



ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO

La materia de Economía y Emprendimiento aparece por primera vez en cuarto curso, desempeñando un papel de introducción del alumnado a saberes fundamentales que necesitará utilizar a lo largo de su vida y que le ayudarán a tomar decisiones adecuadas. Esta importancia implica la necesidad de que el alumnado adquiera conocimientos económicos y financieros que le permitan estar informado y realizar una adecuada gestión de los recursos individuales y colectivos para poder mejorar su calidad de vida, el progreso y el bienestar social.

En la actualidad, como consecuencia de los problemas que ha generado un desarrollo basado en un excesivo consumo de los recursos, es necesario proyectar unos valores relacionados con la solidaridad entre las personas, con la gestión de los recursos y con la conciencia de la desigualdad y la importancia de la sostenibilidad, entre otros. En este sentido, juega un papel importante la presencia del emprendedor que integra, por un lado, la educación económica y financiera y, por otro, una visión que le anima a buscar oportunidades e ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas en el entorno, y así desarrollar estrategias para llevar esas ideas a la acción. El emprendedor asume el riesgo económico de sus acciones y al mismo tiempo que genera valor para los demás, innova y mejora el bienestar personal, social y cultural.

La materia Economía y Emprendimiento, que está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018, relativas a las competencias clave para el aprendizaje permanente tiene una triple finalidad. En primer lugar, promover el espíritu emprendedor, que ha de cristalizar en una cultura de emprendimiento personal, social y empresarial más ágil e innovadora. Para ello, es necesario que el alumnado realice un análisis preciso de sí mismo y, en base a este autoconocimiento, adquiera formación y desarrolle las habilidades personales y sociales, así como las estrategias necesarias para afrontar retos, gestionar la incertidumbre y tomar decisiones adecuadas para llevar el proyecto emprendedor a la realidad, reduciendo la posibilidad del fracaso empresarial, tan elevado hoy en día, mediante el conocimiento de técnicas de gestión, organismos públicos y privados de ayuda al emprendimiento, etc.

En segundo lugar, ayuda a que el alumnado comprenda que el emprendedor debe abrirse camino en un contexto global cuyos elementos se relacionan entre sí. Esto requiere explorar el entorno, analizando, desde una perspectiva económica, los distintos ámbitos (social, cultural, artístico, científico, tecnológico y empresarial) para identificar necesidades y oportunidades que puedan surgir, encontrar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales necesarios, y aplicarlos a la puesta en funcionamiento de un proyecto personal o profesional con una visión emprendedora.

En tercer lugar, promueve que el alumnado transfiera los aprendizajes a un plano práctico desarrollando un proyecto emprendedor rentable que abarque todo el proceso, desde la ideación



hasta la elaboración del prototipo final y presentación de este en el entorno, entendiendo que el prototipo puede ser cualquier resultado, es decir, un bien, un servicio, un producto, que suponga una solución innovadora y de valor para el reto elegido.

Esta materia se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado, proporcionando saberes específicos y técnicos para examinar, de forma crítica, la sociedad en la que vive.

Nuestra sociedad necesita estimular el espíritu emprendedor a través de conocimientos económicos y financieros y un método de trabajo creativo, ágil y basado en la validación constante. Estas ideas y soluciones innovadoras deben dar respuesta a las necesidades del entorno desde una visión creativa, sostenible, informada y de servicio a los demás. Para conseguir este propósito hay que potenciar las habilidades de comunicación para explicar y transferir las soluciones a contextos reales y fomentar el trabajo colaborativo y en equipo.

En este sentido existe una vinculación directa con la etapa de primaria, en cuyos principios pedagógicos se explicita la potenciación del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias que promuevan la autonomía y la reflexión. Además, existe continuidad entre esta materia y dos competencias clave que se abordaron en la etapa de Primaria y en los tres primeros cursos de Educación Secundaria Obligatoria que continuarán desarrollándose en los dos cursos de Bachillerato. En primer lugar, la competencia emprendedora, de creatividad e iniciativa, estrechamente vinculada a esta materia, que requiere saber que existen diferentes contextos y oportunidades para materializar las ideas en acciones. Comprender la economía y los distintos planteamientos de planificación y gestión de proyectos, que incluyen tanto procesos como recursos, y mostrar una actitud emprendedora basada en el sentido de la iniciativa, la visión de futuro, la perseverancia, el deseo de motivar a los demás y la responsabilidad para adoptar planteamientos éticos y sostenibles al llevar las ideas a la acción. En segundo lugar, la competencia personal, social y de aprender a aprender supone adquirir la habilidad para hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, gestionar los conflictos, reflexionar de forma crítica, adoptar decisiones, colaborar en equipo y negociar. Para ello es necesario, además, mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes e inspirar confianza y sentir empatía, aspectos que definen el carácter emprendedor.

Economía y Emprendimiento está planteada como materia de opción en cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria y su currículo está diseñado tomando como referencia los descriptores operativos que concretan el desarrollo competencial establecido en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica. Asimismo, se ha desarrollado con la vista puesta en los objetivos fijados para la etapa de Enseñanza Secundaria Obligatoria, garantizando así dos resultados:



En primer lugar, que el alumnado cuente con una educación económica y financiera para desenvolverse y asumir riesgos de manera responsable en su vida cotidiana y que pueda gestionar y llevar a la acción de manera viable proyectos vitales, profesionales y empresariales, si así lo desea. En segundo lugar, que el alumnado busque soluciones innovadoras y valiosas para afrontar los retos propuestos, a través de estrategias de gestión del conocimiento, del autoconocimiento y de la colaboración con los demás.

El citado currículo de esta materia está organizado en torno a la adquisición de unas competencias específicas que desarrollan diversos aspectos. En primer lugar, tratan de promover el espíritu proactivo que ha de cristalizar en una cultura de emprendimiento personal, social y empresarial más ágil e innovadora. En segundo lugar, ayudan a que el alumnado comprenda que la persona emprendedora debe abrirse camino en un contexto global cuyos elementos se relacionan entre sí. Y, en tercer lugar, contribuyen a que el alumnado transfiera los aprendizajes a un plano práctico, desarrollando un proyecto que abarque todo el proceso.

Los saberes básicos se organizan en cuatro bloques. El primero se relaciona con el análisis y desarrollo del perfil emprendedor haciendo hincapié en el conocimiento de uno mismo, el desarrollo de habilidades personales y estrategias de gestión para hacer frente a contextos cambiantes e inciertos en los que emprender.

El segundo bloque se liga al análisis de los distintos entornos económico, empresarial, social, científico y tecnológico, cultural y artístico, así como al desarrollo de estrategias de exploración de los mismos que permitan al alumnado identificar necesidades y buscar oportunidades que surjan en ellos, dotándolo de las herramientas y los conocimientos necesarios para analizar su viabilidad, haciéndoles conscientes de que el entorno va a condicionar la realización de sus proyectos personales y profesionales.

El tercer bloque se vincula a la captación y gestión de recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales como elementos necesarios para que un proyecto emprendedor se lleve a la realidad. De este modo, se abordan cuestiones como costes de los recursos, fuentes de financiación y recursos financieros, formación y funcionamiento ágil de los equipos de trabajo.

El cuarto y último bloque está asociado a conocer el método de realización de un proyecto emprendedor desde la fase de ideación hasta la ejecución y validación del prototipo final. En este proceso se familiarizará al alumnado con metodologías ágiles que podrían utilizar en la realización de su propio proyecto emprendedor en el aula.

Los criterios de evaluación establecidos para esta materia van dirigidos a conocer el grado de competencia que el alumnado haya adquirido, esto es, el desempeño a nivel cognitivo, instrumental y actitudinal respecto a los saberes propuestos que serán aplicados al ámbito personal, social y educativo con una futura proyección profesional.



Se propone la concreción curricular de esta materia desde una perspectiva teórico- práctica, aplicando los saberes al desarrollo de un proyecto emprendedor en cada una de sus fases o a una simulación empresarial. El alumnado ideará, gestionará recursos, desarrollará prototipos, participará en la validación iterativa de los mismos y tomará decisiones en un ambiente flexible y abierto que le permita desplegar sus aptitudes y potenciar tanto sus destrezas como actitudes emprendedoras, trabajando individualmente o en equipo.

Por último, esta materia tiene indudables conexiones con las materias relacionadas con la economía, el emprendimiento y la empresa ofertadas en la etapa de Bachillerato, de tal manera que sirve de introducción necesaria para que el alumnado afronte con garantía las mismas. Las materias de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial (que se imparte en primero de Bachillerato General), Economía (que se imparte en primero de Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales), Empresa y Diseño de Negocio (que se imparte en segundo de Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales), y cualquier otra de carácter optativo que se pueda desarrollar desde la administración educativa o el propio centro, deben partir necesariamente de las competencias que se desarrollan en la presente materia.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes, gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto, que genere valor para los demás.

El autoconocimiento permitirá al alumnado indagar en sus aspiraciones, necesidades y deseos personales, descubrir sus aptitudes, distinguir sus inteligencias y, así, reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades para aprender a valorarlas como fuente de crecimiento personal y generadora de situaciones favorables en su día a día. También implica reconocer y gestionar emociones para adaptarse a contextos cambiantes y globalizados, y a situaciones inciertas que puedan generar un conflicto cognitivo y emocional, con el objetivo de poner en marcha y de llevar a cabo el proyecto personal como una propuesta de valor única que le garantice nuevas oportunidades en todos los ámbitos y situaciones de la vida (personales, sociales, académicas y profesionales).

Dado que el emprendimiento está unido a muchos de estos conceptos y actitudes, esta materia ofrece una oportunidad importante para afrontar cualquier proyecto con una actitud resolutive, ágil, innovadora y creativa que permita la adaptación a distintos entornos y así comprender la importancia de desarrollar el hábito de actuar con creatividad, tanto individual como colectivamente, mediante el entrenamiento de la capacidad creadora, aplicándola en diferentes escenarios para lograr avances personales, sociales, culturales, artísticos y económicos de valor.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado conocerá sus cualidades actuales y los rasgos potenciales que le permitan desarrollar un proyecto que supere las limitaciones del entorno y dé respuesta a sus necesidades u oportunidades. Ese conocimiento le permitirá potenciar sus puntos fuertes y trabajar sus debilidades, no solo de cara al emprendimiento, sino también respecto a su desarrollo personal y social en distintos ámbitos, como la propia clase.

2. Constituir grupos de trabajo y participar colaborativamente en ellos, empleando habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil adecuadas a diversas dinámicas y contextos para desarrollar las ideas y soluciones emprendedoras.

Reconocer y valorar rasgos característicos y cualidades personales propias y de los demás resulta indispensable para afrontar con éxito un proyecto, y más cuando se parte de una realidad tan diversa y compleja como la que se manifiesta en un grupo o clase de este nivel de la etapa educativa. Por todo ello, se puede concluir que con esta competencia se fomenta que el alumnado coopere de forma activa y constructiva en su aprendizaje, y perfeccione su forma de trabajar en equipo

Una correcta identificación de las potencialidades de las personas permite la constitución de un equipo de trabajo equilibrado, eficaz, cooperativo, motivado y responsable, que compense las debilidades de unos y potencie las fortalezas de otros, anticipándose así a las necesidades del proyecto que se pretende abordar. Se requiere la puesta en marcha de diferentes estrategias para constituir los equipos de trabajo, definiendo objetivos, normas, funciones y responsabilidades de manera equitativa, favoreciendo la diversidad entre sus integrantes. Así se consiguen equipos multidimensionales, inclusivos, capaces de generar a través del diálogo una inteligencia colectiva que les permita funcionar con autonomía y contribuir a la innovación ágil.

El trabajo cooperativo, fundamental para el desarrollo de cualquier acción emprendedora, requiere el desarrollo de habilidades personales, (la autonomía, la confianza en uno mismo o la perseverancia); habilidades sociales (la empatía, la asertividad, la negociación, el liderazgo y el respeto), y habilidades comunicativas. En su conjunto, estas habilidades facilitan una visión compartida entre los miembros del equipo, la creación de un buen clima de trabajo y la construcción de vínculos de cooperación que redunden en el crecimiento personal y colectivo e intensifiquen valores de respeto, tolerancia y equidad.

Por todo ello, al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de formar grupos de trabajo que le permitan avanzar en sus aprendizajes de forma efectiva y democrática, y en convivencia con otros procesos individuales más tradicionales. Además, será capaz de solventar las dificultades que provengan del trabajo cooperativo diario, debiendo anteponer las necesidades del grupo a las resistencias y prejuicios individuales.

3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades detectadas, analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar en el entorno y en la sociedad, y utilizando estrategias ágiles de ideación para lograr la superación de los retos planteados, cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico.

Una vez detectadas las necesidades mediante los procesos de búsqueda de información, el siguiente paso lógico sería encontrar ideas que den respuesta a esos interrogantes. Para ello se necesitan personas que sean capaces de pensar de otra manera, creando y madurando, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones creativas y originales que den respuestas sostenibles a las demandas de la sociedad, atendiendo no solo a las necesidades actuales, sino a las futuras. Para lograr esto, desde esta materia se trabajará en la generación y validación de ideas a través del uso de metodologías ágiles, tanto individuales como de equipo, y de otras técnicas de fomento de la creatividad que permitan adquirir el hábito de buscar soluciones originales e innovadoras en el ámbito personal, humanístico, cultural, artístico, social, científico y tecnológico.

Este proceso de búsqueda de respuestas a los desafíos actuales está inevitablemente ligado a los valores sociales y personales identificados en la presente materia. De ahí la importancia de reflexionar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y de adquirir un sistema de valores y actuar desde principios éticos. Esto implica conocer y tomar conciencia de las distintas realidades humanas, valorar la riqueza y las oportunidades de nuestro mundo y de nuestra sociedad desde una actitud proactiva y comprometida con su cuidado y protección, con una mirada constructiva, asumiendo que cada persona tiene una responsabilidad y un impacto sobre el entorno y sobre las personas.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de articular soluciones innovadoras, creativas y sostenibles a distintos retos que se le planteen, comenzando por el estudio de casos ad hoc, a los que deberá dar solución, y terminando por el entorno cercano, donde deberá dar respuesta a interrogantes y retos que haya identificado previamente.

4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos, y aplicando estrategias de captación de los mismos para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.

Dentro del proceso emprendedor, es obligado contemplar una fase dirigida a conseguir y gestionar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles, reuniendo y seleccionando aquellos que de manera ética, eficiente y sostenible puedan hacer realidad una idea o solución emprendedora. Además, es necesario que se realicen desde

planteamientos éticos y sostenibles, ofreciendo de este modo un modelo de buenas prácticas que impacte positivamente en el entorno hacia el que va dirigida la idea. Por eso desde esta materia se profundiza en la identificación de los recursos necesarios para sacar adelante un proyecto, tanto humanos como materiales, haciendo especial mención de los recursos financieros que permitan el equilibrio necesario entre la viabilidad económica y la social o ética. De igual modo, esta ética alcanza también la protección de las ideas y soluciones, lo que requiere de un conocimiento específico para garantizar el respeto a las creaciones de los demás y los derechos sobre las ideas y soluciones propias.

Desde esta materia, se ofrecerán distintos conocimientos económicos, financieros, legales y técnicos que les permita buscar con garantías estos recursos, y posteriormente utilizar herramientas ágiles y fiables que les permita difundir su proyecto y acercarlo a la comunidad donde quiera implantarse

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de identificar y valorar la importancia de las distintas herramientas de gestión de las que dispone la empresa, y ponerlas en marcha, aplicándolas a casos sencillos ya creados y a las ideas para mejorar el entorno que ya hayan surgido durante el curso. Estas herramientas de gestión pasan por el conocimiento de las principales funciones relacionadas con los recursos humanos, comerciales, de producción e innovación, y se hace hincapié en los recursos financieros, en referencia a sus fuentes y costes.

5. Comunicarse de manera efectiva y respetuosa, utilizando diversas estrategias comunicativas, transmitiendo un mensaje convincente que se adecue al contexto y a los objetivos concretos de cada situación comunicativa para presentar, exponer y validar la idea o solución creativa.

El mundo global y complejo en el que vivimos exige formación para mejorar la competencia comunicativa de las personas. El trabajo en grupo y la necesidad de comunicación con el entorno (clientes, proveedores, inversores, entidades financieras, etc.) hacen imprescindible entender que las estrategias de comunicación son elementos que cobran especial importancia para que una persona emprendedora interactúe con otras de manera efectiva y positiva, con el objeto de obtener las mejores opciones posibles del entorno. Compartir los conocimientos y las experiencias con los demás permite idear soluciones contrastadas e innovadoras, motivar, convencer, tomar decisiones y generar oportunidades, reduciendo la incertidumbre que genera todo proceso de toma de decisiones y reduciendo el riesgo de la misma. En este sentido, la utilización de estrategias de comunicación ágil facilita la tarea de explicar una idea original transmitiendo, con claridad y rapidez, sus puntos fuertes y débiles. Asimismo, permite que los equipos compartan las ideas creativas generadas, se validen o descarten con rapidez y se tomen decisiones sobre las soluciones que finalmente se elijan para afrontar los retos propuestos.

Es por tanto necesario que las personas adquieran las herramientas para exponer y presentar, presencialmente o telemáticamente, en el entorno, de manera clara y atractiva, la idea o solución que se va a desarrollar en el proyecto emprendedor, con objeto de reunir los recursos necesarios para llevarla a cabo o para difundirla, utilizando los instrumentos necesarios para cada tipo de comunicación y las actitudes necesarias para alcanzar los objetivos previstos.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de comunicar sus ideas y proyectos, utilizando los medios disponibles en su entorno con el fin de conseguir la correcta transmisión de la información y las formas más adecuadas para ello.

6. Aplicar de manera eficaz, creativa, crítica, equitativa y sostenible aspectos básicos de la economía y las finanzas, ante los retos relacionados con la escasez de recursos y la necesidad de elegir.

El conocimiento del entorno económico es esencial para el alumnado, pero más importante es utilizar los instrumentos que miden la situación de desarrollo, de sostenibilidad y de equidad de la sociedad en la que viven, así como la visión crítica como alumno de 4º de la ESO para analizar las diferencias entre esta y los individuos, así como las soluciones a estas. En estos contextos es donde surgen las necesidades y oportunidades a las que hay que atender ofreciendo soluciones realistas, eficaces y sostenibles que den respuesta a los nuevos retos que se plantean.

Para el desarrollo de esta competencia hay cuatro elementos que deben ser abordados. El primero alude al problema económico que condiciona la toma de decisiones de las personas en función del grado de escasez percibido en la cobertura de las necesidades individuales y colectivas. De ello se deriva la importancia de saber interpretar y analizar indicadores y aprender a encontrar tendencias en los mercados y en la propia sociedad desde un punto de vista económico. El segundo se refiere a la necesidad de adquirir una educación financiera que aporte los conocimientos necesarios para guiar las decisiones personales de manera responsable y que ayude en la obtención de recursos para emprender con el menor coste posible. El tercero es el relativo al análisis del entorno económico y social desde un punto de vista tanto macroeconómico como microeconómico, determinado las oportunidades que ofrece el entorno. Esta comprensión es el punto de partida para detectar necesidades no cubiertas y generar ideas innovadoras que den solución a los retos actuales, de manera eficaz, equitativa y sostenible. Y, por último, la puesta en marcha de un proyecto emprendedor implica situarlo dentro de su contexto económico que, en gran parte, va a determinar su viabilidad, para prever si el entorno y el sector objeto de la iniciativa emprendedora concreta es favorable, asumiendo el riesgo que esta operación genera.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de entender el entorno donde desarrolla su vida y las oportunidades que pueda llegar a ofrecerle, así como identificar los principales saberes e instrumentos económicos y financieros que le ayuden a tomar decisiones acertadas ante el problema de la escasez de recursos, aplicándolas a situaciones o proyectos concretos.

7. Diseñar y llevar a cabo de manera cooperativa, autónoma y ágil, prototipos innovadores, aplicando con eficacia estrategias de gestión, toma de decisiones y ejecución para resolver los retos propuestos en los distintos ámbitos a los que dichos prototipos van dirigidos.

Los métodos económicos y empresariales son el sistema de trabajo en equipo utilizado para dar una respuesta precisa y efectiva a cuestiones y problemas relacionados con los proyectos de naturaleza emprendedora. Estos constituyen el motor de nuestro avance social y económico, lo que los convierte en un aprendizaje imprescindible para la ciudadanía del mañana. Los procesos que componen el trabajo emprendedor cobran sentido cuando son integrados dentro de un proyecto relacionado con la realidad del alumnado o su entorno.

El desarrollo de un proyecto emprendedor requiere de iniciativa, actitud crítica, visión de conjunto, capacidad de planificación, movilización de recursos económicos, materiales y personales, especialmente del trabajo en grupo.

En un contexto de cambio permanente es necesario reducir la incertidumbre para poder aportar ideas y soluciones de valor que permitan afrontar los retos propuestos. Se desarrolla la capacidad de pensar de forma crítica los resultados de cada decisión y la necesidad de tomar decisiones ante situaciones de riesgo. Se confeccionan prototipos para mostrar al usuario una posible solución y contrastarla. El prototipo permite que los equipos emprendedores y el usuario construyan de forma conjunta la solución y la actualicen, en un contexto de incertidumbre.

Tras la elección del prototipo que recoge la solución innovadora, se gestiona y ejecuta el proyecto emprendedor, fomentando el desarrollo de la confianza del alumnado en sus capacidades personales, para lo que es necesario conocer y saber elegir las estrategias de gestión de los recursos, el modelo organizativo o de negocio, el plan de ejecución, así como las técnicas y herramientas de prototipado. Es necesario aprender a tomar decisiones adecuadas para llevar a cabo el proyecto de forma viable y sostenible, lo que permitirá desarrollar la autoestima y confianza del alumnado.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de trabajar en equipo obteniendo un mejor resultado, siendo capaz de asumir el riesgo de la toma de decisiones, así como valorar el resultado de las mismas de forma crítica.

8. Interpretar y transmitir información y datos económicos sencillos y argumentar sobre ellos, utilizando diferentes métodos para analizar conceptos y procesos de la realidad económica y empresarial.

El desarrollo económico, el progreso y el bienestar de las sociedades necesitan de la cooperación entre individuos, organizaciones e incluso países, y del intercambio de información. Cualquier proceso de investigación económica que busque este fin debe partir de la recopilación y análisis crítico de las publicaciones en el área de estudio, construyéndose los nuevos conocimientos sobre los cimientos de los ya existentes.

Asimismo, el avance vertiginoso de la ciencia y la tecnología es el motor de importantes cambios sociales y económicos, que se dan cada vez con más frecuencia y con impactos más palpables. Por ello, la participación activa del alumnado en la sociedad exige cada vez más la comprensión básica del funcionamiento de los principios y sistemas económicos para interpretar y evaluar críticamente la información que inunda los medios de comunicación, con el fin de extraer conclusiones propias, tomar decisiones coherentes y establecer interacciones comunicativas constructivas, utilizando la argumentación fundamentada y respetuosa con flexibilidad para cambiar las propias concepciones, a la vista de los datos y posturas aportados por otros interlocutores.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de interpretar datos económicos sencillos (como inflación, paro, indicadores relacionados con la demanda, renta, etc.) y, en general, todos aquellos relacionados con la actualidad económica y empresarial que suelen aparecer regularmente en los medios de comunicación. Estos datos son esenciales no solo para conocer la situación actual, sino para descubrir oportunidades con las que mejorar el entorno.

CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las competencias específicas, los tres tipos de conexiones que se detallan en este apartado. En primer lugar, las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia, en segundo lugar, con las competencias específicas de otras materias y, en tercer lugar, las establecidas entre la materia y las competencias clave.

Respecto a las competencias específicas de la presente materia, hay que señalar que no se configuran como compartimentos estancos, centrados en actuaciones, saberes o situaciones independientes unas de otras, sino que forman un bloque cohesionado que ayudará al alumnado a utilizar los aprendizajes que de ellos se derivan, para actuar en un mundo cambiante de manera efectiva.



Por todo ello, sería imposible que el alumnado pudiera conocer las fortalezas y debilidades propias y ajenas para adaptarse a cualquier tipo de entorno y crear un proyecto emprendedor, personal, único y enriquecedor para la sociedad (competencia específica 1), si antes no se asume la importancia de colaborar y trabajar en equipo de forma constructiva y eficiente (competencia específica 2), donde tendrán que convivir distintos rasgos y cualidades personales que deben armonizarse. Esta convivencia no sería posible sin la utilización de estrategias de comunicación ágiles y respetuosas que favorezca la interacción entre los miembros (competencia específica 5).

Por tanto, las citadas competencias están íntimamente relacionadas con la capacidad del alumnado para reflexionar sobre sí mismo, para conocerse mejor y, a la vez, colaborar con otros de forma constructiva, interactuando de forma oral, escrita o signada. Además, muchos de los saberes básicos del primer bloque se articulan en base a dichas competencias, las cuales se despliegan en situaciones de aprendizaje diversas, desde el trabajo individual hasta el colaborativo.

También son evidentes los nexos existentes entre las anteriores y la tercera competencia, conduciendo esa capacidad común de colaboración constructiva con los miembros del grupo a un entorno social más amplio (tanto local como más global), y que son necesarios para preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico (competencia específica 3), para lo cual el alumnado necesita acceder a fuentes fiables de información que faciliten esa acción emprendedora, y especialmente a datos e información económica y empresarial de uso común, pues estos son pieza clave en la detección de necesidades y oportunidades, facilitando así el desarrollo de ideas y acciones con más garantías de éxito, dentro de un mundo tan cambiante e incierto como es el del emprendimiento (competencia específica 8). Estas dos últimas competencias son clave en la capacidad emprendedora que debe desarrollar el alumnado y que le permitirá conseguir ideas y aprovechar las oportunidades que le brinde el entorno, tal y como se desarrolla en el segundo bloque de saberes básicos.

Todos los pasos anteriores son absolutamente imprescindibles para poder dar respuesta a las necesidades detectadas en la sociedad, aportando soluciones innovadoras, éticas y solidarias, y conociendo de antemano el impacto que las mismas puedan generar en dicho entorno (competencia específica 3).

Como se deduce de la competencia 8, es necesario que el alumnado acceda a información fiable, especialmente de ámbito económico y empresarial. Este punto es clave para que pueda comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, como por ejemplo el conflicto que supone la escasez de recursos (competencia específica 6), y cómo se pueden desarrollar ideas y acciones emprendedoras para poder dar respuesta a esas necesidades.



Dicha solución emprendedora solo puede alcanzar el éxito con el conocimiento y uso adecuado de herramientas de gestión básicas de los recursos humanos y materiales necesarios, cobrando especial importancia dentro de estos últimos los financieros (competencia específica 4), y seguir una serie de pasos o fases que lleve a la creación de un prototipo innovador como objetivo del proyecto de emprendimiento (competencia específica 7). Todas estas últimas competencias citadas tienen un nexo en común: que el alumno y la alumna desarrollen capacidades relacionadas con la gestión y racionalización de recursos escasos para tomar decisiones y cumplir objetivos, enfrentándose a la incertidumbre natural de tal medio, capacidades trabajadas en el último bloque de saberes básicos.

Respecto al segundo grupo de conexiones, la presente materia no solo se sustenta en unas competencias específicas cohesionadas, sino que también dan sentido integrador al curso de cuarto de ESO, pues existen indudables interrelaciones con las distintas materias que se imparten en el mismo.

Varias competencias específicas se centran en la búsqueda de información y en el uso de estrategias de comunicación para mejorar el rendimiento del trabajo en equipo, conectándose directamente con otras propias de la materia de Lengua Castellana y Literatura, con la que también comparte el interés por preservar el entorno cultural y artístico. Más en concreto, muchos de los datos, información o casos que se observan en la materia pueden proceder de otras realidades sociales que, aunque ajenas, están cada vez más unidas en un mundo totalmente globalizado, y donde la materia de Lengua Extranjera, especialmente el inglés, juega un papel fundamental como armonizador e integrador de esas realidades, por ejemplo, mediante términos o expresiones en el citado idioma, que están totalmente integrados en nuestra cultura.

Con relación a la utilización de métodos de búsqueda ágiles y fiables de información, que tan presentes están en la materia de Economía y Emprendimiento, juegan un papel fundamental las competencias propias de la materia de Digitalización, la cual da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en la que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimientos.

Para el desarrollo de ciertos saberes básicos, como los de la escasez de recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor, la obtención de costes, beneficios y sus cálculos, o la utilización de métodos y herramientas de gestión empresarial, es necesario que el alumnado desarrolle unas destrezas y competencias propias de la materia de Matemáticas, y que va desde el razonamiento puramente matemático, hasta la resolución de problemas y su posterior interpretación.

El impacto que determinadas innovaciones tecnológicas han tenido sobre la sociedad, es un importante punto de partida que puede utilizar la materia de Economía y Emprendimiento



para desarrollar sus propias competencias, especialmente las que se refieren a la construcción de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades detectadas, y al diseño de prototipos innovadores que den solución a los retos propuestos en distintos ámbitos, tal y como se observa desde la materia de Tecnología.

Y, por último, se puede citar la conexión con la materia de Formación y Orientación Profesional, pues ambas contribuyen a que los alumnos y alumnas desarrollen su personalidad, su autonomía y el conocimiento de sí mismos y del entorno en el que van a vivir.

En relación al tercer grupo de conexiones y como no puede ser de otra forma, las competencias específicas de la presente materia ayudan a que el alumnado adquiera las competencias clave que conforman su Perfil de salida.

La competencia en comunicación lingüística se afianza mediante la colaboración con otras personas en grupos de trabajo, permitiendo que el alumnado se exprese de forma oral o escrita con coherencia y corrección, y desarrolle interacciones comunicativas cooperativas y respetuosas, al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de conflictos y la igualdad de derechos. El acceso a información utilizando métodos de búsqueda fiables también permite que el alumnado interprete y valore con actitud crítica diversos textos y pueda contrastarla, evitando los riesgos de manipulación y desinformación.

En relación con las distintas realidades sociales citadas en el anterior párrafo, desde esta materia se reitera la importancia de respetar las mismas, y las formas en que se expresan tanto artística como culturalmente, de tal manera que una competencia fundamental de la materia pasa por preservar el entorno cultural y artístico mediante acciones creativas y emprendedoras que contemplen dicha diversidad, insistiendo, por todo ello, en la consecución de la competencia en conciencia y expresión cultural.

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería también están presentes. En las competencias propias de la materia, se incide especialmente en el desarrollo de proyectos a través de prototipos con los que dar solución a una necesidad o problema de forma creativa y cooperativa, así como el emprendimiento de acciones o ideas para preservar el medioambiente. Además, para el desarrollo de algunos saberes básicos, se necesitan métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento matemático.

Economía y Emprendimiento también contribuye a que el alumno y la alumna sean competentes en materia digital, incidiendo en un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales en todos los ámbitos del aprendizaje y la vida en general, especialmente en la realización de búsquedas en Internet con criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, e incluso utilizar esos conocimientos para crear contenidos digitales.



Otras de las competencias de la materia pasan por que el alumnado reflexione sobre sí mismo y su entorno, y le permita aprender y crecer constantemente, de manera que pueda adaptarse a cualquier tipo de cambio, contribuyendo, por todo ello, a la consecución de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

Ese conocimiento y crecimiento personal permitirá al alumnado actuar como ciudadanos responsables y participar en la vida social y cultural de su comunidad, permitiendo así el desarrollo de su competencia ciudadana.

No obstante, la competencia que se trabaja con más intensidad es la emprendedora, que actúa como motor de la propia materia. Todos y cada una de las competencias específicas giran en torno a ella, dando así salida y solución a una de las necesidades clave para que el alumnado consiga un Perfil de salida adecuado a las necesidades y demandas sociales de la actualidad.

SABERES BÁSICOS

El espíritu emprendedor dentro de la educación ha sido ampliamente abordado desde diversos enfoques, si bien habitualmente se ha ligado a materias relacionadas con el ámbito de la economía, cada vez se establece una mayor relación con otras materias.

La juventud actual debe afrontar unos retos relacionados con la asunción de riesgos, la comunicación o negociación, para así contribuir a formar ciudadanos dotados de capacidad para el emprendimiento. Esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados a preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional, y todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de innovar en ámbitos como el cultural, social o artístico.

Para el desarrollo de las competencias específicas de la materia es necesario que el alumnado adquiera unos saberes básicos. La selección de estos saberes va encaminada a garantizar y promocionar el espíritu emprendedor, siendo necesario para ello que el alumnado tenga una visión precisa de sí mismo y del entorno, que le permita desarrollar habilidades personales y sociales con las que tomar decisiones y afrontar retos propios de cualquier proyecto emprendedor. Estos saberes también inciden en la necesidad de que el emprendedor debe idear y desarrollar su proyecto dentro de un entorno social globalizado e interrelacionado. Todo el proceso, desde la ideación hasta la elaboración y presentación del prototipo final, debe ser evaluado desde un punto de vista de la viabilidad, la ética y la sostenibilidad.

Para que esto sea posible, se han organizado dichos saberes en cuatro bloques, secuenciados de forma lógica para garantizar que se alcancen dichas competencias:

El primero se centra en el análisis y desarrollo del perfil emprendedor, así como en las cualidades o habilidades personales y sociales necesarias para desarrollar un proyecto dentro de un entorno cambiante e incierto.

El segundo bloque se centra en el análisis de los citados entornos, para la detección de necesidades y oportunidades que den lugar a un proyecto concreto.

El tercero hace referencia a la identificación de todos aquellos factores y recursos que son necesarios para que el proyecto emprendedor se lleve a cabo, tanto humanos como materiales.

Y el último bloque se centra en cada una de las fases necesarias para la realización del proyecto emprendedor, desde que se produce la idea inicial hasta la creación y validación del prototipo final.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A.

Bloque A. El perfil del emprendedor, iniciativa y creatividad.

	4.º ESO
A.1. El emprendedor y sus cualidades.	A.1.1. El perfil emprendedor. Autoconfianza, autonomía, autoconocimiento, confianza en sí mismo, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia
	A.1.2. Creatividad, ideas y soluciones. La creatividad como pilar de la innovación. Estrategias de ideación: la innovación ágil.
	A.1.3. Comunicación, asertividad, motivación y liderazgo.
A.2. La toma de decisiones y el aprendizaje.	A.2.1. Gestión de las emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. Las decisiones en ambiente de certeza, riesgo e incertidumbre.
	A.2.2. El error y la validación como oportunidades para aprender.

**Bloque B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.**

	4.º ESO
B.1. Aspectos económicos y empresariales del entorno.	B.1.1. La perspectiva económica del entorno. Qué es la economía. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. Necesidades. Bienes y servicios. La elección en economía: el coste de oportunidad y la frontera de posibilidades de producción, los costes irreversibles, el análisis marginal, los incentivos y el comportamiento de las personas en las decisiones.
	B.1.2 Principios de interacción social desde una visión económica: comercio, bienestar y desigualdades; el mercado; eficiencia y equidad.
	B.1.3. El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados y tipos de mercado más usuales. El entorno global como fuente de oportunidades. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno y análisis del entorno específico o microentorno. El funcionamiento del sistema financiero y los intermediarios que intervienen en él.
B.2. Aspectos sociales del entorno. Ámbito cultural y artístico.	B.2.1. El entorno social, económico y la sostenibilidad. La industria 4.0. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. La empresa y su responsabilidad social: el reto de la responsabilidad social corporativa (RSC). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Libre comercio y comercio justo. Ética del consumo.
	B.2.2. El entorno cultural y artístico. Sectores productivos y géneros: artes performativas, producción audiovisual, promoción del patrimonio cultural e industria editorial y literaria. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.
B.3. El entorno, la información y las decisiones empresariales.	B.3.1. Estrategias de exploración del entorno. Fuentes diversas de información y estrategias de búsqueda y selección, almacenamiento y recuperación de información fiable.
	B.3.2. Métodos de análisis de la competencia
	B.3.3. La visión emprendedora.

Bloque C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.

	4.º ESO
C.1. Gestión de la empresa. Funciones.	C.1.1.1. La razón de ser de la empresa u organización: misión, visión y valores como punto de partida para la búsqueda de recursos.
	C.1.1.2. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Producción, gestión comercial, finanzas, recursos humanos, I+D+I. Fuentes de financiación. Las finanzas éticas. El mecenazgo y el crowdfunding.
	C.1.1.3. Las finanzas del emprendedor: control y gestión del dinero. Control de ingresos y gastos: fuentes de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. Las finanzas éticas. El mecenazgo y el crowdfunding. La gestión del riesgo financiero y los seguros.
	C.1.1.3. La obtención del beneficio, los costes y su cálculo.
	C.1.1.4. Métodos y herramientas de gestión de la empresa (productividad y umbral de rentabilidad).
C.2. El elemento personal en la empresa.	C.2.1. Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo.
	C.2.2. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo: comunicación, negociación, gestión y resolución de conflictos y toma de decisiones.

Bloque D. La realización del proyecto emprendedor.

	4.º ESO
D.1. La acción emprendedora.	D.1.1.1. El reto o desafío como objetivo.
	D.1.1.2. Fomento del emprendimiento por el sector público: agente de desarrollos locales y Punto de Acompañamiento Empresarial.
	D.1.1.3. Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. Metodologías ágiles: design thinking.
	D.1.1.4. Desarrollo ágil de producto: agilismo.

D.2. El prototipo y su repercusión.	D.2.1. Técnicas y herramientas de prototipado rápido.
	D.2.2. Presentación e introducción prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.
	D.2.3. Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.
	D.2.4. El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.
	D.2.5. Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.

SITUACIONES DE APRENDIZAJES

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos en esta materia para su contextualización.

En su planificación y desarrollo en la materia de Economía y Emprendimiento, las situaciones de aprendizajes deben favorecer la presencia y progreso de todo el alumnado a través de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando la inclusión. Estos principios relacionados con las diferentes formas de implicación, de representación de la información, y acción y expresión del aprendizaje tienen como objetivo alcanzar el Perfil de salida del alumnado de cuarto ESO.

Las situaciones de aprendizaje pretenden movilizar competencias clave y específicas a partir de los retos del siglo XXI conectando con los intereses, experiencias, conocimientos previos y necesidades del alumnado para conseguir aprendizajes significativos. El aprendizaje por proyectos promueve que el alumnado se convierta en protagonista de su aprendizaje. Al partir del diseño, elaboración y desarrollo de proyectos de emprendimiento reales y al atravesar por las diferentes fases de ideación, planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor se irán aplicando los saberes básicos de la materia o materias correspondientes, ya que estos proyectos podrían ser planteados de manera interdisciplinar, lo que enriquece el desarrollo competencial del alumnado.

También se pueden enfocar situaciones de aprendizaje desde una visión de proyecto global de centro, de modo que el alumnado contribuya al diseño y desarrollo de proyectos dirigidos a la búsqueda de soluciones más amplias que den respuesta a necesidades concretas del centro escolar o del entorno local. Vinculadas a experiencias de aprendizaje complementarias, las visitas a entidades, organizaciones y empresas de distintos sectores en contextos externos al centro educativo favorecen la consideración del entorno como fuente de ideas y oportunidades. Asimismo, se puede proponer la participación de profesionales y emprendedores locales,



hombre o mujeres, en foros, debates, entrevistas o charlas, conectando el aprendizaje con una visión más cercana y realista del entorno económico y de emprendimiento. En este sentido, es necesario poner en valor la perspectiva de género dado el papel que tienen las mujeres en la actualidad como emprendedoras y su impacto en su desarrollo económico y social.

Por una parte, también se favorecerá la participación activa del alumnado en la vida del centro y en su entorno local. La realización de asambleas o comisiones permiten la creación de contextos de reflexión conjunta sobre cuestiones relacionadas con la realización y recursos necesarios para llevar a cabo un proyecto emprendedor.

Por otra parte, se planteará la realización de actividades de ideación y creación emprendedora en espacios, físicos o virtuales del centro y, en particular, relacionadas con potenciar el emprendimiento cultural en ellos, basadas, además, en experiencias reales o simuladas de la vida cotidiana que contribuyan (uso de simuladores empresariales) a concienciar al alumnado sobre el valor que el aprendizaje tiene en cuestiones de interés para su vida y para construir una ciudadanía responsable.

También, en base a un aprendizaje-servicio, deben desarrollarse experiencias de aprendizaje colaborativo y cooperativo en las que el alumnado, una vez estudiadas las necesidades de un contexto comunitario y en coordinación con los usuarios que se determinen, se reflexione sobre el modo de búsqueda de soluciones para afrontar esas necesidades y decidir de qué manera pueden aportar su contribución y compromiso de transformación en el cambio efectivo.

Una situación de aprendizaje debe estar basada en experiencias reales o simuladas de la vida cotidiana del alumnado que contribuyan (uso de simuladores empresariales) a concienciar al alumnado del valor que el aprendizaje tiene sobre cuestiones de interés para su vida y para construir una ciudadanía responsable.

En estas situaciones de aprendizaje será necesario el uso de herramientas y tecnologías informáticas, así como de otras tecnologías y materiales educativos, que permitan la personalización de las actividades, el autoaprendizaje, la autoevaluación, el trabajo individual y en equipo, compensando las desigualdades en relación a las distintas capacidades del alumnado.

La retroalimentación del docente y de las compañeras y compañeros debe estar presente a lo largo de todo el proceso desde su inicio, debiendo permitir al alumnado ser capaz de autorregular su aprendizaje, sus emociones y motivación. Es conveniente que se expliciten tanto lo que se espera de las alumnas y los alumnos como las formas concretas y diferenciadas a través de las que pueden llegar a ello. En este sentido, el aspecto emocional del alumnado debe ser tenido en cuenta porque favorece el autoconocimiento, el crecimiento personal y el desarrollo de la autoestima, la autoconfianza, etc., y porque está vinculado de manera directa al perfil de una persona emprendedora.



Los procedimientos de heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación deberán estar incardinados en toda la situación de aprendizaje a través de distintos procedimientos e instrumentos.

La función del docente en el diseño, desarrollo y evaluación de las situaciones de aprendizaje viene marcada por varios aspectos: generar oportunidades de aprendizaje a partir de las vivencias personales, ofrecer retroalimentación personalizada en función de la situación de cada aprendiz, guiar el proceso personal ayudando a que el alumnado aborde los principales hitos de su formación y presentar modelos positivos de afrontamiento de las dificultades personales y profesionales.

Por último, la evaluación del alumnado analizando la autorregulación del propio aprendizaje, la autonomía en la gestión de la información, la selección de recursos y herramientas para el aprendizaje, revisión de lo aprendido y cómo aplicarlo, reflexión metacognitiva, el aprender a pensar, creatividad, el espíritu crítico, la aceptación y regulación de la incertidumbre, el control de impulsos, la perseverancia en las tareas, la toma de decisiones, etc., debe complementarse con la evaluación del propio diseño de las situaciones de aprendizaje y de la práctica docente, en un contexto de trabajo colaborativo con el resto del equipo docente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Cuarto de ESO

Competencia específica 1.

Criterio. 1.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor con una proyección emprendedora, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.

Criterio. 1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y la iniciativa y creatividad propia y de los demás.

Criterio. 1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.

Competencia específica 2.

Criterio. 2.1. Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, con actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios en la consecución del reto propuesto.



Criterio. 2.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil, tanto de manera presencial como a distancia, en distintos contextos de trabajo en equipo.

Criterio. 2.3. Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.

Competencia específica 3.

Criterio. 3.1. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de actuaciones locales y globales promoviendo, con visión creativa, emprendedora y comprometida, el desarrollo sostenible.

Criterio. 3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar en el ámbito personal y en el contexto al que van dirigidas.

Criterio. 3.3. Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.

Competencia específica 4.

Criterio. 4.1. Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad la solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.

Criterio. 4.2. Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.

Criterio. 4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.

Competencia específica 5.

Criterio. 5.1. Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adecuadas a cada situación.



Criterio. 5.2. Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo del proceso.

Competencia específica 6.

Criterio. 6.1. Superar los retos propuestos que satisfagan las necesidades y aprovechen las oportunidades identificadas, a partir de ideas y soluciones originales, viables y sostenibles, evaluando el impacto que pudieran generar en el ámbito personal y en el entorno.

Criterio. 6.2. Conocer de manera precisa y aplicar, siguiendo los criterios y pautas establecidos, metodologías ágiles en el proceso, individual y colectivo, de construcción de ideas creativas, originales, viables y sostenibles que afronten los retos planteados y den respuesta a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.

Criterio. 6.3. Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo.

Criterio. 6.4. Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.

Criterio. 6.5. Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios.

Criterio. 6.6. Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.

Competencia específica 7.

Criterio. 7.1. Valorar la contribución del prototipo final tanto al aprendizaje como al 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.

Criterio. 7.2. Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.

Criterio. 7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.

**Competencia específica 8.**

Criterio. 8.1. Facilitar la comprensión y análisis de opiniones propias fundamentadas y de información relacionada con los saberes de la materia de Economía y Emprendimiento, transmitiendo de forma clara y rigurosa, utilizando la terminología y el formato adecuados, modelos gráficos, tablas, vídeos, informes, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos, contenidos digitales...

Criterio. 8.2. Analizar conceptos y procesos relacionados con los saberes de economía interpretando información en diferentes formatos (modelos, gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos, páginas web...), manteniendo una actitud crítica, obteniendo conclusiones y formando opiniones propias fundamentadas.

Criterio. 8.3. Analizar y explicar fenómenos económicos representándolos mediante el diseño y la realización de modelos y diagramas sencillos, utilizando, cuando sea necesario, los pasos del método económico (definir el problema, explorar soluciones, delimitar los recursos, evaluar las soluciones, elegir la opción, controlar el resultado y efectuar correcciones).