

**EDUCACIÓN SECUNDARIA
OBLIGATORIA
4º CURSO**

**ECONOMÍA Y
EMPRENDIMIENTO**

Yolanda Fernandez de la Puente
Curso 2025-2026

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO	3
2.1. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA	3
2.2. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS	3
2.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	5
2.4. SABERES BÁSICOS	7
2.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE	8
3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y SABERES BÁSICOS.	9
3.1. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	9
3.1. TEMPORALIZACIÓN	15
4. METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y LOS MATERIALES CURRICULARES.	15
4.1. METODOLOGÍA	15
4.2. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.	17
5. CONCRECCIÓN DE ACTIVIDADES QUE ESTIMULEN EL INTERÉS POR LA LECTURA Y LA CAPACIDAD DE EXPRESARSE CORRECTAMENTE EN PÚBLICO, ASÍ COMO EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.	17
6. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO	18
6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	
6.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN	
6.3. RECUPERACIÓN Y EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES	
7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	21
8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	22
9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.	23

1. INTRODUCCIÓN

La presente programación responde a lo dispuesto en la normativa siguiente:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.

A los efectos de lo dispuesto en la normativa anterior, se entiende por currículo el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, enunciados en forma de saberes básicos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria.

De acuerdo con el artículo 2 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se entenderá por:

- a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.
- d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

Esta materia está planteada como opcional en cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria con tres horas semanales y persigue dos objetivos: en primer lugar, que el alumnado cuente con una educación económica y financiera para desenvolverse, asumir riesgos de manera responsable en su vida cotidiana y gestionar y llevar a la acción de manera viable proyectos; y en segundo lugar, que el alumnado busque soluciones innovadoras y valiosas para afrontar los retos propuestos, a través de estrategias de gestión del conocimiento, del autoconocimiento y de la colaboración.

Los saberes básicos que contribuyen a adquirir las competencias específicas se organizan en cuatro bloques: **Primer bloque.** Se relaciona con el análisis y desarrollo del perfil de la persona emprendedora, haciendo hincapié en el autoconocimiento, el desarrollo de habilidades personales y sociales y de estrategias de gestión para hacer frente a contextos cambiantes e inciertos en los que emprender.

Segundo bloque. Se liga al análisis de los distintos ámbitos (económico, empresarial, social, ambiental, cultural y artístico), con especial atención al caso asturiano, así como al desarrollo de estrategias de exploración de los mismos que permitan al alumnado identificar necesidades y buscar oportunidades que surjan en ellos, haciéndolo consciente de que el entorno va a condicionar la realización de sus proyectos personales y profesionales.

Tercer bloque. Se vincula a la captación y gestión de recursos humanos, materiales, realidad. De este modo, se abordan cuestiones como fuentes de financiación, los recursos financieros, y la formación y funcionamiento ágil de los equipos de trabajo.

Cuarto bloque. Trata de dar a conocer el método de realización de un proyecto emprendedor, desde la fase de ideación hasta las de ejecución y validación del prototipo final. En este proceso el alumnado se familiarizará con metodologías ágiles que podría utilizar a la hora de realizar su propio proyecto innovador.

2. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO

2.1. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

De acuerdo con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras, de manera apropiada.
- Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Además, contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en su caso, en la lengua asturiana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- Conocer y valorar los rasgos del patrimonio lingüístico, cultural, histórico y artístico de Asturias, participar en su conservación y mejora y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando actitudes de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.

2.2. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS

Competencia en comunicación lingüística (CCL). La materia de Economía y Emprendimiento contribuye al desarrollo de la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) al requerir que el alumnado interactúe de forma oral y escrita con sus compañeros y compañeras en la realización del trabajo colaborativo, la exposición de las ideas o la negociación necesaria para llegar al consenso sobre el prototipo final. Asimismo, permite la adquisición de vocabulario específico, la utilización y elaboración de información, así como la valoración crítica de los mensajes de los distintos medios de información, evitando riesgos de manipulación y desinformación.

Descriptorios operativos:

- **CCL1.** Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir sus opiniones como para constituir vínculos personales.
- **CCL2.** Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, personal, social, educativo y profesional, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
- **CCL3.** Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

Competencia plurilingüe (CP) En la medida que el alumnado puede acceder a información procedente de distintas fuentes y en distintas lenguas, que debe analizar y valorar con sentido crítico para comprender mejor el mundo que le rodea, esta materia colabora en la adquisición de la Competencia Plurilingüe (CP).

Descriptorios operativos:

- **CP1.** Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
- **CP2.** A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM). La contribución de la materia a la adquisición de la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM) se realiza al plantear y desarrollar el proyecto emprendedor, fabricando y evaluando los diferentes prototipos que den solución a una necesidad o problema detectado, valorando la importancia de la sostenibilidad y aplicando principios de ética y seguridad. El alumnado, además, deberá utilizar e interpretar resultados matemáticos, científicos y tecnológicos en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, esquemas...).

Descriptorios operativos:

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

Competencia digital (CD). La adquisición de la Competencia Digital (CD) se desarrolla en la materia dado que el alumnado debe utilizar de manera segura, con ética y responsabilidad las tecnologías digitales, tanto para realizar búsquedas avanzadas en Internet como para construir nuevos conocimientos y crear contenidos digitales. El uso de herramientas o plataformas virtuales para comunicarse y compartir contenidos se ha incorporado a la educación de manera plena en los últimos años por lo que el alumnado debe utilizar dichas herramientas de manera legal, segura, crítica y sostenible.

Descriptorios operativos:

- **CD2.** Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimientos y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
- **CD3.** Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
- **CD5.** Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). Adquirir la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) pasa por fomentar que el alumnado reflexione sobre su propia persona, para conocer sus puntos fuertes y débiles, aceptarse y fortalecer su autoestima. Igualmente, pasa por potenciar el trabajo en grupo; la comprensión de las perspectivas y experiencias del resto de integrantes del mismo redundará en la mejora de los resultados que se persiguen. Por último, la realización de autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje permite al alumnado reflexionar sobre sus saberes y la forma en la que se adquieren y conseguir así un aprendizaje realmente

significativo.

Descriptorios operativos:

- **CPSAA1.** Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
- **CPSAA2.** Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
- **CPSAA3.** Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
- **CPSAA4.** Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

Competencia ciudadana (CC). A través de esta materia el alumnado desarrolla habilidades relativas a la gestión de conflictos y la asunción de responsabilidades, lo que le permitirá adquirir la Competencia Ciudadana (CC). Economía y Emprendimiento contribuye a la comprensión del entorno social y económico y permite que el alumnado sea consciente de la dimensión ética de la actividad económica, promoviendo un uso responsable de los recursos naturales, un consumo racional, la no discriminación laboral, el desarrollo local, los Objetivos de Desarrollo Sostenible, etcétera.

Descriptorios operativos:

- **CC1.** Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
- **CC4.** Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia emprendedora (CE). La naturaleza de la materia hace que la Competencia Emprendedora (CE) sea la que cobre una mayor relevancia. En ella el alumnado, después de evaluar sus fortalezas y debilidades, debe hacer un análisis de su entorno para detectar necesidades y oportunidades (o una de ellas) y, usando la creatividad, el pensamiento estratégico, la reflexión ética y colaborando con otras personas, con habilidades de comunicación y negociación, desarrollar una solución que cubra la necesidad o resuelva el problema (o ambos).

Descriptorios operativos:

- **CE1.** Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
- **CE2.** Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
- **CE3.** Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). La materia contribuye a la adquisición de la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC) al permitir expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta a la vez que posibilita al alumnado desarrollar la autoestima con empatía y actitud colaborativa.

Descriptorios operativos:

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

2.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Conforme al anexo II del Decreto 59/2022, de 30 de agosto, a continuación, se detallan las competencias específicas de esta materia y su conexión con las competencias clave y sus descriptores operativos. Se complementa con los criterios de evaluación establecidos para cada competencia específica.

Competencias específicas
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. Criterios de evaluación 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. 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 equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras. Criterios de evaluación 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. 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 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. Criterios de evaluación 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. 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. 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. Criterios de evaluación 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. Descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CE1, CE2.

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> Criterios de evaluación 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. Descriptor del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.	
Competencia específica 6. <i>Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.</i> Criterios de evaluación 6.1. Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas desde el ámbito de la 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. Descriptor del Perfil de salida: CC1, CE1, CE2, CE3.	
Competencia específica 7. <i>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.</i> Criterios de evaluación 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. Descriptor del Perfil de salida: STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CE2, CE3.	

2.4. SABERES BÁSICOS

Bloque A. <i>El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad</i>	- 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 (<i>design thinking</i>) 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. <i>El entorno como fuente de ideas</i>	- 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

y oportunidades	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. <i>Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor</i>	- 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. <i>La realización del proyecto emprendedor</i>	- El reto o desafío como objetivo - Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. - Desarrollo ágil de producto. - Técnicas y herramientas de prototipado rápido. - Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión. - Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil. - 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.

2.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Según establece el artículo 6 del Decreto 59/2022, de 30 de agosto, se favorecerá la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integrarán en situaciones de aprendizaje, para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia, y en consecuencia, las competencias clave y los objetivos de etapa. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de competencias y saberes básicos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

En cada situación, el alumnado trabaja de forma práctica siguiendo la siguiente secuencia de aprendizaje:

- Activar: Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- Procesar: Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- Abstraer: Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- Comprender: Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- Consolidar: Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- Desafiar: Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- Producir: Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

Las situaciones de aprendizaje pretenden reforzar el trabajo autónomo del alumnado, su iniciativa y creatividad, así como la reflexión crítica y el sentido de la responsabilidad. Consistirán en secuencias de actividades para la construcción del conocimiento y para el desarrollo de las competencias para aprender a aprender. En este sentido se propone una variedad de situaciones (actividades y retos variados) por trimestre. Podrán realizarse todas o seleccionarse en cada momento aquella/s que se consideren más apropiadas en función del alumnado, de sus intereses, de su trabajo y del

tiempo disponible.

3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y SABERES BÁSICOS.

3.1. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

El currículo se desarrolla en las siguientes unidades de programación, indicándose en cada una de ellas, los criterios de evaluación, las competencias específicas y los descriptores de las competencias clave asociadas, así como los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica.

El currículo se desarrolla en las siguientes unidades de programación, indicándose en cada una de ellas, los criterios de evaluación, las competencias específicas y los descriptores de las competencias clave asociadas, así como los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica. Será común a todas las unidades lo referente a:

Espacios y recursos: El aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula del grupo, si bien algunas actividades planteadas como las que requieren investigación en internet se podrán trabajar también desde casa. Cuando exista posibilidad de utilizar el aula de informática y/o la biblioteca se realizarán algunas actividades en las mismas. Respecto a los recursos empleados se utilizará el libro de texto, ordenadores y el cañón para la visualización de vídeos, noticias, gráficos, etc.

Agrupamientos: Grupo clase, Equipos flexibles, Trabajo individual.

Metodología: Se utilizará en todas las situaciones una metodología similar en la que se combina la exposición del docente con el trabajo inductivo, para que el alumnado descubra el conocimiento por sí mismo mediante la reflexión y la investigación: Aprendizaje basado en: el pensamiento, en problemas en proyectos y por descubrimiento; Explicación gran grupo; Clase invertida.

Productos: Resolución de ejercicios, Pruebas escritas, Actividades TIC.

Evaluación: Autoevaluación interactiva, Prueba de evaluación (heteroevaluación), Rúbrica.

1º TRIMESTRE		
Situación de aprendizaje 1. LA ECONOMÍA DE LAS PERSONAS:		
UD 1. Decisiones individuales		
UD 2. Decisiones colectivas		
- ¿Qué es la economía? - Recursos, bienes y necesidades. - Características y clasificación de las necesidades - Como toman las decisiones los individuos. Elegir es renunciar - Economía del comportamiento. - Como interaccionan las personas - La frontera de posibilidades de producción - Ventaja comparativa y ganancias del intercambio - Los agentes económicos. - El flujo circular de la renta		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios O.
CE 2	2.1, 2.2, 2.3	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.
CE 6	6.1, 6.2, 6.3, 6.4	CC1, CE1, CE2, CE3
Saberes básicos		
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, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades. - El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.		

1º TRIMESTRE		
Situación de aprendizaje 2. EL MERCADO		
- El mercado - La demanda - La oferta - El equilibrio de mercado - Funcionamiento de los mercados. Condicionantes. - Tipos de mercados - Reparto de la renta. Equidad y desigualdad.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios O.
CE 2	2.1, 2.2, 2.3	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.
Saberes básicos		
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, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades. - El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.		

1º TRIMESTRE		
Situación de aprendizaje 3. ECONOMÍA SOCIAL		
- Hacia una nueva economía más social y solidaria - Economía colaborativa - La sostenibilidad de nuestro modo de vida - De la economía lineal a la economía circular - La huella ecológica - Los objetivos del desarrollo sostenible		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor O.
CE1	1.1, 1.2, 1.3	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.
CE2	2.1, 2.2, 2.3	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.
CE3	3.1, 3.2, 3.3	STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.
CE5	5.1, 5.2	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2
Saberes básicos		
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, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades. - 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.		

2º TRIMESTRE		
Situación de aprendizaje 4. FINANZAS PERSONALES I. AHORRO Y CONSUMO		
- Consumo y ahorro. Fondo de emergencia - Como elaborar un presupuesto. - Las deudas - Opciones para pedir prestado. - ¿Qué deudas puedo asumir? ¿y si me endeudo demasiado que? - Necesidades a lo largo de la vida.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor O.
CE 2	2.1, 2.2, 2.3	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.
CE 4	4.1, 4.2, 4.3	STEM3, CD2, CE1, CE2.
CE 5	5.1, 5.2	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.
Saberes básicos		
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, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades. - El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. - 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. - Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia.		

2º TRIMESTRE		
Situación de aprendizaje 5. FINANZAS PERSONALES I. AHORRO Y CONSUMO		
- Ahorro e inversión - Productos bancarios de ahorro - ¿Por qué invertir? - Productos financieros de inversión - El riesgo en las inversiones - El sistema financiero - Los seguros - Las tarjetas		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor
CE1	1.1, 1.2, 1.3	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.
CE 2	2.1, 2.2, 2.3	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.
CE 4	4.1, 4.2, 4.3	STEM3, CD2, CE1, CE2.
CE 6	6.1, 6.2, 6.3, 6.4	CC1, CE1, CE2, CE3.
Saberes básicos		
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, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades. - El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.		
C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor - 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.		

2º TRIMESTRE		
Situación de aprendizaje 6. LA EMPRESA Y EL ENTORNO COMO FUENTE DE OPORTUNIDADES		
- La empresa y sus funciones - El entorno de la empresa - Análisis DAFO - Entorno económico: el desempleo, la inflación, los tipos de interés. - La responsabilidad social corporativa. - ¿Qué es el I+D+i?		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor
CE1	1.1, 1.2, 1.3	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.
CE 2	2.1, 2.2, 2.3	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.
CE 3	3.1, 3.2, 3.3	STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.
CE 5	5.1, 5.2	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.
Saberes básicos		
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, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades. - El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. - 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		

3º TRIMESTRE		
Situación de aprendizaje 7. EMPRENDIMIENTO, INICIATIVA Y CREATIVIDAD		
- Conócete a ti mismo. Habilidades personales - Habilidades sociales. Trabajo en equipo y liderazgo. - Gestión emocional. La inteligencia emocional - La creatividad y la innovación - La persona emprendedora - El éxito y el fracaso de la persona emprendedora		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor O.
CE1	1.1, 1.2, 1.3	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.
CE2	2.1, 2.2, 2.3	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.
CE5	5.1, 5.2	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.
Saberes básicos		
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 o <i>Design thinking</i> 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.		

3º TRIMESTRE		
Situación de aprendizaje 8. LA IDEA DE NEGOCIO Y EL PROYECTO EMPRENDEDOR		
- La idea de negocio - La validación de la idea - El lienzo del modelo de negocio (modelo canvas) - Construye un prototipo - La protección de nuestras ideas - Presentación y difusión del prototipo: El storytelling - La comunicación de la idea: elevator pitch		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor O.
CE1	1.1, 1.2, 1.3	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.
CE2	2.1, 2.2, 2.3	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.
CE5	5.1, 5.2	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.
CE6	6.1, 6.2, 6.3	CC1, CE1, CE2, CE3.
CE7	7.1, 7.2, 7.3	STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2, CE3.
Saberes básicos		
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 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.		

3.1. TEMPORALIZACIÓN

En la descripción de cada unidad de programación, se ha indicado el trimestre en el que se imparte cada una. Para realizar esta organización del tiempo se ha tenido en cuenta, el número de horas lectivas que habrá en cada trimestre, tratando de repartir de forma equilibrada y coherente, los contenidos a lo largo del curso. La materia se desarrolla en dos horas semanales por lo que se establece según el calendario escolar, la siguiente temporalización:

TEMPORALIZACIÓN	UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
PRIMER TRIMESTRE	Situación de aprendizaje 1.
	Situación de aprendizaje 2.
	Situación de aprendizaje 3.
	Situación de aprendizaje 4.
SEGUNDO TRIMESTRE	Situación de aprendizaje 5.
	Situación de aprendizaje 6.
	Situación de aprendizaje 7.
TERCER TRIMESTRE	Situación de aprendizaje 8.
	Situación de aprendizaje 1.

En la temporalización anterior, se ha tenido también en cuenta, el tiempo necesario para la realización de: Introducción a la materia y explicación de la programación, evaluación inicial, pruebas objetivas, recuperaciones y prueba final ordinaria.

Si bien para programar el curso es necesario establecer el número de horas que se dedicarán a cada unidad didáctica, quiero resaltar que en este aspecto hay que ser flexible, ya que siempre depende del alumnado el dedicar más o menos tiempo a cada unidad. Algunas veces se puede profundizar más, o se requiere más repaso. Por otro lado dada la importancia que tiene la participación y el debate argumentado y crítico, me parece adecuado no coartar la iniciativa del alumnado cuando plantean temas de actualidad y de su interés relacionados con la materia, por el hecho de que se ocuparía más tiempo que el programado para cada unidad.

Por otro lado, esta distribución de la materia también puede sufrir alguna variación dado que el cómputo global de horas en cada trimestre se ha realizado de forma global, es decir, sin descontar:

- Festivos que puedan coincidir por horario con días en los que se imparte la materia.
- Fechas de vacaciones
- Cambios que puedan producirse en las fechas de las evaluaciones.
- Inclemencias del tiempo, protestas estudiantiles, actividades extraescolares, etc.

4. METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y LOS MATERIALES CURRICULARES.

4.1. METODOLOGÍA

La materia contribuye al desarrollo de las competencias clave establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica en conexión con los retos y desafíos del siglo XXI, así como con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

La metodología empleada tratará de promover la capacidad del alumnado para aprender de forma autónoma y para trabajar en equipo. Con el uso de diferentes actividades se buscará estimular el interés y el hábito de la lectura y la correcta expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, así como a la resolución colaborativa de problemas con el objetivo de reforzar la autoestima, la autonomía, la creatividad, la reflexión, la responsabilidad, la igualdad de género, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

La interacción del alumnado con su entorno más inmediato, en especial a nivel local, conocer la situación económica y social en la que vive, las actividades predominantes en su municipio o región, la existencia de instituciones que fomentan el emprendimiento o la detección de necesidades son aspectos que le permitan formarse una idea de la realidad de su entorno. Todo ello con el objeto de desarrollar una conciencia social y ciudadana.

El desarrollo de la materia se va a articular en torno a una idea común de elaboración de uno o varios proyectos, a lo largo del curso. Además, se utilizarán también otras metodologías de “aprendizaje activo” basado en tareas, problemas y en el descubrimiento. A través de estas actividades prácticas se propician las condiciones que permitan al alumnado la adquisición de conocimientos y experiencias necesarias para el desarrollo de un espíritu emprendedor.

Los saberes básicos serán trabajados desde un enfoque práctico, centrado en la observación de la realidad bajo el prisma

de la economía y el emprendimiento. El desarrollo de las unidades de programación seguirá el siguiente proceso:

- Introducción a la unidad. Cada unidad de programación comienza con una serie de actividades de motivación y de inicio. Estas pretenden activar al alumnado a través de una imagen, un vídeo, la lectura de uno o varios textos breves, preguntas sencillas y abiertas sobre las lecturas, etc. lo que permitirá la participación de todo el grupo y ayudarán a detectar los conocimientos previos sobre el tema, relacionándolos con conceptos vistos con anterioridad, y si procede introduciendo ejemplos que estén de actualidad en cada momento y a ser posible de su entorno más cercano. El objetivo es motivar al alumnado en el tema en cuestión y despertar su curiosidad.
- En el desarrollo de las unidades, el profesorado actuará como guía del aprendizaje explicando conceptos básicos y demás contenidos y utilizando las actividades internas y las tareas competenciales para que el alumnado construya su conocimiento a través de la investigación, realizando trabajos individuales y en grupo. Serán actividades en las que, por ejemplo, el alumnado tiene que conocerse a sí mismo, buscar información en Internet o realizar trabajos de campo, como la entrevista a un empresario de su entorno y tareas competenciales en las que el alumnado tiene que dar respuesta a problemas a casos prácticos vinculados con la economía y el emprendimiento. Se tratará de mantener el interés y fomentar la participación. Para ello en cualquier momento se aclararán dudas, se pedirán aportaciones o ejemplos, se fomentará el debate, etc. Se utilizará el portafolio como herramienta en la que el alumnado va elaborando, corrigiendo y guardando de forma ordenada las diferentes tareas y producciones que ha realizado en el marco de la materia.
- Al final de cada unidad se realizarán actividades de repaso, refuerzo y ampliación, así como un pequeño proyecto fomentándose, el trabajo cooperativo, la reflexión el juicio crítico, la deliberación y la creatividad. El profesor/a observa, analiza las dificultades con que se encuentran los alumnos/as y proporciona las ayudas necesarias.

A lo largo de cada trimestre se organizarán situaciones de aprendizaje en las que se realizarán actividades individuales y/o grupales que potencien: el autoaprendizaje, la iniciativa, la búsqueda de información, la capacidad de comprensión y análisis, así como la investigación de temas cercanos al alumnado que permita conectar en la medida de lo posible el trabajo en el aula con el mundo real. En este sentido se propone una variedad de situaciones (actividades y retos variados) por trimestre. Podrán realizarse todas o seleccionarse en cada momento aquella/s que se consideren más apropiadas en función del alumnado, de sus intereses, de su trabajo y del tiempo disponible. Según las características del grupo se valorará la posibilidad de que sea el propio alumnado quién de varias propuestas elija cual quiere realizar:

- Trabajo en equipo sobre un proyecto.
- Buscar una o más noticias actuales de su interés, que tengan relación con la materia que se está impartiendo, resumirla y comentarla. Podrá utilizar el “pensamiento visual” para organizar, ordenar, relacionar y jerarquizar contenidos, conceptos o ideas, ya que resulta muy apropiado a la hora de realizar actividades de síntesis. Al finalizar cada trimestre cada alumno elegirá uno de sus trabajos y lo presentará a sus compañeros en el aula de forma oral. Para ello puede ayudarse con fotografías, vídeos, gráficos, tablas, etc. También podrá realizarlo en forma de presentación mediante el uso de aplicaciones informáticas como Power Point, Canva, Genially, etc.
Con esta actividad se trabaja la comprensión lectora, la capacidad de síntesis, la comunicación verbal y el uso de las TIC.
- Realizar un trabajo de investigación más en profundidad, sobre un tema concreto de interés para el alumno relacionado con la materia que se esté impartiendo. Este trabajo también podrá ser expuesto en el aula al grupo utilizando herramientas digitales. En la realización de estas actividades el alumnado podrá expresar sus propias ideas y opiniones, sobre el tema en cuestión empleando siempre un vocabulario adecuado, y tratando en todo momento de que la información que quiere transmitir sea comprendida por sus compañeros. Durante las exposiciones se podrán aclarar dudas y al final de esta y dependiendo del tema tratado se podrá realizar un pequeño debate.
- Utilizando la metodología de la clase invertida, se proporcionan materiales diversos como: textos, vídeos, gráficos, etc., para trabajar posteriormente de modo activo sobre ello en el aula.
- Mediante la estrategia de gamificación se podrán plantear actividades, como cuestionarios en línea, ccreación por equipos de juegos tipo: Kahoots, Pasapalabra, etc. utilizando los contenidos de la materia elegidos por cada equipo, lo que facilita su aprendizaje de una forma lúdica y divertida.

Alumnado repetidor. No se establece ninguna metodología diferente, para el alumnado que repita, ya que estos deberán seguir el curso exactamente igual que el resto de sus compañeros/ras.

4.2. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

- Materiales de trabajo preparados, que serán aportados bien en fotocopia, y/o a través de la plataforma Teams:
 - ⇒ Apuntes de las unidades a trabajar. Se utiliza el material que de forma gratuita está disponible en la página web de Econosublime.
 - ⇒ Listados de cuestiones y ejercicios para trabajar los contenidos.
 - ⇒ Selección de recortes de prensa que sirvan como actividad de aplicación de contenidos trabajados y como reflexión en el estudio de casos.
- Uso de la prensa nacional y regional escrita o digital, como instrumento para la lectura de textos breves sobre cuestiones o temas relacionados con la materia, como motivación a la hora de introducir nuevos contenidos.
- Uso del ordenador y del cañón en el aula de referencia para actividades varias: Introducción a la unidad mediante un vídeo, un Kahoot, una noticia, etc., así como a lo largo de la misma como apoyo a la explicación del profesor.
- Uso del aula de informática y/o biblioteca cuando esté disponible para la Búsqueda de información a través de Internet, y consulta de páginas Web en las que se traten temas de emprendimiento, realización de actividades de aprendizaje de aplicaciones y herramientas cuyo manejo sea útil en el aprendizaje de la materia, etc.
- Vídeos referentes a temas variados relacionados con el emprendimiento, la economía, cuestiones de carácter medioambiental, consumo responsable, Objetivos de desarrollo sostenible, etc.

5. CONCRECCIÓN DE ACTIVIDADES QUE ESTIMULEN EL INTERÉS POR LA LECTURA Y LA CAPACIDAD DE EXPRESARSE CORRECTAMENTE EN PÚBLICO, ASÍ COMO EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

Plan de Lectura, escritura e investigación

Uno de los ejes de los principios pedagógicos del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, es el fomento de la lectura. El tipo de actividades que se trabajan en las situaciones de aprendizaje comentadas en el apartado anterior, se consideran un elemento motivador relacional, que contribuye a fomentar el interés por la lectura comprensiva, al centrarse en determinados contenidos de actualidad de acuerdo con la materia que se esté impartiendo en cada momento, para lo cual se trabajará con noticias u otros textos, tratando que el alumnado analice la información y propiciando el debate. Con estas lecturas, se fomenta el interés por la materia ya que al alumnado asimila mejor los conceptos, al relacionarlos con el día a día. Es frecuente comprobar que después de un corto período trabajando con esta metodología, el alumnado toma conciencia de la información que está a su disposición, en la prensa, televisión, Internet, etc. y que antes le pasaba desapercibida, no entendía o no escuchaba. Así son los propios alumnos y alumnas quienes en muchas ocasiones por propia iniciativa aportan noticias de su interés para ser comentadas.

La competencia comunicativa también se ve muy reforzada, con la lectura de noticias, ya que normalmente son elegidas para fomentar el debate. Es habitual que surjan diferentes opiniones sobre el tema a tratar, así cada uno podrá defender su punto de vista, que deberá estar argumentado. Al tratarse de un tema de actualidad cercano el alumnado siempre tiene una opinión que quiere dar, y lo hace al sentirse en un contexto seguro (su grupo) por lo que se estimula la capacidad de los alumnos y alumnas de expresarse correctamente en público. Por otro lado, el debate facilita el análisis de la realidad desde otras perspectivas a la vez que se pone en práctica, el saber escuchar, el intervenir cuando es su turno y el respeto a las opiniones de los demás, aunque sean opuestas a las de uno.

Plan de digitalización e innovación

Un elemento transversal de carácter instrumental es el de la comunicación audiovisual y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Las TIC están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana, y suponen una valiosa herramienta para la enseñanza que puede enriquecer la metodología didáctica. Las TIC ofrecen al alumnado la posibilidad de actuar con destreza y seguridad en la sociedad de la información y la comunicación, aprender a lo largo de la vida y comunicarse sin las limitaciones de las distancias geográficas ni de los horarios rígidos. Además, puede utilizarlas como herramienta para organizar la información, procesarla y orientarla hacia el aprendizaje, el trabajo y el ocio.

Un factor de capital importancia es la utilización segura y crítica de las TIC, tanto para el trabajo como en el ocio. En este sentido, es fundamental informar y formar al alumnado sobre las situaciones de riesgo derivadas de su uso, y cómo prevenirlas y denunciarlas.

Se considera que el tipo de actividades organizadas en situaciones de aprendizaje, comentadas en esta programación, estimulan la capacidad de usar las tecnologías de la información y comunicación, así como la competencia digital, ya que en general el alumnado suele utilizar Internet para la búsqueda de la información, y las variadas aplicaciones

informáticas para la presentación adecuada de los trabajos. Al utilizar distintas fuentes de información se tratará de fomentar la adquisición de las destrezas necesarias para su uso crítico y responsable para lo cual el alumnado ha de desarrollar la capacidad de diferenciar las distintas interpretaciones que tiene un mismo problema o realidad, identificar sus distintos enfoques y superar los estereotipos establecidos sobre el conocimiento de los hechos económicos y sociales. Asimismo, promueve la confianza en uno mismo, la participación y la iniciativa personal, aplicando el sentido crítico a las investigaciones realizadas y favorece la capacidad de aprender a aprender.

Plan de convivencia e igualdad

Desde el IES Santa Cristina de Lena entendemos el Plan de Igualdad como un compromiso de centro, por lo que tiene que estar implicada toda la comunidad educativa, y que debe basarse en actuaciones generales, en el uso no sexista del lenguaje, y en evitar desequilibrios y discriminaciones de cualquier tipo. Los objetivos que el departamento de matemáticas, dentro del cual se incluye la especialidad de economía se plantea, son:

- Integrar y completar de modo transversal la perspectiva de género en la programación.
- Identificar diferentes conductas y actitudes sexistas en nuestro alumnado.
- Utilizar un lenguaje no sexista, haciendo un seguimiento especial de las comunicaciones y documentos escritos, tanto internos como externos.
- Visibilizar a la mujer en las programaciones didácticas. Dar a conocer las aportaciones de las mujeres al desarrollo económico.
- Utilizar materiales didácticos y realizar pruebas orales y escritas que no presenten lenguaje, contenido, ni imágenes sexistas, proponiendo alternativas cuando se detecten elementos de este tipo.
- Sensibilizar al alumnado sobre la necesidad de un reparto diferente de las tareas y responsabilidades familiares, así como la utilidad social y personal del trabajo doméstico.
- Promover en el alumnado actitudes no sexistas y en contra de la violencia de género.
- Impulsar la orientación académico-profesional libre de estereotipos con metodológicas que favorezcan el aprendizaje cooperativo.
- Adaptación y adquisición de materiales que integren en su contenido y en su presentación la igualdad de género y la diversidad.
- Visualización y reconocimiento de las aportaciones y logros de las mujeres en los diferentes ámbitos del saber o Mujeres en el mundo de la economía.

6. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Según se establece Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se emplearán procedimientos e instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

Según el art. 33 de la Resolución de 11 de mayo de 2023, que se entenderá como procedimientos de evaluación los métodos que se utilicen para la recogida de información, y como instrumentos los registros, documentos y soportes empleados para recoger las evidencias del progreso del aprendizaje del alumnado.

Teniendo en cuenta lo anterior, la evaluación de los criterios se basará en los productos (acciones evaluables) obtenidos en tres apartados: Pruebas objetivas; Actividades competenciales variadas, individuales y/o en grupo; Observación diaria en el aula.

Habrán tres evaluaciones, una por trimestre, siendo continua, formativa e integradora, en la observación del proceso de aprendizaje del alumnado.

PRUEBAS OBJETIVAS: Indicadores de logro. En relación con cada una de las competencias específicas y sus respectivos criterios de evaluación:

CE 1. Criterios 1.1 y 1.2	- Conoce y valora las fortalezas y debilidades personales. - Analiza de forma razonada la iniciativa y creatividad propia y ajena. - Gestiona las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas. - Crea un proyecto personal original y generador de valor.
CE2. Criterios 2.1, 2.2 y 2.3	- Participa en equipos de trabajo basados en principios de equidad, e igualdad con actitud participativa y visualización de metas comunes. - Identifica los recursos humanos necesarios para alcanzar el objetivo.

	- Maneja habilidades sociales y comunicativas tanto de manera presencial como a distancia para el trabajo en equipo. - Valora las aportaciones del resto del equipo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.
CE3. Criterios 3.1, 3.2 y 3.3	- Cuida el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas que promuevan el desarrollo sostenible con visión creativa, innovadora, emprendedora y comprometida. - Evalúa las ventajas e inconvenientes, de sus propuestas, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas. - Aplica metodologías para la 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.
CE4. Criterios 4.1 y 4.2	- Poner en marcha un proyecto, seleccionando los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa. - Selecciona los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.
CE5. Criterios 5.1 y 5.2	- Valida las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes, utilizando estrategias comunicativas adaptadas a cada situación. - Presenta las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa.
CE6. Criterios 6.1, 6.2 y 6.3	- Conoce y comprende con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero. - Aplica con coherencia los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas desde el ámbito de la economía y las finanzas, a situaciones, actividades o proyectos concretos. - Afronta los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, aplicando los conocimientos económicos y financieros necesarios. - Valora el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir. - Conoce los principios de interacción social desde el punto de vista económico, y lo aprovecha para afrontar de forma eficaz los retos.
CE 7. Criterios 7.1, 7.2 y 7.3	- Valora la contribución del prototipo en el aprendizaje y desarrollo personal y colectivo. - Evalúa de manera crítica las fases del proceso llevado a cabo, así como las estrategias empleadas. - Utiliza estrategias de diseño que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. - Establece comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.

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.

Para facilitar el estudio se puede realizar una prueba cada unidad, en función de las características y dificultad de éstas y del propio alumnado.

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.

Los procedimientos e instrumentos utilizados serán variados según las producciones a valorar: portafolio de actividades, textos escritos, cuaderno y diario de equipo, rúbrica de evaluación y lista de cotejo.

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.

Se utilizarán como instrumentos: el diario de clase del profesor, la lista de cotejo y/o la rúbrica.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

Los productos (acciones evaluables) resultantes de las diferentes tareas o actividades significativas, generados tanto durante el proceso como al final de la situación de aprendizaje, representan las evidencias de aprendizaje.

La ponderación hace referencia al peso específico que se otorga al producto o evidencia que se quiere evaluar y a su aportación a la adquisición de los criterios de evaluación implicados. Esto permitirá ir comprobando el progreso y nivel de desempeño que el alumnado va alcanzando. La ponderación asignada a las distintas producciones del alumnado es la siguiente:

Competencia específica	1			2			3			4			5		6				%
Criterios de evaluación	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	6.1	6.2	6.3	6.4	
Ponderación	Todos los criterios tienen el mismo peso en la nota. $100 / 18 = 5,5555\%$ cada criterio																		100%
Pruebas escritas																			70%
Actividades competenciales																			20%
Observación directa																			10%

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.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Entendiendo por atención a las diferencias individuales, el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y al desarrollo de las competencias clave y de los objetivos de la etapa y de la materia.

Considerando la heterogeneidad del alumnado de la etapa, resulta necesario que los enfoques metodológicos se adapten a las necesidades peculiares de cada individuo, entendiendo esta diversidad como beneficiosa para el enriquecimiento general del grupo. Cada alumno o alumna aprende a un ritmo diferente, por lo que debemos procurar, en la medida de lo posible, diseñar estrategias que ayuden a avanzar tanto al alumnado que destaca como al que tiene dificultad (por razones diversas) y que debemos valorar cuanto antes para establecer unas pautas adecuadas de intervención didáctica que permitan su desarrollo óptimo.

Las Unidades de programación están diseñadas para integrar la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) como el modelo de enseñanza para la educación inclusiva que reconoce la singularidad del aprendizaje de cada alumno y cada alumna y que promueve la accesibilidad de los procesos y entornos de enseñanza y aprendizaje, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad del alumnado.

Con este fin, se presentan Unidades de programación, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión. En función del alumnado se podrán aplicar distintas pautas de las que figuran en la Lista de comprobación Pautas DUA-CAST 2.0 de EDUCADUA.

Se atenderá a los siguientes aspectos:

- **Conocimiento del alumnado.** Es necesario conocer los intereses, necesidades, capacidades, estilos cognitivos, etc., de cada uno de los alumnos y alumnas. Se partirá del posible informe del Departamento de Orientación, y de las Juntas de profesores. A falta de informe la evaluación inicial al inicio del curso y al comienzo de cada unidad didáctica nos ayudará a profundizar en este conocimiento. La sistematización de la evaluación continua asegurará la información necesaria sobre cada alumno a lo largo del proceso. Los datos obtenidos y su análisis nos ayudarán a tomar decisiones para adaptar el desarrollo de la programación.
- **Secuenciar adecuadamente los contenidos atendiendo a los niveles de comprensión.** De manera que se ajusten al nivel de los alumnos y se proceda gradualmente hacia niveles de complejidad y dificultad mayores. La diversidad se atenderá, en cada unidad, teniendo en cuenta el grado de comprensión del alumnado y el grado de dificultad para entender los conocimientos que se vayan trabajando. Los contenidos serán explicados o trabajados tomando como referencia los contenidos básicos, ofreciendo informaciones con mayor o menor profundidad según la comprensión y el progreso del alumnado. También se podrán utilizar otras informaciones escritas, gráficas, plásticas, sonoras o digitales para quienes presenten dificultades.
- **Niveles de profundidad, complejidad o dificultad de las actividades y tareas.** Las tareas (actividades, ejercicios, trabajos, indagaciones o pequeñas investigaciones) serán variadas y con diversos grados de dificultad, estableciendo tiempos flexibles para su realización. Asimismo, se pueden programar actividades diseñadas para responder a los diferentes estilos cognitivos presentes en el aula. Cada alumno tiene una serie de fortalezas que debemos aprovechar y debilidades que deben superarse. El conocimiento de las mismas, así como el de las inteligencias múltiples predominantes en cada uno, y de las estrategias y procedimientos metodológicos que mejor se ajustan a los distintos

miembros de la clase, contribuirán a planificar con mayor acierto nuestras propuestas de trabajo.

- **Actividades de refuerzo educativo y ampliación.** Se diseñará un banco de actividades sobre un mismo contenido, que difieran en estilo de realización y formato, con objeto de posibilitar al alumno la realización de un mismo aprendizaje a través de distintos caminos. Se trata de repasar, revisar, consolidar, profundizar. Para aquellos alumnos con distintos niveles de competencia curricular, se presentarán actividades sobre un mismo contenido de tal forma que contemple distintos niveles de dificultad, dando respuesta así tanto al alumnado que necesita refuerzo educativo como a aquel que precisa de ampliación.
- **Fomentar el trabajo individual, en grupo, y el trabajo cooperativo.** Las formas de agrupamiento para realizar las tareas en clase son relevantes con el fin de dar respuesta a la diversidad del alumnado. Así se podrá utilizar además del trabajo individual, el trabajo por parejas entre iguales, o bien relaciones tutoriales en las cuales uno de los miembros de la pareja posee más destreza que el otro. También podrá utilizarse el trabajo cooperativo, dividiendo la clase en grupos de 4 o 5 miembros con capacidades y roles diferentes dentro del grupo. En esta última forma de agrupamiento las relaciones entre el alumnado pueden incidir de forma decisiva y positiva sobre aspectos tales como: la adquisición de competencias y destrezas sociales, el control de los impulsos agresivos, el grado de adaptación a las normas establecidas, la superación del egocentrismo, la relativización progresiva del punto de vista propio, el nivel de aspiración, el rendimiento escolar y el proceso de socialización en general.
- **Atención personalizada.** La dedicación de tiempo y ayuda pedagógica a determinados alumnos y alumnas que tengan dificultades especiales.
- **Plantear diferentes metodologías, estrategias, instrumentos y materiales para aprender.**
- **Diseñar adaptaciones curriculares individualizadas más o menos significativas** para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, ajustando la programación a un alumno o alumna concreto: Por dificultades de aprendizaje, TDHA, por altas capacidades, por incorporación tardía al sistema educativo, por condiciones personales o de historia escolar, etc.
Cuando la adaptación afecta de forma importante a los elementos curriculares prescriptivos, estamos hablando de adaptación curricular significativa. En todos los demás casos estaríamos refiriéndonos a las adaptaciones curriculares poco significativas. La evaluación del alumnado con necesidades educativas especiales tendrá como referente los criterios de evaluación y los saberes básicos establecidos en sus adaptaciones curriculares, diseñadas para que el alumnado alcance en la medida de lo posible, los objetivos de etapa y las competencias clave.
- **Adaptar las técnicas, instrumentos y criterios de evaluación** a la diversidad de la clase, especialmente a aquellos que manifiesten dificultades de comprensión.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Como actividades complementarias y extraescolares se pueden contemplar:

- Visitas a instituciones, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.
- Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.
- Celebración de efemérides
- Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.
- Celebración de concursos, charlas, debates o eventos similares en el centro.

9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.

Se llevará a cabo la **evaluación de la práctica docente**, para ver el logro de los objetivos alcanzados. Si éste no es satisfactorio se ajustará la programación docente con el fin de adecuarla a las necesidades del alumnado. Se realiza a través de la siguiente rubrica:

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
2.	Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.		
3.	La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
4.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
5.	Se han realizado cambios a lo largo del curso para favorecer el trabajo y la buena armonía en el aula.		
6.	La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		
7.	Se ha favorecido la elaboración conjunta de normas de funcionamiento en el aula.		
8.	El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.		
RECURSOS EN EL AULA			
9.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
10.	Utilización del ordenador de aula y proyector.		
METODOLOGÍA EN EL AULA			
11.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
12.	La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo mas posible.		
13.	Antes de iniciar una actividad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.		
14.	Antes de iniciar una actividad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.		
15.	Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.		
16.	Se han facilitado a los alumnos estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.		
17.	Las actividades grupales han sido suficientes y significativas.		
18.	Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			

19.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
20.	Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, tanto a alumnos con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior, o en la evaluación final ordinaria.		
21.	Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación de la materia pendiente de cursos anteriores.		
22.	Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia.		
23.	Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, tanto a alumnos con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior.		
OTROS			
23.	Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación: criterios de calificación y promoción, etc.		
24.	Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos, y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.		
25.	Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.		
26.	Ha habido coordinación con otros profesores.		
27.	Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación.		
28.	Los alumnos han dispuesto de herramientas de Autocorrección, autoevaluación y coevaluación.		