado establece el marco de actuación ética para el alumnado y las medidas adoptadas por el Departamento de Economía.

5.1. PRINCIPIOS.

El estudio de la Economía exige que el alumnado actúe con honestidad, rigor y responsabilidad en todas las tareas, evaluaciones y proyectos. Los principios de probidad académica que rigen la materia son:

- **Integridad:** Presentar siempre el trabajo propio, sin engaño, fraude o mentira.
- **Autoría:** Reconocer y citar adecuadamente todas las ideas, datos o textos que no sean propios.
- **Transparencia:** Comprender y aceptar las normas de la evaluación antes de la realización de la actividad.

5.2. CONDUCTAS CONSIDERADAS FALTA DE PROBIDAD ACADÉMICA.

Se considera una falta grave de probidad académica cualquier acción que vulnere los principios anteriores, incluyendo, pero no limitándose a:

1. **Plagio:** Presentar las ideas, palabras, datos o trabajos de otra persona como propios sin la debida citación o referencia. Esto incluye el plagio de fuentes de internet, libros, artículos o trabajos de compañeros.
2. **Copia/Fraude en evaluaciones:** Utilizar información no autorizada, copiar las respuestas de otros estudiantes o permitir que otros copien el propio trabajo durante una prueba o examen.
3. **Colusión indebida:** Presentar un trabajo grupal como propio cuando ha sido realizado con la ayuda no autorizada de otra persona ajena al equipo de trabajo.
4. **Manipulación de Datos:** Falsificar o modificar datos estadísticos o información económica en trabajos de investigación para obtener conclusiones preestablecidas o resultados más favorables.
5. **Suplantación de identidad:** Realizar cualquier actividad evaluable en nombre de otro alumno.

5.3. PROCEDIMIENTOS DE CONTROL Y DETECCIÓN.

El departamento adoptará las siguientes estrategias para prevenir y detectar faltas de probidad:

- **Énfasis en la cita:** Se instruirá al alumnado en el uso de normas de citación sencillas (por ejemplo, el formato APA básico) para la elaboración de trabajos de investigación y proyectos, especialmente en el uso de estadísticas y gráficos económicos.
- **Herramientas digitales:** Se podrán utilizar herramientas informáticas de detección de plagio para verificar la originalidad de los trabajos escritos y proyectos.
- **Diseño de pruebas:** Los exámenes y pruebas de evaluación se diseñarán con preguntas de análisis, reflexión y aplicación práctica que minimicen la posibilidad de copias mecánicas, en la medida de lo posible.
- **Trabajo oral:** Se complementarán los trabajos escritos con exposiciones orales o entrevistas para asegurar que el alumnado comprende y ha interiorizado los contenidos presentados en su investigación.

5.5. NORMATIVA ESPECÍFICA SOBRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

El uso de la IA en la materia está permitido únicamente bajo las siguientes condiciones y con la distinción clara entre herramienta de apoyo y fuente primaria:

USO PERMITIDO (APOYO)	USO PROHIBIDO (PLAGIO Y FRAUDE)
Búsqueda y síntesis: Solicitar a la IA que genere ideas preliminares, resuma textos complejos o defina conceptos económicos.	Generación de contenido: Entregar como trabajo propio el texto completo (párrafos, conclusiones o análisis) generado directamente por la IA.
Revisión y estilo: Usar la IA para revisar la gramática, ortografía o estructura del trabajo ya redactado por el alumno.	Falsificación de fuentes: Presentar fuentes, datos o referencias que han sido inventadas o alteradas por la herramienta de IA.
Análisis de datos: Usar <i>software</i> o <i>plug-ins</i> de IA para procesar grandes conjuntos de datos económicos (con permiso explícito).	Resolución de preguntas clave: Utilizar la IA para resolver directamente las preguntas de reflexión o análisis crítico de una prueba o trabajo.

5.4. CONSECUENCIAS DISCIPLINARIAS.

Las faltas de probidad académica se tratarán de acuerdo con la Resolución, de 29 de mayo, de la Dirección General de Innovación y Ordenación Educativa, por la que se aprueban las instrucciones que regulan la organización y el funcionamiento de los centros educativos que

imparten enseñanzas de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de La Rioja, durante el curso 2025/2026 y con el Reglamento de Organización y Funcionamiento del centro.

FALTA COMETIDA	CONSECUENCIA APLICABLE EN LA MATERIA
Plagio Parcial Colusión Suplantación de identidad Uso no declarado de IA	La actividad evaluable se calificará con 0 (Cero) .
Copia/Fraude en Examen o Plagio Total (con o sin IA)	El instrumento de evaluación (examen o trabajo) se calificará con 0 (Cero) en la correspondiente evaluación.

6. MEDIDAS DE ESTIMULACIÓN LECTORA

Conscientes de la importancia de fomentar el hábito lector y de acercar el mundo de la economía de una forma amena y accesible a nuestro alumnado, el Departamento de Economía ha impulsado diversas iniciativas de animación a la lectura durante el curso académico 2025/2026. El objetivo principal ha sido despertar el interés por la comprensión de la realidad económica a través de diferentes formatos y recursos bibliográficos, más allá del libro de texto.

Los objetivos específicos son:

- Promover el gusto por la lectura entre los estudiantes de Economía.
- Enriquecer el vocabulario específico y la capacidad de expresión relacionada con conceptos económicos.
- Estimular el pensamiento crítico y la reflexión sobre temas económicos y sociales actuales.
- Conectar los contenidos curriculares con la realidad a través de lecturas complementarias y divulgativas.

Para la consecución de dichos objetivos, las acciones llevadas a cabo han sido:

- **"El Economista de la Semana"**: Cada una/dos semanas, se propone a los estudiantes un artículo de prensa (de medios económicos de divulgación como *Cinco Días*, *Expansión* o secciones de economía de periódicos generalistas) o un breve fragmento de un libro de contenido económico. Los textos se seleccionan para ser accesibles y relevantes, abordando temas de actualidad como la inflación, el emprendimiento, la inteligencia artificial en el trabajo o el consumo responsable. Se dedica 10-15 minutos

al inicio de una clase semanal para un breve debate y puesta en común sobre el contenido del texto, fomentando la expresión oral y la capacidad de síntesis.

- **Recomendaciones literarias a principio de curso:** Se elabora un listado de libros económicos adaptados a un público juvenil, de fácil acceso. Este listado se comparte con los alumnos y se expone en el aula virtual. Se anima a los estudiantes a leer al menos uno de estos libros a lo largo del curso, ofreciendo la posibilidad de presentar una breve reseña voluntaria para obtener puntos extra en alguna actividad.
- **Pared de novedades económicas:** Se habilita un espacio en el aula virtual de Economía en el que se exhibían noticias económicas destacadas, infografías y resúmenes de artículos de interés, invitando a los estudiantes a leer y comentar la información. Esta iniciativa busca mantener a los alumnos al día con la actualidad económica y fomentar la lectura rápida y comprensiva.

7. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN MATERIAS PENDIENTES

El Programa de Materias Pendientes diseñado se ha centrado en ofrecer al alumnado, que no haya superado las asignaturas propias del Departamento de Economía en cursos anteriores, una oportunidad para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Bajo esta meta principal, el programa se sustenta en los siguientes pilares fundamentales:

- **Facilitar la superación de las asignaturas pendientes:** Proporcionar los recursos y el apoyo necesarios para que el alumnado adquiriera los conocimientos y habilidades no consolidados previamente.
- **Asegurar la adquisición de competencias clave:** Garantizar que los estudiantes dominen los contenidos esenciales de la materia, fundamentales para su desarrollo académico posterior y su comprensión del entorno económico.
- **Fomentar la autonomía y responsabilidad del alumnado:** Impulsar la organización y el compromiso personal de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje.

7.1. METODOLOGÍA Y FUNCIONAMIENTO.

En lo relativo a la organización y seguimiento del Plan de Recuperación, debemos tener en cuenta que, si un alumno tiene una o dos materias suspensas, podrá obtener el título de Educación secundaria Obligatoria, si el equipo docente lo considera oportuno, siempre que esas materias no sean simultáneamente Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas.

En algunos casos, se puede titular incluso con más suspensos siempre y cuando el equipo docente considere que el alumno ha adquirido las competencias clave recogidas en la Ley

Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Si entre las materias suspensas está Economía y Emprendimiento, el estudiante titulará sin necesidad de recuperar la asignatura pendiente. Si el alumno suspende dos o más materias, entre las cuales se encuentra Economía y Emprendimiento; tendrá que cursar, nuevamente, todo el curso correspondiente a 4º de la ESO. En dicho caso, los criterios de evaluación de la materia serán los recogidos en la presente programación didáctica, para el curso 2025-2026.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad no es sólo tratar al alumnado que pueda tener dificultades específicas, sino que debo tener en cuenta las circunstancias de cada estudiante y sus diferentes ritmos de aprendizaje. Así lo establece el artículo 25 del RD 243/2022.

En este sentido, en materia de atención a la diversidad, tanto el Anexo III del RD 243/2022 como el Anexo II del Decreto 43/2022 nos dicen que es importante que apliquemos **principios de Diseño Universal del Aprendizaje (principios DUA)**, por lo que en la materia de Economía se atenderán a los diferentes ritmos de aprendizaje tal y como se recoge en el siguiente cuadro:

PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA		
Múltiples formas de implicación	Opciones para el interés	Opciones para sostener el esfuerzo	Opciones de autorregulación
	Actividades contextualizadas.	Tareas con dificultad gradual.	Estrategias para afrontar los problemas de la vida cotidiana, con autoevaluación.
Múltiples formas de presentación	Opciones para la percepción	Opciones para las expresiones lingüísticas, matemáticas y de fórmulas	Opciones de comprensión
	Los saberes se trabajan empleando diferentes formatos de presentación (vídeos, libro de texto, presentaciones...)	Se clarifica el vocabulario constantemente, empleando ejemplos o técnicas de storytelling.	Se emplean métodos de activación de los conocimientos previos.
Múltiples formas de expresión	Opciones para la acción física	Opciones para la expresión y comunicación	Opciones para funciones ejecutivas

	Actividades de motivación para disminuir inseguridades y fortalecer la autonomía.	Feedback constante a lo largo de las situaciones de aprendizaje.	Se emplean rúbricas de evaluación
--	---	--	-----------------------------------

Fuente: modelo DUA Alba Pastor.

Para los alumnos con mayor (altas capacidades) o menor ritmo de aprendizaje se les establecerá un plan de apoyo con actividades de ampliación o de refuerzo de cada una de las situaciones de aprendizaje.

9. FUENTES, MATERIAL DIDÁCTICO Y BIBLIOGRAFÍA

NOMBRE	ISBN
Apuntes elaborados por el docente	-
MATERIAL REALIZADO POR EL DOCENTE ASÍ COMO OTRO TIPO DE RECURSOS EDUCATIVOS EN ABIERTO	
○ Diapositivas elaboradas por el docente. ○ Cuadernillo de trabajo: material elaborado por el docente con artículos de prensa económica, lecturas económicas, tareas y ejercicios propuestos para cada una de las unidades de programación. Todo este conjunto de actividades estará disponible en la plataforma virtual Teams. ○ En la biblioteca dispondrán de libros de lectura recomendados.	

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el curso académico 2025/2026, el Departamento de Economía va a ofrecer diferentes actividades extraescolares dirigidas a complementar la formación académica del alumnado, fomentar su desarrollo personal y social, y potenciar sus talentos e intereses. Estas actividades se han diseñado para enriquecer la experiencia educativa más allá del aula, promoviendo valores como el trabajo en equipo, la creatividad, la responsabilidad y el compromiso.

A continuación, se detalla un resumen de las principales actividades extraescolares organizadas para este presente curso académico para la materia de Economía de 1º de bachillerato.

En relación con la UP 8 (El emprendimiento) y de cara a navidades, organizamos con el alumnado un mercadillo solidario. Organizan la idea emprendedora, diseñan los puestos de venta, recogen los pedidos, facturas, gestionan los pedidos y hacen la entrega de los mismos. El dinero recaudado se entrega a una ONG.

VISITA A EMPRESA DEL ENTORNO LOCAL - SEGUNDO TRIMESTRE

La visita se organizará a mediados de febrero, una vez se haya impartido la UP 4 – La función de la empresa). Se pretende con esta actividad que el alumno conozca el funcionamiento real de una empresa, cómo se lleva a cabo el proceso productivo, estrategias comerciales de la empresa, las instalaciones, organización empresarial...

CONCURSO DE INVERSIÓN EN BOLSA (SIMULADO)

Los estudiantes participarán en un concurso online donde gestionaron una cartera de inversión virtual, tomando decisiones de compra y venta de acciones con datos de mercado reales, pero sin riesgo económico. Esto les permitió comprender la dinámica del mercado bursátil.

11. EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Los criterios de evaluación establecidos para esta materia van dirigidos a conocer el grado de competencia que el alumnado haya adquirido, esto es, el desempeño a nivel cognitivo, instrumental y actitudinal, respecto a los saberes propuestos que serán aplicados al ámbito personal, social, académico y profesional.

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 los alumnos.

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.

Competencia específica	Peso %
CE 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.	14,285%
CE 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.	14,285%

CE 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.	14,285%
CE 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.	14,285%
CE 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.	
CE 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.	
CE 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.	14,29%

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

$$CE1 \times 0.14285 + CE2 \times 0.14285 + CE3 \times 0.14285 + CE4 \times 0.14285 + CE5 \times 0.14285 + CE6 \times 0.14285 + CE7 \times 0.1429$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1; CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2... y así, sucesivamente, hasta la CE7 que sería la calificación obtenida en la competencia específica 7 y última.

Para que el alumno supere la materia de Economía y Emprendimiento, será necesario que tenga una calificación superior a 4 en todas las competencias específicas y que su calificación media ponderada sea superior a 5.

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 tiene, a su vez, un peso que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica:

Competencia específica y sus criterios de evaluación	Peso %
CE 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.	14,285%
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.	4,76%
1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.	4,76%
1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	4,765%
CE 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.	14,285%
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.	4,76%
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.	4,76%
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.	4,765%
CE 3 - Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales	14,285%

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.	4,76%
3.2 3.3	
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.	4,76%
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.	4,765%
CE 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.	14,285%
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.	4,76%
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.	4,76%
4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	4,765%
CE 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.	14,285%
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.	7,1425%
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.	7,1425%
CE 6 - Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir,	14,285%

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.	3,57%
6.2. Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.	3,57%
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.	3,57%
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.	3,575%
CE 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.	14,29%
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.	4,76%
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.	4,76%
7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.	4,77%

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

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 1 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

$$\text{Calificación CE1} = \text{CEV N.1} \times 0.1 + \text{CEV N.2} \times 0.1$$

En la anterior fórmula, CEV N.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación N.1 y así, sucesivamente.

Para concluir con la evaluación, el peso asociado a cada criterio de evaluación en cada evaluación viene recogido en las siguientes tablas:

- Primera evaluación:

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN	Competencia específica y su peso %
UP 1 - Economía y escasez	CE 4.1. 2,38% CE 4.2. 2,38% CE 4.3. 2,38%
UP 2 - Economía y producción	CE 4.1. 2,38% CE 4.2. 2,38% CE 4.3. 2,385%
UP 7- Emprendimiento	CE 1.1. 4,77% CE 1.2. 4,76% CE 1.3. 4,76% CE 2.1. 4,77% CE 2.2. 4,76% CE 2.3. 4,79%

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS TRABAJADAS	Peso % en el trimestre
CE 1.1.	4,77%
CE 1.2.	4,76%
CE 1.3.	4,76%
CE 2.1.	4,76%
CE 2.2.	4,77%
CE 2.3.	4,76%
CE 4.1.	4,76%
CE 4.2.	4,79%

CE 4.3.	
	42,87%

- Segunda evaluación:

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN	Competencia específica y su peso %
UP 3 - El mercado	CE 6.2. 1,58% CE 6.3. 1,58%
UP 4 - La función de la empresa	CE 6.2. 1,58% CE 6.3. 1,58%
UP 8 - El proyecto de empresa	CE 5.1. 3,57% CE 5.2. 3,57% CE 6.1. 2,39% CE 7.1. 2,38% CE 7.2. 2,38% CE 7.3. 2,38%

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS TRABAJADAS	Peso % en el trimestre
	3,57%
CE 5.1.	3,57%
CE 5.2.	2,39%
CE 6.1.	3,16%
CE 6.2.	3,16%
CE 6.3.	2,38%

CE 7.1.	2,38%
CE 7.2.	2,38%
CE 7.3.	
22,99%	

- Tercera evaluación:

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN	Competencia específica y su peso %
UP 5 - Las finanzas personales	CE 6.2. 1,58% CE 6.3. 1,58%
UP 6 - Economía social	CE 3.1. 4,77% CE 3.2. 4,76% CE 3.3. 4,76%
UP 8 - El proyecto de empresa	CE 5.1. 3,57% CE 5.2. 3,575% CE 6.1. 2,405% CE 7.1. 2,38% CE 7.2. 2,38% CE 7.3. 2,38%

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS TRABAJADAS	Peso % en el trimestre
	4,77%
CE 3.1.	4,76%
CE 3.2.	4,76%
CE 3.3.	3,57%
CE 5.1.	3,575%
CE 5.2.	2,405%
CE 6.1.	1,58%
CE 6.2.	1,58%
CE 6.3.	2,38%



CE 7.1.	2,38%
CE 7.2.	2,38%
CE 7.3.	
	34,14%