

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

3º ESO

**EMPRESA E
INICIATIVA
EMPREENDEDORA**

CURSO 2020-2021

Departamento de Economía

I.E.S. JUAN DE HERRERA



Índice

- 1.- Introducción.**
- 2.- Objetivos Generales de la ESO.**
- 3.- Objetivos del área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial, primer ciclo ESO.**
- 4.- Competencias Clave.**
- 5.- Contribución del área al desarrollo de las competencias clave.**
- 6.- Contenidos y estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave por Unidad Didáctica.**
- 7.- Temporalización.**
- 8.- Criterios calificación.**
- 9.- Metodología didáctica. 10.-**
Atención a la diversidad.
- 10.- Distribución temporal de las unidades .**
- 11.- Actividades complementarias y extraescolares. 12.-**
Recuperación.
- 13 .- Libro de texto.**

1.- INTRODUCCIÓN

INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL

El espíritu emprendedor dentro de la educación ha sido ampliamente abordado desde diversos enfoques; si bien se ha ligado a materias relacionadas con el ámbito de la economía, cada vez más implica relación del alumnado con la psicología, la sociología y la gestión. Se trata de un fenómeno humano que comprende un amplio espectro de competencias, conocimientos y actitudes, cualidades y valores. Asumir riesgos, ser innovador, tener dotes de persuasión, negociación y pensamiento estratégico también se incluyen dentro de las competencias que deben ser movilizadas en la juventud para contribuir a formar ciudadanos dotados de capacidad para el emprendimiento. A resultas, el concepto de educación emprendedora ha de abarcar competencias transversales pero ser definida en resultados de aprendizaje concretos y diferenciados por nivel educativo. La competencia “sentido de iniciativa emprendedora y espíritu emprendedor”, asociada a esta materia, incide no solo en la pura actividad económica sino en la contribución a la sociedad por parte de los individuos, la inclusión social y el aseguramiento del bienestar de la comunidad. Esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados a preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional; ayuda al conocimiento de quiénes son los emprendedores, qué hacen y qué necesitan, pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida, todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de ser innovadores o “intraemprendedores” en su trabajo dentro de una organización.

2.- OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes; conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás; practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos; ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos

humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, 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 la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás y resolver pacíficamente los conflictos, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- 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 uno mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- 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 de los seres vivos y el medio ambiente, y contribuir así a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.- OBJETIVOS DEL ÁREA DE INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL, PRIMER CICLO ESO

1. Identificar las fortalezas y las debilidades personales y aplicarlas en las tareas propuestas.
2. Resolver situaciones propuestas haciendo uso de sus recursos personales con seguridad y confianza.
3. Analizar los resultados alcanzados, con conciencia del esfuerzo personal aplicado, y los logros obtenidos, realizando propuestas de mejora sobre el propio trabajo.
4. Realizar listados de tareas sobre el fin propuesto, asignando plazos y compromisos en la realización de estas, y asumiendo las responsabilidades personales y de grupo correspondientes.
5. Comprender la necesidad de reflexión y planificación previa a la realización de una tarea, marcando tiempos, metas y secuencias, y relacionando todo ello con la eficiencia y la calidad en el cumplimiento de los objetivos finales.

6. Seleccionar la ayuda externa necesaria, discriminando qué excede de su propio desempeño y valorando qué recursos son idóneos en la situación propuesta.
7. Participar en situaciones de comunicación de grupo, demostrando iniciativa y respeto, expresando con claridad sus ideas, y recogiendo y argumentando las de los demás integrantes.
8. Proponer alternativas de solución, intentando integrar intereses y alcanzar acuerdos mediante la negociación y otras técnicas, y tratando de influir positivamente en los demás.
9. Desempeñar el rol dirigente cuando le corresponde con respeto, entusiasmo y autocontrol. Organizar las tareas y determinar normas de funcionamiento que impliquen y motiven a todos, y promuevan la consecución de la tarea grupal.
10. Proponer soluciones originales a las situaciones planteadas, generando numerosas posibilidades a partir de un uso novedoso de los recursos con los que cuenta. Relacionar la innovación con el progreso de la sociedad.
11. Emplear conocimientos adquiridos con anterioridad en la solución de situaciones o problemas, relacionando la adecuación entre estos, presentando aplicaciones que no se limiten al uso habitual y salvando posibles rutinas o prejuicios.
12. Investigar su entorno para detectar experiencias relacionadas con las tareas planteadas que puedan aportar soluciones y le permitan desarrollar una visión de desafíos, necesidades futuras y consecuencias.
13. Definir el concepto de iniciativa emprendedora y personas emprendedoras, clasificando los diferentes tipos de emprendedores (incluyendo los intraemprendedores y los emprendedores sociales) y sus cualidades personales, y relacionándolos con la innovación y el bienestar social.
14. Identificar la capacidad de emprendimiento de las personas, refiriéndola a diferentes campos profesionales y a las diferentes funciones existentes en ellos, y analizando su plan personal para emprender.
15. Determinar el concepto de empresario, identificando sus características personales, los tipos de empresarios y el aporte social de las empresas a su entorno.

16. Conocer la mecánica básica de la economía de mercado.
17. Plantear alternativas de negocio/empresa a partir de diversas técnicas de generación de ideas, determinando qué necesidades del entorno satisfaría, informándose sobre este, y señalando cómo crear valor y cómo generar beneficio.
18. Reconocer las amenazas y las oportunidades de un mercado, y establecer elementos diferenciadores en la idea de negocio planteada.
19. Ser capaz de trabajar en equipo para analizar aspectos básicos del mercado en cuanto a la realización del plan de negocio.
20. Tomar decisiones en grupo para organizar los elementos de una empresa y analizar las fases del proceso productivo más relevantes.
21. Identificar amenazas, oportunidades, debilidades y fortalezas ante un caso planteado.
22. Ser capaz de identificar elementos básicos de la función de producción y calcular aspectos como el punto muerto de explotación o el valor numérico del VAN, ante varias alternativas de inversión.
23. Valorar y discriminar acciones relevantes dentro de las políticas de marketing.
24. Describir el papel del Estado analizando los trámites necesarios en las relaciones con él.
25. Identificar la responsabilidad corporativa del negocio.
26. Calcular supuestos básicos de productos de ahorro y préstamo, aplicando matemáticas financieras elementales.
27. Describir los principales derechos y deberes de los consumidores en el mundo financiero, reconociendo las implicaciones de los contratos financieros más habituales.
28. Relacionar las condiciones básicas de los productos financieros con los principales indicadores económicos, reconociendo la interacción de estos con las condiciones económicas y políticas de los países.
29. Identificar los principales servicios financieros para particulares y pequeñas empresas, como cuentas corrientes, tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, transferencias, préstamos y créditos, entre otros. Razonar su utilidad.

30. Reconocer el valor social del dinero y su papel en la economía personal, describiendo pagos diarios, gastos e ingresos en relación con el intercambio de bienes y servicios, y entendiendo que el dinero puede ser invertido o prestado.
31. Comprender el papel de los intermediarios financieros en la sociedad y caracterizar los principales como bancos y compañías de seguros.
32. Calcular supuestos básicos de productos de ahorro y préstamo, aplicando matemáticas financieras elementales.
33. Gestionar las necesidades financieras personales de corto y largo plazo.
34. Comprender el concepto de riesgo financiero y diversificación.
35. Conocer la operativa de productos financieros con un alto grado de apalancamiento.
36. Valorar la importancia y significado de los impuestos, relacionándolos con el bienestar social y con las necesidades de planificación financiera personal y de los negocios.

4.COMPETENCIAS CLAVE

4.- Competencias Clave, Indicadores y Descriptores *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* Cuidado del entorno medioambiental y de los seres vivos Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.

Comprometerse con el uso responsable de los recursos naturales para promover un desarrollo sostenible.

Respetar y preservar la vida de los seres vivos de su entorno.

Tomar conciencia de los cambios producidos por el ser humano en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.

Vida saludable: Desarrollar y promover hábitos de vida saludable en cuanto a la alimentación y al ejercicio físico. Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente a su cuidado saludable.

La ciencia en el día a día Reconocer la importancia de la ciencia en nuestra vida cotidiana.

Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico...).

Manejar los conocimientos sobre ciencia y tecnología para solucionar problemas, comprender lo que ocurre a nuestro alrededor y responder preguntas.

Manejo de elementos matemáticos: Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de

medición y codificación numérica, etc.

Comprender e interpretar la información presentada en formato gráfico.

Expresarse con propiedad en el lenguaje matemático.

Razonamiento lógico y resolución de problemas: Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos. Resolver problemas seleccionando los datos y las estrategias apropiadas. Aplicar estrategias de resolución de problemas a situaciones de la vida cotidiana.

5.CONTRIBUCION AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave del currículo, a cuya adquisición contribuye esta propuesta didáctica son:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

1. Comunicación lingüística.

El alumnado adquirirá esta competencia al enfrentarse a la variedad de interlocutores con los que tiene que establecer relación, provocando así distintos tipos de aprendizaje en diversos contextos, formales y no formales, y usando diferentes soportes para dar respuesta a los diferentes retos propuestos. Por ello, esta competencia es crucial para fortalecer la socialización y, por tanto, la apertura de la escuela hacia el entorno, hacia el ecosistema emprendedor. Alcanza una especial relevancia al abordar la comunicación dentro del liderazgo y como herramienta principal en el marketing.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Esta competencia se pone de manifiesto por la necesidad del uso de herramientas matemáticas, procesos de razonamiento lógico-deductivos y de investigación para la exploración de nuevas soluciones ante problemas. A lo largo de la materia, la competencia se pondrá en práctica al trabajar con la fiscalidad, los conceptos de ganancia o pérdida, o lo relativo a la inversión y la financiación, entre otros. Los

contenidos y procedimientos relativos a una educación económica y financiera básica para la ciudadanía que aparecen en el libro ponen de manifiesto la relación con las matemáticas en la vida cotidiana. Esta materia también se vincula a esta competencia debido al acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas al incremento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos, tras la puesta en marcha de proyectos emprendedores.

3. Competencia digital.

La competencia digital se adquiere a través de las dinámicas propuestas de acceso a la información de diferentes conceptos, hechos y personajes, el procesamiento y el uso para la comunicación, así como para la creación de contenidos y la resolución de problemas. La competencia digital implica la participación y el trabajo colaborativo entre las personas, piedra angular del libro. Esta competencia también supone tomar conciencia de los diferentes medios de

comunicación digital, algo que se hará especialmente patente al abordar el marketing en las redes sociales.

4. Aprender a aprender.

Esta competencia se caracteriza por la habilidad de motivarse, y el hecho de iniciar y mantener un proceso de aprendizaje, sintiéndose protagonista de este proceso y alcanzando las metas propuestas con ese aprendizaje. Toda la metodología de la materia está centrada en el aprender haciendo y en un aprendizaje logrado a través del desarrollo de minitareas, tareas y proyectos de mayor envergadura. Esta competencia incluye una serie de conocimientos y destrezas que requieren la reflexión y la toma de conciencia de los propios procesos de aprendizaje, de ahí la importancia del apartado *Interioriza* y del diario emprendedor.

5. Competencias sociales y cívicas.

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad de proyectar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos diversos, para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas sobre la base del respeto a las normas de convivencia y a las reglas de la democracia. Esa es una de las esencias de la metodología y las estrategias de puesta en marcha de la educación emprendedora: la interpretación de problemas de diversa naturaleza en contextos distintos para la generación de productos y servicios que los erradiquen.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor impregna todo el temario. Dicha competencia implica la capacidad de transformar las ideas en actos, y estos actos, en cambios en la realidad. Conocer las debilidades y potencialidades, como punto de partida para trazar el itinerario correcto en la consecución de logros, es la finalidad última de todas las dinámicas propuestas en el libro.

7. Conciencia y expresiones culturales.

Esta competencia se pone de manifiesto al desarrollar la iniciativa, la imaginación, la creatividad y la capacidad de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de prototipos de proyectos. También fortalece la iniciativa, la creatividad y la imaginación propias de cada individuo, de cara a la expresión de las propias ideas y sentimientos. La adquisición de esta competencia es la única manera de obtener un proyecto innovador adaptado a los contextos cambiantes.

6. CONTENIDOS, ESTANDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS CLAVE (POR UNIDAD DIDÁCTICA)

UD 1. LAS HABILIDADES PARA EMPRENDER

COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística

Comunicar y expresar de forma oral y escrita sentimientos, emociones, ideas y opiniones de manera asertiva.

Leer y analizar información de diferentes tipos de textos disfrutando del placer de la lectura y del descubrimiento de nuevos conocimientos.

Establecer vínculos y relaciones constructivas con los demás utilizando la comunicación.

Emplear sistemáticamente el debate, la escucha, la exposición y la argumentación como ejes básicos para la resolución de conflictos.

Utilizar con rigor términos y conceptos relativos a las habilidades para la vida y la resiliencia, tanto verbalmente como por escrito.

Buscar, recopilar y procesar información relevante sobre el humorismo y el trabajo en equipo

Aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo en el marco del trabajo en equipo.

Detectar aquellos usos del lenguaje que sean ofensivos o sexistas.

Presentar los trabajos de investigación y los resultados de las técnicas de análisis de problemas de una manera pulcra y ordenada.

Sintetizar información relevante.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones emanadas de la técnicas de análisis de problemas y las matrices DAFO y CAME adaptada.

Mostrar la actitud necesaria para interactuar con el entorno.

Poner en práctica los procesos y actitudes propios de la investigación científica.

Competencia digital

Utilizar las TIC para la búsqueda, selección, registro y tratamiento de la información para la resolución de actividades.

Usar las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Aprender a aprender

Tomar conciencia de las propias capacidades, especialmente las intelectuales y emocionales.

Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender de acuerdo a los objetivos y las expectativas.

Autoevaluarse de una manera crítica.

Identificar y manejar la diversidad de preguntas y respuestas posibles ante una misma situación.

Trabajar en equipo de manera creativa, productiva y responsable.

Disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

Gestionar y controlar de manera eficaz los procesos de aprendizaje personales.

Conocer y usar diferentes técnicas y estrategias de estudio.

Competencias sociales y cívicas

Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva.

Practicar y disfrutar del humorismo.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Intervenir en las distintas dinámicas de clase respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado.

Entrenarse en un conjunto de valores y actitudes personales como el autoconocimiento y el control emocional.

Manifestar una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.

Empatizar con determinadas situaciones y compañeros/as para adquirir comprensión sobre hechos y circunstancias, y su relación con el perdón.

Conciencia y expresiones culturales

Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

Tolerar y disfrutar de las distintas manifestaciones culturales y los diferentes puntos de vista ofrecidos por gente diversa.

CONTENIDOS EL

EMPRENDEDOR

Las habilidades para el emprendedor. El conocimiento de uno mismo.

La inteligencia emocional., autoestima y confianza en uno mismo

Tomar decisiones

Riesgos y responsabilidades

Motivación

-CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Entender el concepto de habilidades para la vida poniéndolas en práctica en la vida cotidiana.
2. Pensar sobre cómo es uno mismo, cómo son los demás y la imagen que se proyecta.
3. Conocer el concepto de emoción y las fases para ser una persona inteligente desde una óptica emocional.
4. Explicar el concepto de resiliencia y analizar los factores de resiliencia en casos particulares.
5. Mostrar una actitud favorable al humorismo.

6. Distinguir las mejoras experimentadas en las personas cuando se sabe perdonar.
7. Asimilar qué es un equipo de trabajo y sus diferentes tipos, comparando las ventajas e inconvenientes de este sistema de trabajo.
8. Detallar el concepto de conflicto y conocer las fases necesarias para su resolución.
9. Comprender los métodos de relajación para controlar emociones, sentimientos y pensamientos.
10. Realizar síntesis de ideas y conceptos.
11. Indagar sobre diferentes personajes, hechos o conceptos.
12. Aplicar la técnica de análisis de la matriz DAFO y de proposición de estrategias CAME adaptada.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Define con claridad el concepto de habilidades para la vida.
- 1.2. Enumera cuáles son esas habilidades.
- 1.3. Explica brevemente en qué consiste cada habilidad.
- 1.4. Identifica las habilidades de la vida que cada uno posee y las que tienen los demás.
- 1.5. Muestra evidencias en clase de poner en marcha algunas de ellas.
- 2.1. Descubre y manifiesta algunas de sus características personales a su familia.
- 2.2. Identifica y justifica de manera oral o escrita características positivas de los familiares.
- 3.1. Define el concepto de emoción.
- 3.2. Reconoce las fases para la gestión de las propias emociones.
- 3.3. Identifica qué siente en su cuerpo cuando experimenta diversas emociones.
- 4.1. Entiende el concepto de resiliencia.
- 4.2. Realiza, usando la reflexión, su mapa de resiliencia.
- 5.1. Participa activamente en la búsqueda de chistes.
- 5.2. Expone oralmente algún chiste.
- 5.3. Relaciona la risa con sus beneficios físicos y mentales y la resiliencia.
- 6.1. Piensa sobre las barreras para perdonar.
- 6.2. Rememora una situación vivida para determinar para qué le ha servido perdonar o no perdonar.
- 6.3. Observa las conexiones entre la resiliencia y el perdón.
- 7.1. Describe las características básicas de los equipos de trabajo.
- 7.2. Clasifica los diferentes tipos de equipos de trabajo.
- 7.3. Compara el funcionamiento entre la teoría y diferentes equipos de trabajo de su entorno.
- 7.4. Diferencia claramente las ventajas e inconvenientes derivados de trabajar en equipo.
- 7.5. Sintetiza las fases por las que pasan los equipos de trabajo.
- 7.6. Aplica técnicas de análisis de problemas con sentido y rigurosidad.
- 7.7. Relaciona diversidad y riqueza en sentido amplio.
- 8.1. Precisa el concepto de conflicto.
- 8.2. Conoce cómo abordar un conflicto con un equipo de mediación, teniendo en cuenta el contexto y las personas

- 8.3. Analiza los conflictos aportando soluciones.
- 8.4. Aprecia la importancia de la resolución de conflictos para la mejora de la convivencia interpersonal.
- 9.1. Experimenta técnicas de relajación en clase.
- 9.2. Aplica con provecho personal el método de atención plena.
- 10.1. Confecciona tablas, cuadros y esquemas.
- 11.1. Navega con criterio por Internet, distinguiendo la información relevante.
- 12.1. Asimila el significado de las palabras Debilidad, Amenaza, Fortaleza y Oportunidad, y propone estrategias de intervención.
- 12.2. Construye las matrices asociando ideas correctas a cada apartado.

UD 2. LA CREATIVIDAD

COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística

Comunicar y expresar ideas y opiniones de manera respetuosa y constructiva.

Emplear sistemáticamente el debate, la escucha, la exposición y la argumentación en la práctica diaria.

Utilizar términos y conceptos asociados a la creatividad.

Buscar, recopilar y procesar información relevante.

Aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo.

Participar con el grupo en la exposición de ideas surgidas de dinámicas de creatividad.

Considerar las opiniones diferentes a las propias como una oportunidad de enriquecimiento intelectual y personal.

Detectar y rechazar los usos del lenguaje que sean ofensivos o sexistas. Presentar los trabajos de investigación de una manera pulcra y ordenada. Competencia

matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Aplicar estrategias de resolución de problemas y seleccionar las técnicas

adecuadas para calcular, representar e interpretar la realidad a partir de la información disponible.

Tomar decisiones desde el análisis de problemas.

Mostrar habilidad para interaccionar con el espacio circundante.

Competencia digital

Utilizar las TIC para la búsqueda, selección, registro y tratamiento de la información para la resolución de actividades.

Usar las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Aprender a aprender

Tomar conciencia de las propias capacidades, especialmente las intelectuales.

Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender de acuerdo a sus objetivos y expectativas.

Autoevaluarse de una manera crítica.

Identificar y manejar la diversidad de preguntas y respuestas posibles ante una misma situación.

Trabajar en equipo de manera creativa, productiva y responsable.

Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas.

Disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

Saber administrar el esfuerzo y aceptar y aprender de los errores.

Competencias sociales y cívicas

Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor.

Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado.

Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.

Conciencia y expresiones culturales

Expresarse y comunicarse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.

Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

CONTENIDOS

El proceso hacia la creatividad.

- Tipos de pensamiento. El desarrollo de la creatividad.

- Lo que frena la creatividad.
- Lo que potencia la creatividad. El

fomento de la creatividad.

- Técnicas para crear.
- Técnicas para evaluar.

La creatividad por moldes e innovación.

- «Transparencia».
- «Dale la vuelta».
- Molde *Artístico*
- Otras herramientas.

La innovación en las organizaciones.

- Los tipos de innovación.
- La «cultura por y para la innovación».

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Comprender la importancia del pensamiento divergente y la creatividad para la búsqueda y resolución de problemas desde ópticas diversas.
2. Conocer los factores que limitan y aumentan el desarrollo de la creatividad en las personas y organizaciones.
3. Entender las diferentes técnicas de generación y de evaluación de ideas.
4. Asimilar los conceptos de molde creativo y proceso como métodos para generar ideas.
5. Valorar la importancia de la innovación en las organizaciones para incrementar el progreso socioeconómico.
6. Realizar síntesis de ideas y conceptos.
7. Indagar sobre diferentes personajes, hechos o conceptos.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Define el concepto de creatividad.
- 1.2. Aplica el proceso de aplicación del pensamiento convergente y del pensamiento divergente en la creatividad.
- 1.3. Define el concepto de innovación.
- 1.4. Relaciona creatividad e innovación.
- 2.1. Explica y diferencia entre factores limitantes internos y externos.
- 2.2. Determina los factores que más pueden afectar a la creatividad.

- 3.1. Aplica correctamente las diferentes técnicas de generación y de evaluación de ideas propuestas, obteniendo resultados.
- 5.1. Reconoce los diferentes tipos de innovaciones.
- 5.2. Argumenta por y para qué es crucial implantar una cultura de innovación en las organizaciones.
- 6.1. Confecciona tablas, cuadros y esquemas.
- 7.1. Navega con criterio por Internet distinguiendo información relevante.

UD 3. EL LIDERAZGO

COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística

Comunicar y expresar sentimientos, emociones, ideas y opiniones de manera respetuosa, constructiva y eficaz.

Emplear sistemáticamente el debate, la escucha, la exposición y la argumentación en la práctica diaria.

Utilizar con rigor términos y conceptos relativos al liderazgo.

Emplear como soporte de la comunicación oral los elementos de comunicación no verbal.

Buscar, recopilar y procesar información relevante.

Expresar e interpretar diferentes tipos de discurso acordes a la situación comunicativa en diferentes contextos sociales y culturales.

Participar en simulaciones de procesos de negociación.

Considerar las opiniones diferentes a la propia como una oportunidad de enriquecimiento intelectual y personal.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones.

Mostrar habilidades para interactuar con el espacio circundante.

Competencia digital

Utilizar las TIC para la búsqueda, la selección, el registro y el tratamiento de la información para la resolución de actividades.

Usar las TIC como un elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Aprender a aprender

Tomar conciencia de las propias capacidades.

Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender de acuerdo a los objetivos y expectativas.

Autoevaluarse de una manera crítica.

Desarrollar la curiosidad necesaria para plantearse nuevos retos emprendedores.

Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas.

Disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

Gestionar y controlar de manera eficaz los procesos de aprendizaje personales y el tiempo.

Saber administrar el esfuerzo, y aceptar y aprender de los errores.

Competencias sociales y cívicas

Comprender la realidad social actual, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en

una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora.

Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado.

Desarrollar el liderazgo de proyectos con un comportamiento ético ejemplar.

Conciencia y expresiones culturales

Valorar la libertad de expresión.

CONTENIDOS

La condición de líder. Las cualidades del líder. Los estilos de liderazgo.

La capacidad de comunicación.

- La comunicación eficaz.
- Presentaciones y escritos eficaces.

La capacidad de negociación. La organización del tiempo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Entender el concepto de liderazgo e identificar a las personas líderes.
2. Comunicar de una manera eficaz, utilizando la asertividad, convenciendo y haciéndose comprender.
3. Enumerar las diferentes fases en una negociación.
4. Gestionar adecuadamente el tiempo.
5. Realizar síntesis de ideas y conceptos.
6. Indagar sobre diferentes personajes, hechos o conceptos.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Define el concepto de liderazgo, diferenciando entre los líderes positivos y los negativos.
- 1.2. Reconoce los valores, capacidades y actitudes para el desarrollo de un estilo de liderazgo ético y emprendedor.
- 1.3. Diferencia los diferentes estilos de liderazgo.
- 2.1. Tiene en cuenta los elementos de comunicación no verbal.
- 2.2. Realiza discursos coherentes y correctos en función de la situación y el destinatario.
- 2.3. Expone de una manera eficaz
- 2.4. Comunica por escrito de una manera correcta y apropiada.
- 3.1. Aplica el método en fases para negociaciones óptimas.
- 4.1. Planifica tareas que cumplen objetivos específicos con un tiempo asignado.
- 5.1. Confecciona tablas, cuadros y esquemas.
- 7.1. Navega con criterio por Internet distinguiendo información relevante.

UD 4. EL EMPRENDEDOR

COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística

Expresar e interpretar de forma oral y escrita, pensamientos, emociones, vivencias, opiniones y creaciones.

Buscar, recopilar, procesar y comunicar información.

Generar ideas, hipótesis, supuestos, interrogantes, etc. relacionados con las habilidades, valores y actitudes de los emprendedores.

Realizar intercambios comunicativos con personas emprendedoras, con el fin de conocer el tipo de emprendimiento que desarrollan (social, cultural o productivo).

Expresar acontecimientos y decisiones que definan el proyecto de vida.

Manejar diferentes fuentes de información.

Disfrutar escuchando o leyendo las historias de vida de personas emprendedoras.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Seguir determinados procesos de pensamiento (como la inducción y la deducción, entre otros).

Integrar el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento. Identificar las características más significativas de la inteligencia matemática.

Conocer elementos matemáticos básicos (por ejemplo, interpretación y valoración de porcentajes)

Competencia digital

Acceder a la información utilizando técnicas y estrategias características de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Buscar, seleccionar, registrar, tratar y analizar la información.

Utilizar de forma habitual los recursos disponibles.

Utilizar las TIC como instrumento de trabajo intelectual, valorando las posibilidades que genera de compartir el conocimiento (economía del ensamblaje del conocimiento).

Generar producciones creativas con la ayuda de las TIC.

Aprender a aprender

Ser consciente de las propias capacidades, habilidades y valores.

Conocer los puntos fuertes o habilidades especiales que posee cada uno, reconociendo las inteligencias múltiples.

Identificar y manejar una gran diversidad de respuestas ante cualquier interrogante.

Saber transformar la información en conocimiento propio.

Plantearse metas alcanzables a corto, medio y largo plazo, que permitan desarrollar un proyecto de vida.

Adquirir responsabilidades y compromisos responsables.

Adquirir confianza en uno mismo y gusto por aprender.

Competencias sociales y cívicas

Comprender el carácter evolutivo de las nuevas sociedades. Reflexionar de forma crítica y lógica sobre los hechos y los problemas.

Ser capaz de ponerse en el lugar del otro y comprender su punto de vista aunque sea diferente del propio.

Manejar habilidades sociales y saber resolver los conflictos de forma constructiva.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Desarrollar habilidades que ayuden a conocerse a uno mismo.

Mostrar una sensibilidad especial hacia el cambio.

Buscar soluciones que den respuesta a necesidades sociales.

Desarrollar la autoestima y la autocrítica como proceso de mejora personal y profesional.

Evaluar acciones y proyectos, identificando el tipo de emprendimiento en el que podrían situarse.

Imaginar e identificar objetivos de un proyecto de vida.

Manifestar una actitud flexible en los pensamientos.

Desarrollar estrategias de diálogo y negociación.

Conciencia y expresiones culturales

Desarrollar habilidades de pensamiento convergente y divergente.

Utilizar la creación como fuente de enriquecimiento y disfrute.

Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

CONTENIDOS

El ADN del emprendedor. El

espíritu emprendedor.

- Emprendimiento social.
- Emprendimiento cultural.
- Emprendimiento productivo o empresarial. La

competencia emprendedora.

- Habilidades y destrezas.
- Actitudes.

El talento emprendedor.

- Las inteligencias múltiples. La capacidad de ensamblaje.
- Las capacidades dinámicas. El trabajo *freelance*.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Entender cómo se desarrolla o forma una persona emprendedora.
2. Diferenciar tipos de emprendimiento: social, cultural y productivo.
3. Comprender el concepto de competencia emprendedora.
4. Conocer el concepto de talento emprendedor.
5. Comprender el concepto de economía del ensamblaje del conocimiento.
6. Comprender la necesidad del freelance en el mercado actual.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Reconoce la importancia del aprendizaje o formación del emprendedor, frente a la herencia o genética.
- 1.2. Detalla algunas de las características en común de los emprendedores.
- 2.1. Enumera y reconoce los diferentes tipos de emprendimiento.
- 2.2. Describe y comprende cada tipo de emprendimiento.
- 2.3. Ejemplifica actuaciones o proyectos relacionados con cada tipo de emprendimiento.
- 3.1. Explica brevemente el significado de competencia emprendedora y su vinculación con un determinado estilo de vida.
- 3.2. Reconoce e identifica las habilidades y destrezas que caracterizan a la competencia emprendedora.
- 3.3. Reconoce e identifica actitudes que caracterizan a la competencia emprendedora.
- 3.4. Identifica y define aspectos a incluir en su proyecto de vida.
- 4.1. Define con claridad el concepto de emprendedor.
- 4.2. Enumera las diferentes inteligencias múltiples.
- 4.3. Define y comprende las diferentes inteligencias múltiples.
- 4.4. Ejemplifica habilidades o destrezas relacionadas con cada inteligencia múltiple.
- 4.5. Identifica y reconoce las habilidades especiales o destrezas (inteligencias

múltiples) en las personas de su contexto más cercano.

- 5.1. Define el concepto de capacidad de ensamblaje.
- 5.2. Comprende la necesidad de desarrollar la capacidad de ensamblaje en los nuevos emprendedores.
- 5.3. Reconoce la importancia y valía del conocimiento en las nuevas empresas.
- 6.1. Define el concepto de freelance.
- 6.2. Enumera categorías profesionales en los que tiene éxito esta modalidad de emprender.

UD 5. LA EMPRESA

COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística

Comunicar sentimientos, ideas y opiniones de manera respetuosa y constructiva.

Emplear sistemáticamente el debate, la escucha, la exposición y la argumentación en la práctica diaria.

Utilizar con rigor términos y conceptos propios del análisis ético y social, tanto verbalmente como por escrito.

Participar en grupo exponiendo mediante argumentos las posiciones propias sobre cuestiones económicas.

Considerar las opiniones diferentes a la propia como una oportunidad de enriquecimiento intelectual y personal.

Detectar aquellos usos del lenguaje que sean ofensivos o sexistas. Presentar los trabajos de investigación de una manera pulcra y ordenada. Competencia

matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Identificar los distintos elementos de un impuesto.

Enumerar los diferentes tipos de empresa que conforman nuestro tejido empresarial.

Interpretar y analizar el resultado de las diferentes investigaciones realizadas.

Competencia digital

Valorar críticamente los mensajes explícitos e implícitos en las diversas fuentes escritas, audiovisuales o informáticas utilizadas a lo largo de la unidad.

Reconocer los mensajes de la empresa que muestran su responsabilidad social corporativa.

Utilizar las TIC como fuente de información para la búsqueda de información y resolución de actividades.

Aprender a aprender

Tomar conciencia de las propias capacidades, especialmente de las intelectuales y emocionales.

Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender.

Autoevaluarse de una manera crítica.

Desarrollar la curiosidad necesaria para plantearse nuevos retos emprendedores.

Identificar y manejar la diversidad de respuestas posibles ante una misma situación.

Trabajar en equipo de manera creativa, productiva y responsable.

Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas

Competencias sociales y cívicas

Reconocer el papel de la empresa en el entorno inmediato para evaluarlos críticamente.

Ser capaces de detectarlas situaciones de inexistencia de responsabilidad social corporativa por parte de las empresas.

Valorar críticamente los fundamentos y modos de organización empresarial.

Conocer los diferentes tipos de empresas existentes.

Ver la relación con las administraciones, como una relación positiva tanto para la propia empresa como para la administración.

Tener una perspectiva crítica hacia los efectos que puede provocar el impago de los tributos por parte de la empresa.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor.

Intervenir en las distintas dinámicas de clase respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado.

Ser capaz de elaborar un DAFO como técnica de análisis de situación tanto interna como externa en una empresa.

Conciencia y expresiones culturales

Reconocer la importancia de los objetivos de una empresa, como líneas de actuación.
Tomar conciencia del papel clave que tiene la empresa como agente social que debe satisfacer las necesidades.

Identificar los distintos tipos de empresa.

Apoyar la relación de la empresa con las administraciones públicas.

CONTENIDOS

La actividad económica La

empresa y sus clases El

universo empresarial

- La unidad básica de producción.
- La organización empresarial.
- Relaciones con las Administraciones públicas.
- Ayudas empresariales._

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. las investigaciones realizadas a lo largo de la unidad. Valorar el papel clave que tiene la empresa dentro de la actividad económica.
2. Distinguir los distintos elementos de una empresa.
3. Ver los objetivos de la empresa como las líneas de actuación empresarial.
4. Saber las funciones básicas de una empresa dentro de los diferentes mercados.
5. Identificar los distintos tipos de empresas en función del criterio de clasificación.
6. Determinar la organización empresarial como función clave para alcanzar la eficiencia en la actividad empresarial.
7. Clasificar los diferentes tributos. Calcular e interpretar de forma sencilla, algunos elementos básicos de un impuesto.
8. Conocer los motivos por lo que se conceden ayudas a las empresas
9. Mostrar la importancia de la responsabilidad social corporativa de una empresa a la hora de realizar su actividad empresarial, con la utilización de recursos naturales y la aplicación de nuevas tecnologías.
10. Indagar otras opciones existentes para emprender un negocio.

11. Elaborar un DAFO como herramienta de análisis a la hora de establecer estrategias dentro de la empresa.

12. Participar de forma activa en todas_

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Explica el concepto de escasez de recursos.

1.2. Conoce el funcionamiento de la empresa dentro del flujo circular de la renta.

2.1. Localiza e identifica los distintos elementos de una empresa.

3.1. Comprende los objetivos como metas a conseguir

4.1. Reconoce las funciones como las herramientas para alcanzar los objetivos.

5.1. Localiza e identifica los distintos tipos de empresa existentes en la sociedad.

6.1. Comprende la necesidad de una correcta organización empresarial, para un mejor funcionamiento.

7.1. Explica la finalidad de los tributos.

7.2. Identifica los distintos tipos de tributos.

7.3. Identifica y calcula los elementos de los tributos.

8.1. Sabe la existencia de ayudas empresariales por las administraciones públicas.

9.1. Conoce, identifica y localiza los diferentes aspectos de la responsabilidad social corporativa.

10.1. Sabe de la existencia de la *startup*, como fórmula para comenzar un negocio.

11.1. Comprende la utilidad de la herramienta de análisis DAFO.

12.1. Conoce, identifica y localiza los contenidos de la unidad.

UD 6. LA PRODUCCIÓN

COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística

Comunicar sentimientos, ideas y opiniones de manera respetuosa y constructiva.

Emplear sistemáticamente el debate, la escucha, la exposición y la argumentación en la práctica diaria.

Utilizar con rigor términos y conceptos propios del análisis ético y social, tanto verbalmente como por escrito.

Participar en grupo exponiendo mediante argumentos las propias posiciones sobre cuestiones económicas.

Considerar las opiniones diferentes a la propia como una oportunidad de enriquecimiento intelectual y personal.

Detectar aquellos usos del lenguaje que sean ofensivos o sexistas. Presentar los trabajos de investigación de una manera pulcra y ordenada. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Calcular e interpretar los diferentes costes, ingresos y beneficios posibles en un proceso de producción.

Interpretar el resultado del punto muerto.

Competencia digital

Valorar críticamente los mensajes explícitos e implícitos en diversas fuentes escritas, audiovisuales, informáticas, utilizadas a lo largo de la unidad.

Reconocer los diferentes mensajes de información por parte de las empresas, con el fin de identificarlas diferentes actividades empresariales necesarias para completar el proceso de producción.

Utilizar las TIC como fuente de información para la búsqueda de información y resolución de actividades.

Aprender a aprender

Tomar conciencia de las propias capacidades, especialmente de las intelectuales y las emocionales.

Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender.

Autoevaluarse de una manera crítica.

Desarrollar la curiosidad necesaria para plantearse nuevos retos emprendedores.

Identificar y manejar la diversidad de respuestas posibles ante una misma situación.

Trabajar en equipo de manera creativa, productiva y responsable.

Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas.

Competencias sociales y cívicas

Ser capaz de detectar las distintas fases de un proceso de producción.

Reconocer los efectos de la empresa en el entorno inmediato para evaluarlos críticamente.

Identificar las situaciones de inexistencia de función social por parte de las empresas.

Valorar críticamente los fundamentos y modos de organización de los mercados.

Tener una perspectiva crítica hacia los efectos de consumo y sus posibles alternativas como posibles soluciones.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor.

Intervenir en las distintas dinámicas de clase respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado.

Conciencia y expresiones culturales

Reconocer la importancia del estudio del mercado y sus componentes en la sociedad española.

Tomar conciencia a través de las distintas alternativas al consumo tradicional de otras formas de consumir.

Identificar beneficios de la función social de la empresa en la sociedad.

CONTENIDOS

Los elementos de producción. El mercado.

- Tipos de mercado. El

proceso de producción.

- Fases en un proceso de producción.
- La ganancia o la pérdida en la producción.
- Los bienes y servicios.
- Ciclo de explotación o producción.
- Tipos de procesos de producción. La

responsabilidad social de la empresa.

- Otras formas de producir bienes y servicios.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Valorar la importancia de un correcto proceso de producción.
2. Ser capaz de identificar los distintos tipos de factores de producción.
3. Saber las funciones básicas del mercado dentro de la economía.

4. Clasificar los mercados en función de distintos criterios.
5. Distinguir las fases de producción de cualquier proceso productivo..
6. Calcular e interpretar de forma básica los costes totales, fijos y variables, ingresos y beneficios.
7. Conocer la diferencia entre un bien y servicio, y sus clasificaciones.
8. Detectar los distintos elementos de comercialización utilizados por la empresa.
9. Reconocer las diferentes áreas que conforman el ciclo de explotación.
10. Ser capaz de distinguir los distintos procesos de producción.
11. Mostrar la importancia del papel social que tiene la empresa a la hora de realizar su actividad de producción, con la utilización de de los diferentes recursos y la aplicación de nuevas tecnologías.
12. Indagar otras opciones existentes al consumo tradicional.
13. Transmitir una idea por medio de la técnica del *elevator pitch*.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Explica el concepto de proceso de producción.
- 2.1. Conoce los distintos elementos necesarios en un proceso de producción.
- 3.1. Conoce las funciones básicas del mercado dentro de la economía.
- 4.1. Localiza e identifica los distintos elementos y clases de un mercado.
- 5.1. Comprende las distintas fases de producción como pasos para finalizar la elaboración de un bien o servicio.
- 6.1. Reconoce los costes e ingresos como las herramientas para alcanzar los distintos tipos de resultados.
- 7.1. Localiza e identifica los distintos tipos de bienes y servicios existentes en la sociedad.
- 8.1. Comprende la necesidad de la utilización del envase, embalaje, etiqueta y marca, como elementos de comercialización.
- 9.1 Explica la finalidad del ciclo de explotación.
- 9.2. Identifica los distintos tipos de ciclo de explotación.
- 10.1. Conoce, e identifica las diferentes formas de producir un bien.
- 11.1. Sabe de la existencia de los efectos negativos y positivos que produce cualquier proceso de producción
- 11.2. Identifica buenas prácticas de responsabilidad social.

12.1. Conoce, identifica y localiza, otras formas de consumir: comercio justo, comercio de proximidad y colaborativo.

13.1. Comprende la utilidad de la técnica del *elevator pitch*.

13.2. Conoce, identifica y localiza los contenidos de la unidad.

UD 7. EL MARKETING Y LA PUBLICIDAD

COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística

Escribir e interpretar mensajes publicitarios.

Expresar e interpretar de forma oral y escrita, pensamientos, emociones, vivencias, opiniones y creaciones.

Adaptar el mensaje publicitario a los diferentes contextos y recursos publicitarios utilizados.

Buscar, recopilar, procesar y comunicar información.

Generar ideas, hipótesis, supuestos e interrogantes relacionados con el lenguaje publicitario.

Interpretar el lenguaje publicitario en las redes sociales.

Manejar diferentes fuentes de información.

Interpretar el lenguaje publicitario en la telefonía móvil.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Seguir determinados procesos de pensamiento (como la inducción y la deducción, entre otros).

Integrar el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento. Identificar las características más significativas de la inteligencia matemática.

Conocer elementos matemáticos básicos (por ejemplo, interpretación y valoración de tablas, cálculos con decimales, utilización de porcentajes, etc.)

Competencia digital

Acceder a la información utilizando técnicas y estrategias características de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Buscar, seleccionar, registrar, tratar y analizar el lenguaje publicitarios en medios relacionados con las TIC (redes sociales, telefonía móvil, TV Digital...).

Utilizar de forma habitual los recursos disponibles para crear mensajes publicitarios.

Generar recursos publicitarios con la ayuda de las TIC.

Aprender a aprender

Ser consciente de las propias capacidades, habilidades y valores.

Conocer los puntos fuertes o las habilidades especiales que cada uno posee, y su aplicación al mundo de la publicidad y el *marketing*.

Identificar y manejar una gran diversidad de respuestas ante cualquier interrogante.

Saber transformar la información en conocimiento propio.

Plantearse metas alcanzables a corto, medio y largo plazo, que permitan crear campañas publicitarias en diferentes fases.

Adquirir responsabilidades y compromisos responsables.

Adquirir confianza en sí mismo y gusto por aprender.

Competencias sociales y cívicas

Comprender el carácter evolutivo de las nuevas sociedades y la seducción que provocan los mensajes publicitarios.

Reflexionar de forma crítica y lógica sobre algunos de los mensajes publicitarios que aparecen en los medios de comunicación.

Ser capaz de ponerse en el lugar del otro y comprender su punto de vista aunque sea diferente del propio.

Manejar habilidades sociales y saber resolver los conflictos de forma constructiva.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Desarrollar habilidades que ayuden a conocerse a uno mismo.

Mostrar una sensibilidad especial hacia el cambio.

Buscar soluciones que den respuesta a necesidades sociales.

Desarrollar la autoestima, y la autocrítica como proceso de mejora personal y profesional.

Desarrollar habilidades y estrategias comunicativas que nos permitan dar a conocer nuestras ideas y proyectos.

Evaluar acciones y proyectos, identificando el tipo de emprendimiento en el que podrían situarse.

Manifestar una actitud flexible en los pensamientos.

Desarrollar estrategias de diálogo y negociación.

Conciencia y expresiones culturales

Desarrollar habilidades de pensamiento convergente y divergente.

Utilizar la creación como fuente de enriquecimiento y disfrute.

Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

COTENIDOS

Las estrategias de ventas: las «5 p» del *marketing*.

- Producto.
- Precio.
- Publicidad y promoción.
- Plaza.
- Posventa.

Las estrategias para establecer los precios.

- Estrategias diferenciales.
- Estrategias competitivas.
- Estrategias de precios psicológicos.
- Estrategias de venta de varias líneas de productos.
- Estrategias de productos nuevos. Las

herramientas de comunicación.

- Presencia de las marcas en las redes sociales.
- Cómo funciona el *marketing* en las redes sociales.
- La campaña publicitaria en una red social.
- La publicidad en la telefonía móvil.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Comprende la importancia de la investigación en el mundo de la publicidad actual.
2. Conoce la estrategia de ventas las 5P:
3. Valora la importancia de establecer una estrategia para la fijación del producto.
4. Conoce algunas herramientas de comunicación para desarrollar campañas de *marketing* y publicidad en las redes sociales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Describe algunas técnicas y estrategias que se utilizan en las campañas de *marketing*.

- 1.2. Valora la importancia de la publicidad responsable.
- 2.1. Describe las características técnicas de un producto, elementos y propiedades tangibles e intangibles.
- 2.2. Explica brevemente el concepto de precio y la necesidad de establecer algún tipo de estrategia en su fijación.
- 2.3. Detalla los objetivos de cualquier campaña publicitaria.
- 2.4. Identifica algunos medios o recursos publicitarios.
- 2.5. Valora la importancia de establecer un lugar o espacio (plaza) para promocionar y comercializar un producto o servicio.
- 2.6. Enumera algunas de las actividades más significativas en la posventa del producto o servicio.
- 3.1. Describe algunas de las estrategias de diferenciación más significativas.
- 3.2. Valora positivamente las estrategias competitivas en la fijación de precios.
- 3.3. Conoce algunos factores psicológicos que estimulan y favorecen el consumo.
- 3.4. Describe algunas estrategias de fijación de precios de varias líneas de productos.
- 3.5. Conoce algunas estrategias para fijar el precio de productos nuevos en el mercado.
- 4.1. Valora la presencia de las marcas en las redes sociales.
- 4.2. Comprende cómo funciona el marketing en las redes sociales.
- 4.3. Reconoce los elementos de una campaña publicitaria en las redes sociales.
- 4.4. Valora la presencia de las marcas en la telefonía móvil.

UD 8. LA CREACIÓN DE UN NEGOCIO

COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística

Escribir e interpretar ideas de negocio.

Escribir y desarrollar la idea a través de un plan de empresa.

Expresar e interpretar de forma oral y escrita, pensamientos, emociones, vivencias, opiniones y creaciones.

Buscar, recopilar, procesar y comunicar información.

Generar ideas, hipótesis, supuestos e interrogantes para encontrar una idea viable.

Interpretar el lenguaje creativo.

Manejar diferentes fuentes de información.

Describir las características y funciones de los socios o promotores del proyecto.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Seguir

determinados procesos de pensamiento (como la inducción y la deducción, entre otros).

Integrar el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento. Identificar las características más significativas de la inteligencia matemática.

Conocer elementos matemáticos básicos (por ejemplo interpretación y valoración de tablas, decimales, porcentajes, etc.)

Calcular el capital inicial necesario para desarrollar una idea de negocio.

Competencia digital

Acceder a la información utilizando técnicas y estrategias características de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Buscar, seleccionar, registrar, tratar y analizar como las TIC podrían mejorar la idea de negocio.

Utilizar de forma habitual los recursos TIC en el diseño del plan o proyecto de empresa.

Aprender a aprender

Ser consciente de las propias capacidades, habilidades y valores.

Desarrollar la imaginación y la creatividad.

Estimular la capacidad de creación e imaginación.

Conocer los puntos fuertes o habilidades especiales propios.

Conocer los puntos fuertes y habilidades los socios o promotores del proyecto.

Saber transformar la información en conocimiento propio.

Plantearse metas alcanzables a corto, medio y largo plazo, que permitan lanzar con éxito un nuevo producto o invento al mercado.

Adquirir responsabilidades y compromisos responsables.

Adquirir confianza en sí mismo y gusto por aprender.

Competencias sociales y cívicas

Comprender el carácter evolutivo de las nuevas sociedades, buscando ideas que respondan a las nuevas necesidades.

Percibir las nuevas necesidades sociales como una oportunidad de éxito para crear nuestra idea de negocio.

Reflexionar de forma crítica y lógica la selección de los socios de una empresa.

Ser capaz de ponerse en el lugar del otro y comprender su punto de vista aunque sea diferente del propio.

Manejar habilidades sociales y saber resolver los conflictos de forma constructiva.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Desarrollar habilidades que ayuden a conocerse a uno mismo.

Mostrar una sensibilidad especial hacia el cambio.

Buscar soluciones que den respuesta a necesidades sociales.

Desarrollar la capacidad de observación y análisis, percibiendo problemas que necesitan una respuesta.

Desarrollar la autoestima y la autocrítica como proceso de mejora personal y profesional.

Desarrollar habilidades y estrategias comunicativas que nos permitan dar a conocer nuestras ideas y proyectos.

Evaluar acciones y proyectos, identificando el tipo de emprendimiento en el que podrían situarse.

Manifestar una actitud flexible en los pensamientos.

Desarrollar estrategias de diálogo y negociación.

Conciencia y expresiones culturales

Desarrollar habilidades de pensamiento convergente y divergente.

Utilizar la creación como fuente de enriquecimiento y disfrute.

Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

CONTENIDOS

Los yacimientos de empleo. La idea de negocio.

- La búsqueda de una idea innovadora.
- Las características de la idea. Los

socios del proyecto.

- La selección de socios.
- La función de los socios. El

capital inicial de la empresa. Los primeros pasos.

- Trámites de constitución.
- Trámites para la puesta en marcha. El

plan de empresa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer el concepto de nuevos yacimientos de empleo.
2. Valorar la importancia de encontrar una idea de negocio viable.
3. Comprender la importancia de la selección de los socios.
4. Comprender la necesidad del capital inicial de la empresa en su fase de constitución.
5. Describir las fases o momentos que debe seguir para desarrollar una idea.
6. Comprender la importancia de desarrollar un plan de empresa.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Describe algunas de las características más significativas de los nuevos yacimientos de empleo.
- 1.2. Identifica los cuatro bloques que clasifican a los nuevos yacimientos de empleo.
- 2.1. Conoce algunas estrategias que favorecen la generación de ideas.
- 2.2. Identifica los tres aspectos fundamentales que caracterizan a una idea viable.
- 3.1. Define el concepto de socios o promotores de la empresa.
- 3.2. Describe las características que deben tener los socios de la empresa.
- 3.3. Describe los aspectos que se deben tener en cuenta en la selección de los socios o promotores de un proyecto.
- 3.4. Clasifica los tipos de socios de un proyecto en función del tipo de participación.
- 3.5. Clasifica los tipos de socios de un proyecto en función de su responsabilidad.
- 4.1. Conoce el concepto de capital inicial de la empresa.
- 4.2. Enumera formas que tiene cada socio de conseguir su capital.
- 4.3. Describe el rol de *los business angels*.

- 4.4. Comprende la importancia del capital social en la inversión del proyecto.
- 4.5. Conoce el capital mínimo necesario para crear cada empresa en función del tipo de sociedad.
- 5.1. Detalla los pasos para iniciar un proyecto empresarial.
- 5.2. Conoce los trámites de constitución de una idea de negocio.
- 5.3. Conoce los trámites para poner en marcha un proyecto.
- 6.1. Conoce el concepto de plan o proyecto de empresa.
- 6.2. Diferencia los tipos de viabilidad de un plan de empresa.
- 6.3. Describe las características más significativas de cada tipo de viabilidad (técnica, económica, financiera y personal).
- 6.4. Conoce los apartados que debe desarrollar un plan o proyecto de empresa.

UD 9. EL ENTORNO PATRIMONIAL Y FINANCIERO

COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística

Comunicar sentimientos, ideas y opiniones de manera respetuosa y constructiva.

Emplear sistemáticamente el debate, la escucha, la exposición y la argumentación en la práctica diaria.

Utilizar con rigor términos y conceptos propios de la unidad, tanto verbalmente como por escrito.

Participar en grupo exponiendo mediante argumentos las posiciones propias sobre cuestiones económicas y financieras.

Considerar las opiniones diferentes a la propia como una oportunidad de enriquecimiento intelectual y personal.

Detectar aquellos usos del lenguaje que sean ofensivos o sexistas. Presentar los trabajos de investigación de una manera pulcra y ordenada. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Identificar los distintos elementos de los diferentes productos financieros.

Calcular mediante programas de simulación, la cuota de un préstamo a partir de una serie de datos.

Diferenciar entre un cargo y un abono en una cuenta bancaria.

Saber interpretar y calcular un presupuesto empresarial, distinguiendo ingresos y gastos.

Identificar las distintas partidas de un balance de situación y calcular el patrimonio.

Interpretar y analizar el resultado de las diferentes investigaciones realizadas.

Competencia digital

Valorar críticamente los mensajes explícitos e implícitos en diversas fuentes escritas, audiovisuales o informáticas, utilizadas a lo largo de la unidad.

Reconocer los distintos productos financieros proporcionados por las entidades financieras y no financieras.

Analizar los resultados del uso de los simuladores bancarios.

Utilizar las TIC como fuente de información para la búsqueda de información y resolución de actividades.

Aprender a aprender

Tomar conciencia de las propias capacidades, especialmente las intelectuales y emocionales.

Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender.

Autoevaluarse de una manera crítica.

Desarrollar la curiosidad necesaria para plantearse nuevos retos emprendedores.

Identificar y manejar la diversidad de respuestas posibles ante una misma situación.

Trabajar en equipo de manera creativa, productiva y responsable.

Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas.

Competencias sociales y cívicas

Entender la importancia de la inversión empresarial en relación con la financiación.

Ver la relación entre ahorradores y deudores, en el mercado financiero. Reconocer el papel de los diferentes productos financieros.

Ser capaces de calcular los elementos básicos de un depósito de ahorro y de un préstamo bancario.

Saber la existencia de otras fuentes de financiación.

Conocer los diferentes pasos necesarios para la elaboración de un presupuesto y un balance de situación.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor.

Intervenir en las distintas dinámicas de clase respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado.

Diferenciar las distintas características de los distintos productos financieros.

Elaborar un presupuesto empresarial con todos sus elementos, distinguiendo el ingreso, el gasto y el ahorro.

Ser capaz de calcular el patrimonio empresarial a partir de un balance de situación.

Conciencia y expresiones culturales

Reconocer la importancia de la buena planificación de las inversiones y su financiación, para la continuidad de la vida de la empresa.

Tomar conciencia de la existencia de otras fuentes de financiación.

Identificar los distintos pasos necesarios para la contratación de diferentes productos financieros.

Valorar las ventajas e inconvenientes de los diferentes productos financieros antes de su

contratación.

CONTENIDOS

La inversión en la empresa.

- Tipos de inversión. El

mercado financiero.

- La función del banco. El

plan de inversión.

- Productos de ahorro.

- Estructura financiera. Los

productos financieros.

- El préstamo bancario.

- El préstamo hipotecario.

- El crédito.

- Las cuentas bancarias.

- Las tarjetas.

- La banca a distancia.

Otras formas de financiación.

El análisis del patrimonio empresarial.

- El presupuesto.

- El balance de situación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar la importancia de realizar una buena planificación de las inversiones en capital humano y productivo.
2. Reconocer la importancia que tiene el mercado financiero, a la hora de captar ahorro y prestar dinero.
3. Distinguir las características elementales de los productos financieros básicos: de ahorro y financiación.
4. Saber identificar los distintos elementos que componen nuestra estructura financiera.
5. Reconocer la necesidad de comparar los distintos productos financieros, para valorar ventajas e inconvenientes.
6. Valorar la finalidad de un producto de ahorro.
7. Identificar los distintos elementos de un préstamo bancario y su funcionalidad.

8. Conocer el uso de un préstamo frente a un crédito.
9. Entender la utilidad que nos proporciona las cuentas bancarias en nuestra actividad empresarial.
10. Reconocer la utilidad de los distintos tipos de tarjetas existentes en el mercado.
11. Conocer la banca a distancia
12. Saber que existe la posibilidad de contratar otras fuentes de financiación.
13. Distinguir las diferentes partidas a la hora de elaborar un presupuesto.
14. Valorar la utilidad de la información proporcionada por un balance de situación.
15. Saber relacionar todos los contenidos tratados por medio de un trabajo cooperativo.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Conoce la figura del mentor.
- 1.2. Explica el concepto de inversión.
- 1.3. Los distintos elementos de una inversión.
- 2.1. Explica el concepto de mercado financiero financiero.
- 2.2. Conoce la importancia de las entidades financieras, como principal intermediario financiero.
- 2.3. Distingue la diferencia entre deudor y ahorrador.
- 3.1. Distingue los distintos tipos de productos financieros.
- 4.1. Distingue los diferentes tipos de financiación.
- 5.1. Comprende la importancia de una correcta planificación de los recursos monetarios.
- 6.1. Distingue los elementos esenciales de un producto de ahorro.
- 7.1. Identifica los elementos básicos de los préstamos bancarios.
- 8.1. Comprende la diferencia entre un crédito y un préstamo.
- 9.1. Reconoce las características básicas de una cuenta corriente y una libreta de ahorro.
- 10.1. Conoce la utilidad de los distintos tipos de tarjetas.
- 11.1. Identifica la banca a distancia.
- 12.1. Conoce la posibilidad de contratar otras fuentes de financiación.

- 13.1. Sabe diferenciar ingresos y gastos a la hora de elaborar un presupuesto.
- 13.2. Analiza el resultado de presupuesto.
- 14.1. Calcula e interpreta la información de un balance de situación.
- 15.1. Comprende la necesidad de recabar toda la información posible antes de elegir un producto financiero.
- 16.1. Reconoce la posibilidad de acceder a otra tipo de financiación alternativa.

7. TEMPORALIZACIÓN

Los contenidos a impartir se distribuirán según la siguiente temporalización y secuenciación, teniendo en cuenta que su duración es una orientación y que deberá ser revisada y ajustada en función del proceso de enseñanza-aprendizaje:

1ª EVALUACIÓN

UD 1. Saber quiénes somos. UD

2. La creatividad.

UD 3. El liderazgo.

2ª EVALUACIÓN

UD 4. El emprendedor. UD 5.

La empresa de hoy. UD 6 La
producción.

3ª EVALUACIÓN

UD 7. El marketing y la publicidad. UD 8.

La creación de un negocio.

UD 9. El entorno patrimonial y financiero.

8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La nota de cada evaluación será el resultado de realizar la media aritmética de las actividades, tareas y proyectos que se exijan al alumno. Los trabajos citados podrán ser individuales o en equipo, según se estime más conveniente que la elaboración del mismo (por los contenidos y la formación que se pretenda) sea de uno u otro tipo. De cualquier forma en esta materia es razonable considerar la importancia, superior a otras asignaturas, del trabajo en equipo ya que así es el trabajo de emprendimiento. Si el alumno trabaja adecuadamente se podrá evaluar al mismo de este modo. Un comportamiento y actitud ante la asignatura deficiente, podrá bajar la nota de los trabajos hasta un 30%. No se descarta la posibilidad de que el alumno repita el trabajo si este no consigue el nivel mínimo de 5 y de repetirse la nota por ese trabajo no sería superior a dicho

5. De este modo se evaluaría al alumnado con la correspondiente calificación, en cada uno de los tres trimestres.

La calificación obtenida en cada evaluación se ajustará a números enteros en el boletín, pero la nota efectiva para final de curso, se calculará sobre la nota con centésimas (redondeo a las centésimas. Ej. 5,50=5; 5,51=6).

Calificación final

La nota final de curso será la media aritmética de las notas de las tres evaluaciones y calificarán positivamente todos aquellos alumnos que hayan superado (con al menos un 5) todas las evaluaciones. *Las calificaciones utilizadas para calcular la media aritmética serán las puntuaciones exactas obtenidas en cada evaluación y no la puntuación ajustada o redondeada que figura en el boletín de notas.*

Se permitirá de manera excepcional aprobar la asignatura a aquellos alumnos con una evaluación suspensa, siempre que la nota no sea inferior a un 4, pudiendo compensar con las otras dos (es decir la media de las tres evaluaciones sea igual o superior a 5) y el profesor valore positivamente el esfuerzo y dedicación del alumno a lo largo de todas las evaluaciones.

En ningún caso obtendrá una calificación positiva el alumno en el que se observe un abandono notorio de la materia (actitud pasiva, entrega de exámenes en blanco, ausencia a las clases...).

9. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología didáctica de esta asignatura favorecerá la capacidad del alumno para aprender por sí mismos, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos apropiados de investigación. De igual modo subrayará la relación de los aspectos teóricos de las materias con sus aplicaciones prácticas.

Manteniendo estas ideas presentes proponemos trabajar en base a los siguientes **principios metodológicos**:

- Nuestra **actividad** como profesores será considerada como **mediadora y guía** para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partir de los **conocimientos previos**.
- Proponer actividades y recursos que atiendan a la **diversidad** de intereses y capacidades.
- Utilizar una **metodología motivadora** que conecte con los intereses y necesidades de los alumnos.
- Proponer aprendizajes útiles que justifiquen el **esfuerzo** y la dedicación personal que se les va a exigir.
- Mantener una **coherencia** entre las intenciones educativas y las actividades que se realizan en el aula.
- Fomentar **aprendizajes significativos**, es decir, favorecer la aplicación y transferencia de los aprendizajes a la vida real.
- Fomentar el **aprendizaje autónomo**, sistematizando los procesos de trabajo, de forma que a partir de documentos de naturaleza económica, el alumno sea capaz de reflexionar e indagar sobre el contenido de los mismos.

- Establecer las condiciones apropiadas para **trabajar en grupo**, de forma que los trabajos comunes se realicen bajo los principios de la práctica, la operatividad y la **participación**.
- Utilizar **medios informáticos** para acceder a datos sobre la iniciativa emprendedora y empresarial, en la medida que las posibilidades de equipamiento de nuestro centro nos lo permitan.
- Fomentar en el aula un **clima de trabajo y convivencia** adecuado.
- Utilizar **materiales y documentos actuales y apropiados** para el nivel que nos ocupa.
- Desarrollar el **hábito de la toma de palabra en público** y la defensa de una tesis fundamentada con argumentos, ejemplos y datos concretos, todo ello expresado con un lenguaje preciso y adecuado.

Las estrategias determinan un plan de actuación respecto a la posición del profesor y del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Teniendo en cuenta los principios metodológicos se plantea establecer tres criterios de metodología didáctica:

1. Criterios que despierten el interés de los alumnos hacia la materia. Para lograr este objetivo se deben hacer continuas referencias al entorno económico y social más próximo al alumnado, tomando como apoyo la realidad que nos rodea:

- Analizaremos noticias de actualidad en prensa, artículos de revistas especializadas, páginas Web de organismos públicos y privados, sindicatos, empresas locales, etc.
- Seleccionaremos noticias, datos e indicadores publicados relevantes para el tema que se trate en ese momento y adoptaremos una metodología activa en clase, siendo el propio alumno el que busque esta información en distintos periódicos, revistas e incluso páginas Web

de Internet, intentando acercarnos siempre al contexto socio-cultural al que pertenezca el alumnado.

- Se realizarán distintos tipos de agrupamiento que favorezcan la participación y cooperación de los alumnos, intentando que el clima sea propicio para el trabajo en equipo y la expresión de opiniones.

2. Criterios para dar cohesión a la acción didáctica del profesor. Debe haber una coherencia en la secuencia de las unidades del curso, ya que si el alumno percibe tal continuidad el aprendizaje será más fácil y mayor el interés por materia. Para ello, se proporcionará un detallado conocimiento de la programación del curso, con sus objetivos, contenidos, criterios e instrumentos de evaluación.

Teniendo en cuenta que una de las capacidades más complejas que se pretende desarrollar con esta materia es la toma de decisiones sobre iniciativas emprendedoras y empresariales, debemos procurar que los alumnos dispongan de suficiente información para llegar a conclusiones y decisiones diferentes.

3. Criterios para el desarrollo de las unidades didácticas: tipos de actividades

. El sistema de trabajo en el aula será lo más homogéneo posible en todas las unidades didácticas, para ello:

- Comenzaremos **introduciendo** cada unidad de la forma más motivadora posible: dramatización, noticia de actualidad, texto para la reflexión, chiste, viñeta humorística,...
- Seguidamente formularemos situaciones y actividades que nos orienten sobre los **conocimientos previos** que el alumnado posee: cuestionario breve, lluvia de ideas,...

- Después el profesor dirigirá el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante técnicas expositivas y de indagación adecuadas a los procedimientos elegidos, ayudando a adquirir al alumno los contenidos de cada unidad, destacando la funcionalidad y la repercusión de este tipo de contenidos en su vida diaria.
- Para **consolidar** los contenidos se plantearán cuestiones y actividades que permitan comprobar el grado de comprensión de los contenidos de la unidad, así como corregir los posibles errores detectados. Las actividades de consolidación de conocimientos pueden ser:
 - o **Pruebas escritas:** ejercicios seleccionados por el profesor para consolidar los conocimientos. La corrección de estos ejercicios se hará en la sesión inmediatamente posterior a la terminación de los contenidos teóricos del tema, escogiendo el profesor de manera selectiva los cuadernos a recoger en cada unidad.
 - o **Pruebas orales:** exposiciones breves (3-5 minutos) del tema, noticia de actualidad o concepto elegido por el profesor en la clase anterior.
 - o **Pruebas de autoevaluación.**
- Realizaremos **actividades de síntesis-resumen** para que el alumno tenga un enfoque globalizado de los contenidos de la unidad, que incluirán: elaboración de un resumen y mapa conceptual que relacione los contenidos del tema, elaboración de un glosario o diccionario económico incorporando los conceptos del tema, búsqueda de una noticia de actualidad que se relacione con los contenidos tratados y repaso de los contenidos del tema (profesor): powerpoint o transparencias.
- Seguidamente realizaremos **actividades de evaluación** para comprobar si los alumnos han alcanzado los objetivos marcados: prueba objetiva tipo test.

- En función de la información proporcionada por la prueba de evaluación se proporcionará:
 - o **Actividades de refuerzo:** a aquellos alumnos que no hubiesen adquirido los conocimientos mínimos.
 - o **Actividades de ampliación:** a aquellos alumnos con mayor ritmo de aprendizaje. Para atender a la diversidad de intereses y características de los alumnos, éstos podrán escoger entre: ***Trabajo de investigación*** sobre un tema de interés relacionado con el contenido tratado o ***Comentario de una noticia*** de actualidad emprendedora y empresarial.
- Tras cada evaluación se plantearán ejercicios de recuperación para los alumnos suspensos puedan trabajar los contenidos y recuperarlos en el examen de recuperación que se realizará en junio.

Si consideramos el aprendizaje como un proceso social y personal que el alumno construye al relacionarse de forma activa con las personas y con la cultura, es fácil comprender la importancia que la interacción social y el lenguaje tienen en el aprendizaje. Por ello, será conveniente que el diálogo, el debate y la confrontación de ideas e hipótesis constituyan un elemento importante en la práctica en el aula y a través de las tecnologías de la comunicación y la información.

La progresiva consolidación del pensamiento abstracto permite que la investigación, como método de trabajo, adopte procedimientos y formulaciones conceptuales más próximos a los modelos científicos. Por ello, la aplicación del método científico debería cobrar especial relevancia en esta etapa, y de este modo, potenciarse las técnicas de indagación e investigación.

Por otra parte, será conveniente que el profesorado contemple su labor docente como un trabajo fundamentado, sometido a revisión y contraste.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El progreso científico y tecnológico de la sociedad en que vivimos reclama una diversificación de los medios didácticos que se utilizan en el aula. Nuestra acción docente aprovechará las variadas y sugerentes posibilidades que ofrecen los recursos didácticos para favorecer, enriquecer y motivar el aprendizaje, entre los cuales destacaremos los siguientes:

- **Agrupamientos:** dependiendo de la actividad a desarrollar y de los fines que persigamos a lo largo de las unidades didácticas emplearemos durante el curso las distintas formas de agrupamiento dentro del aula. La enseñanza al grupo-clase completo, el trabajo en grupo de los alumnos o el trabajo individual son aspectos importantes en la forma de organización de la clase. Así mismo, para fomentar el aprendizaje cooperativo, habrá actividades en las que el trabajo se organice en pequeño grupo o equipos de trabajo (de 2 a 4 alumnos) de niveles heterogéneos.
- **Roles del profesor y de los alumnos:** el profesor actuará tanto de transmisor de conocimientos como de guía del proceso de enseñanza a aprendizaje, y los alumnos serán parte activa de este proceso.
- **Organización de espacios y tiempos:** para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje las actividades se desarrollarán tanto en el aula como en espacios del instituto que reúnan las condiciones para cada actividad programada (biblioteca, sala de audiovisuales, informática). En todos los espacios podemos tener acceso a Internet y un cañón. El aula de informática estará reservada un día a la semana para facilitar al alumnado el uso de **ordenadores** e **Internet**, para la búsqueda de información y realización de todo tipo de actividades y ejercicios.
- **Recursos disponibles** podemos clasificarlos en:
 - o **Ambientales:** aula del grupo, biblioteca, aula de audiovisuales y aula de informática.

- o **Materiales:** libro de texto, libros de consulta, libros de lectura, diccionarios económicos, mapas conceptuales, pizarra, artículos de periódicos o revistas y cuaderno del alumno
- o **Recursos audiovisuales:** televisión, radio, reproductor de vídeos y DVD (documentales, noticias, debates de actualidad, películas,...), ordenador y cañón.
- o **TIC:** acceso y conexión a Internet (portales educativos, páginas Web, blogs,...), correo electrónico, aplicaciones informáticas (Microsoft office: Excel, Word y Powerpoint), programas de simulación, programas de juegos educativos, videojuegos, etc.
- o **Personales:** roles del profesor (mediador, orientador,...), charlas y exposiciones de especialistas en temas empresariales.

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Una asignatura como IAEE ha de ser inclusiva. En varias de las metodologías propuestas en el anterior apartado ya se incorpora la atención a la diversidad. Se trata de involucrar, según las competencias, motivaciones, intereses y ritmos de aprendizaje, a todo el alumnado. Las estrategias empleadas para acercar la educación emprendedora al alumnado con diferentes necesidades específicas de apoyo educativo son:

- a) La presentación de contenidos con distinto grado de dificultad, y la propuesta de actividades y recursos diversos de carácter interdisciplinar que requieran la conexión entre contenidos de distintas áreas y materias.
- b) La posibilidad de potenciar una organización espacio-temporal flexible, ampliando los espacios educativos, involucrando a otros agentes en el proceso formativo y exportando el aprendizaje fuera de las aulas.
- c) Un entrenamiento en técnicas para la búsqueda de información, de trabajo intelectual, de investigación, etc., así como la introducción de contenidos relacionados con el desarrollo social y afectivo del alumno o alumna.

- d) Se favorece la participación del alumnado en su propia evaluación, provocando la reflexión y el análisis sobre el trabajo desarrollado, las dificultades encontradas, los procedimientos utilizados, los objetivos alcanzados y las propuestas de mejora.
- e) La gestión de los intereses, las competencias y las motivaciones del alumnado para asignar roles según perfiles en los proyectos del curso.

11.ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Para que el alumno tuviese un contacto con la realidad emprendedora se gestionaría una charla con algún emprendedor, o asociaciones que realizasen alguna labor de emprendimiento o apoyo al emprendimiento de carácter social o empresarial (asociaciones de vecinos, organizaciones sin ánimo de lucro y asociaciones de empresarios). También hay numerosas películas que desde distintas ópticas tratan del tema, la dificultad de utilizar las mismas es que la materia solo tiene dos horas a la semana y una proyección y su comentario en clase, necesitaría al menos de tres sesiones.

12. RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES Y MATERIAS

PENDIENTES

En caso de que el sistema planteado para evaluar al alumno no permita el aprobado del mismo por su escasa o nula implicación, el alumno tendría derecho a la recuperación del trimestre correspondiente pero ya solo con una prueba que versará sobre los contenidos teóricos de los temas tratados y que se efectuaría al principio de la evaluación posterior. De tener que recurrir a esta recuperación el resultado sería siempre de cinco. En junio se realizaría un examen final compuesto por las evaluaciones no superadas, en el caso del tercer trimestre coincidiría en una única recuperación dada la imposibilidad de poder realizar dos recuperaciones.

Prueba extraordinaria

La prueba extraordinaria consistirá en un solo examen, en donde la calificación para aprobar ha de ser igual o superior a cinco, el redondeo se realizará conforme al ejemplo del apartado anterior referido a las evaluaciones. Se considerará positivamente para la calificación final que el alumno entregue un resumen de todas y cada una de las unidades didácticas. Si el contenido es deficiente no supondrá esa valoración positiva, el peso de este trabajo será un 40% de la nota.

Recuperación de la materia pendiente

Aquellos alumnos que en 4º de ESO llevaran pendiente esta materia habrán de entregar un resumen de todas las unidades de la programación, cuyo peso supondría el 50% de la nota. El otro 50% se formaría con la presentación a dos controles. El primero estaría compuesto de preguntas sobre los temas del 1 al 5, se efectuaría durante el mes de febrero y haría media con el segundo control de los temas del 6 al 9, caso de haber aprobado el primer control. De suspender el primer control, entraría toda la materia en este segundo que se realizaría durante el mes de abril.

13. LIBROS DE TEXTO

El libro de texto debe servir como hilo conductor de la metodología antes comentada. En nuestro caso usaremos "Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial" de tercero de ESO, de la Editorial Santillana y también "Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial" de tercero de ESO, de la Editorial Bruño (ISBN.- 978-84-696-0931-6).

Igualmente se utilizara bibliografía complementaria y artículos o material escrito de diversa procedencia.