

connotativos en función del contexto y el propósito comunicativo.

- Estrategias de uso progresivamente autónomo de diccionarios y manuales de gramática para obtener información gramatical básica.

Proyecto de Emprendimiento Social o Empresarial

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

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

La adolescencia es la época de la vida en la que los deseos de realizar cambios se ponen más de manifiesto. Es el momento de los ideales, los sueños, de contar con la energía necesaria para ser auténticos impulsores de cambios. Así pues, es lógico en cierta forma vincular emprendimiento con juventud y que exista espíritu emprendedor entre las personas jóvenes.

El emprendimiento juvenil está basado en la identificación de oportunidades, en la búsqueda de recursos y en aprovechar estas oportunidades impulsando procesos que, a menudo, carecen de estructura o bien son semiestructurados. El Emprendimiento Social Juvenil es una acción en la que las personas jóvenes, alrededor de una motivación social, se organizan para llevar a cabo iniciativas de transformación social. Las personas jóvenes son protagonistas en estas acciones y pueden contar con el apoyo de agentes sociales que se implican de diversas formas. Además, las personas adultas pueden ejercer también un rol orientador.

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

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

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

En el segundo bloque, el eje fundamental lo constituye la elaboración del proyecto. Una vez decidida la necesidad a cubrir se determinarán los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para desarrollarlo y se estudiará su viabilidad, considerando también

la posibilidad de buscar colaboraciones externas al grupo que asesoren o faciliten la puesta en marcha.

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

Metodología

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

La Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) está presente en la materia a través de varios aspectos. El trabajo en equipo facilita la capacidad de comunicación e interacción con otras personas, del mismo modo el vocabulario específico de la materia y la elaboración de documentos básicos enriquecerá el repertorio léxico del alumnado, permitiendo que se desenvuelva de forma eficaz en contextos específicos. Además, la resolución de problemas a través de la verbalización de conceptos o exposición de argumentos contribuye a la adquisición de habilidades de comunicación. La emisión de opiniones o de juicios con sentido crítico, la generación de ideas, la interpretación de información financiera, jurídica o económica y la exposición coherente de planes y presupuestos son herramientas que desarrollan la Competencia en Comunicación Lingüística. Asimismo, se promoverá el uso de un lenguaje exento de prejuicios, inclusivo y no sexista.

La Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM) se desarrolla al cuantificar presupuestos, ingresos, gastos, ganancias y pérdidas o al analizar información estadística del entorno socioeconómico. Además, en la materia se tiene en cuenta el impacto social y medioambiental que la actividad genera, así como la importancia de un crecimiento y desarrollo sostenibles. El acercamiento al método científico se concreta en la observación de la realidad socioeconómica, en emitir una explicación de los hechos a partir de tal observación, en el desarrollo de un proyecto generando soluciones creativas, la formulación de objetivos y la consecución de resultados.

Esta materia constituye una buena herramienta para el desarrollo de la Competencia Digital (CD), ya que proporciona instrumentos y destrezas a través de la búsqueda, selección e interpretación de información utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación. La realización y presentación de proyectos y trabajos en soporte digital, la utilización de la información en diferentes códigos, formatos y lenguajes, su comunicación, el conocimiento y uso de varios motores de búsqueda y bases de datos, la valoración de la información obtenida y el análisis de la misma, sin olvidar las fuentes de las que procede. Estos instrumentos y destrezas siempre han de ser gestionados de manera responsable y ejerciendo una ciudadanía digital, activa, cívica y reflexiva.

La materia desarrolla la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA), fundamental para el aprendizaje permanente a lo largo de la vida. En este sentido, la visión estratégica de la que parte la materia implica el desarrollo de habilidades relacionadas con la previsión, adaptación y posibles respuestas a los cambios que tienen lugar en el entorno, permitiendo al alumnado movilizar sus procesos de aprendizaje, al fomentar la aplicación de habilidades, destrezas y conocimientos adquiridos en otros momentos de sus vidas o contextos. El hecho de que el alumnado tenga que planificar un proyecto, elaborar un plan de acción, establecer sus propias metas y evaluar los resultados obtenidos promueve la motivación, la autoconfianza y el desarrollo de un aprendizaje autónomo. En el caso de que surjan errores o problemas al planificar o al resolver cuestiones de diversa índole, se tendrán en cuenta como oportunidades de mejora. Además, participa en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

La materia contribuye al desarrollo de la Competencia Ciudadana (CC) ya que permite actuar como personas responsables y participar plenamente en la vida social y cívica, mediante el

compromiso activo con el entorno, la detección de necesidades colectivas y la búsqueda de soluciones. Permite la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Esta materia ayuda de forma relevante al desarrollo de la Competencia Emprendedora (CE) ya que implica que el alumnado analice con sentido crítico el contexto más cercano, así como sus necesidades, y que a partir de ello proponga ideas o soluciones innovadoras, éticas y sostenibles y, aplicando conocimientos económico-financieros y utilizando destrezas que favorezcan el trabajo en equipo, busque los recursos más convenientes para llevar a cabo las acciones oportunas que generen proyectos de valor social, cultural y medioambiental. Este proceso deberá culminar con el análisis del logro de los objetivos pretendidos.

Por último, la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC) también se desarrolla en esta materia fomentando que el alumnado desarrolle y exprese las ideas propias de forma creativa, al tiempo que comprende y respeta las ajenas y sus diversas formas de manifestación como vía de enriquecimiento de la identidad a través del diálogo intercultural.

Las orientaciones metodológicas expuestas a continuación para la didáctica de la materia Proyecto o Servicio sobre Emprendimiento promueven la capacidad del alumnado para aprender de forma autónoma y para trabajar en equipo. Asimismo, también remarcan la importancia de desarrollar diferentes actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la correcta expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual y que parte del tiempo lectivo debe destinarse a realizar proyectos significativos y relevantes, así como a la resolución colaborativa de problemas con el objetivo de reforzar la autoestima, la autonomía, la creatividad, la reflexión, la responsabilidad y la igualdad de género. Además, la metodología didáctica empleada debe tener en cuenta y adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje y a la diversidad existente en el aula. En todo caso se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, la formación estética, la educación para la sostenibilidad, para el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

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

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

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

La interacción del alumnado con su entorno más inmediato, en especial a nivel local, ofrece importantes posibilidades de investigación. La situación económica y el tejido social de la zona en la que vive, la posibilidad de visitar alguna empresa o asociación, la observación y el análisis de las actividades predominantes en el municipio o región, la existencia de

instituciones que fomentan la actividad emprendedora o la detección de necesidades son aspectos a tener en cuenta para formarse una idea de la realidad de su entorno. Todo ello con el propósito de desarrollar entre el alumnado una conciencia social y ciudadana.

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

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

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

El uso del portafolio que se trata de una herramienta en la que el alumnado va elaborando, corrigiendo y guardando de forma ordenada las diferentes tareas y producciones que ha realizado en el marco de la materia. Para que esta herramienta sea útil es importante que se produzca un seguimiento continuo de su contenido, tanto por parte del profesorado, como del alumnado, que permita detectar lo antes posible las distintas dificultades que puedan aparecer en el proceso de aprendizaje, así como analizar la evolución del nivel competencial del alumnado a medida que avanza el curso.

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

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

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

Las tecnologías de la información y la comunicación adquieren un papel fundamental, no solo como fuente de recursos para el profesorado, sino como instrumento pedagógico a utilizar dentro del aula de forma habitual para la obtención, análisis e interpretación de información relacionada con la materia. El uso de herramientas o plataformas virtuales para comunicarse y compartir contenidos se ha incorporado a la educación de manera plena en los últimos años, por lo que el alumnado debe utilizar dichas herramientas de manera legal, segura, crítica y sostenible.

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

Competencias específicas

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

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

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

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

Criterios de evaluación

- 1.1. Sintetizar las principales cualidades que se reconocen a las personas emprendedoras incluyendo a las intraemprendedoras y a las emprendedoras sociales.
- 1.2. Reconocer los diferentes tipos de emprendimiento y asociar esta actividad a la creación de soluciones innovadoras que generan un valor social y económico dentro de una sociedad.

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

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

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

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

Criterios de evaluación

- 2.1. Detectar oportunidades y necesidades sociales aún no cubiertas, analizarlas y elegir aquella que, por sus características, constituya una verdadera oportunidad de emprender una intervención real, explicar la decisión adoptada y las implicaciones sociales de su acción.
- 2.2. Utilizar responsablemente las fuentes de información disponibles contrastando su grado de fiabilidad y elaborar herramientas de investigación para la obtención de datos que ayuden al conocimiento de las necesidades del entorno.

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

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

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

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

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

Criterios de evaluación

- 3.1. Definir su idea y resaltar la propuesta de valor que aporta a la resolución de la necesidad o del problema detectado.
- 3.2. Determinar los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para la puesta en marcha del proyecto y realizar una aproximación al análisis de su viabilidad legal, económica y social.
- 3.3. Elaborar, mediante el trabajo en grupo y utilizando diversas aplicaciones informáticas, el proyecto, destacando las características internas y su relación con el entorno, así como su función social.

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

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

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

Criterios de evaluación

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

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

Para determinar si el proyecto creado es o no viable hay que llevarlo a la práctica. El alumnado pone en marcha el proyecto diseñado, ya sea de forma simulada o materializada en la práctica, y comprueba mediante su aplicación si la solución propuesta es adecuada para solucionar el problema o la necesidad detectada. Esta acción se pretende colaborativa

de forma que procure la participación de todas las personas del grupo para que puedan valorar como combinando sus esfuerzos se puede transformar su entorno más cercano.

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

Criterios de evaluación

- 5.1. Utilizar estrategias de ejecución de proyectos que faciliten los objetivos establecidos.
- 5.2. Apreciar la importancia del trabajo individual y colectivo para el logro de los objetivos planteados.

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

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

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

Criterios de evaluación

- 6.1. Analizar de manera crítica el proceso llevado a cabo en la realización del proyecto, estableciendo comparaciones entre lo pretendido y los resultados obtenidos.
- 6.2. Valorar la contribución que ha supuesto la elaboración y ejecución del proyecto en el aprendizaje individual y colectivo.
- 6.3. Observar el impacto del proyecto en el colectivo destinatario del mismo y su posible contribución al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Saberes básicos

Bloque A. Equipo y entorno

- Emprendimiento. Tipos de emprendimiento. Características de la persona emprendedora.
- El equipo de trabajo.
- El entorno. Entorno social, cultural, medioambiental.
- Herramientas para conocer nuestro entorno: estadísticas, encuestas, observación. La búsqueda de información fiable y contrastada.
- Necesidades. Herramientas para detectar necesidades, análisis DAFO.
- La cobertura de las necesidades. La acción de administraciones, Organizaciones no Gubernamentales, asociaciones y entidades sin ánimo de lucro. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Bloque B. Proyecto

- Propuesta de valor. Objetivos, definición de objetivos SMART. Cronograma.
- Recursos clave: físicos, intelectuales, humanos y financieros.
- Organización, funciones, división de tareas.
- Búsqueda de colaboradores y alianzas.
- Técnicas de exposición de proyectos. Herramientas informáticas y audiovisuales.

Bloque C. Ejecución, evaluación y control

- Puesta en marcha y ejecución. La definición de procesos o procedimientos de producción de bienes y prestación de servicios.
- La medición de resultados. Diseño de encuestas de satisfacción y de herramientas de evaluación por parte del colectivo destinatario.
- El análisis de los resultados y medición de desviaciones.
- Detección de errores en el desarrollo del proyecto y propuestas de mejora.
- Valoración del equipo. Autoevaluación y coevaluación.

Taller de Economía Aplicada

La importancia de la economía en nuestra vida diaria es innegable. Cualquier persona, sea cual sea su profesión, edad, clase social..., lleva a cabo a lo largo del día diversas actividades con un alto contenido económico que hacen imprescindible dotar a la sociedad de conocimientos adecuados con los que manejar situaciones cotidianas en condiciones óptimas de sostenibilidad, tanto de forma individual como colectiva.

El alumnado que finaliza la Educación Secundaria Obligatoria debería tener unos conocimientos mínimos de economía y finanzas que le permitan adoptar decisiones adecuadas sobre su economía personal a lo largo de todas las etapas de su vida, tal y como la UE y la OCDE han venido constatando desde inicios del siglo XXI.

La materia Taller de Economía Aplicada está planteada como materia optativa en cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria y tiene como finalidad proporcionar al alumnado una formación económica a través de propuestas prácticas, fomentando actitudes que le ayuden a desenvolverse y asumir riesgos de manera responsable en su entorno más cercano o en uno más amplio.

Los saberes básicos de esta materia se organizan en tres bloques: el primero desarrolla contenidos que se refieren a la economía personal y familiar (ingresos, gastos, ahorro...) y al consumo responsable con un carácter eminentemente práctico. Conocer una herramienta como el presupuesto permite al alumnado tomar conciencia de la importancia que la planificación tiene para la consecución de unos objetivos económicos que posibilitan el mantenimiento de un patrimonio personal saneado. El consumo responsable permite ajustar nuestro consumo a nuestras necesidades, ayuda a reducir el gasto y aumentar el ahorro y redundan en el incremento de la seguridad financiera. Facilita, además, que el alumnado forme parte activa de la economía circular, promoviendo actos individuales que se asocien a la sostenibilidad, lo que se relaciona con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 12 «Producción y Consumo Responsables». No obstante, cada día nos vemos influenciados por distintas estrategias de marketing que intentan condicionar nuestro comportamiento. Conocerlas permitirá al alumnado actuar de manera consecuente intentando minimizar el efecto de las mismas. Por último, conocer, comprender y saber cumplimentar documentos básicos para su vida adulta relacionados con el empleo, el consumo y el ejercicio de la ciudadanía se considera imprescindible en la vida cotidiana.