

DEPARTAMENTO: MATEMÁTICAS

MATERIA: ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO. NIVEL: 4º ESO

**Esta información es un esquema de la programación muy simplificado. Para más información de cualquier materia se pueden consultar las programaciones didácticas completas en la página web del centro.*

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	Instrumento o Bloque
Competencia específica 1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y ajenas, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para la comunidad.	1.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones. 1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y la iniciativa y creatividad propia y ajena. 1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	70%	Pruebas objetivas.
		20%	Actividades competenciales: Portafolio del alumno, y/o el diario de equipo. La calificación de estos se podrá realizar mediante Rúbrica, lista de cotejo, etc.
		10%	Observación directa: Listado de cotejo, el diario de clase del profesor y la rúbrica.
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 equipos 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. 2.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, de motivación, de liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo. 2.3. Valorar y respetar las aportaciones del resto de las personas en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.	70%	Pruebas objetivas
		20%	Actividades competenciales: Portafolio del alumno, y/o el diario de equipo. La calificación de estos se podrá realizar mediante Rúbrica, lista de cotejo, etc.
		10%	Observación directa: Listado de cotejo, el diario de clase del profesor y la rúbrica.
Competencia específica 3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles	3.1. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el	70%	Pruebas objetivas

<i>que den respuesta a las necesidades locales o 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 el cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.</i>	desarrollo sostenible con visión creativa, emprendedora y comprometida. 3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas. 3.3. Aplicar metodologías ágiles, siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles, que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	20%	Actividades competenciales: Portafolio del alumno, y/o el diario de equipo. La calificación de estos se podrá realizar mediante Rúbrica, lista de cotejo, etc.
		10%	Observación directa: Listado de cotejo, el diario de clase del profesor y la rúbrica.
Competencia específica 4. <i>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.</i>	4.1. Poner en marcha un proyecto que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa. 4.2. Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos, conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones. 4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	70%	Pruebas objetivas
		20%	Actividades competenciales: Portafolio del alumno, y/o el diario de equipo. La calificación de estos se podrá realizar mediante Rúbrica, lista de cotejo, etc.
		10%	Observación directa: Listado de cotejo, el diario de clase del profesor y la rúbrica.
Competencia específica 5. <i>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 o soluciones presentadas.</i>	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. 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 del proceso.	70%	Pruebas objetivas
		20%	Actividades competenciales: Portafolio del alumno, y/o el diario de equipo. La calificación de estos se podrá realizar mediante Rúbrica, lista de cotejo, etc.
		10%	Observación directa: Listado de cotejo, el diario de clase del profesor y la rúbrica.
Competencia específica 6. <i>Comprender aspectos básicos de la</i>	6.1. Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas desde el ámbito de la	70%	
		20%	Actividades competenciales:

<i>economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.</i>	economía y las finanzas, viendo la relación entre estas y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo. 6.2. Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. 6.3. Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, aplicando los conocimientos económicos y financieros necesarios. 6.4. Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.		Portafolio del alumno, y/o el diario de equipo. La calificación de estos se podrá realizar mediante Rúbrica, lista de cotejo, etc.
		10%	Observación directa: Listado de cotejo, el diario de clase del profesor y la rúbrica.
Competencia específica 7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el al 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. 7.2. Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos. 7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.	70%	
		20%	Actividades competenciales: Portafolio del alumno, y/o el diario de equipo. La calificación de estos se podrá realizar mediante Rúbrica, lista de cotejo, etc.
		10%	Observación directa: Listado de cotejo, el diario de clase del profesor y la rúbrica.

SABERES BÁSICOS

Bloque A. El 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.
- Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño (*design thinking*) y otras metodologías de innovación ágil.
- Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales. Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.

Bloque 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. Comercio, bienestar y desigualdades.
- El entorno económico-empresarial, prestando especial importancia al entorno asturiano. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.
- El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores. Aproximación a la realidad asturiana.
- Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia. La visión emprendedora.

Bloque 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.
- Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo.
- Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: Control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros

Bloque D. La realización del proyecto emprendedor

- El reto o desafío como objetivo
- Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.
- Desarrollo ágil de producto.
- Técnicas y herramientas de prototipado rápido.
- Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.
- Validación y testeo de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.
- La persona usuaria como destinataria final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios y las usuarias. La persona usuaria como consumidora. Derechos y obligaciones de los consumidores y las consumidoras.
- Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.

OBSERVACIONES	
Bloque de Instrumentos 1. Pruebas objetivas	Para valorar la adquisición de los criterios de evaluación en este apartado se realizarán pruebas escritas compuestas por preguntas de diverso tipo: abiertas, justificación de verdadero o falso, tipo test, de completar, de resolución de ejercicios prácticos, etc., relacionadas con los saberes básicos que correspondan. En esta prueba se valorarán los siguientes aspectos de aprendizaje: • El grado de conocimiento de los contenidos conceptuales • La utilización de conocimientos obtenidos a través de las actividades. • La claridad en la explicación • Las reflexiones sobre los resultados obtenidos.

Bloque de Instrumentos 2. Actividades competenciales	ACTIVIDADES COMPETENCIALES: Indicadores de logro comunes asociados a todos los criterios de evaluación: - Desarrolla las competencias tecnológicas básicas. - Utiliza las distintas fuentes de información de manera crítica para adquirir o ampliar nuevos conocimientos en la realización de las actividades. - Discrimina y sintetiza la información relevante en cada actividad. - Desarrolla la capacidad de aprender a aprender, con creatividad e iniciativa personal, planifica, toma decisiones y asume responsabilidades. - Argumenta con un lenguaje correcto y apropiado. Se utilizarán técnicas de análisis del desempeño que permitan evaluar el proceso, las tareas y actividades realizadas a lo largo del tiempo. Se realizarán actividades variadas tanto individuales como en grupo del tipo: • Búsqueda de información. • Resumen o comentario de videos visionados en clase o en casa. • Trabajo sobre el proyecto, valoración de los resultados, ideas para mejorarlo, etc. • Ejercicios prácticos, etc.
Bloque de instrumentos 3. Observación directa	Indicadores de logro comunes asociados a todos los criterios de evaluación: - Desarrolla y consolida hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para el aprendizaje y como medio de desarrollo personal. - Asume con responsabilidad sus deberes y ejerce sus derechos con respeto y tolerancia a las demás personas, rechazando la violencia y los prejuicios de cualquier tipo. - Desarrolla el espíritu emprendedor, la participación, el sentido crítico y la iniciativa personal. Mediante la observación directa se evalúa si: • Es responsable en la realización de las tareas encomendadas. • Participa en las clases de forma crítica y con actitud abierta, respeta las opiniones de los demás, el turno de palabra y no interrumpe de forma inapropiada. • Manifiesta interés por la materia. • Colabora en las tareas del grupo, con tolerancia y respeto a los demás. • Muestra un comportamiento adecuado en el aula con puntualidad y respeto hacia las personas y los bienes.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

La nota de cada evaluación se obtiene de la siguiente forma: si se realizan varias pruebas o actividades competenciales, se calcula la nota media y a ésta se le aplica el porcentaje correspondiente. Si no se presentan a alguna prueba, la nota será un cero, salvo que la falta esté debidamente justificada según los criterios recogidos en el centro, pudiendo realizarse otro día. En el caso de las actividades competenciales se aplica el mismo criterio, si hay varias se realizará la media y se aplicará el porcentaje.

En el caso de que el alumnado copie o utilice móvil o cualquier otro soporte digital no permitido en los exámenes, se le retira la prueba y será calificada con un cero.

Se supera una evaluación cuando se obtenga al menos un cinco en la suma de las notas obtenidas en cada apartado. El alumnado que no haya alcanzado los criterios de evaluación podrá realizar una prueba para alcanzarlos. Esta podrá consistir en una prueba objetiva similar a las ya realizadas y/o entrega de las tareas, actividades o proyectos no realizados o no superadas. En cualquier caso, la nota obtenida sustituirá a la anterior y servirá para recalcular la nota de la evaluación.

Esta prueba es voluntaria, por lo que si no se realiza se mantendrá la nota obtenida lo mismo que si se obtiene una nota inferior.

Todos los criterios de evaluación tendrán el mismo peso en la nota. Los criterios de evaluación responden a una temporalización, por lo que no todos se evalúan en todos los trimestres. La nota final del curso será el resultado de calcular la media de las notas reales con sus decimales. Se supera la materia si se alcanza una nota igual o superior a 5 puntos. En caso contrario se realizará una prueba competencial para superar los criterios no alcanzados durante el curso, según se explica en el apartado siguiente.

Prueba final. Quienes no hayan alcanzado todos los criterios de evaluación establecidos para esta asignatura realizarán una prueba ordinaria en el mes de junio similar a las realizadas durante el curso y versará sobre los criterios no alcanzados. En el caso de que no se tengan que recuperar todos los criterios de evaluación, se conservarán las notas de la parte superada, y se utilizarán junto con la nota obtenida en la prueba ordinaria, para obtener por media la nota final de la materia.