



UNIÓN EUROPEA
FONDO SOCIAL EUROPEO
EL FSE INVIERTE EN TU FUTURO

PROGRAMACIÓN DOCENTE ECONOMÍA Y EMPREDIMIENTO 4ºESO

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y
ECONOMÍA



ÍNDICE

Contenido

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	3
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	3
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	16
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	10
Los programas de refuerzo	11
5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA	11
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	13
7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	13
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE	14

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Introducción a la economía	PRIMER TRIMESTRE
El mercado	
El sector público	
Crecimiento y sostenibilidad	SEGUNDO TRIMESTRE
Habilidades personales	
Habilidades sociales	
Gestión emocional y creatividad	TERCER TRIMESTRE
El entorno	
Proyecto de emprendimiento	

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 1		TEMPORALIZACIÓN	Septiembre - Octubre	SESIONES	15
Etapas	ESO	Curso	4º ESO		
Materia		Economía y Emprendimiento			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	¿Qué es la economía?				
Intención educativa	En esta situación de aprendizaje damos paso al bloque de contenidos de carácter económico. Se pretende otorgar una visión general de la economía, introduciendo aquellos conceptos más importantes de modo que el alumnado construya una base de conocimientos sobre la que poder asentar futuros estudios más avanzados. Para tratar de acercar estos conceptos de una manera más atractiva par el alumnado, realizaremos una serie de experimentos de carácter económico. Como producto final, deberán diseñar un experimento basándose en los realizados en clase.				
Objetivos de la etapa	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización. f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia. g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.				
Planes o proyectos	PLEI, Plan Digitalización				

CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	6.2. Conocer y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.	CC1
	6.3. Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, aplicando los conocimientos económicos y financieros necesarios.	CE1, 2
	6.4. Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.	CE1
Saberes básicos		
Bloque B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades - La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal e incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades. - El entorno económico— empresarial, prestando especial importancia al entorno asturiano. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 2		TEMPORALIZACIÓN	Octubre – Noviembre	SESIONES	15
Etapas	ESO	Curso	4º ESO		
Materia		Economía y emprendimiento			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	"Es el mercado amigo"				
Intención educativa	En esta situación de aprendizaje se trata de acercar al alumnado la figura abstracta del mercado, identificando qué elementos lo componen para tratar de darle una concepción más real y cercana a la vida cotidiana. Es importante dar a conocer las distintas estructuras reales de mercado, así como los fallos en que este sistema de asignación de recursos incurre, dando especial consideración a la desigualdad. Como producto final deberán elaborar un trabajo de investigación acerca de la pobreza relativa en Asturias.				

Objetivos de la etapa	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización. f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia. g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.		
Planes o proyectos	PLEI, Plan Digitalización		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida	
Competencia específica 6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	6.2. Conocer y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.	CC1	
	6.3. Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, aplicando los conocimientos económicos y financieros necesarios.	CE1, 2	
	6.4. Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.	CE1	
Saberes básicos			
Bloque B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades - El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno, análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. - Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia. - La visión emprendedora.			

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 3		TEMPORALIZACIÓN	Noviembre-Diciembre	SESIONES	15
Etapas	ESO	Curso	4º ESO		
Materia		Economía y emprendimiento			
Relación interdisciplinar entre áreas					

Título	¿Qué hace el Estado por nuestro bienestar?
Intención educativa	En esta situación de aprendizaje exploraremos el papel que juega el sector público en la economía. Partiremos de los distintos fallos de mercado y veremos cómo el Estado interviene en cada uno de ellos para tratar de corregirlos. Se trata de que el alumnado tenga una visión más completa del papel del Estado en la economía y cómo la acción del sector público va encaminada a mejorar el bienestar social, de manera general, de modo que puedan construir su propia opinión fundamentada en hechos y conceptos correctos sobre qué papel debemos asignar al Estado en nuestra configuración social. Como producto final deberán elaborar una infografía digital del presupuesto del centro para el curso escolar, como representación simbólica del sector público. Para ello, tendrán que recabar la información necesaria con la ayuda del equipo de secretaría del centro. La infografía tendrá que estar acompañada de un listado de medidas y programas en marcha en el centro para la mejora del bienestar de la comunidad educativa
Objetivos de la etapa	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización. f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia. g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
Planes o proyectos	PLEI, Plan Digitalización

CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales o globales detectadas utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y el cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.	3.1. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.	CC4 CE1 CCEC3
	3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	STEM3
Competencia específica 4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	4.1. Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad la solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	
	4.2. Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos, conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	

	4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	
Competencia específica 5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas o soluciones presentadas.	5.1. Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	STEM3 CD3 CPSAA1 CC1 CE2
	5.2. Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo del proceso.	CD3 CE1
Saberes básicos		
Bloque B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades - El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores. Aproximación a la realidad asturiana.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 4		TEMPORALIZACIÓN	Enero	SESIONES	15
Etapas	ESO	Curso	4º ESO		
Materia		Economía y emprendimiento			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	Descubriendo la economía alternativa				
Intención educativa	En esta situación de aprendizaje exploraremos diferentes modelos y teorías económicas alternativas, que se postulan como alternativas al modelo económico capitalista dominante. Se trata de expandir el punto de vista del alumnado y presentar opciones diversas, para que ellos puedan investigar sobre estos modelos y desarrollar su propia visión sobre cada uno de ellos. Como producto final deberán elaborar un trabajo de investigación sobre un sistema económico alternativo de entre varias opciones, que se les asignará al azar. Tendrán que presentar su sistema al resto de la clase, utilizando como soporte una publicación de Instagram que tendrán que diseñar.				
Objetivos de la etapa	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización. f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.				

	g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	
Planes o proyectos	PLEI, Plan Digitalización	
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales o globales detectadas utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y el cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.	3.1. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.	CC4 CE1 CCEC3
	3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	STEM3
Competencia específica 5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas o soluciones presentadas.	5.1. Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	STEM3 CD3 CPSAA1 CC1 CE2
	5.2. Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo del proceso.	CD3 CE1
Saberes básicos		
Bloque B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades - El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores. Aproximación a la realidad asturiana.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 5		TEMPORALIZACIÓN	Febrero	SESIONES	15
Etapas	ESO	Curso	4º ESO		
Materia		Economía y Emprendimiento			

Relación interdisciplinar entre áreas		
Título	Conócete a ti mismo	
Intención educativa	En esta situación de aprendizaje presentamos al alumnado las principales habilidades personales que podemos trabajar y que forman la base del autoconocimiento de nuestra persona. Es de especial utilidad para el alumnado, ya que se encuentran inmersos en una fase de construcción de identidad personal. Como producto final de esta situación de aprendizaje deberán elaborar una misión personal.	
Objetivos de la etapa	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.	
Planes o proyectos	PLEI, Plan Digitalización	
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y ajenas, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para la comunidad.	1.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.	CPSAA1 CC1 CE2
	1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y la iniciativa y creatividad propia y ajena.	CE2
	1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	CPSAA1 CCEC3
Saberes básicos		
Bloque A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad - El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 6		TEMPORALIZACIÓN	Marzo	SESIONES	15
Eta pa	ESO	Curso	4º ESO		
Materia		Economía y Emprendimiento			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	Conoce a los demás				
Intención educativa	En esta situación de aprendizaje presentamos al alumnado las principales habilidades sociales que son indispensables para desenvolverse en sociedad. Al igual que ocurría en la situación anterior, es especialmente importante que el alumnado trabaje estas habilidades y las incorpore en su bagaje, ya que en esta etapa se encuentran demasiado inmersos en sí mismos y no prestan toda la atención que deberían a su entorno. Como producto final de esta situación de aprendizaje deberán elaborar un análisis DAFO personal.				
Objetivos de la etapa	c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.				
Planes o proyectos	PLEI, Plan Digitalización				
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES					
Competencias específicas		Criterios de evaluación		Descriptores del perfil de salida	
Competencia específica 2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.		2.1. Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.		CPSAA1, 3 CC1 CE2	
		2.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.		CCL1 CP1, 2 CPSAA1	

	2.3. Valorar y respetar las aportaciones del resto de las personas en las dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.	CPSAA3 CE2
Saberes básicos		
Bloque A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad - Comunicación, motivación y liderazgo. Habilidades sociales.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 7		TEMPORALIZACIÓN	Abril	SESIONES	15
Eta	ESO	Curso	4º ESO		
Materia		Economía y Emprendimiento			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	Trabajamos nuestra creatividad				
Intención educativa	En esta situación de aprendizaje trabajaremos las habilidades emocionales, haciendo especial hincapié en la empatía, así como la creatividad. La gestión emocional se centrará en el control de la ira, la ansiedad y la tristeza, otorgándoles algunas herramientas que pueden ser de ayuda en la etapa adolescente. La creatividad se centra en la innovación y el pensamiento lateral. Como producto final de esta situación de aprendizaje aplicaremos el reto 1+1, en el que tendrán que transformar un elemento de su entorno cercano de una manera creativa y original.				
Objetivos de la etapa	a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.				
Planes o proyectos	PLEI, Plan Digitalización				
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES					
Competencias específicas		Criterios de evaluación		Descriptor	
Competencia específica 3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales o globales detectadas utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto		3.1. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.		CC4 CE1 CCEC3	

que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y el cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.	3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	STEM3
	3.3. Aplicar metodologías ágiles, siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles, que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	CC4 CE3
Saberes básicos		
Bloque A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad		
- Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender. - Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o Design thinking y otras metodologías de innovación ágil.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 8		TEMPORALIZACIÓN	Mayo	SESIONES	15
Eta pa	ESO	Curso	4º ESO		
Materia		Economía y Emprendimiento			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	Exploramos nuestro entorno				
Intención educativa	En esta situación de aprendizaje exploraremos el entorno y sus distintas dimensiones (físico o natural, social, cultural, empresarial, ...) y la manera en que incide en nuestro desarrollo y nos condiciona socialmente, así como la manera en que nosotros contribuimos a su configuración. Además veremos cómo una buena comprensión del entorno que nos rodea puede contribuir a aprovechar las oportunidades que nos ofrece, así como las necesidades que puedan ser cubiertas mediante la acción ciudadana. Como producto final de esta situación de aprendizaje el alumnado deberá elaborar un mural en el que reflejen de qué manera el entorno, en sus distintas dimensiones, ha construido su personalidad e identidad.				
Objetivos de la etapa	a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.				
Planes o proyectos	PLEI, Plan Digitalización				
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES					

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales o globales detectadas utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y el cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.	3.1. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.	CC4 CE1 CCEC3
	3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	STEM3
	3.3. Aplicar metodologías ágiles, siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles, que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	CC4 CE3

Saberes básicos

Bloque A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad

- Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.
- Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o Design thinking y otras metodologías de innovación ágil.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 9		TEMPORALIZACIÓN	Junio	SESIONES	10
Etapas	ESO	Curso	4º ESO		
Materia		Economía y emprendimiento			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	Ideamos un proyecto emprendedor				
Intención educativa	En esta situación de aprendizaje llevaremos a la práctica todos los conceptos trabajados en las situaciones de aprendizaje anteriores mediante el planteamiento de un proyecto de emprendimiento que dé respuesta a alguna de las necesidades que podamos detectar en nuestro entorno cercano. El proyecto tendrá que pasar las fases de planteamiento inicial y decisión conjunta de qué acción llevar a cabo, para después determinar qué recursos harían falta para ponerlo en práctica y, finalmente, poder evaluar si la propuesta satisface la necesidad pretendida y qué aprendizaje han obtenido el alumnado de todo el proceso.				

Objetivos de la etapa	a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia. g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	
Planes o proyectos	PLEI, Plan Digitalización	
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	4.1. Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad la solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	STEM3 CE1 CCEC3
	4.2. Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos, conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	STEM3 CD2 CE2
	4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	STEM3 CE2
Competencia específica 6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	6.1. Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estas y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo.	CC1 CE1, 2, 3

Competencia específica 7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y al desarrollo personal y colectivo.	7.1. Valorar la contribución del prototipo final tanto para el aprendizaje como para el desarrollo personal y colectivo, evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.	STEM3 CPSAA5 CE3
	7.2. Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.	CPSAA5 CE2, 3
	7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.	STEM3 CD5 CPSAA3 CE2

Saberes básicos

Bloque C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor

- Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.
- Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y de equipos de trabajo.
- Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: Control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.

Bloque D. La realización del proyecto emprendedor

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

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

Como es conveniente que **los procedimientos e instrumentos de evaluación** sean lo más variados posible, de manera que puedan recoger la riqueza de matices con que se desarrolla el proceso de enseñanza- aprendizaje, se aplicarán los siguientes:

La **observación sistemática** del trabajo en el aula. Será un procedimiento esencial para valorar el progreso en la adquisición de competencias y el grado de consecución de los objetivos. Se observará el seguimiento correcto de la clase y el trabajo diario, tanto individual como en grupo.

Revisión del **cuaderno** del alumnado. La observación del cuaderno de clase nos proporcionará datos sobre el nivel de expresión escrita y gráfica, métodos de trabajo, realización de las tareas de clase y de la corrección personal de las mismas. Se utilizará la plantilla del centro para su correcta evaluación. Dicha plantilla se entrega al alumnado a principios de curso.

Trabajos individuales o en grupo (incluido PLEI). Se propondrá la realización de trabajos o proyectos de investigación sobre contenidos curriculares y/o aplicación de los conceptos vistos en clase para la resolución de problemas en situaciones reales. Se trabajará el PLEI con lecturas de contenido económico y de gestión empresarial, que pueden incluir proyectos de investigación.

Los trabajos anteriores podrán ser realizados en el aula o en casa. Cada trabajo será evaluado según la puntuación asignada o con la correspondiente rúbrica de evaluación.

Pruebas objetivas de evaluación:

- Ejercicios de aplicación que exigen utilizar una técnica específica, conocida, dentro de un contexto.
- Cuestiones dirigidas a poner de manifiesto el aprendizaje de conceptos que permitirán evaluar tanto la comprensión como la expresión escrita: claridad de ideas, capacidad de síntesis, ortografía, etc.
- Casos prácticos para poder evaluar la capacidad de razonamiento, interrelación de contenidos, técnicas de cálculo diversas, análisis de la solución obtenida, etc.

Criterios de calificación

Los criterios de calificación, sus respectivas ponderaciones y los indicadores de logro serán los siguientes:

Competencia específica	Criterio de evaluación	PONDERACIONES (%)	Indicador de logro del criterio de evaluación
			Grado adquisición competencia específica
Competencia específica 1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y ajenas, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para la comunidad.	1.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.	4	Crea un proyecto personal original y generador de valor
			Valora críticamente sus aptitudes y posibilidades creativas
			Logra progresivamente el control de sus emociones.
	1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y la iniciativa y creatividad propia y ajena.	4	Utiliza estrategias de análisis de las fortalezas y debilidades personales
	1.2. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	4	Gestiona eficazmente las emociones y destrezas personales
			Promueve y desarrolla actitudes creativas
Competencia específica 2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor	2.1. Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.	4	Constituye equipos de trabajo equitativos.
			Utiliza estrategias que facilitan la consecución del objetivo propuesto.

de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	2.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	4	Pone en práctica habilidades sociales en distintos contextos de trabajo en equipo.
	2.3. Valorar y respetar las aportaciones del resto de las personas en las dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.	4	Valora y respeta las aportaciones de las demás personas en las dinámicas de trabajo
			Respeto las decisiones tomadas de forma colectiva.
Competencia específica 3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales o globales detectadas utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y el cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.	3.1. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.	6	Preserva el entorno natural mediante acciones que promueven el desarrollo sostenible
	3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	6	Supera los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras
	3.3. Aplicar metodologías ágiles, siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles, que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	6	Evalúa las ventajas e inconvenientes de las soluciones propuestas, así como su impacto personal y social.
Competencia específica 4.	4.1. Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad la solución emprendedora,	4	Aplica metodologías ágiles que facilitan la superación de los retos planteados.
			Pone en marcha un proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.

Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	seleccionando y reuniendo los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.		Reúne los recursos necesarios para llevar a cabo la solución emprendedora.
	4.2. Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos, conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	4	Aplica estrategias de captación de recursos para convertir ideas en acciones
	4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	4	Conoce las características de las estrategias de captación de recursos.
			Reúne, analiza y selecciona los recursos disponibles
Competencia específica 5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas o soluciones presentadas.	5.1. Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	4	Planifica la organización, distribución, uso y optimización de los recursos disponibles.
			Emplea mensajes adecuados al contexto y objetivos concretos
	5.2. Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo del proceso.	4	Utiliza estrategias comunicativas ágiles
			Presenta y expone con claridad las ideas y soluciones creativas.
			Valora la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa

Competencia específica 6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	6.1. Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estas y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo.	8	Desarrolla una idea emprendedora.
			Relaciona la idea emprendedora con los recursos que permiten su desarrollo.
	6.2. Conocer y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.	8	Comprende los conocimientos, destrezas y actitudes propios del ámbito económico.
			Aplica estos conocimientos a situaciones, actividades o proyectos concretos.
	6.3. Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, aplicando los conocimientos económicos y financieros necesarios.	8	Afronta los retos de manera eficaz en distintos contextos
			Aplica los conocimientos económicos necesarios para la superación de estos retos.
	6.4. Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.	8	Valora críticamente el problema de la escasez
			Valora los principios de interacción social desde el punto de vista económico.
Competencia específica 7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando las fases del proceso de manera crítica y ética y validando	7.1. Valorar la contribución del prototipo final tanto para el aprendizaje como para el desarrollo personal y colectivo, evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.	2	Valora la contribución del prototipo final al aprendizaje y al desarrollo personal y colectivo.
			Evalúa de manera crítica y ética todas las fases del proyecto y la adecuación de la estrategia empleada.

los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y al desarrollo personal y colectivo.	7.2. Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.	2	Analiza de manera crítica el proceso de diseño y ejecución del proyecto.
	7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.	2	Utiliza estrategias eficaces de diseño y ejecución para desarrollar el proyecto.

Perfil de salida

CRITERIO	Competencia específica 1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y ajenas, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para la comunidad.								Ponderación
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
CE1									12%
1.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.					CPSAA1	CC1	CE2		4%
1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y la iniciativa y creatividad propia y ajena.							CE2		4%
1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.					CPSAA1			CCEC3	4%

CRITERIO	Competencia específica 2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.								Ponderación
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
CE2									12%
2.1. Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.					CPSAA1 CPSAA3	CC1	CE2		4%
2.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	CCL1	CP1 CP2			CPSAA1				4%
2.3. Valorar y respetar las aportaciones del resto de las personas en las dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.					CPSAA3		CE2		4%
CRITERIO	Competencia específica 3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales o globales detectadas utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y el cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.								Ponderación
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
CE3									18%
3.1. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.						CC4	CE1	CCEC3	6%
3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.			STEM3						6%

3.3. Aplicar metodologías ágiles, siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles, que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.						CC4	CE3		6%
CRITERIO	Competencia específica 4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.								Ponderación
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
CE 4									12%
4.1. Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad la solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa			STEM3				CE1	CCEC3	4%
4.2. Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos, conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.			STEM3	CD2			CE2		4%
4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.			STEM3				CE2		4%
CRITERIO	Competencia específica 5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas o soluciones presentadas.								Ponderación
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
CE 5									8%
5.1. Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.			STEM3	CD3	CPSAA1	CC1	CE2		4%

7.1. Valorar la contribución del prototipo final tanto para el aprendizaje como para el desarrollo personal y colectivo, evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.			STEM3		CPSAA5		CE3		2%
7.2. Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.					CPSAA5		CE2 CE3		2%
7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.			STEM3	CD5	CPSAA3		CE2		2%

Obtención de la calificación ofrecida en el boletín

La nota de la 1ª y 2ª evaluación en el boletín no tiene redondeo, es por truncamiento. La nota final de junio sí tiene redondeo.

La nota informativa del boletín de la primera evaluación se obtendrá a partir de la media ponderada de los diferentes criterios trabajados y su posterior truncamiento.

Las notas informativas del boletín de la segunda evaluación y la final de junio se llevarán a cabo de forma similar a la primera evaluación, pero será la nota acumulada hasta ese momento, teniendo en cuenta los resultados de las anteriores evaluaciones.

Procedimientos e instrumentos de evaluación cuando se produzcan faltas de asistencia

Se diferencian, de forma general, los siguientes supuestos:

- **Faltas de asistencia que no superen el 20% de las horas totales de la materia en una evaluación determinada**

En caso de ser previstas por la familia, el tutor o tutora comunicará cada caso individual al equipo docente. En este caso el profesorado podrá, si lo considera oportuno, enviar tareas por los medios oficiales (TEAMS), en cuyo caso podrán ser evaluadas y calificadas si así lo considera el o la docente.

Tanto si son faltas previstas como si no, a la vuelta será el alumno o alumna quien se encargue de preguntar a sus compañeros y compañeras o al profesorado, cuáles son las tareas que debe realizar para recuperar el ritmo normal de la clase y poder ser evaluado y calificado en caso de haberse realizado actividades evaluables.

- **Faltas de asistencia que superen el 20% de las horas totales de la materia en una evaluación determinada.**

En el caso de superar este porcentaje y, siempre que el profesor o profesora de la materia no considere que puede seguir siendo evaluado de forma ordinaria, se aplicarán los siguientes procedimientos e instrumentos para poder evaluar y calificar al alumnado de forma excepcional:

- El profesor les facilitará actividades para realizar relacionadas con la materia impartida y que deberán presentar en la fecha señalada por el mismo, evaluando de este modo cierto número de criterios. El resto de los criterios se evaluarán a través de la realización de un aprueba objetiva escrita, u oral, en función de las diferentes circunstancias del alumno.

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Se observarán y seguirán los Planes de Trabajo Individualizados (PTI) del alumnado con necesidades específicas, llevando a cabo un seguimiento trimestral del PTI donde podremos observar la eficacia de las medidas aplicadas y establecer sugerencias de mejora.

Los programas de refuerzo

a) Recuperación de los aprendizajes no adquiridos en la 1ª, 2ª y 3ª evaluación

Al alumno/a que haya sido evaluado negativamente en la 1ª ó 2ª evaluación se le recomendará que realice actividades relacionadas con los aprendizajes no adquiridos. No obstante, se hará un seguimiento especial y en el caso que presente dificultades de aprendizaje se le aplicará las medidas de atención a la diversidad que se consideren necesarias: actividades de refuerzo, apoyos, etc.

Una vez realizada la tercera evaluación, en el caso de que la media acumulada del curso no sea superior a cinco tras el acordado redondeo, realizaremos una prueba de recuperación previa a la evaluación ordinaria. Se mantendrá la calificación más favorable en cada uno de los criterios. Dichas pruebas versarán sobre los criterios no superados y relacionados a los contenidos que se impartían en los momentos de evaluación que no superaron.

b) Recuperación de los aprendizajes no adquiridos cuando se permanezca un año más en el mismo curso

Distinguimos tres casos:

1. El alumno/a permanece un año más en el mismo curso, pero no presenta problemas de aprendizaje con lo cual podrá seguir el desarrollo normal de la clase. (Tipo 3: Aprueba la materia)
2. El alumno/a permanece un año más en el mismo curso por problemas de aprendizaje, en este caso se le aplicarán las medidas de atención a la diversidad: actividades de refuerzo adecuadas a su nivel, seguimiento personalizado de su tarea diaria y de las tareas de casa, apoyos o agrupamientos flexibles (si se pueden llevar a cabo), adaptaciones curriculares. (Tipo 2)
3. (Tipo 1): Suspende por falta de hábitos de estudio. Se tratará de motivarlo, reforzarlo positivamente, proponerlo como alumno-guía de un compañero Tipo 2 y, a su vez, que este lo ayude a organizarse.

c) Recuperación de aprendizajes no adquiridos en cursos previos

Para la recuperación de las competencias pendientes de años previos se acordará con el alumnado un plan de recuperación el cual constará de ejercicios, trabajos y pruebas escritas que tengan como objetivo evaluar las distintas competencias específicas.

5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA

Plan de Orientación Educativa y Profesional: Como ya se comentó en el apartado e) Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad del alumnado, incluidas, en su caso las adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidades educativas especiales o con altas capacidades, todo esto se trabaja en el marco del Plan de Orientación Educativa y Profesional del centro.

Plan Integral de Convivencia: En el caso de que hubiera problemas de convivencia se actuaría conforme a dicho plan.

Plan de lectura, escritura e investigación: Las actividades propuestas a lo largo del curso contribuyen al PLEI del centro.

Plan de Digitalización: En diversos momentos del curso será necesario utilizar programas de gestión de datos (Excel), así como aplicaciones online de diseño (Canva) o para realizar esquemas y mapas mentales (Mindomo).

Plan interdisciplinar del centro: durante el curso se realizarán distintas actividades en algunas de las distintas líneas ofertadas: Radio-revista escolar, Etwininig o Liga de debates.

Se evaluará a través de la siguiente rúbrica:

	Nivel 1(1pto.)	Nivel 2 (2ptos.)	Nivel 3 (3ptos.)	Observaciones
Competencias	El proyecto fomenta el desarrollo de las competencias clave.	El proyecto incide en las competencias clave.	El proyecto ha supuesto un trabajo competencial y ha contribuido de forma notoria a la adquisición de las competencias clave.	
Participación del alumnado	Los alumnos no han participado en las decisiones del desarrollo del proyecto.	Los estudiantes han participado de forma consultiva.	Se ha tenido en cuenta las opiniones del alumnado en la definición del proyecto y también han participado en la planificación, ejecución y valoración.	
Participación de los departamentos	La participación es escasa y mejorable.	La participación es satisfactoria.	La participación y coordinación es altamente satisfactoria.	
Seguimiento	No hay seguimiento del proyecto.	Hay un seguimiento puntual del proyecto, que no engloba la totalidad de los	Hay un seguimiento y coordinación entre todos los departamentos participantes	

departamentos
participantes.

Proyección	No se promueve el conocimiento del proyecto fuera del centro.	Se dan a conocer algunos aspectos, pero no la totalidad del proyecto.	Se hace una difusión clara y se mantiene en el tiempo.
Recursos	Los recursos asignados han sido insuficientes.	Hay recursos, pero se podría mejorar o no han sido bien planificados.	Los recursos asignados son acordes con los planteamientos del proyecto.
Implementación	No se ha alcanzado la implementación de todos los aspectos programados.	Se ha alcanzado la implementación de todos los aspectos programados.	Se ha alcanzado muy satisfactoriamente la implementación de todos los aspectos programados.
Feedback	Los mecanismos de retroalimentación del proyecto arrojan datos poco satisfactorios.	Los mecanismos de retroalimentación del proyecto arrojan datos satisfactorios.	Los mecanismos de retroalimentación del proyecto arrojan datos muy satisfactorios

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En principio, no hay programadas actividades de este tipo para este curso.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Materiales curriculares para el alumnado: No hay libro de texto de referencia en esta asignatura.

Materiales curriculares para el profesor: Libro de texto de la editorial Santillana así como material de la página web *econosublime*.

Programas informáticos y aplicaciones: En diversos momentos del curso será necesario utilizar programas de gestión de datos (Excel), así como aplicaciones online de diseño (Canva) o para realizar

esquemas y mapas mentales (Mindomo). La coordinación de las tareas y la comunicación del docente con el alumnado se coordinará a través de la plataforma Microsoft Teams.

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

Se hará un seguimiento trimestral y el jefe de departamento realizará un resumen y propuestas de mejora para el informe.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN - EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
2	Realizo la programación teniendo como referencia la concreción curricular		
3	Selecciono y secuencio los contenidos en función de las características de cada grupo de alumnos.		
4	Planifico las actividades de forma coordinada con el resto del profesorado: del departamento, de los equipos docentes, del departamento de orientación...		
5	Consulto la programación a lo largo del curso y, en caso necesario, hago las modificaciones que se consideren oportunas		
6	La unidad de programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
7	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
8	La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		
RECURSOS EN EL AULA			
9	Se utilizan recursos didácticos variados.		
METODOLOGÍA EN EL AULA			
10	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
11	Motivo al alumnado partiendo de conocimientos previos, relacionando los contenidos con situaciones reales, informándoles de la utilidad de los mismos y creando expectativas.		
12	Propongo actividades que favorecen el desarrollo autónomo (trabajos, investigaciones...).		
13	Empleo diferentes agrupamientos en función de la tarea a realizar.		

14	Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar información, doy refuerzos positivos, me aseguro de la participación de todos.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
15	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje.		
16	Me coordino con otros profesionales (orientadora, PT, profesorado de apoyo...) para la realización de las adaptaciones pertinentes en cada caso.		
EVALUACIÓN			
17	Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones del currículo.		
18	Aplico diferentes instrumentos de evaluación: pruebas orales y/o escritas, rúbricas...		
19	Realizo diferentes momentos de evaluación: inicial, intermedia		
20	Se ha facilitado al alumnado información sobre su progreso.		
21	Uso estrategias de autoevaluación y coevaluación que favorecen la participación del alumnado en la evaluación		
22	Propongo planes de recuperación dependiendo de los resultados obtenidos.		
23	Antes de iniciar la unidad de programación se ha informado sobre los criterios de evaluación.		