



III. Consumo responsable y sostenibilidad

1. Análisis de los principales retos a los que se enfrenta la transición ecológica en el entorno canario y global. Reconocimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, del Pacto Verde Europeo y de la Agenda Canaria 2030.
2. Análisis de la responsabilidad social corporativa de las empresas (RSC) y de las políticas públicas: estudio de las acciones socialmente responsables que se llevan a cabo en distintos ámbitos, en el entorno canario y en el global.
3. Estudio de la economía circular como modelo de producción y consumo alternativo. Estudio de casos.
4. Identificación de patrones de consumo y análisis de los beneficios y perjuicios individuales, sociales y medioambientales de las pautas de consumo actuales.
 - 4.1. Reconocimiento de la influencia de la publicidad en los actos de consumo. Consumismo frente a felicidad.
 - 4.2. Análisis de las condiciones sociales, económicas y ecológicas en las que se elaboran los productos que se consumen para promover actitudes socialmente responsables.
5. Desarrollo de soluciones sostenibles a problemas vinculados al entorno cercano para transformar y mejorar la sociedad.



ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO

Introducción

La materia de Economía y Emprendimiento, en la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria, pretende dar respuesta a los cambios profundos y acelerados que el mercado laboral exige al sistema educativo al requerir de personas con autoconfianza, capacidad creativa y de liderazgo, cooperativas e innovadoras, preparadas para enfrentarse con espíritu crítico a nuevos retos en un entorno incierto y complejo. Esta materia contribuye a esa preparación permitiendo el desarrollo y el entrenamiento de las capacidades y habilidades sociales y emprendedoras del alumnado al tiempo que pone en juego estrategias de gestión de los recursos individuales en la interacción con las demás personas en diversos contextos, favoreciendo el progreso personal y promoviendo el bienestar social.

La formación en economía y en emprendimiento favorece la adquisición de conocimientos económicos a través de la comprensión de los acontecimientos que están cambiando profundamente la economía y la vida de las personas en nuestro entorno canario y global y permite proyectar valores relacionados con la creatividad, tales como la imaginación, el pensamiento estratégico, la resolución de problemas, la reflexión crítica y constructiva y la innovación, así como la habilidad de trabajar en equipo, de comunicarse eficazmente y negociar con otras personas, para hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo como parte de la toma de decisiones informadas. En este sentido, juega un papel importante el estudio de la persona emprendedora que debe integrar, por un lado, una formación económica y financiera y, por otro, una actitud proactiva, ética y comprometida con el cuidado y la preservación de su entorno, que le impulsa a buscar oportunidades y generar ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas, diseñando proyectos viables que aporten soluciones óptimas y sostenibles en entornos cambiantes.

La finalidad educativa de la materia de Economía y Emprendimiento está en consonancia con la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, y que generen nuevas ideas, teorías, productos y conocimientos en lo referente al fomento de oportunidades entre el alumnado para que, como mínimo, lleven a cabo una experiencia práctica de emprendimiento durante su escolarización.

Los saberes propios de Canarias se han incluido en el currículo de la materia desde un enfoque centrado en la educación patrimonial. Este enfoque presenta un carácter transversal y nace con la premisa de concienciar y sensibilizar al alumnado canario de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio, pone el acento en la identificación y puesta en valor del mismo como parte inseparable de la sociedad, y apuesta por la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad y la de los valores que en él perduran.

En esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio canario.

Contribución a los objetivos de etapa

El desarrollo progresivo de las competencias específicas de la materia de Economía y Emprendimiento favorece que el alumnado alcance todos los objetivos de la etapa. No obstante, de



forma especial, la materia permite fomentar comportamientos del espíritu emprendedor, como la confianza personal, la capacidad para planificar, la toma de riesgos y responsabilidades, la adopción de decisiones consensuadas o el sentido crítico, todas ellas enfocadas a potenciar la sensibilidad del alumnado ante la búsqueda de oportunidades económicas y la detección de las tendencias sociales (g).

En la búsqueda de soluciones innovadoras y sostenibles, en la construcción de prototipos y en la evaluación y validación de los resultados que propugna la materia, se espera que el alumnado desarrolle y consolide hábitos de disciplina, compromiso y trabajo individual y en equipo (b), así como la asunción responsable de los deberes y el ejercicio de sus derechos en el respeto, la cooperación y la tolerancia a las demás personas, para conseguir la ciudadanía democrática (a).

El trabajo cooperativo, colaborativo y en equipo permite poner en práctica destrezas encaminadas a fortalecer las capacidades afectivas del alumnado en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, donde el valor y el respeto por la igualdad le llevan a resolver pacíficamente los conflictos y a rechazar cualquier estereotipo de discriminación entre mujeres y hombres (c) y (d).

De la misma forma, la búsqueda de recursos disponibles y la comprensión de su entorno y de los aspectos básicos de la economía en la búsqueda de soluciones a los problemas detectados permiten que el alumnado valore críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo y el medioambiente (k), además de la cultura y la historia de su entorno más próximo (j), desarrolle de forma básica destrezas en la utilización de las fuentes de información y competencias tecnológicas (e) y conciba el conocimiento científico como un saber integrado para aportar soluciones realistas, eficientes y sostenibles ante los retos del siglo XXI (f).

Por último, con la práctica de las habilidades comunicativas y sociales en el seno de los equipos de trabajo y las estrategias comunicativas ágiles para presentar, exponer y validar las ideas y soluciones creadas, la materia contribuye a que el alumnado comprenda y exprese de manera correcta textos y mensajes complejos, en la lengua castellana u otras lenguas extranjeras (h) e (i), y aprecie y comprenda el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas con el empleo de diversos medios de expresión y comunicación (l).

Contribución a las competencias clave

La propuesta curricular de esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para todo el alumnado que finaliza la Educación Secundaria Obligatoria.

El carácter multifuncional e integrador de los aprendizajes de la materia de Economía y Emprendimiento facilitará el proceso de desarrollo y adquisición de las competencias y capacidades en el alumnado para participar plenamente en la sociedad y gestionar con éxito las transiciones en el mercado laboral.

De esta manera, la materia contribuye al desarrollo y la adquisición de la Competencia en comunicación lingüística (CCL), en la medida en que el alumnado se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación y consiga interactuar de manera efectiva y positiva gracias a las estrategias de comunicación ágil. El intercambio de las ideas e información, en el marco del trabajo cooperativo, con la puesta en práctica de habilidades de



comunicación abierta y el respeto hacia las aportaciones de otras personas se convierte en una fortaleza en la toma de decisiones consensuadas. De igual modo, cuando localice, seleccione, interprete y contraste de manera autónoma información sobre el entorno, el nivel de desempeño de esta competencia quedará patente en el nivel creativo de la presentación y exposición de esa idea, prototipo o solución, mediante la transmisión de mensajes convincentes y adecuados al contexto y los objetivos a alcanzar.

Asimismo, la contribución de la materia a la Competencia plurilingüe (CP) se concreta en la mejora de las habilidades comunicativas y sociales del alumnado, al incorporar al mensaje comunicativo anglicismos que describen situaciones, acciones, técnicas o incluso puestos de trabajo. De esta manera, el empleo de un vocabulario especializado en un contexto gramatical correcto, formal y orientado a los negocios, en una o más lenguas, favorece una comunicación más rica, fluida y abierta para responder a las necesidades comunicativas, de manera presencial o a distancia, permitiéndole ampliar su repertorio lingüístico individual.

La materia contribuye también a la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), en la medida en que permite al alumnado aplicar métodos científicos, pensamientos y tecnologías para transformar el entorno de forma comprometida y responsable. En concreto, la propuesta de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles para superar los distintos retos que se planteen, el desarrollo de un proyecto que sea viable utilizando recursos materiales, inmateriales y digitales y, por último, el diseño, fabricación y evaluación de los diferentes prototipos o modelos para generar y utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y cooperativa serán manifestaciones de la contribución de la materia al logro de esta competencia.

En cuanto a la Competencia digital (CD), el estudio de esta materia contribuye a que el alumnado gestione y utilice su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, así como para comunicarse, colaborar e interactuar compartiendo información mediante el empleo, la selección y el uso de diferentes herramientas digitales, en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente. De la misma manera, al desarrollar un prototipo final que ayude a resolver problemas o responder a retos propuestos, podrá mostrar su interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y su uso ético.

Esta materia contribuye de manera manifiesta a la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) por cuanto que propicia en el alumnado el autoconocimiento y la adaptación a entornos complejos a través del planteamiento de proyectos personales, así como la comprensión e incorporación al aprendizaje de las perspectivas y las experiencias ajenas mediante proyectos colectivos, analizando el proceso y contrastando la efectividad, viabilidad y adecuación del mismo.

La Competencia ciudadana (CC) se desarrolla en esta materia a través de la creación de proyectos que se adapten a las necesidades en entornos complejos y que creen valor, sin perder de vista la importancia de la escasez de los recursos y del cuidado del entorno natural, social y artístico, para conseguir un alumnado consciente y motivado por lograr un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

La Competencia emprendedora (CE) se trabaja de forma transversal a lo largo de toda la materia, desde el conocimiento de la importancia del emprendimiento y el papel de la I+D+i hasta la validación y propuesta de un modelo de negocio, pasando por el análisis del entorno, el conocimiento de las empresas y las estrategias comunicativas. Por ello, las situaciones de aprendizaje que se propongan en esta materia llevan, por parte del alumnado, la evaluación de



fortalezas y debilidades propias, el análisis de necesidades y oportunidades, así como la asunción de retos con sentido crítico, la comprensión de los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, la generación de ideas y soluciones valiosas, la toma de decisiones de manera razonada y, por último, la reflexión sobre el proceso emprendedor realizado y el resultado obtenido.

Finalmente, la materia de Economía y Emprendimiento contribuye, además, a la adquisición de la Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC), puesto que el alumnado expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta y desarrolla la creatividad y la autoestima con actitud empática y colaborativa mediante la creación de proyectos personales y colectivos teniendo en cuenta la realidad cambiante y promoviendo el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.

Bloques competenciales

El bloque competencial es el eje del currículo de cada materia: integra la enunciación de las competencias específicas, su vinculación con los descriptores operativos del Perfil de salida, los criterios de evaluación y la explicación del bloque competencial.

Las competencias específicas, que tienen carácter finalista, constituyen un elemento de conexión entre las competencias clave y los saberes propios de la materia. En cuanto a los criterios de evaluación, estos constituyen los referentes que indican el nivel de desempeño a alcanzar por el alumnado. Se establece, además, la contribución de cada criterio a los descriptores del Perfil de salida, de manera que se facilita la evaluación conjunta de los aprendizajes propios de la materia y del grado de desarrollo y adquisición de las competencias en el alumnado. En lo relativo a las explicaciones de los bloques competenciales, estas integran los aprendizajes recogidos en la totalidad del bloque, orientan sobre el proceso de desarrollo y adquisición tanto de las competencias específicas como de las competencias clave; y ofrecen, además, indicaciones metodológicas – siempre con una perspectiva abierta, flexible e inclusiva – para el diseño y la implementación de situaciones de aprendizaje competenciales. Es por ello que las explicaciones de los bloques competenciales se constituyen como los referentes más adecuados para la concreción curricular y la elaboración de la programación didáctica.

Competencias específicas y criterios de evaluación

En el currículo de la materia de Economía y Emprendimiento se han establecido siete competencias específicas y los aprendizajes se desarrollan en diecisiete criterios de evaluación. Estos criterios de evaluación presentan una marcada naturaleza competencial, de manera que se relacionan directamente con los descriptores operativos del Perfil de salida a los que contribuye la competencia específica, expresando tanto las capacidades y los saberes a adquirir, como el contexto y modo de aplicación de dichos aspectos.

La enunciación de la competencia específica se recoge en el bloque competencial correspondiente. A continuación, se ofrece una explicación de cada una de ellas.

Competencia específica 1 (C1)

Esta competencia específica trabaja el autoconocimiento permitiendo indagar en las fortalezas y debilidades personales y gestionar las emociones para adaptarse a entornos cambiantes y enfocarse hacia el éxito del proceso de ideación y diseño de soluciones emprendedoras e innovadoras en una sociedad cambiante, globalizada y comprometida con el desarrollo sostenible, lo que permitirá al



alumnado tomar conciencia de la importancia que los valores del espíritu emprendedor suponen para su desarrollo personal.

Los criterios de evaluación que se desarrollan en este bloque competencial contribuyen a alcanzar esta competencia específica mediante la puesta en práctica de estrategias de autoconocimiento que favorezcan en el alumnado el desarrollo de cualidades emprendedoras como la iniciativa y la resiliencia. La reflexión sobre el valor estratégico de su marca personal o la aplicación de estrategias de gestión de la incertidumbre en la toma de decisiones que le entrenen en la tenacidad, persistencia y perseverancia para conseguir los objetivos propuestos en distintas situaciones vitales, constituyen una fuente de crecimiento personal generadora de nuevas oportunidades, donde la tecnología, las pautas de comportamiento, los valores personales y la ética son los mejores aliados para aprender de los errores y comenzar a construir un futuro profesional y vital.

Competencia específica 2 (C2)

A través de esta competencia específica se persigue la correcta identificación de las potencialidades de las personas que favorezcan la constitución de equipos de trabajo eficaces, cooperativos y motivados y que compensen las debilidades e impulsen las sinergias positivas. El correcto desarrollo del proyecto emprendedor requiere del fomento de habilidades sociales como la empatía, la asertividad, la negociación, coeducación, igualdad y equidad, entre otros, para así responder a las necesidades de todos sus miembros.

Esta competencia permite poner en valor los beneficios derivados del trabajo colaborativo y en equipo que se trabajan a través de los criterios de evaluación asociados a este bloque competencial, estimulando en el alumnado la creatividad en la propuesta de ideas o soluciones innovadoras a los retos propuestos y propiciando la motivación por el desempeño personal y profesional en el desarrollo de dichas soluciones, al tiempo que fortalece la tolerancia y el respeto hacia las opiniones de los demás, el desarrollo de los lazos afectivos entre las personas y las habilidades sociales y comunicativas propias, así como la asunción de responsabilidades y compromisos en la consecución de los objetivos y metas comunes y en la toma de decisiones compartidas.

Competencia específica 3 (C3)

En el desarrollo de esta competencia específica se trabaja en el análisis del entorno con la finalidad de generar soluciones innovadoras dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico para afrontar los retos propuestos en las necesidades detectadas. Esta competencia potenciará la capacidad creativa del alumnado para aportar ideas que contribuyan al desarrollo de la economía y de la sociedad canaria, alineándose con la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030.

El desarrollo de los criterios de evaluación relacionados con esta competencia específica introducirá al alumnado en la utilización de métodos de exploración del entorno, de técnicas ágiles de ideación y de validación de ideas innovadoras y en la evaluación del impacto que estas pudieran generar a nivel personal y en el entorno socioeconómico local y global, con la finalidad de promover el desarrollo sostenible con visión creativa y emprendedora. Se pretende, además, contribuir desde esta materia al compromiso personal del alumnado en la adopción de un estilo de vida sostenible y responsable y en el impulso de su papel como agente dinamizador que pueda llevar a la práctica proyectos sociales generadores de valor para la sociedad.

Competencia específica 4 (C4)



La búsqueda de recursos productivos y financieros es fundamental para trabajar esta competencia específica, ya que a través de ellos el alumnado podrá transformar las ideas emprendedoras en prototipos innovadores y sostenibles. La adquisición de conocimientos económicos y financieros susceptibles de ser utilizados para el diseño cooperativo de un proyecto emprendedor grupal le facilitará la materialización de sus ideas emprendedoras mediante la selección de los recursos más idóneos para la puesta en marcha de las soluciones ideadas, empleando criterios de eficacia y sostenibilidad.

La aplicación de los criterios de evaluación asociados a esta competencia específica permite al alumnado diseñar un proyecto emprendedor empleando herramientas de colaboración utilizadas en la empresa, como las aplicaciones digitales de creación de contenidos o los lienzos de negocios, así como seleccionar y reunir los recursos materiales, inmateriales y digitales, utilizando estrategias de captación y gestión de los recursos financieros y aplicando conocimientos económicos y financieros sobre la gestión del dinero, el equilibrio financiero, las fuentes de financiación y la protección de las ideas, que le permitan llevar a la realidad la solución innovadora propuesta.

Competencia específica 5 (C5)

Para comunicar las soluciones innovadoras ideadas es necesario poner en práctica de esta competencia específica, a través de la cual el alumnado podrá entrenar la competencia comunicativa, adquirir estrategias de comunicación ágil y adiestrarse en el uso de herramientas para explicar la idea, convencer y motivar, lo que le permitirá recopilar información sobre los puntos fuertes y débiles de la misma que le facilite la validación de la solución propuesta.

Con el desarrollo de los criterios de evaluación de esta competencia específica se pretende que el alumnado esté en disposición de presentar y exponer en el entorno las ideas creativas generadas que le permitan validar las soluciones desarrolladas en su proyecto emprendedor, empleando mensajes convincentes y adecuados al contexto y utilizando estrategias y herramientas comunicativas ágiles, basadas en el relato, visuales o audiovisuales, para participar en un proceso cooperativo de retroalimentación para la toma de decisiones sobre la solución final.

Competencia específica 6 (C6)

Con esta competencia específica se estudia en profundidad el entorno del sector al que va dirigida la propuesta del proyecto emprendedor le permitirá valorar la admisibilidad de la misma, lo que será determinante para decidir sobre su viabilidad. Para ello es importante también conocer los criterios que utilizan las personas para adoptar sus decisiones, estudiar sus consecuencias y analizar cómo interactúan con las empresas en el mercado, teniendo en cuenta el problema de la escasez de recursos que afecta a sus elecciones en la satisfacción de las necesidades.

Para desarrollar los criterios de evaluación asociados a este bloque competencial será determinante que el alumnado adquiera los conocimientos económicos y financieros que le permitan tomar decisiones sobre la planificación de los recursos necesarios para llevar a la acción el proyecto emprendedor, bajo la perspectiva de la escasez económica. Así, el alumnado se acercará a la comprensión de las necesidades de sus clientes, ejercitándose en la aplicación de los principios económicos básicos en la toma de decisiones individuales y en las herramientas de investigación de mercado; se adentrará en el análisis del comportamiento financiero de las personas, estudiando el papel de los intermediarios financieros como canalizadores entre el ahorro y la inversión, y analizando los flujos reales y monetarios generados en el funcionamiento de los mercados; así como



al estudio contextualizado del entorno del proyecto emprendedor a través de la interpretación de indicadores micro y macroeconómicos.

Competencia específica 7 (C7)

La materia concluye con esta competencia específica, que tendrá carácter transversal, planteando una visión integradora del proceso emprendido en la consecución del objetivo del proyecto emprendedor, al convertir una propuesta innovadora, ética y sostenible en un prototipo final. Para ello, la evaluación continua del proceso llevado a cabo durante el desarrollo del proyecto convertirá a esta competencia en el eje central de los procesos de aprendizaje de esta materia y los procesos de reflexión y los resultados de la retroalimentación efectuada al finalizar cada fase del proyecto, desde la fijación de los objetivos del reto hasta la validación del prototipo, pasando por el análisis del entorno, la selección de recursos realizada y la comunicación de las soluciones ideadas, permitiendo el entrenamiento de las habilidades emprendedoras personales en un marco cooperativo y grupal.

Saberes básicos

Los saberes básicos de la materia aparecen integrados tanto en los criterios de evaluación como en las explicaciones de los bloques competenciales. No obstante, quedan establecidos, organizados y secuenciados, a continuación de los mismos.

Los saberes básicos que contribuyen a adquirir las competencias específicas se organizan en cuatro bloques, que serán los referentes fundamentales para la integración de conceptos, procedimientos y actitudes en la materia de Economía y Emprendimiento.

El Bloque I, denominado «El perfil de la persona emprendedora, destrezas para el trabajo en equipo, iniciativa y creatividad», se relaciona con el análisis y desarrollo del perfil de la persona emprendedora haciendo hincapié en el autoconocimiento, el desarrollo de habilidades personales y de las estrategias de gestión de las emociones para hacer frente a contextos cambiantes e inciertos y descubrir el valor de cooperar con las demás personas con espíritu constructivo y empatía en distintos contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

El Bloque II, «El entorno como fuente de ideas y oportunidades», se liga al análisis de los distintos entornos –económico, empresarial, social, ambiental, cultural y artístico– así como al desarrollo de estrategias de exploración de los mismos que permitan al alumnado identificar necesidades y buscar oportunidades y tendencias que surjan en ellos, haciéndole consciente de que el entorno va a condicionar el éxito de sus proyectos personales y profesionales. Asimismo, la adquisición de conocimientos económicos le ayudarán a entender el mundo en el que viven, le orientarán en la toma decisiones en diversos contextos y potenciarán el desarrollo de su autonomía y espíritu crítico.

El Bloque III, «Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor», profundiza en el conocimiento de la organización de la empresa y en la adquisición de conocimientos financieros, para que el alumnado aprenda a valorar la gestión sostenible y eficiente de las finanzas personales y del proyecto emprendedor. Le ayudará a ello acercarse a conocimientos sobre la gestión de los presupuestos personales, la valoración del endeudamiento y de la asunción de riesgos financieros, así como el reconocimiento de las características de las distintas fuentes financieras disponibles para la puesta en marcha de las soluciones propuestas.

El Bloque IV, «La realización del proyecto emprendedor», anima al alumnado a la aplicación de la retroalimentación y a la reflexión sobre el aprendizaje experimentado, tanto en la utilización de las



herramientas y metodologías ágiles empleadas para el desarrollo del proyecto emprendedor, como en la definición del reto como objetivo marcado, pasando por la fase de ideación, de desarrollo, hasta las de evaluación del prototipo final, y donde las conclusiones extraídas sobre el desarrollo del prototipo serán consideradas como oportunidades para el desarrollo personal y grupal.

Situaciones de aprendizaje, orientaciones metodológicas, estrategias y recursos didácticos

Las competencias específicas explicitan desempeños que el alumnado debe poder llevar a cabo en situaciones de aprendizaje para cuyo abordaje se requieren los saberes básicos de cada materia, dentro de un marco de atención inclusiva a las diferencias individuales, y a las singularidades y necesidades de cada alumno o alumna. La implementación del currículo de la materia implica, por tanto, la definición, por parte del profesorado, de estas situaciones de aprendizaje contextualizadas.

El modelo pedagógico canario se nutre de una premisa crucial: la necesaria integración de la evaluación en el proceso de planificación y diseño de estas situaciones de aprendizaje, para asegurar una evaluación competencial del alumnado. Es necesario, por tanto, que el profesorado utilice variedad de instrumentos, técnicas y herramientas de evaluación, en diferentes contextos, con soportes y formatos diversos, que permitan que el alumnado pueda demostrar lo que sabe, lo que siente y piensa, lo que puede hacer..., atendiendo así, de manera inclusiva, a la diversidad del alumnado, a su ritmo de aprendizaje y a su forma de aprender.

Las situaciones de aprendizaje que se diseñen partirán de los criterios de evaluación integrando los elementos curriculares a través de tareas y actividades competenciales y contextualizadas diseñadas para proponer soluciones innovadoras a los problemas del entorno de manera creativa y cooperativa. La metodología propuesta en este currículo se basa, principalmente, en las teorías de aprendizaje social y la constructivista. Así, los métodos preferentes que habrán de aplicarse serán el método de aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje cooperativo. La instrumentalización de ambos métodos se llevará a cabo mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos (AbP).

La materia se inicia con la aplicación de técnicas para la mejora de habilidades personales y la conformación de equipos de trabajo que posibiliten técnicas de trabajo cooperativo y colaborativo. Con el fin de analizar las necesidades del entorno global y canario, se proponen diferentes técnicas ágiles de ideación con un modelo sinéctico de enseñanza, así como el estudio de casos de emprendimiento, la metodología del aprendizaje-servicio, las visitas didácticas y la metodología STEAM. Para que el alumnado consiga reunir los recursos que permitan hacer realidad sus soluciones, se propone una enseñanza directa con diferentes herramientas digitales colaborativas y las visitas a instituciones y otros centros de emprendimiento. La oralidad forma parte fundamental de la materia, por ello se fomentará a través de diferentes metodologías la capacidad del alumnado para aplicar estrategias de difusión y herramientas ágiles de comunicación. Finalmente, las ideas y soluciones propuestas por el alumnado deben ser admisibles en el entorno y el éxito de estas debe ser validado con encuestas y otros métodos de satisfacción. Paralelamente, y de forma transversal, se aplicarán metodologías como el lean startup o scrum.

En esta materia será fundamental emplear diferentes instrumentos de evaluación (exposición oral, presentaciones, informes, vídeos, infografías, etc.) y herramientas de evaluación (rúbricas, informes de aprendizaje, listas de control, escala de observación, etc.) para hacer observable la adquisición de los aprendizajes y hacer útiles los procesos de autoevaluación, coevaluación, evaluación continua, formativas y calificadora. Además, el empleo de las tecnologías digitales será transversal a lo largo de toda la materia y se fomentará en la consecución de los aprendizajes, tanto para el desarrollo de



las actividades, tareas y proyectos como para la presentación y comunicación de los logros o resultados obtenidos. Finalmente, las situaciones de aprendizaje constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), permiten aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, características y diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.



Bloques competenciales	Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
	1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal único que genere valor para los demás.	CCL1, CCL3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCEC3
Criterios de evaluación		
	1.1. Valorar las fortalezas y debilidades personales, así como la iniciativa y creatividad propia y ajena, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, para aprender a valorarlas como fuente de crecimiento personal que le permitan afrontar futuros retos personales.	CCL1, CPSAA1, CE2, CCEC3
	1.2. Gestionar de forma eficaz las emociones aplicando estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones adaptadas a contextos cambiantes y utilizando el error y la validación como oportunidades para aprender con la finalidad de fortalecer el optimismo, la resiliencia y la autoestima y poder aplicarlas en distintas situaciones de la vida.	CCL3, CD1, CPSAA1, CPSAA5, CE2, CCEC3
	1.3. Diseñar un proyecto personal generador de valor potenciando las aptitudes y destrezas personales, desarrollando las actitudes creativas y reflexionando sobre el valor estratégico de su marca personal con la finalidad de generar nuevas oportunidades personales y favorecer avances sociales, culturales, artísticos y económicos.	CCL1, CD2, CPSAA1, CC1, CE2, CE3



Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial se pretende comprobar la capacidad del alumnado para aplicar técnicas de autoconocimiento, gestionar las emociones e indagar en sus aspiraciones para desarrollar sus actitudes y destrezas, potenciar su creatividad y espíritu emprendedor y tomar conciencia de la importancia de lograr avances personales y sociales a través el proceso de ideación y diseño de soluciones emprendedoras en un contexto incierto y en una sociedad cambiante y globalizada. Para ello se verificará que es capaz de valorar las fortalezas y debilidades personales, utilizando técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas (como los test de autoconocimiento, de diagnóstico emprendedor, análisis DAFO, análisis vocacional, dinámicas grupales de conocimiento y estima personal, etc.) para desarrollar un proceso de crecimiento personal y emprendedor que le permita afrontar retos personales, gestionar los cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. Asimismo, se constatará la capacidad del alumnado para gestionar de forma eficaz las emociones a través del análisis de experiencias reales de emprendimiento para aprender de ellas, donde se ponga de manifiesto la influencia en el espíritu emprendedor de los pensamientos, las creencias y sentimientos personales y donde se perciba cómo la superación de los errores y fracasos del pasado son clave en el camino hacia el éxito. De la misma manera, se constatará que reflexiona sobre la importancia de aprender a gestionar la frustración ante los retos y cambios y la utilidad de aplicar para ello estrategias de gestión de la incertidumbre en contextos cambiantes (como pueden ser la toma de decisiones en entornos VUCA (Volatilidad, incertidumbre, complejidad, ambigüedad) o el proceso de planificación de toma de decisiones, por ejemplo), valorando que reconozca la aversión al riesgo y que asuma el error y la validación de las ideas y proyectos de negocio como oportunidades para aprender. Además, se evaluará si el alumnado es capaz de diseñar un proyecto personal que genere valor presente y futuro, utilizando diferentes herramientas, como las metas SMART o el modelo Grow, entre otros, para determinar sus metas personales, académicas y profesionales y materializando estos aprendizajes en la construcción de un producto digital personal (vídeo corto, pódfcast, presentación...) que desarrolle la misión y visión de su perfil emprendedor y sus actitudes creativas, comprobando que reflexiona sobre el valor estratégico de su marca personal en la sociedad.

Competencia específica

2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir grupos de trabajo eficaces y descubrir el valor de

Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida

CCL1, CCL5, CP1, CP2, CD3, CPSAA1,



cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	CPSAA3, CC1, CE2
Criterios de evaluación	
2.1. Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, con actitud participativa, motivación y visualización de metas comunes, utilizando técnicas de conformación de equipos y estrategias ágiles de trabajo durante el proceso de desarrollo de soluciones emprendedoras que conducen a la consecución del reto propuesto.	CCL1, CCL5, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2
2.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta y de liderazgo, cooperación e innovación ágil, valorando las aportaciones y experiencias ajenas y respetando las normas y decisiones tomadas de forma colectiva para descubrir el valor de cooperar con otras personas con espíritu constructivo y empatía en distintos contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	CCL1, CCL5, CP1, CP2, CD3, CPSAA3, CC1, CE2

Explicación del bloque competencial

Con la evaluación de esta competencia se persigue constatar que el alumnado adquiere destrezas de trabajo cooperativo, colaborativo y en equipo, empleando el diálogo y la visión compartida de los objetivos para lograr el éxito del proyecto que se pretende abordar. Para ello se comprobará que el alumnado participa en la constitución de equipos de trabajo eficaces, equilibrados, multidimensionales, diversos e inclusivos, empleando diversas técnicas de conformación de equipos, como por ejemplo, el puzzle de Aronson, así como principios de equidad, coeducación e igualdad entre mujeres y hombres, para lo que se iniciará un proceso de reflexión sobre los rasgos característicos de las cualidades personales y habilidades sociales, tanto propios como ajenos, que permita compensar las debilidades y potenciar las fortalezas individuales y colectivas según las necesidades del proyecto a emprender. Además, se constatará que participa en su funcionamiento, distribuyendo y aceptando tareas, roles y responsabilidades, demostrando motivación, y que se ejercita en la puesta en práctica de estrategias ágiles de trabajo en equipo (como pudieran ser la dinámica *Marshmallow Challenge* y *Kanban* o mapas de ruta, entre otras) para compartir metas comunes claras y medibles y funcionar con autonomía durante el proceso de desarrollo de soluciones emprendedoras. Paralelamente, se constatará que el alumnado es capaz de desarrollar y usar diversas habilidades sociales,



<p>como la empatía, la assertividad y el espíritu constructivo, habilidades de negociación, motivación, liderazgo y cooperación, que le preparen para aplicar la innovación ágil, así como habilidades de comunicación abierta en una o más lenguas a través del diálogo en el seno de los equipos de trabajo, incluyendo la utilización de herramientas o plataformas virtuales para comunicarse y compartir contenidos. Se evaluará, asimismo, su contribución a crear un buen clima de trabajo, para lo que, empleando diversos instrumentos como las actas de compromisos y reuniones, memorias, etc., se verificará que respeta las normas establecidas, participa de forma activa en la toma de decisiones de equipo, comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás y las incorpora a su aprendizaje, construyendo vínculos de cooperación que redunden en el crecimiento personal y colectivo.</p>	<p>Competencia específica</p> <p>3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.</p>	<p>Descriptor operativos de las competencias clave. Perfil de salida</p> <p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, CD1, CPSAA1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3</p> <p>Criterios de evaluación</p> <p>3.1. Superar los retos propuestos sobre la preservación y cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico, aportando ideas creativas, innovadoras y sostenibles y analizando las ventajas e inconvenientes de las soluciones adoptadas para evaluar el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el entorno socioeconómico canario y global al que van dirigidas.</p> <p>3.2. Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de</p>
---	---	--



construcción de ideas, que den solución ética y solidaria a las necesidades detectadas, atendiendo a razonamientos y resultados científicos, con la finalidad de promover el desarrollo sostenible con visión creativa, emprendedora y comprometida.	<p>Explicación del bloque competencial</p> <p>Con la puesta en práctica de este bloque competencial se tratará de verificar la adquisición por parte del alumnado de las habilidades propias de la iniciativa emprendedora a través de la detección de oportunidades, la generación ágil de ideas innovadoras y el análisis de su impacto en los diferentes ámbitos, sectores y contextos vitales. En este sentido, se comprobará que el alumnado es capaz de aportar soluciones, con empatía y actitud colaborativa, a los retos propuestos relacionados con las desigualdades, la preservación y el cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico, especialmente de la Comunidad Autónoma de Canarias, creando valor en los ámbitos personal, social, cultural y económico. En primer lugar, se corroborará que aplica al análisis del entorno un compendio de recursos, como pueden ser el estudio de casos, vídeos y artículos de prensa, así como estrategias de exploración, buscando y gestionando la información para detectar oportunidades y tendencias (observación, visitas inspiradoras a empresas o asociaciones y centros de emprendedores, encuestas, técnica de la «traslación» para innovar, etc.) y diversas herramientas de la metodología STEAM (gráficos, tablas, diagramas, indicadores, etc.). A continuación, se constatará su capacidad creativa para generar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, mediante la utilización de técnicas ágiles de ideación (por ejemplo, los métodos <i>brainstorming</i>, <i>Walt Disney</i> (pensamiento soñador, realista, crítico), seis sombreros para pensar, <i>brainwriting</i> o escritura mental 6-3-5, <i>Design Thinking</i>, entre otros), reconociendo la importancia de la innovación como fuente de transformación social. La contribución a la competencia específica será óptima en este sentido cuando el alumnado actúe como agente que apoya la creación de proyectos sociales emprendedores llevando a cabo una experiencia innovadora de valor en sectores productivos o en los distintos géneros culturales o artísticos en la cual, el aprendizaje-servicio y la economía social y solidaria contribuyan, por un lado, al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y a las metas incluidas en la Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030 y, por otro, a la progresiva adopción personal de un estilo de vida sostenible y responsable. De la misma manera, se verificará que infiere a sus propuestas la misión, visión y valores de las empresas y objetivos de responsabilidad social empresarial, evaluando las ventajas e inconvenientes de la ideación realizada, su sostenibilidad y el impacto que pudiera generar tanto a nivel personal como en el entorno socioeconómico canario y global, empleando métodos de validación de ideas (DAFO empresarial, conexiones morfológicas cruzadas, análisis coste-beneficio de proyectos sociales...) e interpretando y transmitiendo en diferentes formatos los resultados validados para entrenar su visión emprendedora y desarrollar las destrezas del trabajo cooperativo, colaborativo y en equipo.</p>
--	---



Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	CCL1, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA3, CE1, CE2
Criterios de evaluación	
4.1. Diseñar de forma cooperativa un proyecto de conversión de las ideas en acciones emprendedoras, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, immateriales y digitales disponibles para poner en marcha un proceso creativo que lleve a la realidad una solución innovadora, ética y sostenible para la necesidad o problema que se plantea en su entorno.	CCL3, STEM3, CD1, CD2, CPSAA3, CE1, CE2
4.2. Utilizar estrategias de captación y gestión de los medios de producción y de las fuentes financieras, aplicando conocimientos económicos y financieros fundamentales para planificar la organización, distribución, uso y optimización de los recursos necesarios para la puesta en marcha de la idea o solución propuesta.	CCL1, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CE1, CE2

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial se comprobará que el alumnado es capaz de diseñar de forma creativa y cooperativa un proyecto viable de conversión de las ideas en acciones emprendedoras, innovadoras, éticas y sostenibles, centradas en la creación de valor personal, social, cultural y económico, mediante el empleo eficiente de recursos personales, materiales e inmateriales, aplicando para ello herramientas de colaboración ágiles utilizadas en la empresa como lienzos de negocios, tableros digitales, aplicaciones de creación de organigramas online, etc., a partir de conocimientos económicos sobre las áreas funcionales, los recursos productivos y la organización y gestión de las entidades emprendedoras. Asimismo, se evaluará que utiliza estrategias de captación y gestión de los medios de producción y de las fuentes financieras disponibles para el



desarrollo y la puesta en marcha de la idea o solución creativa propuesta, constatando la adquisición de conocimientos financieros y económicos sobre la gestión del dinero, la toma de decisiones racionales internas y externas (reservas, préstamos, créditos comerciales, *leasing*, subvenciones, *crowdfundings*, plataformas P2P de «préstamos *peer to peer*»...). Para adquirir estos saberes y aprendizajes resultan de utilidad las visitas a centros de emprendedores y emprendedoras, viveros de empresas, sociedades de promoción económica, cámaras de comercio o parques científicos y tecnológicos como primera aproximación a agentes que impulsan la implantación de iniciativas empresariales en la Comunidad Autónoma de Canarias. Adicionalmente, se valorará que toma conciencia de la importancia que supone para la pervivencia del proyecto emprendedor la relación entre el endeudamiento y el equilibrio financiero, considerando la gestión del riesgo y poniendo en valor la protección que ofrecen los seguros. Además, se constatará para la adquisición de esta competencia que el alumnado utiliza destrezas que favorezcan el trabajo cooperativo, colaborativo y en equipo, que utiliza diferentes herramientas digitales que faciliten la creación, edición y gestión colaborativa del proyecto, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de las necesidades del proyecto, y que emprende búsquedas en internet y aplica estrategias de tratamiento de la información atendiendo a criterios de calidad y fiabilidad, como pudieran ser comparativas de productos financieros, portales de subvenciones, plataformas de financiación, entre otras. Por último, como los resultados que exhiba el alumnado en la materialización del proyecto y en los derechos sobre el prototipo del producto o servicio ideado son activos tangibles e intangibles susceptibles de protección jurídica, el alumnado será capaz de identificar las distintas modalidades de propiedad intelectual e industrial a las que puede acogerse, observando las recomendaciones e informaciones publicadas en las páginas web de diversas instituciones (Oficina Española de Patentes y Marcas, Instituto Nacional de Ciberseguridad en España, Oficina de Seguridad del Internauta, Agencia Española de Protección de Datos o la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, entre otras).

Competencia específica	Descriptor operativos de las competencias clave. Perfil de salida
<p>5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.</p>	CCL1, CCL2, CCL3, CPI, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CCI, CE1, CE2



Criterios de evaluación	
5.1. Validar las ideas y soluciones desarrolladas empleando mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles para participar en la toma de decisiones sobre la elección final con actitud cooperativa y respetuosa en el intercambio de información y creación de conocimiento respecto a las situaciones propuestas.	CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CCI, CE2
5.2. Presentar y exponer en el entorno las ideas y soluciones creativas adoptadas, utilizando herramientas y estrategias de difusión ágil para valorar la importancia de mantener una comunicación efectiva y respetuosa.	CCL1, CP1, CD2, CD3, CE1
Explicación del bloque competencial	
<p>Con este bloque competencial se pretende comprobar que el alumnado es capaz de aplicar estrategias de difusión para presentar y exponer en el entorno de manera atractiva, assertiva y convincente las ideas y soluciones creativas que se pretenden desarrollar en el proyecto, por medio de, en primer lugar, los aprendizajes que pueda extraer de la información, visualización multimedia o la participación directa relacionada con diferentes actividades comunicativas (ferias, encuentros con expertos, eventos de <i>cobranding</i>, foros, etc.) y, en segundo lugar, del manejo de herramientas comunicativas ágiles para construir y facilitar la comprensión del mensaje, como el resumen ejecutivo o las basadas en el uso de imágenes y diagramas, como el <i>Visual Thinking (Storyboard, infografías y presentaciones animadas,...)</i> o en el relato (como las pildoras informativas <i>Ted Talks</i>, pócast, etc.), o las presentadas en formato audiovisual (edición de vídeos cortos para exponer un discurso tipo <i>elevator pitch</i>, un <i>storytelling</i> audiovisual o para presentar en concursos escolares, por ejemplo). La adquisición de todos estos aprendizajes requieren de la transmisión de mensajes convincentes y adecuados al contexto y contribuirán a la consecución de los descriptores del Perfil de salida, debiendo comprobarse que el alumnado es capaz de expresarse con coherencia y corrección a la hora de intercambiar información, crear conocimiento, transmitir opiniones y utilizar su entorno personal digital de aprendizaje para crear contenidos digitales y compartirlos, participando en actividades y proyectos escolares o entornos digitales restringidos, verificando, asimismo, que sus acciones y estrategias de comunicación en plataformas digitales sean responsables, cívicas y reflexivas y que su huella digital genere un impacto de carácter positivo. Por último, se comprobará que el alumnado es capaz de validar y contrastar, en un proceso de retroalimentación, las ideas y soluciones desarrolladas, adoptando decisiones consensuadas en equipo sobre la elección</p>	



final de la solución, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con las demás personas y empleando herramientas como los debates con asignación de roles o el modelo *Lean Canvas*.

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
<p>6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficaz, equitativa y sostenible.</p>	CCL1, STEM2, CCI, CC4, CE1, CE2, CE3
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>6.1. Desarrollar una idea o emprendedora utilizando los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, con la finalidad de tomar decisiones sobre la búsqueda y planificación de los recursos escasos, necesarios y disponibles en el entorno que permitan su desarrollo.</p> <p>6.2. Analizar el comportamiento financiero de las personas utilizando herramientas financieras para comprender con precisión el entorno económico y financiero que les permita optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora de valor.</p> <p>6.3. Valorar los principios de interacción social desde un punto de vista macroeconómico y microeconómico analizando el entorno general y específico y situaciones de negocios reales o</p>



simuladas para aplicar conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas.	<p>Explicación del bloque competencial</p> <p>El desarrollo de este bloque competencial permitirá constatar si el alumnado es capaz de determinar la admisibilidad de las ideas o soluciones emprendedoras dentro de su entorno económico, contrastando la satisfacción de las necesidades detectadas y guiando la toma de decisiones con el empleo de conocimientos económicos y financieros que le permitan reunir y optimizar los recursos necesarios para poner en marcha el proyecto emprendedor. Para la consecución de estos aprendizajes se requiere tener en cuenta, en primer lugar, el problema económico básico que obliga a las personas a tomar decisiones, para lo que se verificará su capacidad para realizar elecciones bajo el prisma de los principios económicos de los costes, el análisis marginal y los incentivos, en función del grado de escasez percibido para cubrir las necesidades y que reflexiona sobre cómo esta toma de decisiones de las personas usuarias, como destinatarias finales del prototipo, afecta a su vez a las empresas. Además, para optimizar la toma de decisiones en los mercados, el alumnado podría también hacer uso de herramientas de estudio del sector y de investigación de las necesidades de los clientes (configuración de motores de búsqueda en internet y redes, mapa de la empatía, entrevistas con clientes, etc.) para descubrir oportunidades y necesidades no cubiertas. En segundo lugar, a través de este bloque competencial se validará la capacidad el alumnado para analizar el funcionamiento económico y financiero de los mercados, con la finalidad de que los conocimientos adquiridos le guíen en la toma de decisiones financieras personales de forma responsable y en la búsqueda y planificación de los recursos necesarios para el desarrollo de las ideas o soluciones emprendedoras, como pudieran ser el funcionamiento del sistema financiero en nuestra sociedad, la descripción del papel de los intermediarios financieros como canalizadores del ahorro hacia las necesidades de inversión de consumidores y de empresas, el papel del dinero en la economía, la determinación del tipo de interés, la reflexión sobre activos digitales como las criptomonedas, etc. Además, se comprobará que valora los principios de interacción social desde un punto de vista macroeconómico y microeconómico, indagando en el papel que desempeñan los agentes económicos dentro de la modelización del flujo circular de la renta y analizando los flujos reales y monetarios que surgen de las relaciones que emanan del funcionamiento de los mercados de bienes y servicios y de factores productivos. En tercer lugar, se verificará que el alumnado esté en disposición de aplicar de forma práctica conocimientos económicos a actividades y situaciones concretas, empleando el pensamiento científico, mediante la interpretación de indicadores, tanto del entorno general o macroeconómico (análisis PESTEL, por ejemplo) como el específico o microeconómico (como el análisis de las estrategias competitivas de Porter), que afectan al proyecto emprendedor propuesto, a partir de otros modelos reales o simulados de referencia, analizando tendencias y oportunidades de negocios en los mercados y en la sociedad, para así ir perfeccionando la solución a los retos actuales de manera eficiente, equitativa y sostenible.</p>
--	--



<p>Por último, en cuanto a la comprensión de ideas relativas a la dimensión social y ciudadana, la adquisición de los saberes relacionados con la economía colaborativa, la huella ecológica, la economía circular y el bienestar y las desigualdades que genera el comercio conferirán en el alumnado un punto de vista más extenso sobre las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, permitiendo constatar que el alumnado es capaz de considerar estos entornos de mayor cooperación global como fuente de búsqueda de nuevas oportunidades dirigidas a tomar decisiones que aporten valor y que favorezcan mejoras en la calidad de vida, mostrando respeto por las normas y el cumplimiento de los derechos y obligaciones de las personas usuarias como consumidoras, los cuales difieren entre países, fruto de las afecciones dispares de las decisiones económicas públicas y privadas.</p>	<p>Competencia específica</p> <p>7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética, y validando los resultados obtenidos tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.</p>	<p>Descriptor operativos de las competencias clave. Perfil de salida</p> <p>STEM2, STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3</p> <p>Criterios de evaluación</p> <p>7.1. Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el desarrollo personal y colectivo, evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo para alcanzar objetivos a través de la eficacia tanto en las relaciones personales e interpersonales como en la gestión de nuevos proyectos.</p>
--	---	---



7.2. Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor en el ámbito personal, académico y profesional.	STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3
7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma para desarrollar habilidades de organización y control de tiempos y autonomía en el aprendizaje proactivo.	STEM2, STEM3, CD5, CE3

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial se persigue constatar que el alumnado es capaz de valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el desarrollo personal y colectivo, comprobando que desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento y que evalúa las fortalezas y debilidades propias, en todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación y eficacia de las estrategias empleadas en la construcción del mismo, valorando la utilidad que le ha supuesto la aplicación de los conocimientos económicos y financieros adquiridos. El conocimiento extraído será fruto no solo de la interacción y *feedback* alcanzado en el equipo de trabajo, sino también del proceso de coevaluación que lleva al alumnado a involucrarse de manera más activa y autodirigida en su proceso de aprendizaje. La evaluación de esta competencia se llevará a cabo de forma continua a lo largo proceso constructivo de conversión de la idea innovadora en prototipo final, para lo que se programarán períodos cortos de trabajo en los que se evaluarán de forma crítica y ética todos los aprendizajes individuales y colectivos experimentados y se comprobará que el alumnado es capaz de explicar de forma cooperativa, autónoma y ágil, utilizando aplicaciones informáticas sencillas, el diseño y los resultados obtenidos en cada una de las fases del plan. Por tanto, se verificará, en primer lugar, que analizan el proceso de ideación seguido, describiendo la transformación de las ideas creativas en hipótesis de solución innovadoras. En segundo lugar, se comprobará que describen el proceso de construcción de prototipos, exponiendo las técnicas y herramientas ágiles empleadas para su desarrollo y las estrategias de selección de recursos, el modelo de organización planteado y demás decisiones tomadas para llevar a cabo el proyecto de forma viable y sostenible. Por último, se corroborará la capacidad del alumnado para validar el desarrollo ágil e incremental del prototipo, demostrando que ofrece soluciones óptimas y sostenibles en el sector al que va dirigido, utilizando para ello metodologías como Lean Startup y Scrum y otras herramientas y técnicas (cuadro de seguimiento de los indicadores, elaboración de informes, encuestas de satisfacción a personas usuarias, opiniones de expertos y expertas, entre otras). Esta valoración del proceso de trabajo de innovación



ágil será óptima cuando el alumnado exhiba comprender proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas para incorporarlas a su aprendizaje considerando la experiencia como una oportunidad para aprender, creyendo en sí mismo o en sí misma como persona emprendedora capaz de planear objetivos a medio plazo y de aportar valor a la sociedad a través de nuevos prototipos, productos o servicios que, acordes con la sostenibilidad, la ética y la eficiencia, despierten emociones o suplan las necesidades de las personas consumidoras finales.



Saberes básicos

I. El perfil de la persona emprendedora, destrezas para el trabajo en equipo, iniciativa y creatividad

1. Identificación del perfil de la persona emprendedora: autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Utilización del DAFO personal y otras técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.
2. Gestión de las emociones. Aplicación de estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como proceso de aprendizaje de la autoestima, autoconfianza y autonomía.
3. Diseño de un proyecto personal generador de valor: herramientas para desarrollar la visión emprendedora y la iniciativa personal.
4. La motivación, las habilidades sociales, de negociación, de liderazgo y comunicativas de las personas emprendedoras: importancia para el desarrollo personal y para el trabajo en equipo.
5. Los equipos emprendedores en las empresas y organizaciones.
 - 5.1. La constitución de equipos de trabajo eficaces: características y principios de conformación de equipos. Aplicación de técnicas de constitución de equipos.
 - 5.2. Funcionamiento interno de los equipos de trabajo eficaces.
 - 5.3. La puesta en práctica de estrategias ágiles de trabajo en equipo.
6. El entrenamiento de la iniciativa y la creatividad en la búsqueda de ideas y soluciones: *Design thinking* (o pensamiento de diseño) y aplicación de otras técnicas ágiles de ideación e innovación.

II. El entorno como fuente de ideas y oportunidades

1. Estrategias de exploración del entorno en el desarrollo del proyecto emprendedor. La visión emprendedora.
 - 1.1. La búsqueda y gestión de la información para identificar oportunidades de mercado y tendencias sociales en el entorno.
 - 1.2. Análisis de la influencia del entorno en las ideas: métodos DAFO empresarial y otros métodos de análisis de ideas.
2. Análisis del entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica.
 - 2.1. Las soluciones a los retos medioambientales y sociales de los modelos productivos y económicos alternativos: la huella ecológica y la economía circular. La economía colaborativa. Estudio de casos prácticos.
 - 2.2. Los proyectos emprendedores en torno al bienestar de las personas: la economía social y solidaria.
 - 2.3. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local en Canarias: oportunidades para la innovación social. Estudio de casos prácticos.



- 2.4. El emprendimiento cultural: Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.
3. La estrategia empresarial como fuente de transformación social. Estudio de casos prácticos.
- 3.1. Misión, visión y valores de la empresa o entidad.
 - 3.2. La influencia de la empresa en el entorno económico, social y ambiental: la responsabilidad social corporativa y su contribución a los ODS.
 - 3.3. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.
4. Análisis del entorno y de la toma de decisiones de los consumidores, desde la perspectiva económica.
- 4.1. La comprensión del problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir.
 - 4.2. Los principios de la elección individual: el coste de nuestras decisiones, el análisis marginal y los incentivos.
 - 4.3. El comportamiento de las personas en las decisiones: la racionalidad económica.
 - 4.4. La interrelación de las decisiones con el comercio: el bienestar y las desigualdades. La comparación de los modelos económicos tradicionales y alternativos.
 - 4.5. La toma de decisiones de las personas usuarias: como consumidoras y como destinatarias finales de los prototipos de los proyectos emprendedores. Aplicación de técnicas de investigación de las necesidades de las personas consumidoras. Derechos y obligaciones de las personas consumidoras.
5. Análisis del entorno económico-empresarial para el desarrollo de los proyectos emprendedores.
- 5.1. Las interacciones sociales en la economía: estudio de las funciones de los agentes económicos mediante la modelización del flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados.
 - 5.2. El mercado y las oportunidades de negocio: aplicación de técnicas de análisis del entorno general o macroentorno y del análisis del entorno específico o microentorno. Métodos de análisis de la competencia.
 - 5.3. El funcionamiento del sistema financiero en nuestra sociedad. El papel de los intermediarios financieros entre el ahorro y la inversión de consumidores y empresas. El papel del dinero en la economía y la determinación de su precio.

III. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor

1. El estudio de la organización y de la gestión en las entidades emprendedoras. La descripción de las áreas funcionales de las empresas.