



PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA  
**PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO**  
**SOCIAL Y EMPRESARIAL**

**3º ESO**

**PROFESORA:** Ana Covadonga Avello Llano

**DEPARTAMENTO DE FOL**  
**I.E.S. Valle de Turón**

CURSO 2025-2026

## ÍNDICE

1. INFORMACIÓN ACADÉMICA
2. INTRODUCCIÓN
3. LEGISLACIÓN APLICABLE
4. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
5. METODOLOGÍA
6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.
7. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN
  - 7.1. Instrumentos y procedimientos de evaluación
  - 7.2. Criterios de calificación
  - 7.3. Procedimientos de recuperación
8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES
9. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS
12. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE
13. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

## 1. INFORMACIÓN ACADÉMICA

**DEPARTAMENTO DE FOL:** integrado por la jefa de Departamento Tania González Peñas y la profesora de Economía Ana Covadonga Avello Llano. Durante el periodo de baja de Tania González Peñas, la profesora María José Álvaro Rodríguez la sustituirá en sus funciones.

La profesora María José Álvarez Rodríguez imparte las materias de:

- FOL Y RET, Ciclo Formativo de Grado Medio de Cuidados Auxiliares de Enfermería. LOGSE
- IPE I, Ciclo Formativo de Grado de Medio de Atención a Personas en Situación de Dependencia. LOE
- IPE II, Ciclo Formativo de Grado de Medio de Atención a Personas en Situación de Dependencia. LOE.
- Sostenibilidad aplicada al proceso productivo, Ciclo Formativo de Grado de Medio de Atención a Personas en Situación de Dependencia. LOE.
- Digitalización aplicada al proceso productivo, Ciclo Formativo de Grado de Medio de Atención a Personas en Situación de Dependencia. LOE.

La profesora Ana Covadonga Avello Llano imparte las materias de:

- Proyecto de Emprendimiento Social y Empresarial 3ºESO
- Economía y Emprendimiento 4ºESO
- Taller de Economía Aplicada 4ºESO
- Economía, 1º bachillerato
- Empresa y diseño de modelos de negocio, 2º bachillerato

## 2. INTRODUCCIÓN

La valoración del espíritu emprendedor en Asturias es relativamente nueva. El contexto histórico, social y educativo ha influido en la actitud indiferente, incluso negativa, de la sociedad en general hacia el emprendimiento. En los últimos años el reconocimiento de las iniciativas emprendedoras ha dado una visión bastante limitada, centrada casi de manera exclusiva en el ámbito empresarial. No obstante, recientemente se ha comenzado a dar relevancia a otras experiencias como, por ejemplo, las del Emprendimiento Social.

El Emprendimiento Social se refiere a personas emprendedoras que detectan necesidades sociales existentes y ponen en marcha iniciativas dirigidas a cubrirlas. Así pues, se orientan hacia la transformación social. En este tipo de emprendimiento se emplean los propios aprendizajes, conocimientos y técnicas para ponerlos al servicio de la sociedad, en lugar de aprovecharlos para el lucro personal a través de iniciativas de carácter empresarial.

La adolescencia es la época de la vida en la que los deseos de realizar cambios se ponen más de manifiesto. Es el momento de los ideales, los sueños, de contar con la energía necesaria para ser auténticos impulsores de cambios. Así pues, es lógico en cierta forma vincular emprendimiento con juventud y que exista espíritu emprendedor entre las personas jóvenes. El emprendimiento juvenil está basado en la identificación de oportunidades, en la búsqueda de recursos y en aprovechar estas oportunidades impulsando procesos que, a menudo, carecen de estructura o

bien son semiestructurados.

El Emprendimiento Social Juvenil es una acción en la que las personas jóvenes, alrededor de una motivación social, se organizan para llevar a cabo iniciativas de transformación social. Las personas jóvenes son protagonistas en estas acciones y pueden contar con el apoyo de agentes sociales que se implican de diversas formas. Además, las personas adultas pueden ejercer también un rol orientador.

Por otra parte, las organizaciones sociales y entidades sin ánimo de lucro están sintiendo la falta de personas jóvenes que se incorporen a su actividad ya sea por desconocimiento o por escasez de oportunidades. El voluntariado es una vía para el desarrollo de competencias aún poco utilizada en nuestro entorno.

La materia Proyecto o Servicio sobre Emprendimiento está planteada como optativa en tercer curso de la Educación Secundaria Obligatoria y tiene como finalidad que el alumnado desarrolle habilidades y destrezas relacionadas con la toma de decisiones, la planificación y evaluación de un proyecto social. Pretende que observe, indague y reflexione sobre su entorno inmediato para identificar necesidades de orden social, medioambiental o cultural. A partir de este proceso se busca que elabore y ponga en marcha un proyecto que, en la medida de sus posibilidades, dé respuesta a alguna de esas necesidades, de manera independiente o en colaboración con otras entidades.

El primer bloque de saberes se centra en la observación del entorno y se basa en el trabajo en equipo. Habrá que tener en cuenta los distintos tipos de emprendimiento, relacionando la iniciativa emprendedora en todas sus vertientes con la innovación y el bienestar social. Se analizará el entorno socioeconómico, intentando detectar necesidades no satisfechas de la sociedad o que podrían satisfacerse de manera más eficaz. Para ello, se promoverá que el alumnado aplique ideas innovadoras y creativas, que proponga soluciones, teniendo en cuenta sus aportaciones individuales y los puntos de vista de otras personas, integrando intereses de todas las partes implicadas y aplicando técnicas de negociación. De esta manera, alumnos y alumnas tomarán conciencia de las fortalezas y debilidades de su equipo lo que, junto con la exploración de su entorno, les permitirá afrontar diferentes situaciones con autonomía y seguridad.

En el segundo bloque, el eje fundamental lo constituye la elaboración del proyecto. Una vez decidida la necesidad a cubrir se determinarán los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para desarrollarlo y se estudiará su viabilidad, considerando también la posibilidad de buscar colaboraciones externas al grupo que asesoren o faciliten la puesta en marcha.

El tercer bloque es el de la puesta en marcha y la medición del efecto que pueda tener el proyecto en el entorno en el que se ha decidido actuar. Es oportuno en ese momento debatir con el alumnado sobre la significación que para él ha tenido el proyecto, qué aprendizaje ha obtenido, qué ha sido lo más complejo, lo más interesante, qué le ha sorprendido más, etc.

### 3. LEGISLACIÓN APLICABLE

El actual Sistema Educativo se rige por la:

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

Además, es necesario tener en cuenta:

- **Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre**, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
- **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Y ya centrándonos en la normativa aplicable en **nuestra Comunidad Autónoma** se debe hacer referencia al:

- **Decreto 59/2022, de 30 de agosto**, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria en el Principado de Asturias.
- **Resolución de 11 de mayo de 2023**, de la Consejería de Educación por la que se regulan aspectos de la ordenación académica de las enseñanzas de la Educación Secundaria Obligatoria y la evaluación del aprendizaje del alumnado.
- **Circular de inicio de curso 2025-26** centros públicos, 8 julio 2025.

#### 4. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las Unidades de Programación, en esencia se centran en concretar el currículo en un período temporal específico y en definir las situaciones de aprendizaje que llevamos a cabo con nuestro alumnado.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UP 1 Espíritu emprendedor y tipos de emprendimiento	PRIMER TRIMESTRE
UP 2 Análisis del entorno y detección de necesidades	
UP 3 Diseño del proyecto de emprendimiento	SEGUNDO TRIMESTRE
UP 4 Comunicación aplicada al proyecto de emprendimiento	
UP 5 Ejecución del proyecto de emprendimiento	TERCER TRIMESTRE
UP 6 Evaluación del proyecto de emprendimiento	

#### 5. METODOLOGÍA

La materia contribuye al desarrollo de las competencias del currículo, entendidas como «aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo», cobrando especial relevancia la competencia emprendedora y la personal, social y de aprender a aprender. Permite afrontar los retos de la educación en el siglo XXI y trabajar la Agenda 2030.

Las orientaciones metodológicas expuestas a continuación para la didáctica de la materia Proyecto o Servicio sobre Emprendimiento promueven la capacidad del alumnado para aprender de forma autónoma y para trabajar en equipo. Asimismo, también remarcan la importancia de desarrollar diferentes actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la correcta expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual y que parte del tiempo lectivo debe destinarse a realizar proyectos significativos y relevantes, así como a la resolución colaborativa de problemas con el

objetivo de reforzar la autoestima, la autonomía, la creatividad, la reflexión, la responsabilidad y la igualdad de género. Además, la metodología didáctica empleada debe tener en cuenta y adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje y a la diversidad existente en el aula. En todo caso se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, la formación estética, la educación para la sostenibilidad, para el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

La metodología debe tener en cuenta propuestas y modelos organizativos que, generalizados al contexto de aula, permitan la presencia, la participación y el aprendizaje de todo el alumnado. Por ello, se debe buscar la personalización de la respuesta educativa, teniendo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Este diseño se basa en tres principios que contempla múltiples formas de implicación o motivación para la tarea (por qué se aprende), múltiples formas de representación de la información (el qué se aprende) y múltiples formas de expresión del aprendizaje (cómo se aprende), de manera que se conecte con los centros de interés del alumnado, así como con la programación multinivel de saberes básicos del área. Este diseño 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. La diversidad y heterogeneidad del alumnado presente en el aula han de entenderse como factores enriquecedores del proceso de enseñanza-aprendizaje y es a través de los principios, del Diseño Universal para el Aprendizaje, como se puede lograr la equidad para todo el alumnado.

El desarrollo de la materia se va a articular en torno a una idea común de proyecto de emprendimiento (o varias) que va a abordar todo el alumnado a lo largo del curso. A través de actividades eminentemente prácticas se han de propiciar las condiciones favorables para que despliegue una actividad mental creativa y diversa que le permita la adquisición de conocimientos y experiencias necesarias para el desarrollo de un espíritu emprendedor.

La dinámica del o la docente consistirá en guiar los pasos del alumnado a lo largo de la planificación, ejecución y control del proyecto. Por otra parte, la dinámica del alumnado comprenderá tanto el trabajo individual como el trabajo cooperativo.

La interacción del alumnado con su entorno más inmediato, en especial a nivel local, ofrece importantes posibilidades de investigación. La situación económica y el tejido social de la zona en la que vive, la posibilidad de visitar alguna empresa o asociación, la observación y el análisis de las actividades predominantes en el municipio o región, la existencia de instituciones que fomentan la actividad emprendedora o la detección de necesidades son aspectos a tener en cuenta para formarse una idea de la realidad de su entorno. Todo ello con el propósito de desarrollar entre el alumnado una conciencia social y ciudadana.

Para impartir esta materia se propone un conjunto de recomendaciones metodológicas encaminadas a fomentar y potenciar un aprendizaje cooperativo que tenga un marcado componente práctico y enfocado a la vida cotidiana del alumnado.

Aprendizaje-servicio (APS) es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un proyecto bien articulado, en el cual las y los participantes se forman al implicarse en necesidades reales del entorno para mejorarlo. Mediante este proyecto, se aúnan la experiencia práctica de servicio a la comunidad y los aprendizajes derivados del compromiso en dicha acción de servicio,

que no tiene por qué ser un complemento solidario o benevolente al principio o al final de un proceso de aprendizaje, sino que se convierte en un fin en sí mismo, de manera que los dos aspectos salen ganando: «aprender, sirve» y «servir, enseña».

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología que permite al alumnado adquirir los conocimientos mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del «aprendizaje activo», dentro del cual encontramos otras metodologías como el aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje basado en problemas o el aprendizaje por descubrimiento.

El uso del portafolio que se trata de una 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. Para que esta herramienta sea útil es importante que se produzca un seguimiento continuo de su contenido, tanto por parte del profesorado, como del alumnado, que permita detectar lo antes posible las distintas dificultades que puedan aparecer en el proceso de aprendizaje, así como analizar la evolución del nivel competencial del alumnado a medida que avanza el curso.

La metodología llamada pensamiento visual permite organizar, ordenar, relacionar y jerarquizar contenidos, conceptos o ideas que son conectados entre sí mediante dibujos simples o textos cortos. Se combina muy positivamente con las diferentes técnicas de trabajo cooperativo y resulta muy apropiado a la hora de realizar actividades de síntesis.

La gamificación es una estrategia que persigue el aprendizaje activo del alumnado de la mano de la diversión y la emoción. Puede adoptar diferentes formatos, desde cuestionarios en línea para que cada estudiante conteste desde su ordenador o dispositivo móvil hasta juegos de mesa relacionados con el currículo de la materia.

Para conseguir una dimensión interdisciplinar, se podrá apoyar, en el desarrollo del proyecto, en aprendizajes adquiridos en otras materias, como la interpretación de gráficos, la perspectiva humanística y social, el uso de las matemáticas para cálculos financieros, el manejo de las tecnologías, el correcto uso del lenguaje, la consideración de las innovaciones tecnológicas o el planteamiento científico. Al establecerse relaciones entre los conocimientos previos del alumnado y los que va adquiriendo a través de la materia se fomenta el aprendizaje significativo.

Las tecnologías de la información y la comunicación adquieren un papel fundamental, no solo como fuente de recursos para el profesorado, sino como instrumento pedagógico a utilizar dentro del aula de forma habitual para la obtención, análisis e interpretación de información relacionada con la materia. 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.

Para garantizar que el alumnado adquiera tanto las competencias clave como las específicas y sepa movilizar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida, se planificarán situaciones de aprendizaje significativas y relevantes, en coordinación con el resto del equipo docente, de acuerdo con los principios pedagógicos que se recogen en la

normativa.

## 6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

**Competencia específica 1.** Valorar, con actitud crítica, la importancia de la iniciativa emprendedora como fuente de desarrollo económico y social, identificando las cualidades de las personas emprendedoras, para analizar las diferentes dimensiones del emprendimiento (social, cultural y empresarial) y su aportación al bienestar social.

La iniciativa emprendedora es un valor al alza en nuestra sociedad que ayuda a las personas a adaptarse a las rápidas transformaciones tecnológicas, económicas y sociales del mundo actual. La capacidad de emprendimiento posibilita que las personas se puedan plantear nuevos retos y proponer soluciones a los desafíos de la economía.

Reconocer cuáles son las cualidades que definen a las personas emprendedoras y que les hacen impulsoras de avances y cambios económicos o sociales, así como relacionar el emprendimiento con una mejora del bienestar social, permiten al alumnado evaluar en qué medida es capaz de adquirirlas y aplicarlas a su vida diaria, fomentado su autonomía, su creatividad y mejorando su capacidad para la toma de decisiones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC3, CE1.**

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

**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.

**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.

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

**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.

Criterios de evaluación

**1.1.** Sintetizar las principales cualidades que se reconocen a las personas emprendedoras incluyendo a las intraempreedoras y a las emprendedoras sociales.

**1.2.** Reconocer los diferentes tipos de emprendimiento y asociar esta actividad a la creación de soluciones innovadoras que generan un valor social y económico dentro de una sociedad.

**Competencia específica 2.** Investigar el entorno económico y social más inmediato, utilizando diferentes herramientas y analizando con espíritu crítico las disfunciones existentes, para generar propuestas o ideas que sean capaces de cubrir las necesidades o las oportunidades detectadas.

El análisis de la realidad más cercana nos permite reflexionar, con actitud crítica, sobre la estructura y el funcionamiento de la organización económica y social y de los grupos humanos que nos rodean. Aunque pueda parecer que en nuestro entorno no hay problemas, si dedicamos un poco de tiempo a investigar y a preocuparnos sobre lo que sucede a nuestro alrededor vemos que siempre hay un hueco para ayudar a nuestra comunidad a avanzar en términos sociales, provocando acciones que impulsen mejoras o que propongan soluciones a distintos problemas o desafíos.

El alumnado podrá convertirse en parte activa del funcionamiento de la sociedad, en un motor de avance social, si puede identificar las necesidades sin cubrir que existen a su alrededor y es capaz de provocar acciones que aporten valor social y económico a su entorno más próximo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL3, CD1, CD3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1.**

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

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

**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.

**CPSAA3:** Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

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

CC4: Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida

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.

Criterios de evaluación

**2.1.** Detectar oportunidades y necesidades sociales aún no cubiertas, analizarlas y elegir aquella que, por sus características, constituya una verdadera oportunidad de emprender una intervención real, explicar la decisión adoptada y las implicaciones sociales de su acción.

**2.2.** Utilizar responsablemente las fuentes de información disponibles contrastando su grado de fiabilidad y elaborar herramientas de investigación para la obtención de datos que ayuden al conocimiento de las necesidades del entorno.

**2.3.** Conectar los Objetivos de Desarrollo Sostenible con las necesidades de su entorno y con la idea de proyecto elegida.

**Competencia específica 3.** Diseñar y elaborar un proyecto de emprendimiento, de naturaleza social o económica, con creatividad, espíritu emprendedor y trabajo cooperativo, utilizando los diversos recursos y elementos necesarios, para gestionar su desarrollo y su viabilidad.

Una vez analizado el entorno y decidido el caso real sobre el que se quiere actuar, es necesario trazar un plan de acción que nos ayude a perseguir y alcanzar las metas que queremos cumplir.

En este sentido, la elaboración del proyecto de emprendimiento se presenta como una herramienta útil para proponer ideas y soluciones innovadoras, éticas, sostenibles y dirigidas a crear valor en cualquier ámbito.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, STEM3, CD3, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC3.**

CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opinión

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

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.

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.

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.

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.

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.

Criterios de evaluación

3.1. Definir su idea y resaltar la propuesta de valor que aporta a la resolución de la necesidad o del problema detectado.

3.2. Determinar los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para la puesta en marcha del proyecto y realizar una aproximación al análisis de su viabilidad legal, económica y social.

3.3. Elaborar, mediante el trabajo en grupo y utilizando diversas aplicaciones informáticas, el proyecto, destacando las características internas y su relación con el entorno, así como su función social.

**Competencia específica 4.** Valorar y seleccionar estrategias de comunicación oral, escrita y audiovisual, destacando las relaciones entre todas las partes del proyecto, para mostrar cómo a través del esfuerzo personal y colaborativo se pueden alcanzar las metas propuestas.

Con el fin de dar a conocer el proyecto final diseñado tras el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumnado debe hacer una presentación pública del mismo, ante su propia clase o en cualquier evento del centro, que dé a conocer su trabajo al resto de la comunidad. Esto le permitirá entender la importancia de las estrategias de comunicación para explicar las soluciones y trasladarlas a contextos reales, pero también para fomentar el trabajo colaborativo y en equipo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL5, CD3, CPSAA3, CE3, CCEC4.**

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

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

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.

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.

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.

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

Criterios de evaluación

**4.1.** Valorar y utilizar distintas estrategias de comunicación oral, así como diferentes técnicas de expresión escrita que puedan servir de apoyo.

**4.2.** Exponer el proyecto creado utilizando para su presentación las herramientas adecuadas que permitan despertar en otras personas o grupos el interés hacia su trabajo.

**Competencia específica 5.** Desarrollar de forma responsable y modo cooperativo el proyecto de emprendimiento, ejecutando las acciones acordadas, para fomentar la empatía y el compromiso con la comunidad.

Para determinar si el proyecto creado es o no viable hay que llevarlo a la práctica. El alumnado pone en marcha el proyecto diseñado, ya sea de forma simulada o materializada en la práctica, y comprueba mediante su aplicación si la solución propuesta es adecuada para solucionar el problema o la necesidad detectada. Esta acción se pretende colaborativa de forma que procure la participación de todas las personas del grupo para que puedan valorar como combinando sus esfuerzos se puede transformar su entorno más cercano.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC4, CE2, CCEC3.**

CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en

interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y 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.

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.

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.

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.

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

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.

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.

Criterios de evaluación

**5.1.** Utilizar estrategias de ejecución de proyectos que faciliten los objetivos establecidos.

**5.2.** Apreciar la importancia del trabajo individual y colectivo para el logro de los objetivos planteados.

**Competencia específica 6.** Aplicar sistemas de evaluación de procesos en el proyecto elaborado por el equipo de trabajo, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender, para valorar el grado de cumplimiento del proyecto y proponer medidas correctoras.

El alumnado debe conocer metodologías, técnicas y herramientas para evaluar los

proyectos ya ejecutados. Es importante que comprenda y aplique, dentro del equipo de trabajo del que forma parte, sistemas de control de las fases seguidas en la elaboración de su propio proyecto, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, proponiendo, si procede, medidas correctoras a aplicar para hacerlo más viable. Esto le ayudará a determinar la importancia del trabajo individual y colectivo para construir nuevos aprendizajes. Finalmente, podrá medir la sostenibilidad de su idea por la contribución de esta a los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, STEM2, STEM4, CPSAA3, CPSAA5, CC4, CE2, CE3.**

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

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

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

**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.

**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.

**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.

Criterios de evaluación

6.1. Analizar de manera crítica el proceso llevado a cabo en la realización del proyecto, estableciendo comparaciones entre lo pretendido y los resultados obtenidos.

6.2. Valorar la contribución que ha supuesto la elaboración y ejecución del proyecto en el aprendizaje individual y colectivo.

6.3. Observar el impacto del proyecto en el colectivo destinatario del mismo y su posible contribución al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 “Espíritu emprendedor y tipos de emprendimiento”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<b>Competencia específica 1.</b> Valorar, con actitud crítica, la importancia de la iniciativa emprendedora como fuente de desarrollo económico y social, identificando las cualidades de las personas emprendedoras, para analizar las diferentes dimensiones del emprendimiento (social, cultural y empresarial) y su aportación al bienestar social.	1.1. Sintetizar las principales cualidades que se reconocen a las personas emprendedoras incluyendo a las intraemprendedoras y a las emprendedoras sociales.	CCL2, CPSAA3, CC3
	1.2. Reconocer los diferentes tipos de emprendimiento y asociar esta actividad a la creación de soluciones innovadoras que generan un valor social y económico dentro de una sociedad.	CPSAA5, CC1, CE1
Saberes básicos		
<b>Bloque A. Equipo y entorno</b> - Emprendimiento. Tipos de emprendimiento. Características de la persona emprendedora. - El equipo de trabajo.		

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 “Análisis del entorno y detección de necesidades”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<b>Competencia específica 2.</b> Investigar el entorno económico y social más inmediato, utilizando diferentes herramientas y analizando con espíritu crítico las disfunciones existentes, para generar propuestas o ideas que sean capaces de cubrir las necesidades o las oportunidades detectadas.	2.1. Detectar oportunidades y necesidades sociales aún no cubiertas, analizarlas y elegir aquella que, por sus características, constituya una verdadera oportunidad de emprender una intervención real, explicar la decisión adoptada y las implicaciones sociales de su acción.	CD3, CC3, CE1.
	2.2. Utilizar responsablemente las fuentes de información disponibles contrastando su grado de fiabilidad y elaborar herramientas de investigación para la obtención de datos que ayuden al conocimiento de las necesidades del entorno.	CCL3, CD1
	2.3 Conectar los Objetivos de Desarrollo Sostenible con las necesidades de su entorno y con la idea de proyecto elegida.	CPSAA3, CC4
Saberes básicos		
<b>Bloque A. Equipo y entorno</b> - El entorno. Entorno social, cultural, medioambiental. –Herramientas para conocer nuestro entorno: estadísticas, encuestas, observación. La búsqueda de información fiable y contrastada. - Necesidades. Herramientas para detectar necesidades, análisis DAFO. - La cobertura de las necesidades. La acción de administraciones, Organizaciones no Gubernamentales, asociaciones y entidades sin ánimo de lucro. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible.		

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 “Diseño del proyecto de emprendimiento”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<b>Competencia específica 3.</b> Diseñar y elaborar un proyecto de emprendimiento, de naturaleza social o económica, con creatividad, espíritu emprendedor y trabajo cooperativo, utilizando los diversos recursos y elementos necesarios, para gestionar su desarrollo y su viabilidad.	3.1. Definir su idea y resaltar la propuesta de valor que aporta a la resolución de la necesidad o del problema detectado.	CCL1, CC4
	3.2. Determinar los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para la puesta en marcha del proyecto y realizar una aproximación al análisis de su viabilidad legal, económica y social.	CPSAA5, CE1
	3.3. Elaborar, mediante el trabajo en grupo y utilizando diversas aplicaciones informáticas, el proyecto, destacando las características internas y su relación con el entorno, así como su función social.	STEM3, CD3, CE3, CCEC3.
Saberes básicos		
<b>Bloque B. Proyecto</b> - Propuesta de valor. Objetivos, definición de objetivos SMART. Cronograma. - Recursos clave: físicos, intelectuales, humanos y financieros. - Organización, funciones, división de tareas.		

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 “Comunicación aplicada al proyecto de emprendimiento”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<b>Competencia específica 4.</b> Valorar y seleccionar estrategias de comunicación oral, escrita y audiovisual, destacando las relaciones entre todas las partes del proyecto, para mostrar cómo a través del esfuerzo personal y colaborativo se pueden alcanzar las metas propuestas.	4.1. Valorar y utilizar distintas estrategias de comunicación oral, así como diferentes técnicas de expresión escrita que puedan servir de apoyo.	CCL1, CPSAA3
	4.2. Exponer el proyecto creado utilizando para su presentación las herramientas adecuadas que permitan despertar en otras personas o grupos el interés hacia su trabajo.	CCL5, CD3, CE3, CCEC4.
Saberes básicos		
<b>Bloque B. Proyecto</b> - Búsqueda de colaboradores y alianzas. - Técnicas de exposición de proyectos. Herramientas informáticas y audiovisuales		

<b>3º TRIMESTRE</b>		
<b>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 “Ejecución del proyecto de emprendimiento”</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor del perfil de salida</b>
<b>Competencia específica 5.</b> Desarrollar de forma responsable y modo cooperativo el proyecto de emprendimiento, ejecutando las acciones acordadas, para fomentar la empatía y el compromiso con la comunidad.	5.1. Utilizar estrategias de ejecución de proyectos que faciliten los objetivos establecidos.	CCL1, STEM3, CD3, CE2, CCEC3.
	5.2. Apreciar la importancia del trabajo individual y colectivo para el logro de los objetivos planteados.	CPSAA1, CPSAA3, CC4
<b>Saberes básicos</b>		
<b>Bloque C. Ejecución, evaluación y control</b>		
- Puesta en marcha y ejecución. La definición de procesos o procedimientos de producción de bienes y prestación de servicios.		

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 “Evaluación del proyecto de emprendimiento”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<b>Competencia específica 6.</b> Aplicar sistemas de evaluación de procesos en el proyecto elaborado por el equipo de trabajo, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender, para valorar el grado de cumplimiento del proyecto y proponer medidas correctoras.	6.1. Analizar de manera crítica el proceso llevado a cabo en la realización del proyecto, estableciendo comparaciones entre lo pretendido y los resultados obtenidos.	STEM4, CPSAA5, CE3.
	6.2. Valorar la contribución que ha supuesto la elaboración y ejecución del proyecto en el aprendizaje individual y colectivo.	CCL1, CPSAA3, CE2
	6.3. Observar el impacto del proyecto en el colectivo destinatario del mismo y su posible contribución al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	STEM2, CC4
Saberes básicos		
<b>Bloque C. Ejecución, evaluación y control</b> - La medición de resultados. Diseño de encuestas de satisfacción y de herramientas de evaluación por parte del colectivo destinatario. - El análisis de los resultados y medición de desviaciones. - Detección de errores en el desarrollo del proyecto y propuestas de mejora. - Valoración del equipo. Autoevaluación y coevaluación		

## 7. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Una vez hayamos finalizado el proceso de planificación curricular, estaremos en disposición de realizar una evaluación en cada trimestre y al terminar el curso académico.

La finalidad principal de la evaluación es obtener la máxima información que permita adecuar el proceso de enseñanza al progreso real en la construcción de aprendizajes de los alumnos y ha de ser continua (proceso continuado a lo largo de todos los momentos del aprendizaje del alumno), formativa (que vaya encaminada a conseguir el desarrollo y formación integral de nuestros alumnos) y global (por lo que se tendrá en cuenta el progreso y dificultades en el conjunto de las capacidades de nuestro alumnado).

Evaluaremos no solo el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos sino también los procesos de enseñanza; es decir, nuestra intervención educativa y práctica docente (objetivos propuestos, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y actividades, metodología, material utilizado) haciendo especial relevancia al análisis y reflexión sobre los resultados escolares del alumnado. En cada uno de ellos debemos dar respuesta a tres preguntas fundamentales:

¿Qué evaluar?; ¿Cómo evaluar? y

¿Cuándo evaluar? Evaluación en el

proceso de aprendizaje

### ¿Qué evaluar?

**Los criterios de evaluación** deben guiar la intervención educativa y ser los referentes que han de indicar los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones, tareas o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia, en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades de los ámbitos personal, social y educativo con una futura proyección profesional.

### ¿Cómo evaluar?

**Los procedimientos e instrumentos de evaluación** son las herramientas que el docente utiliza para recoger calificaciones de los criterios de evaluación. Estas herramientas estarán asociadas a 1 o varios criterios de evaluación. También se debe tener en cuenta que:

- Un mismo criterio puede ser evaluado utilizando diferentes herramientas.
- Si se utilizan diferentes instrumentos para calificar un mismo criterio estas herramientas pueden tener distinta ponderación a la hora de obtener una calificación final para dicho criterio.

### ¿Cuándo evaluar?

A lo largo de toda la etapa educativa, vamos recogiendo información de forma continua, es decir, estamos evaluando constantemente. Dentro de ese proceso continuo de evaluación distinguimos tres momentos:

- **La evaluación inicial**, que debe hacerse al comienzo de cada momento de aprendizaje, el comienzo de un curso, de una unidad didáctica o de un contenido que se aborda por primera vez. Con ella se pretende comprobar los conocimientos previos de los alumnos, para así orientar el punto de partida de los nuevos aprendizajes.  
Se realizará una evaluación inicial al comienzo del curso, para ello utilizaremos criterios del curso anterior y nos basaremos en los saberes básicos impartidos previamente.
- **La evaluación formativa**, que nos permite obtener información relativa de cómo se desarrolla el proceso de aprendizaje de los alumnos, orientado posibles tomas de decisiones en cuanto a la continuidad de lo programado o la necesidad de efectuar cambios. Como el libro del profesor, en el que se recoge la observación del desarrollo del proceso, incidencias concretas, pruebas realizadas, asistencia y puntualidad, etc. que permite apreciar de forma rápida la evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como las dificultades.
- **La evaluación sumativa**, que tendrá por objeto obtener informaciones relativas al grado de consecución de los objetivos propuestos. Se realiza al final de las unidades didácticas (observando el grado de consecución de los criterios de evaluación), al final del trimestre y al final del curso (valorando los aprendizajes adquiridos en las diferentes unidades, rellenando al final del trimestre las calificaciones de cada uno de los criterios que emanan de la evaluación continua de estos).

### 7.1. Instrumentos y procedimientos de evaluación

Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Los procedimientos de evaluación serán diversos para, a través de diferentes métodos, recoger evidencias sobre la consecución de las competencias planteadas.

Se emplearán los siguientes procedimientos:

- a) Pruebas objetivas
- b) Análisis de producciones del alumnado

A su vez, estos procedimientos de evaluación se concretarán en uno o varios instrumentos de evaluación en función de la competencia específica que se analice.

#### a) Pruebas objetivas

Se llevarán a cabo controles teórico-prácticos para valorar la progresión por parte de los alumnos en el logro de los resultados de aprendizaje previstos. Estas pruebas podrán realizarse de forma presencial por escrito o de forma oral

o telemáticamente a través de Teams.

Las pruebas específicas podrán constar de preguntas tipo test, de respuesta corta o de respuesta más amplia relacionadas con el desarrollo de un tema o la resolución de cuestiones prácticas o bien con el análisis o interpretación de datos o cifras referidas a determinada situación económica.

A la hora de calificar se tendrán en cuenta los siguientes aspectos: el acierto y precisión en la respuesta al tema o cuestiones planteadas, la expresión escrita, el uso adecuado de la terminología específica de la materia, la presentación de los escritos y el uso de fuentes de información. Con carácter previo a la calificación de las pruebas se realizará una rúbrica que permita asignar la puntuación desglosada dentro de cada cuestión de forma que permita al alumno conocer exactamente la composición de la nota de cada una de las cuestiones.

Se realizará al menos una prueba escrita por evaluación.

#### **b) Análisis de producciones del alumnado: Portafolio de actividades y proyecto empresarial**

Se propondrán diversos trabajos y actividades a lo largo del curso como aplicación de los contenidos teóricos de cada unidad de programación, incluyendo el desarrollo de un proyecto emprendedor social o empresarial. Estos trabajos o proyectos serán realizados por los alumnos de forma individual o colectiva según se indique en cada caso en concreto. Para su ejecución y entrega a través de la plataforma Teams o en clase se proporcionará previamente al alumnado las instrucciones precisas, así como la información correspondiente a la rúbrica de evaluación correspondiente.

En este apartado se incluyen actividades como: dossier de prensa, comentario de textos, resolución de casos prácticos o problemas, trabajos monográficos sobre algún tema expuesto en el aula o búsqueda de ejemplos, vinculados con la utilización de las TIC en el aula (uso de Office 365 y plataforma Teams, blogs, aulas virtuales, mapas mentales, vídeos, gamificación, ...). En las tareas para desarrollar en casa y entregar a través de la sección de tareas de Teams, se valorarán la claridad y precisión en la exposición, la adecuación de las respuestas a los contenidos requerido, el vocabulario empleado, la expresión escrita, la búsqueda y selección de la información, la capacidad de síntesis y de argumentación, la creatividad, el afán de superación, el cumplimiento de los plazos de entrega, el formato de entrega, la bibliografía y las fuentes de información utilizadas, utilización de nuevas tecnologías, implicación en el trabajo en equipo (en el caso de actividades colectivas)...

Este portafolio de actividades y proyecto emprendedor permitirá al docente un seguimiento cercano de los avances del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje y será una buena muestra de la adquisición de competencias a lo largo del curso.

La calificación de la asignatura vendrá dada por la valoración de la adquisición de los criterios de evaluación que se desagregan a continuación, aplicando para ello los procedimientos e instrumentos de evaluación señalados. Todos los criterios de evaluación tendrán la misma ponderación.

Se considerará aprobado al estudiante que obtenga una nota igual o superior a suficiente.

En caso de que un alumno no se presentara a alguna prueba, sólo si dicha falta es justificada se repetirá la prueba según disponibilidad horaria. Igualmente, la entrega de tareas fuera del plazo establecido, solo se contemplará en el caso de

justificación de las ausencias correspondientes. En caso de falta injustificada se aplicará a la prueba la calificación mínima.

Si se detectara copia o plagio en la realización de una prueba escrita o actividad, dicho examen o trabajo se calificará con la calificación mínima.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN EN LA CALIFICACIÓN DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN
Pruebas específicas	50%
Portafolio de actividades	50%
Si alguno de los criterios de evaluación se evaluara únicamente a través de un único tipo de instrumento de evaluación se ponderaría con un 100% en el cálculo de la calificación correspondiente.	

## 7.2. Criterios de calificación

En la siguiente tabla se presentan los indicadores de logro de cada criterio de evaluación asociados a las unidades de programación que se desarrollarán a lo largo del curso académico:

Criterios de Evaluación	Indicadores de logro	Unidades
1.1.	1.1.1 Sintetizar las principales cualidades que se reconocen a las personas emprendedoras incluyendo a las intraempreedoras y a las emprendedoras sociales.	<b>UNIDAD 1</b>
1.2.	1.2.1 Reconocer los diferentes tipos de emprendimiento y asociar esta actividad a la creación de soluciones innovadoras que generan un valor social y económico dentro de una sociedad.	<b>UNIDAD 1</b>
2.1.	2.1.1 Detectar oportunidades y necesidades sociales aún no cubiertas, analizarlas y elegir aquella que, por sus características, constituya una verdadera oportunidad de emprender una intervención real, explicar la decisión adoptada y las implicaciones sociales de su acción.	<b>UNIDAD 2</b>
2.2.	2.2.1 Utilizar responsablemente las fuentes de información disponibles contrastando su grado de fiabilidad y elaborar herramientas de investigación para la obtención de datos que ayuden al conocimiento de las necesidades del entorno.	<b>UNIDAD 2</b>
2.3.	2.3.1 Conectar los Objetivos de Desarrollo Sostenible con las necesidades de su entorno y con la idea de proyecto elegida.	<b>UNIDAD 2</b>
3.1.	3.1.1 Definir su idea y resaltar la propuesta de valor que aporta a la resolución de la necesidad o del problema detectado.	<b>UNIDAD 3</b>

<b>3.2.</b>	3.2.1 Determinar los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para la puesta en marcha del proyecto y realizar una aproximación al análisis de su viabilidad legal, económica y social.	<b>UNIDAD 3</b>
<b>3.3.</b>	3.3.1 Elaborar, mediante el trabajo en grupo y utilizando diversas aplicaciones informáticas, el proyecto, destacando las características internas y su relación con el entorno, así como su función social.	<b>UNIDAD 3</b>
<b>4.1.</b>	4.1.1 Valorar y utilizar distintas estrategias de comunicación oral, así como diferentes técnicas de expresión escrita que puedan servir de apoyo.	<b>UNIDAD 4</b>
<b>4.2.</b>	4.2.1 Exponer el proyecto creado utilizando para su presentación las herramientas adecuadas que permitan despertar en otras personas o grupos el interés hacia su trabajo.	<b>UNIDAD 4</b>
<b>5.1.</b>	5.1.1 Utilizar estrategias de ejecución de proyectos que faciliten los objetivos establecidos.	<b>UNIDAD 5</b>
<b>5.2.</b>	5.2.1 Apreciar la importancia del trabajo individual y colectivo para el logro de los objetivos planteados.	<b>UNIDAD 5</b>
<b>6.1.</b>	6.1.1 Analizar de manera crítica el proceso llevado a cabo en la realización del proyecto, estableciendo comparaciones entre lo pretendido y los resultados obtenidos.	<b>UNIDAD 6</b>
<b>6.2.</b>	6.2.1 Valorar la contribución que ha supuesto la elaboración y ejecución del proyecto en el aprendizaje individual y colectivo.	<b>UNIDAD 6</b>
<b>6.3</b>	6.3.1 Observar el impacto del proyecto en el colectivo destinatario del mismo y su posible contribución al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	<b>UNIDAD 6</b>

*Todos los criterios de evaluación ponderan lo mismo, pero los criterios de evaluación irán apareciendo a lo largo de nuestras evidencias de aprendizaje en las distintas unidades didácticas lo que hará que los criterios de evaluación que vayan apareciendo más veces en cada una de las unidades didácticas tengan un mayor peso en la calificación trimestral y, por tanto, en la calificación final de la materia.*

Los criterios de evaluación que se evalúan en cada evaluación con sus procedimientos de evaluación que aparecen en la tabla:

<b>1ª EVALUACIÓN</b>		
<b>UNIDADES</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
<b>UNIDAD 1</b>	<p>1.1. Sintetizar las principales cualidades que se reconocen a las personas emprendedoras incluyendo a las intraempreedoras y a las emprendedoras sociales.</p> <p>1.2. Reconocer los diferentes tipos de emprendimiento y asociar esta actividad a la creación de soluciones innovadoras que generan un valor social y económico dentro de una sociedad.</p>	<p><b>Pruebas Objetivas y Portfolio de actividades</b></p>
<b>UNIDAD 2</b>	<p>2.1. Detectar oportunidades y necesidades sociales aún no cubiertas, analizarlas y elegir aquella que, por sus características, constituya una verdadera oportunidad de emprender una intervención real, explicar la decisión adoptada y las implicaciones sociales de su acción.</p> <p>2.2. Utilizar responsablemente las fuentes de información disponibles contrastando su grado de fiabilidad y elaborar herramientas de investigación para la obtención de datos que ayuden al conocimiento de las necesidades del entorno.</p> <p>2.3. Conectar los Objetivos de Desarrollo Sostenible con las necesidades de su entorno y con la idea de proyecto elegida.</p>	<p><b>Pruebas Objetivas y Portfolio de actividades</b></p>

<b>2ª EVALUACIÓN</b>		
<b>UNIDADES</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>UNIDAD 3</b>	<p>3.1. Definir su idea y resaltar la propuesta de valor que aporta a la resolución de la necesidad o del problema detectado.</p> <p>3.2. Determinar los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para la puesta en marcha del proyecto y realizar una aproximación al análisis de su viabilidad legal, económica y social.</p> <p>3.3. Elaborar, mediante el trabajo en grupo y utilizando diversas aplicaciones informáticas, el proyecto, destacando las características internas y su relación con el entorno, así como su función social.</p>	<p><b>Pruebas Objetivas y Portfolio de actividades</b></p>

<b>UNIDAD 4</b>	<p><b>4.1.</b> Valorar y utilizar distintas estrategias de comunicación oral, así como diferentes técnicas de expresión escrita que puedan servir de apoyo.</p> <p><b>4.2.</b> Exponer el proyecto creado utilizando para su presentación las herramientas adecuadas que permitan despertar en otras personas o grupos el interés hacia su trabajo.</p>	<p><b>Pruebas Objetivas y Portfolio de actividades</b></p>
-----------------	---	--

<b>3ª EVALUACIÓN</b>		
<b>UNIDADES</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>UNIDAD 5</b>	<p><b>5.1.</b> Utilizar estrategias de ejecución de proyectos que faciliten los objetivos establecidos.</p> <p><b>5.2.</b> Apreciar la importancia del trabajo individual y colectivo para el logro de los objetivos planteados.</p>	<p><b>Pruebas Objetivas y Portfolio de actividades</b></p>
<b>UNIDAD 6</b>	<p><b>6.1.</b> Analizar de manera crítica el proceso llevado a cabo en la realización del proyecto, estableciendo comparaciones entre lo pretendido y los resultados obtenidos.</p> <p><b>6.2.</b> Valorar la contribución que ha supuesto la elaboración y ejecución del proyecto en el aprendizaje individual y colectivo.</p> <p><b>6.3.</b> Observar el impacto del proyecto en el colectivo destinatario del mismo y su posible contribución al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>	<p><b>Pruebas Objetivas y Portfolio de actividades</b></p>

### 7.3. Procedimientos de recuperación

Al finalizar cada etapa de evaluación el alumnado tendrá la posibilidad de recuperar aquellos criterios de evaluación no superados durante el trimestre.

La recuperación trimestral se fundamentará en la realización de un plan de refuerzo personalizado y una prueba escrita sobre los criterios de evaluación no adquiridos a lo largo del trimestre.

La prueba de recuperación se realizará preferentemente al inicio de la siguiente evaluación. La calificación de la recuperación será la que se considere para la obtención de la nota final del curso siempre que sea superior a la obtenida durante la evaluación. Solo se contempla la realización de recuperaciones trimestrales al término de cada evaluación.

La nota final de junio tomará en cuenta la adquisición de los criterios de evaluación a lo largo de cada una de las tres evaluaciones del curso.

Se considerará aprobado al estudiante que obtenga una nota igual o superior a Suficiente.

<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN EN LA CALIFICACIÓN DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>
Prueba objetiva	50%
Plan de refuerzo	50%

Si alguno de los criterios de evaluación se evaluara únicamente a través de un único tipo de instrumento de evaluación se ponderaría con un 100% en el cálculo de la calificación correspondiente.

Dentro de la nota del plan de refuerzo se tomarán las calificaciones de aquellas tareas que

estuvieran superadas, el alumnado solo realizará las actividades que no hubiera superado previamente.

## 8.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La concreción de la respuesta a las diferencias individuales tomará como referencia el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), tanto en las Unidades de Programación y Situaciones de Aprendizaje que se programen en el aula.

Partiendo de esta premisa, se incluirán aquellas medidas de atención a las diferencias individuales que permitan la personalización del aprendizaje del alumnado del grupo clase. Estas medidas darán respuesta a los distintos ritmos, situaciones y estilos de aprendizaje y en todo caso, harán referencia a los ajustes razonables curriculares y/o metodológicos que pudieran derivarse de las necesidades del alumnado.

Para la concreción de estas actuaciones, se tomará como referencia la normativa legal vigente, así como el Programa de Atención a la Diversidad del centro.

A principio de curso analizaremos las características de los alumnos y atenderemos a las medidas y recomendaciones de carácter ordinario y singular que la orientadora y tutores puedan remitir de acuerdo al programa de atención a la diversidad del departamento de orientación.

La atención a la diversidad es la respuesta adecuada a las distintas necesidades, intereses y capacidades del alumnado a través de distintos cauces, la metodología constructiva permite un trabajo en el aula atendiendo a diversidad de intereses, motivaciones y capacidades de los alumnos.

Los contenidos de procedimientos permiten adaptar el ritmo de aprendizaje a las capacidades y labor de los alumnos, las actividades propuestas tendrán distinto grado de nivel y dificultad.

Teniendo en cuenta lo anterior, según las circunstancias será necesario proponer actividades de aprendizaje diferenciadas para atender a la diversidad de capacidades, intereses y motivaciones del alumnado.

Estas actividades serán:

- **Actividades de refuerzo:** se abordarán los conceptos claves de la unidad, permitiendo la adaptación para aquel alumnado que tenga dificultades para alcanzar los conocimientos trabajados.
- **Actividades de ampliación:** como indicaciones de textos de lectura para aquel alumnado con altas capacidades y que desee profundizar en algún aspecto concreto, favoreciendo así el trabajo autónomo.

Nuestra labor como docentes, junto con equipos integrados por profesionales de distintas cualificaciones, será la identificación y valoración de este tipo de necesidades educativas y establecer los planes de actuación, anteriormente mencionados, en relación con las necesidades educativas de cada alumno, de acuerdo con padres, equipo directivo y profesores/as del centro

Se suministrará apoyo diario en el aula y se estimulará su participación en el aula. Nos coordinaremos con el departamento de orientación para una mejor atención de los alumnos que requieran algún tipo de apoyo metodológico o curricular.

## 10.- CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA

Contribución que desde el área o materia se lleva a cabo en los planes, programas y proyectos de centro (el Plan de digitalización, Plan de Lectura, escritura e investigación...)

### CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA O MATERIA EN LOS PLANES Y PROGRAMAS DEL CENTRO

#### Plan de lectura, escritura e investigación

La necesidad de promover la lectura entre los escolares españoles ha hecho que las instituciones promuevan la elaboración de un plan de lectura en los centros educativos. Los departamentos didácticos son los encargados de propiciar y ejecutar el diseño de un Plan de Lectura, Escritura e Investigación (PLEI) que contribuya, a partir de la acción conjunta y coordinada, a la consecución de una mayor competencia comunicativa del alumno y de un grado más alto de autonomía personal y, en especial, académica.

Se participa en el plan de lectura, escritura e investigación del centro educativo en el que se establece un libro de lectura obligatorio por trimestre de forma que el grupo dedica a su lectura entre todas las materias 15 minutos por día.

También, se contribuye a través de lecturas de contenido económico como son: los apuntes facilitados para la materia, diccionarios, periódicos, páginas Web y otros textos de tipo económico para el fomento de la comprensión y expresión oral y escrita.

Están previstas las siguientes actividades a realizar por el alumnado:

- Leer en voz alta, de forma rotativa, fragmentos de las unidades didácticas de los apuntes, prestando especial atención a los términos nuevos que desconozcan.
- Leer, comentar y exponer las actividades realizadas sobre artículos de prensa recogidos por el/la profesor/a o por ellos mismos que traten sobre algún tema económico.
- Lectura de algunos capítulos de libros de contenido económico.
- Cualquier otra actividad que implique la lectura de textos económicos y su interpretación.

#### Otros planes y programas (ejemplos)

- Proyecto de Biblioteca
- Programa "Ni ogros ni princesas"
- Proyecto de Digitalización
- Proyecto de Salud
- Proyecto *Tiempo para la convivencia: el amor y la amistad.*

## 10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividad	Tipo	Fecha estimada	Vinculación con Unidades de Programación
Taller sobre la Unión Europea (instituciones, principios, valores...)	AC	Noviembre	Sí
Entrevista a emprendedores de la comarca para conocer la realidad de las empresas y emprendedores del Valle de Turón	AC	2ª evaluación	Sí
Visita a una empresa productora o industrial de nuestra región	AE	2ª evaluación	Sí
Proyecto de recogida de pilas	AC	Mayo	Sí

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

En este apartado, él o la docente detallará todos los recursos materiales que empleará a la hora de llevar a cabo su actividad, incluidos en su caso los libros de texto. Es evidente que habrá áreas que necesitarán más recursos materiales y otras que requerirán otro tipo de recursos.

MATERIAL DE USO GENERAL		
<b>Materiales didácticos</b>	Referencia	Presentaciones Power Point y mapas conceptuales. Recursos de creación propia y materiales de diversas páginas webs.
	Forma de acceso	Difusión en el aula mediante proyección y a través de plataforma Teams. Fotocopias.
<b>Materiales digitales</b>	Referencia	Videos y documentales. Datos, gráficos y noticias de prensa digital. Blogs, webs, páginas específicas relacionadas con economía.
	Forma de acceso	Teams, web, youtube, OneNote, Aulas virtuales.
<b>Libro de texto</b>	Referencia	No contamos con libro de texto.

### MATERIALES DE USO ESPECÍFICO

Calculadora

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

La programación se considerará un documento vivo, sujeto a cambios si son necesarios, para lo cual, y siguiendo lo que establece la normativa, se realizará un seguimiento de efectividad y funcionalidad del documento.

Para realizar el seguimiento se generarán una serie de indicadores de logro de manera que el docente pueda comprobar de una manera rápida si la efectividad y funcionalidad obtenida es la planificada.

### Indicadores de logro de la programación (autoevaluación)

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN -----EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
<b>TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN</b>			
1.	La selección y temporalización de saberes básicos y actividades ha sido ajustada.		
2.	La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
<b>ORGANIZACIÓN DEL AULA</b>			
3.	La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		
<b>RECURSOS EN EL AULA</b>			
4.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
<b>METODOLOGÍA EN EL AULA</b>			
5.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
6.	Antes de iniciar una actividad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.		
7.	Los contenidos y actividades se han relacionado con los intereses de los alumnos, y se han construido sobre sus conocimientos previos.		
8.	Las actividades propuestas han favorecido la adquisición de las competencias clave.		
9.	Se han facilitado a los alumnos estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo		

	buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.		
10.	Se ha favorecido la elaboración conjunta de normas de funcionamiento en el aula.		
11.	Se planifican actividades extraescolares y complementarias adecuadas y relacionadas con los objetivos de aprendizaje.		
<b>SITUACIONES DE APRENDIZAJE</b>			
12.	Están conectadas con sus aprendizajes y aplicadas en contextos cercanos a su vida cotidiana.		
13.	Fomentan aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad y la convivencia democrática		
14.	Integra diversos saberes básicos y describe la experiencia de aprendizaje final y desempeños del alumnado (investigar, analizar, interpretar, crear...)		
15.	Favorece diferentes tipos de agrupamientos		
16.	Existe una articulación coherente y eficaz de distintos conocimientos, destrezas y actitudes		
17.	Las producciones finales recogen evidencias durante el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la adquisición de las competencias específicas y clave		
<b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>			
18.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
19.	Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.		
20.	La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
<b>EVALUACIÓN</b>			
21.	Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos		
22.	Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.		

23.	Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar contenidos, procedimientos y actitudes.		
24.	Los alumnos han dispuesto de herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.		
25.	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.		
26.	Los criterios de calificación propuestos han probado ser ajustados y rigurosos.		
27.	Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.		
28.	Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación: criterios de calificación y promoción, etc.		
<b>OTROS</b>			
29	Ha habido coordinación con otros profesores.		
30.	Ha habido contacto con el resto de la comunidad educativa (empresas, instituciones, familias...)		

**Propuestas de mejora y objetivos a trabajar para el próximo curso.**

Evaluación de la programación y de la práctica docente basado en:			
<input checked="" type="checkbox"/> Resultados académicos	<input type="checkbox"/> Cuestionarios o encuestas	<input type="checkbox"/> Rúbricas	<input type="checkbox"/> Otros:
Propuestas de mejora:			

### 13. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

Tal y como marca el 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:

Se plantea el enfoque de esta materia desde una perspectiva teórico-práctica, aplicando los saberes al desarrollo de un proyecto emprendedor en cada una de sus fases. De este modo, los aprendizajes se construirán en y desde la acción. El alumnado ideará, gestionará recursos, desarrollará prototipos, participará en la validación iterativa de los mismos y tomará decisiones en un ambiente flexible y abierto que le permita desplegar sus aptitudes, así como potenciar sus destrezas y actitudes emprendedoras trabajando en equipo. Esta dinámica de trabajo genera una cultura creativa, colaborativa y de participación dirigida a crear valor para la comunidad.

Aprendizaje-servicio (APS) es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un proyecto bien articulado, en el cual las y los participantes se forman al implicarse en necesidades reales del entorno para mejorarlo. Mediante este proyecto, se aúnan la experiencia práctica de servicio a la comunidad y los aprendizajes derivados del compromiso en dicha acción de servicio, que no tiene por qué ser un complemento solidario o benevolente al principio o al final de un proceso de aprendizaje, sino que se convierte en un fin en sí mismo, de manera que los dos aspectos salen ganando: «aprender, sirve» y «servir, enseña».

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología que permite al alumnado adquirir los conocimientos mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del «aprendizaje activo», dentro del cual encontramos otras metodologías como el aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje basado en problemas o el aprendizaje por descubrimiento.

Para garantizar que el alumnado adquiera tanto las competencias clave como las específicas y sepa movilizar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida, se planificarán situaciones de aprendizaje significativas y relevantes, en coordinación con el resto del equipo docente, de acuerdo con los principios pedagógicos que se recogen en este decreto.

Ante los anteriores extractos del decreto, planteo una situación de aprendizaje que se desarrollarán a lo largo del curso académico en cada evaluación:

<b>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 1 “Espíritu emprendedor y tipos de emprendimiento”</b>		<b>Temporalización</b>	<b>1ºTRIMESTRE</b>	<b>Sesiones</b>	<b>8</b>
<b>Etapa</b>	<b>ESO</b>	<b>Curso</b>	<b>3ºESO</b>		
<b>Materia</b>	<b>PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL Y EMPRESARIAL</b>				
<b>Relación interdisciplinar entre áreas</b>	--				
<b>Situación de aprendizaje nº1</b>	<b>EMPRENDEDORES EN TODAS PARTES</b>				
<b>Intención Educativa</b>	¿Cuál es el estímulo o reto propuesto que se plantea para esta SA? ¿Podrías convertirte en emprendedor? ¿Cómo? ¿Qué pretendemos que alcance el alumnado con SA? Analizar las características de las personas emprendedoras e identificar en ellos mismos algunas de ellas. ¿Cuál es el producto o productos finales del alumnado? Puestas en común, análisis de vídeos y lecturas, trabajo colectivo sobre emprendedores, tipos de emprendimiento existentes anteriormente en la comunidad y entorno.				
<b>Relación con ODS 2030</b>	<b>1 Fin de la pobreza</b> <b>8 Trabajo decente y crecimiento económico</b> <b>12 Producción y consumo responsables</b> <b>16 Paz, justicia e instituciones sólidas</b>				

CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<b>Competencia específica 1.</b> Valorar, con actitud crítica, la importancia de la iniciativa emprendedora como fuente de desarrollo económico y social, identificando las cualidades de las personas emprendedoras, para analizar las diferentes dimensiones del emprendimiento (social, cultural y empresarial) y su aportación al bienestar social.	1.1. Sintetizar las principales cualidades que se reconocen a las personas emprendedoras incluyendo a las intraemprendedoras y a las emprendedoras sociales. 1.2. Reconocer los diferentes tipos de emprendimiento y asociar esta actividad a la creación de soluciones innovadoras que generan un valor social y económico dentro de una sociedad.	CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC3, CE1.
<b>Saberes Básicos</b>		
<b>Bloque A. Equipo y entorno</b>		
- Emprendimiento. Tipos de emprendimiento. Características de la persona emprendedora. - El equipo de trabajo.		
<b>METODOLOGÍA</b>		
<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en el pensamiento <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en retos <input type="checkbox"/> Estaciones de aprendizaje <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo <input type="checkbox"/> Pensamiento de diseño (Design Thinking)	<input type="checkbox"/> Aprendizaje – servicio <input type="checkbox"/> Aprendizaje por contrato <input type="checkbox"/> eLearning <input type="checkbox"/> Visual Thinking <input type="checkbox"/> Clase invertida <input type="checkbox"/> Gamificación <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje por descubrimiento	<input type="checkbox"/> Pensamiento computacional <input checked="" type="checkbox"/> Técnicas y dinámicas de grupo <input checked="" type="checkbox"/> Explicación gran-grupo <input type="checkbox"/> Centros de interés <input type="checkbox"/> Talleres <input type="checkbox"/> Otras _____
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> Grupos heterogéneos <input type="checkbox"/> Grupos de expertos/as <input checked="" type="checkbox"/> Gran grupo o grupo-clase <input type="checkbox"/> Grupos fijos	<input type="checkbox"/> Equipos flexibles <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo individual <input type="checkbox"/> Grupos interactivos <input type="checkbox"/> Otros.....	
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
Recursos	Descripción de la actividad, tarea, proceso	
Aula	Debate “Cualquiera puede ser un emprendedor”	
Vídeo “TED Talks Cameron Herold”	Visionado y análisis del vídeo a través de preguntas propuestas. Trabajo individual y puesta en común.	
Ordenadores y tablets	Realización de un trabajo en equipo sobre varios emprendedores.	
Aula Portfolio	Test de autoevaluación sobre el perfil de emprendimiento individual. Puesta en común de los resultados y análisis de los mismos.	
Centro Social	Visita al Centro Social y reunión con la comunidad para preguntar y que nos informen sobre distintos tipos de emprendimiento que hubo en el entorno.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
Procedimientos	Actividad/Producto	Instrumento
Portafolio de actividades	Participación en debates y puestas en común Test de autoevaluación	Listas de cotejo Rúbrica de evaluación
Prueba escrita	Examen escrito	Respuesta a preguntas tipo test o abiertas
<b>VINCULACIÓN CON PLANES PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO</b>		
--		
<b>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b>		
Visita al Centro Social para entrevistar a lugareños y conocer empresas y emprendedores que hubo en el Valle de Turón --		

<b>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 2 “DISEÑO DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO”</b>		<b>Temporalización</b>	<b>2ºTRIMESTRE</b>	<b>Sesiones</b>	<b>10</b>
<b>Etapa</b>	ESO	<b>Curso</b>	3ºESO		
<b>Materia</b>	PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL Y EMPRESARIAL				
<b>Relación interdisciplinar entre áreas</b>	--				
<b>Situación de aprendizaje nº2</b>		<b>¡EMPRENDE!</b>			
<b>Intención Educativa</b>	<p>¿Cuál es el estímulo o reto propuesto que se plantea para esta SA?  Detectar oportunidades de emprendimiento y definir una idea de emprendimiento</p> <p>¿Qué pretendemos que alcance el alumnado con SA?  Proponer una idea de emprendimiento y definir los recursos necesarios para su puesta en funcionamiento.</p> <p>¿Cuál es el producto o productos finales del alumnado?  Elaboración de un cartel para informar sobre la iniciativa de donación de los productos cultivados en el huerto escolar a la cocina solidaria.</p>				
<b>Relación con ODS 2030</b>	<b>1 Fin de la pobreza</b> <b>2 Hambre cero</b> <b>8 Trabajo decente y crecimiento económico</b> <b>12 Producción y consumo responsables</b> <b>16 Paz, justicia e instituciones sólidas</b>				
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>					
<b>Competencias específicas</b>		<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Descriptor del perfil de salida</b>	
<b>Competencia específica 3.</b> Diseñar y elaborar un proyecto de emprendimiento, de naturaleza social o económica, con creatividad, espíritu emprendedor y trabajo cooperativo, utilizando los diversos recursos y elementos necesarios, para gestionar su desarrollo y su viabilidad.		3.1. Definir su idea y resaltar la propuesta de valor que aporta a la resolución de la necesidad o del problema detectado. 3.2. Determinar los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para la puesta en marcha del proyecto y realizar una aproximación al análisis de su viabilidad legal, económica y social. 3.3. Elaborar, mediante el trabajo en grupo y utilizando diversas aplicaciones informáticas, el proyecto, destacando las características internas y su relación con el entorno, así como su función social.		CCL1, STEM3, CD3, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC3.	
<b>Saberes Básicos</b>					
<b>Bloque B. Proyecto</b>					
- Propuesta de valor. Objetivos, definición de objetivos SMART. Cronograma. - Recursos clave: físicos, intelectuales, humanos y financieros. - Organización, funciones, división de tarea					
<b>METODOLOGÍA</b>					
<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en el pensamiento <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en retos <input type="checkbox"/> Estaciones de aprendizaje <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo <input type="checkbox"/> Pensamiento de diseño (Design Thinking)		<input type="checkbox"/> Aprendizaje – servicio <input type="checkbox"/> Aprendizaje por contrato <input type="checkbox"/> eLearning <input type="checkbox"/> Visual Thinking <input type="checkbox"/> Clase invertida <input type="checkbox"/> Gamificación <input type="checkbox"/> Aprendizaje por descubrimiento		<input type="checkbox"/> Pensamiento computacional <input checked="" type="checkbox"/> Técnicas y dinámicas de grupo <input checked="" type="checkbox"/> Explicación gran-grupo <input type="checkbox"/> Centros de interés <input type="checkbox"/> Talleres <input type="checkbox"/> Otras _____	
<b>AGRUPAMIENTOS</b>					
<input checked="" type="checkbox"/> Grupos heterogéneos <input type="checkbox"/> Grupos de expertos/as <input checked="" type="checkbox"/> Gran grupo o grupo-clase		<input type="checkbox"/> Equipos flexibles <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo individual <input type="checkbox"/> Grupos interactivos			

<input type="checkbox"/> Grupos fijos		<input type="checkbox"/> Otros.....	
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>			
<b>Recursos</b>		<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Pizarra, ordenador y proyector		Exposición de contenidos: organización del proyecto y definición de objetivos Tarea: Confección de un cronograma de actuaciones para un proyecto. Definición de objetivos SMART.	
Pizarra		Tormenta de ideas de emprendimiento	
Lectura sobre el cocinero José Andrés y la labor de su ONG "World Central Kitchen"		Lectura y reflexión en torno a un emprendedor y el impacto de su Proyecto de Emprendimiento Social.	
Ordenadores y tablets		Informar sobre la iniciativa de donación para un proyecto de emprendimiento solidario.	
<b>EVALUACIÓN</b>			
<b>Procedimientos</b>		<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Portafolio de actividades		Participación en los debates y puestas en común Cronograma Lectura y actividades sobre José Andrés y su proyecto "WCK"	Listas de cotejo Rúbrica de evaluación
Prueba escrita		Examen escrito	Respuesta a preguntas tipo test o abiertas
<b>VINCULACIÓN CON PLANES PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO</b>			
--			
<b>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b>			
Proyecto de emprendimiento social en la localidad completándola con una visita a la organización.			

<b>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 3 “Ejecución del proyecto de emprendimiento”</b>		<b>Temporalización</b>	<b>3ºTRIMESTRE</b>	<b>Sesiones</b>	<b>8</b>
<b>Etapa</b>	ESO	<b>Curso</b>	3ºESO		
<b>Materia</b>	PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL Y EMPRESARIAL				
<b>Relación interdisciplinar entre áreas</b>	--				
<b>Situación de aprendizaje nº3</b>					
¡EN MARCHA!					
<b>Intención Educativa</b>	<p>¿Cuál es el estímulo o reto propuesto que se plantea para esta SA? Llevar a la práctica una idea de emprendimiento</p> <p>¿Qué pretendemos que alcance el alumnado con SA? Comprobar cuáles son las dificultades de puesta en marcha de un proyecto emprendedor y resolver las situaciones imprevistas que puedan surgir.</p> <p>¿Cuál es el producto o productos finales del alumnado? Recogida de pilas en el instituto: ejecución del proyecto interactuando con el entorno escolar.</p>				
<b>Relación con ODS 2030</b>	<p>7 Energía asequible y no contaminante</p> <p>12 Producción y consumo responsables</p> <p>14 Vida submarina</p> <p>15 Vida de ecosistemas terrestres</p>				
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>					
<b>Competencias específicas</b>		<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Descriptor del perfil de salida</b>	
<b>Competencia específica 5.</b> Desarrollar de forma responsable y modo cooperativo el proyecto de emprendimiento, ejecutando las acciones acordadas, para fomentar la empatía y el compromiso con la comunidad.		5.1. Utilizar estrategias de ejecución de proyectos que faciliten los objetivos establecidos. 5.2. Apreciar la importancia del trabajo individual y colectivo para el logro de los objetivos planteados.		CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC4, CE2, CCEC3.	
<b>Saberes Básicos</b>					
<b>Bloque C. Ejecución, evaluación y control</b>					
- Puesta en marcha y ejecución. La definición de procesos o procedimientos de producción de bienes y prestación de servicios.					
<b>METODOLOGÍA</b>					
<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en el pensamiento <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en retos <input type="checkbox"/> Estaciones de aprendizaje <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo <input type="checkbox"/> Pensamiento de diseño (Design Thinking)		<input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje – servicio <input type="checkbox"/> Aprendizaje por contrato <input type="checkbox"/> eLearning <input type="checkbox"/> Visual Thinking <input type="checkbox"/> Clase invertida <input type="checkbox"/> Gamificación <input type="checkbox"/> Aprendizaje por descubrimiento		<input type="checkbox"/> Pensamiento computacional <input checked="" type="checkbox"/> Técnicas y dinámicas de grupo <input checked="" type="checkbox"/> Explicación gran-grupo <input type="checkbox"/> Centros de interés <input type="checkbox"/> Talleres <input type="checkbox"/> Otras _____	
<b>AGRUPAMIENTOS</b>					
<input checked="" type="checkbox"/> Grupos heterogéneos <input type="checkbox"/> Grupos de expertos/as <input checked="" type="checkbox"/> Gran grupo o grupo-clase <input type="checkbox"/> Grupos fijos		<input type="checkbox"/> Equipos flexibles <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo individual <input type="checkbox"/> Grupos interactivos <input type="checkbox"/> Otros.....			
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>					
<b>Recursos</b>		<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>			
Pizarra		Tormenta de ideas: El origen del proyecto emprendedor			
Cuaderno		Búsqueda de información y elaboración de un análisis del entorno y planificación de recursos necesarios. Preparación de la comunicación oral del proyecto: elevator pitch.			

Ordenadores y tablets	Solicitud de permisos y elaboración de carteles dando a conocer la iniciativa. Creación de mensajes para Teams para la comunidad educativa.	
Mesas, sillas, material de oficina...	Puesta en marcha del proyecto	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Portafolio de actividades	Participación en los debates y puestas en común Tarea de reflexión sobre el análisis del entorno y los recursos necesarios para la puesta en marcha del proyecto. Diseño de la estrategia de comunicación del proyecto: solicitud de permisos, elaboración de carteles, elevator pitch de presentación... Ejecución del proyecto: Recogida de pilas en las condiciones previstas.	Listas de cotejo Rúbrica de evaluación
Prueba escrita	Examen escrito	Respuesta a preguntas tipo test o abiertas
<b>VINCULACIÓN CON PLANES PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO</b>		
--		
<b>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b>		
---		