

## ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO

En la actualidad, la economía y las finanzas, además de dar a conocer los elementos y las reglas que explican los acontecimientos económicos y las consecuencias que se derivan de las decisiones financieras, proyectan valores relacionados con, entre otros, la solidaridad entre personas, la importancia de la sostenibilidad, la desigualdad y la gestión de los recursos. Por ello, la materia de Economía y Emprendimiento integra, por un lado, una formación económica y financiera y, por otro, una visión que anima a buscar oportunidades e ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas en el entorno, desarrollando estrategias para llevar esas ideas a la acción. De este modo, se genera valor para los demás, se innova y se contribuye a mejorar el bienestar personal, social y cultural.

La finalidad educativa de la materia de Economía y Emprendimiento está en consonancia con la Recomendación del Consejo 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 genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos. En este sentido, esta materia contribuye a que el alumnado adquiera conocimientos económicos y financieros que le permitan estar informado y realizar una adecuada gestión de los recursos individuales y colectivos, contribuyendo a fomentar la mejora de su calidad de vida, del progreso y de su bienestar social.

Economía y Emprendimiento está planteada como materia de opción en cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria y persigue dos objetivos: que el alumnado cuente con una educación económica y financiera para desenvolverse, asumir riesgos de manera responsable en su vida cotidiana y gestionar y llevar a la acción de manera viable proyectos, así como que busque soluciones innovadoras y valiosas para afrontar los retos propuestos, a través de estrategias de gestión del conocimiento, del autoconocimiento y de la cooperación con los demás.

El currículo aragonés de Economía y Emprendimiento está diseñado tomando como referentes 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, contribuyendo a desarrollar en el alumnado «el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación y el sentido crítico, la iniciativa personal, y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades».

Esta materia supone una continuación de los principios pedagógicos de la Educación Primaria, en los que se explicita la potenciación del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias que promuevan la autonomía y la reflexión. Economía y Emprendimiento parte de la adquisición de todas las competencias clave por parte del alumnado, en la etapa de Educación Primaria y en los tres primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria, pero, de forma particular, de la competencia emprendedora y de la competencia personal, social y de aprender a aprender. Ambas se complementan aportando elementos que permiten definir el carácter de la persona emprendedora, favoreciendo, por un lado, la adquisición de conocimientos relacionados con la planificación y ejecución de proyectos emprendedores y por otro, potenciando el desarrollo de destrezas y actitudes para afrontar la incertidumbre, gestionar los conflictos, reflexionar de forma crítica, adoptar decisiones éticas, cooperar en equipo y negociar.

El currículo, que aborda aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado, está organizado en torno a la adquisición de unas competencias específicas que desarrollan diversos aspectos.

En primer lugar, las competencias específicas de la materia tratan de promover el espíritu proactivo 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, con base en este autoconocimiento, adquiera formación y desarrolle habilidades personales y sociales, así como estrategias necesarias para afrontar retos, gestionar la incertidumbre y tomar decisiones adecuadas para llevar el proyecto a la realidad. 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. Esto requiere explorar el entorno aragonés, analizando distintos ámbitos, entre otros, el social, el ambiental, el cultural, el artístico y el empresarial, desde una perspectiva económica, para identificar necesidades y oportunidades que puedan surgir, encontrar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales necesarios y

aplicarlos a la realización de un proyecto personal o profesional con visión emprendedora. En tercer lugar, las competencias específicas contribuyen a que el alumnado transfiera los aprendizajes a un plano práctico, desarrollando un proyecto que abarque todo el proceso, desde la ideación hasta la elaboración de un prototipo final y la presentación de este en el entorno, entendiendo que el prototipo puede ser cualquier resultado que suponga una solución innovadora y de valor.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades de los ámbitos personal, social y educativo con una futura proyección profesional.

Los saberes básicos, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en cuatro bloques. El primero se relaciona con el análisis y desarrollo del perfil de la persona emprendedora haciendo hincapié en el conocimiento de uno mismo, el desarrollo de habilidades personales y sociales y de estrategias de gestión para hacer frente a entornos cambiantes e inciertos en los que emprender. El segundo se liga al análisis de los distintos ámbitos – 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 las oportunidades que surjan en ellos, haciéndolo consciente de que el entorno va a condicionar la realización de sus proyectos personales y profesionales. El tercero se vincula con la captación y gestión de recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales como elementos necesarios para que un proyecto se lleve a la realidad. De este modo, se abordan cuestiones como las fuentes de financiación, los recursos financieros y la formación y funcionamiento ágil de los equipos de trabajo. El cuarto y último bloque trata de dar a conocer el método de realización de un proyecto emprendedor desde la fase de ideación hasta las de ejecución y validación del prototipo final. En este proceso el alumnado se familiariza en el aula con las metodologías ágiles que podría utilizar a la hora de realizar su propio proyecto innovador.

Finalmente, se plantea el enfoque de esta manera desde una perspectiva teórico-práctica, aplicando los saberes al desarrollo de un proyecto emprendedor en cada una de sus fases. De este modo, los aprendizajes se construirán en y desde la acción. El alumnado ideará, gestionará recursos, desarrollará prototipos, participará en la validación interactiva de los mismos y tomará decisiones en un ambiente flexible y abierto que le permita desplegar sus aptitudes y potenciar sus destrezas y actitudes emprendedoras trabajando en equipo. Esta dinámica de trabajo generará una cultura creativa, colaborativa y de participación dirigida a crear valor para los demás.

## I. Competencias específicas

### Competencia específica de la materia de Economía y Emprendimiento 1:

**CE.EE.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 que genere valor para los demás.

#### Descripción

El autoconocimiento permite al alumnado indagar en sus aspiraciones, necesidades y deseos, descubrir sus aptitudes y, así, reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades y aprender a valorarlas como fuente de crecimiento personal. 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 llevar a cabo un proyecto personal con una propuesta de valor única, que garantice nuevas oportunidades en todos los ámbitos y situaciones de la vida (personales, sociales, académicas y profesionales).

Es importante afrontar el proyecto con una actitud emprendedora, resolutiva, innovadora y sostenible que permita la adecuación a distintos entornos, así como 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.

### Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias específicas de la materia de Economía y Emprendimiento: CE.EE.2. y CE.EE.3. Estas competencias se trabajan a lo largo de los cuatro bloques en los que se estructuran los saberes básicos de la materia.

Existen vínculos con las competencias específicas de otras materias de 4º E.S.O., como son: Digitalización en CE.D.4., Formación y Orientación Personal y Profesional en CE.FOPP.1., CE.FOPP.2., y CE.FOPP.4., y Matemáticas en CE.M.9.

### Vinculación con el perfil de salida

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.

### Competencia específica de la materia de Economía y Emprendimiento 2:

**CE.EE.2.** Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.

### Descripción

Reconocer y valorar los rasgos característicos y las cualidades personales propias y de los demás resulta indispensable para afrontar con éxito un proyecto. 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 y potencie las fortalezas de unos y otros, adecuándose 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, roles y responsabilidades de manera equitativa y 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.

Un correcto desarrollo y uso de las habilidades sociales como la empatía, la assertividad, la negociación, el liderazgo y el respeto hacia los intereses, elecciones e ideas de los demás, así como el conocimiento de distintas lenguas y uso de habilidades de comunicación, permite responder a las distintas necesidades comunicativas de los miembros del equipo, facilita una visión compartida, 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, equidad e igualdad.

### Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias específicas de la materia de Economía y Emprendimiento: CE.EE.1., CE.EE.3, CE.EE.5. y CE.EE.7. Estas competencias se trabajan a lo largo de los cuatro bloques en los que se estructuran los saberes básicos de la materia.

Existen vínculos con las competencias específicas de otras materias de 4º E.S.O., como son: Física y Química en CE.FQ.5., Geografía e Historia en CE.GH.5., Lengua Castellana y Literatura en CE.LCL.10. y Matemáticas en CE.M.10.

### Vinculación con el perfil de salida

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.

### Competencia específica de la materia de Economía y Emprendimiento 3:

**CE.EE.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 medio natural, social, cultural y artístico.

### Descripción

Para afrontar los desafíos actuales resulta imprescindible dotar a las personas de las herramientas necesarias para que, con iniciativa y desde una visión emprendedora, busquen, promuevan y desarrollen eficazmente ideas y soluciones innovadoras y sostenibles a problemas y necesidades de su entorno, que den respuesta a retos a nivel local que podrían trasladarse a contextos más

amplios, incluso globales. Para lograr esto, es fundamental entrenar la generación de ideas y someterlas a procesos de validación a través del uso de metodologías ágiles, analizando el impacto que la materialización de esas ideas pudiera provocar en los distintos contextos y ámbitos vitales y sectoriales.

Este proceso de búsqueda de respuestas a los desafíos actuales está inevitablemente ligado a los valores sociales y personales. Por ello, en el proceso de ideación y diseño de las ideas y soluciones es necesario tener presentes los Objetivos de Desarrollo Sostenible y actuar a partir de principios éticos que consideren la perspectiva de género. Esto implica conocer y tomar conciencia de las distintas realidades, valorar las oportunidades de nuestro mundo y de nuestra sociedad con una actitud proactiva y comprometida con su cuidado, protección y preservación.

### Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias específicas de la materia de Economía y Emprendimiento: CE.EE.1., CE.EE.2., CE.EE.4., CE.EE.5., CE.EE.6. y CE.EE.7. Estas competencias se trabajan a lo largo de los cuatro bloques en los que se estructuran los saberes básicos de la materia.

Existen vínculos con las competencias específicas de otras materias de 4º E.S.O., como son: Educación Física en CE.EF.4, Formación y Orientación Personal y Profesional en CE.FOPP.5., Lengua Castellana y Literatura en CE.LCL.6 y Tecnología en CE.T.1.

### Vinculación con el perfil de salida

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.

### Competencia específica de la materia de Economía y Emprendimiento 4:

**CE.EE.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.

### Descripción

Dentro del proceso que conlleva transformar las ideas en prototipos de valor 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. Esta perspectiva de considerar la movilización y optimización de los recursos como parte del plan de acción requiere, además, hacerlo desde planteamientos éticos y ofreciendo, de este modo, un modelo de buenas prácticas que impacte positivamente en el contexto hacia el que va dirigida la idea. La ética subyace desde los momentos iniciales del proceso creador en las iniciativas que se emprenden, orientadas al desarrollo sostenible y al bienestar para todos. Asimismo, impregna 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.

Por otro lado, poner en marcha una idea viable supone asumir el reto con responsabilidad y que la persona emprendedora y los equipos posean conocimientos económicos, financieros, legales y técnicos entendidos también como recursos propios adquiridos a través de la formación, que los orienten en la búsqueda de financiación y el uso de herramientas digitales que den difusión y proyección a las ideas y soluciones en el proceso de realización de las mismas.

### Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias específicas de la materia de Economía y Emprendimiento: CE.EE.3., CE.EE.5. y CE.EE.6. Estas competencias se trabajan a lo largo de los cuatro bloques en los que se estructuran los saberes básicos de la materia.

Existen vínculos con las competencias específicas de otras materias de 4º E.S.O., como son: Geografía e Historia en CE.GH.3., Matemáticas en CE.M.6. y Tecnología en CE.T.2.

### Vinculación con el perfil de salida

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CE1, CE2.

#### Competencia específica de la materia de Economía y Emprendimiento 5:

**CE.EE.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.

#### Descripción

El mundo global y complejo en el que vivimos exige formación para mejorar la competencia comunicativa de las personas. Es importante 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. Compartir los conocimientos y las experiencias con los demás permite idear soluciones contrastadas e innovadoras, motivar, convencer, tomar decisiones y generar oportunidades. 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, las validen o las descarten con rapidez y tomen decisiones sobre las soluciones que finalmente se elijan para afrontar los retos propuestos.

Por otro lado, también es necesario que el alumnado adquiera las herramientas para presentar y exponer, de manera clara, atractiva y convincente, 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.

### Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias específicas de la materia de Economía y Emprendimiento: CE.EE.2., CE.EE.3., CE.EE.4., CE.EE.6. y CE.EE.7. Estas competencias se trabajan a lo largo de los cuatro bloques en los que se estructuran los saberes básicos de la materia.

Existen vínculos con las competencias específicas de otras materias de 4º E.S.O., como son: Digitalización en CE.D.2., Física y Química en CE.FQ.4., Lengua Castellana y Literatura en CE.LCL.6. y Tecnología en CE.T.3.

### Vinculación con el perfil de salida

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.

#### Competencia específica de la materia de Economía y Emprendimiento 6:

**CE.EE.6.** Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.

#### Descripción

Actualmente conocer y comprender desde un enfoque económico el entorno y la sociedad es fundamental. En estos contextos es donde surgen las necesidades y oportunidades a las que hay que atender ofreciendo soluciones realistas, eficientes y sostenibles que den respuesta a los nuevos retos que se plantean.

Existen cuatro elementos que deben ser abordados, promoviendo en el alumnado una reflexión crítica. El primero alude al problema económico que condiciona la toma de decisiones de las personas en función del grado de escasez percibido para cubrir las necesidades individuales y colectivas. De ello se deriva la importancia de saber interpretar 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 ayude en la obtención de recursos para emprender. El tercero es relativo al análisis del entorno económico y social desde un punto de vista tanto macroeconómico como microeconómico. 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 eficiente, equitativa y sostenible. Por último, la puesta en marcha de un proyecto emprendedor implica situarlo dentro de su entorno económico que, en gran parte, va a determinar su viabilidad, para prever si el entorno y el sector objeto de la iniciativa concreta son favorables.

#### **Vinculación con otras competencias**

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias específicas de la materia de Economía y Emprendimiento: CE.EE.3., CE.EE.4., CE.EE.5. y CE.EE.7. Estas competencias se trabajan a lo largo de los cuatro bloques en los que se estructuran los saberes básicos de la materia.

Existen vínculos con las competencias específicas de otras materias de 4º E.S.O., como son: Física y Química en CE.FQ.6., Geografía e Historia en CE.GH.3. y Matemáticas en CE.M.6.

#### **Vinculación con el perfil de salida**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CC1, CE1, CE2, CE3.

#### **Competencia específica de la materia de Economía y Emprendimiento 7:**

**CE.EE.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, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.

#### **Descripción**

El objeto de un proyecto emprendedor es la solución innovadora convertida en un prototipo final, en un bien o servicio que se utiliza en el contexto al que va dirigido.

Este prototipo final es el resultado de un proceso constructivo que se lleva a cabo de manera cooperativa e implica el paso por distintas fases que han de ser evaluadas de manera continua con una actitud crítica y ética. Así, en el proceso creativo de ideación se plantean hipótesis de solución que deben transformarse en aprendizajes validados. Para ello se recurre a la construcción de prototipos como representación tangible de la solución o de la parte de la solución que queremos validar. Tras la elección del prototipo que recoge la solución innovadora, se diseña, gestiona y ejecuta el proyecto, para lo cual 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 y con progresiva autonomía para llevar a cabo el proyecto de forma viable y sostenible, considerando que lo verdaderamente importante es el aprendizaje validado. Para evaluar y testear prototipos ya generados es fundamental conocer metodologías, técnicas y herramientas de modo que se produzca el desarrollo ágil, iterativo e incremental del prototipo final. Esto exige programar períodos de trabajo cortos en los que se puedan comprobar los aprendizajes experimentados y validados, y ofrecer soluciones óptimas y sostenibles en entornos cambiantes.

#### **Vinculación con otras competencias**

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias específicas de la materia de Economía y Emprendimiento: CE.EE.2., CE.EE.3., CE.EE.5. y CE.EE.6. Estas competencias se trabajan a lo largo de los cuatro bloques en los que se estructuran los saberes básicos de la materia.

Existen vínculos con las competencias específicas de otras materias de 4º E.S.O., como son: Música en CE.MU.4. y Tecnología en CE.T.5.

#### **Vinculación con el perfil de salida**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2, CE3.

## **II. Criterios de evaluación**

La materia de Economía y Emprendimiento de 4º E.S.O. concreta las competencias específicas en los siguientes criterios de evaluación, de forma que resulte más sencilla su aplicación, análisis y seguimiento, favoreciendo el entendimiento y su adquisición por parte del alumnado.

CE.EE.1.
<i>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 que genere valor para los demás.</i>
La autorreflexión y el autoconocimiento generan mayores índices de progreso tanto individual como colectivo. La evolución del aprendizaje de las aptitudes y las habilidades por parte del alumnado establecerá el grado de alcance de dicha competencia, comprobando la gestión de sus emociones ante contextos inestables. La puesta en práctica de esta competencia plantea el proyecto personal de cada estudiante.
<i>4º ESO</i>
1.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones. 1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. 1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.
CE.EE.2.
<i>Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.</i>
El trabajo en equipo utilizando técnicas cooperativas o colaborativas forma a nuestro alumnado en habilidades sociales y comunicativas, ampliando sus destrezas y competencias, con vistas a su futuro proyecto personal, social, académico y profesional.
<i>4º ESO</i>
2.1. Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto. 2.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, de motivación, de liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo. 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.
CE.EE.3.
<i>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 medio natural, social, cultural y artístico.</i>
Las necesidades locales y globales deben ser resueltas con ideas creativas, innovadoras y sostenibles, cuidando el entorno que nos rodea. Para ello, es preciso que el alumnado identifique estas necesidades individuales y colectivas, sintiéndose propias, para canalizarlas con sentido ético y solidario, minimizando el impacto negativo y optimizando las oportunidades generadas.
<i>4º ESO</i>
3.1. Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible con visión creativa, emprendedora y comprometida. 3.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas. 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.
CE.EE.4.
<i>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.</i>
Todo proyecto emprendedor necesita una serie de recursos para poder llevar a cabo la idea. Es preciso que el alumnado conozca la escasez de los recursos, y la necesidad de la elección. Igualmente, las fuentes financieras no son ilimitadas y están supeditadas a una incertidumbre no siempre conocida, por lo que el conocimiento de diversas estrategias de captación de recursos es fundamental para desarrollar un proyecto emprendedor.
<i>4º ESO</i>

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

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

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

#### **CE.EE.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.*

Una comunicación ágil, activa, comprensiva y fluida es una de las habilidades más necesarias en el proceso de aprendizaje de nuestro alumnado, que les ayudará a profundizar en otros muchos ámbitos de la vida. Es preciso que comprendan el contexto que rodea a cada proceso comunicativo para que este sea efectivo.

#### *4º ESO*

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

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 de todo el proceso.

#### **CE.EE.6.**

*Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.*

El alumnado debe comprender y saber utilizar conceptos básicos de economía en su día a día, de forma que facilite el entendimiento de su contexto y las interacciones sociales con los agentes económicos. Para su aprendizaje es preciso ejemplificar estos conceptos e interacciones de manera que se vean enfocados en el proyecto emprendedor.

#### *4º ESO*

6.1. 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.

6.2. 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.

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

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

#### **CE.EE.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, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.*

La elaboración de todo el proceso de creación de una idea emprendedora posibilitará al alumnado a poner en práctica estrategias de ejecución y análisis, incorporando evaluaciones y mejoras al prototipo creado, de forma que el propio proceso continuo contribuya al desarrollo personal y colectivo del alumnado.

#### *4º ESO*

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.

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.

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

### **III. Saberes básicos**

#### **III.1. Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos de Economía y Emprendimiento de 4º ESO**

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

El primer bloque enfoca el estudio en la figura del emprendedor/a, su perfil y los principales aspectos que lo caracterizan. Dicho estudio se centra en el análisis de una serie de aptitudes, destrezas, y habilidades como son la autoconfianza, la empatía, la perseverancia o la iniciativa.

Se trabaja la autorreflexión para conocer las debilidades y fortalezas propias, analizando los datos extraídos y sacando conclusiones que mejoren dichas aptitudes, destrezas y habilidades. Se estudian y se ponen en práctica herramientas de innovación ágil como es el Design Thinking, trabajando la creatividad para dar soluciones e ideas innovadoras a los

problemas individuales y colectivos. Junto a la creatividad, otras habilidades igual de relevantes en la figura del emprendedor/a son la comunicación, la motivación, la negociación y el liderazgo.

Todas estas aptitudes, destrezas y habilidades mejoran en definitiva el proceso de la toma de decisiones, disminuyendo la incertidumbre y dotando al propio proceso de mayor volumen de información, optimizando el análisis y los resultados alcanzados.

El error es otro factor del aprendizaje, por lo que el alumnado debe comprender el entorno que lo rodea, para enfocar desde otro punto de vista la alternativa a seguir, asumiendo las problemáticas y los contextos cambiantes que engloban cualquier decisión tomada.

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

El segundo bloque se centra en la Economía como promotora del progreso social, empresarial, económico, cultural y ambiental. Economía se define como la ciencia social que estudia el modo en el que los agentes económicos organizan los recursos disponibles escasos para satisfacer sus necesidades aumentando el bienestar. Como dice la definición, los recursos son escasos por lo que aparece la necesidad de elegir. Esta elección se fundamenta en el análisis y estudio de varios parámetros económicos como son los costes, los ingresos, los incentivos, las desigualdades y el coste de oportunidad.

Otro concepto imprescindible para comprender la Economía es el flujo circular de la renta y el papel que juegan los agentes económicos. Estos agentes fundamentan el funcionamiento de los mercados, así como el reparto de los factores productivos y el sistema financiero gracias a sus interacciones. Para comprender estas relaciones mutuas, es necesario entender los factores y magnitudes que integran el microentorno y el macroentorno, ya que desempeñan un papel fundamental en la estructura de toda economía.

En las últimas décadas están surgiendo nuevas perspectivas económicas como son la economía colaborativa, la economía circular, la economía social o la economía solidaria. Estas modalidades son una expresión moderna de modelos económicos que han existido siempre, basados en la eficacia y eficiencia de la toma de decisiones. Resulta imprescindible profundizar en su aprendizaje en las aulas junto a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

#### **C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.**

El tercer bloque expone herramientas y recursos empresariales para realizar un proyecto emprendedor. Todo proyecto requiere de unos principios fundamentales sobre los que se organizan el resto de aspectos emprendedores o empresariales, como son la misión, la visión y los valores del proyecto. La gestión de la empresa está englobada por varias funciones como son la función comercial, la función financiera o la función productiva. Todas estas funciones son eficaces si tienen un enfoque común, sustentadas por una estrategia de trabajo en equipo y basada en alcanzar unos objetivos transversales a todo el proyecto.

Para llevar a cabo un proyecto emprendedor, éste debe resultar viable, para lo que es necesario estudiar los flujos de ingresos y gastos, analizando la gestión financiera del proyecto. Los recursos financieros de inversión y financiación son el eje del bienestar financiero de la empresa. A su vez, es preciso comprender otros conceptos financieros como son el endeudamiento, la temporalización, el riesgo y los seguros.

#### **D. La realización del proyecto emprendedor.**

El cuarto bloque se organiza en torno a la ejecución del proyecto emprendedor. La determinación de los objetivos es el punto de partida de la planificación del proyecto. A lo largo de este proceso planificado, se debe conseguir pasar de la idea al prototipo, para finalmente exponer un proyecto emprendedor realista, viable, creativo e innovador. Durante dicho proceso se estudiarán y pondrán en práctica diversas técnicas y herramientas de desarrollo ágil del producto y de prototipado rápido.

Para validar el prototipo, es necesario generar buenas estrategias de comunicación y difusión, para lo cual se estudiarán las diferentes alternativas existentes en la materia. Es imprescindible conocer al destinatario del prototipo, es decir, al consumidor final, de forma que conozcamos las características comunes que engloban a su segmento de

mercado para entender cómo toman sus decisiones estos usuarios y adecuar el producto final a sus necesidades y deseos. Se estudia la relación del consumidor con los derechos y obligaciones que tienen en los mercados.

### III.2. Concreción de los saberes básicos, Economía y Emprendimiento, 4º ESO

<b>A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad</b>	
El autoconocimiento y la autorreflexión son dos aspectos fundamentales en la figura del emprendedor que ayudan a mejorar sus aptitudes y habilidades de cara al proceso de toma de decisiones, generando soluciones innovadoras y creativas a los problemas individuales y colectivos de la sociedad.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.</li> <li>– Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o Design Thinking y otras metodologías de innovación ágil.</li> <li>– Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales.</li> <li>– Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.</li> </ul>	<p>El primer bloque es una primera toma de contacto del alumnado con conceptos vinculados al emprendimiento, por lo que se considera fundamental desarrollar situaciones de aprendizaje basadas en agrupamientos, en los que el alumnado conozca al resto de los integrantes del equipo e igualmente a ellos mismos como partícipes del grupo. Los saberes básicos vinculados al bloque A, permiten introducir el Design Thinking, pudiendo además completar esta metodología con debates en los que el alumnado desarrolle la comunicación y el pensamiento crítico, muestre sus puntos de vista acerca de variedad de temas relacionados con la Economía y el Emprendimiento, introduciendo también la negociación y el liderazgo en los diálogos.</p> <p>Una herramienta útil y versátil es el análisis DAFO. En este bloque, el alumnado de forma individual puede analizar sus propias debilidades y fortalezas, a modo de autorreflexión para establecer medidas de corrección de los puntos negativos y con afán de mantener los puntos positivos.</p> <p>Como posible trabajo por grupos, se puede pensar en la búsqueda y análisis de figuras importantes en el campo del emprendimiento, personas que hayan desarrollado proyectos sociales y que tengan vínculos con la Comunidad Autónoma de Aragón. Con esta orientación metodológica se inicia al alumnado a la investigación a través de medios digitales y se analizan las características que presenta una persona emprendedora.</p> <p>Se considera importante fomentar la lectura, por lo que se sugiere seleccionar artículos, capítulos o algún libro vinculado a la materia para que el alumnado adquiera este hábito. Esta orientación se amplía para los cuatro bloques temáticos.</p> <p>Se considera fundamental conectar los saberes básicos de los cuatro bloques temáticos.</p>
<b>B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades</b>	
La Economía y su estudio fundamentan la comprensión del entorno para crear oportunidades que generen progreso social, económico, empresarial, cultural y ambiental, analizando el papel que juegan los agentes económicos y los factores micro y macro.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.</li> <li>– El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.</li> <li>– El entorno social, cultural y medioambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.</li> <li>– Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia.</li> <li>– La visión emprendedora.</li> </ul>	<p>Los saberes básicos del bloque B están vinculados a la Economía como ciencia social, por lo que su enseñanza se puede enfocar a través de diversas metodologías.</p> <p>El problema de la escasez y la necesidad de elegir se puede enfocar como un problema de la clase, en la que con unos recursos dados se tienen que emplear de la mejor forma posible para alcanzar unos objetivos establecidos. Para llevar a cabo esta dinámica se pueden realizar agrupamientos de más o menos estudiantes, o incluso que toda la clase trabaje de forma colaborativa, tomando decisiones consensuadas y siendo todos parte activa del debate y de las decisiones finales. A modo de ejemplo, se puede enfocar como objetivo a alcanzar la creación de una nueva aula, la organización de un evento o trabajar el presupuesto de una familia tipo.</p> <p>El aprendizaje del mercado, entendiéndolo como lugar de interacción de los agentes económicos, se puede enfocar como un juego de roles, en el que cada agente económico puede ejercerlo un grupo de estudiantes, el cuál debe interactuar con el resto de agentes teniendo en cuenta sus poderes, influencias, factores productivos, distribución de la renta y más conceptos.</p> <p>Para comprender el funcionamiento del mercado, es necesario que el alumnado estude modelos de mercado determinados por la economía social, circular, solidaria o colaborativa. Para comprender de la mejor manera posible su funcionamiento, se pueden realizar visitas didácticas a espacios o empresas vinculadas a esta tipología de mercados, de forma que el alumnado compruebe de primera mano cuáles son los valores que promulgan y cómo alcanzan sus objetivos sin provocar deterioros al entorno social y ambiental. Junto a la visita se pueden trabajar en el aula los ODS 2030 relacionándolos con la economía, la empresa y el emprendimiento, repartiendo por grupos cada uno de los 17 objetivos, y realizando una exposición para que todo el alumnado conozca cada uno de estos ODS. Después de esta visita didáctica, se puede volver a realizar el juego de roles del mercado, de forma que se compruebe si el alumnado y los agentes económicos actúan igual antes y después de comprender el funcionamiento de empresas con vínculos sociales. Se considera fundamental conectar los saberes básicos de los cuatro bloques temáticos.</p>
<b>C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor</b>	

La organización de la empresa se sustenta en las diversas funciones empresariales. Estas deben tener unos principios comunes de forma que persiguen unos objetivos transversales, para lo cual el trabajo en equipo es imprescindible. Igualmente, el control y gestión de los recursos financieros otorgará viabilidad a los proyectos emprendedores.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.</li> <li>– Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo.</li> <li>– Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.</li> </ul>	<p>La mejor manera de comprender el funcionamiento de una empresa es conociendo el día a día de su gestión y organización. Para enfocar esto dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, se puede realizar un trabajo de investigación de forma individual o grupal, en el que el alumnado tenga que analizar las diferentes funciones de la empresa. Para ello, previamente el profesorado tiene que explicar los conceptos básicos, de forma que el alumnado comprenda estas funciones y sus diferencias, así como hacer una repartición óptima de las empresas a analizar, diversificando sectores, zonas geográficas, tipología de la empresa, estrategias seguidas, etc.</p> <p>Si dicho trabajo de investigación se realiza por grupos, puede ser muy útil para trabajar metodologías ágiles de trabajo en equipo.</p> <p>La última parte, relacionada con las finanzas, deja un amplio abanico de posibilidades metodológicas. Una opción, si se ha decidido de forma previa que proyecto emprendedor se va a llevar a cabo, relacionado con el último bloque de la materia, es estudiar la viabilidad de dicho proyecto, analizando los flujos de ingresos y gastos para varios ciclos temporales y escenarios inciertos, en el que se introducen conceptos como el riesgo, los productos financieros o los seguros. Puede ser interesante enfocar la financiación del proyecto por una vía colaborativa, a través por ejemplo de una campaña de crowdfunding, en la que el alumnado tenga que captar clientes a través de recompensas creativas, innovadoras, responsables y solidarias.</p> <p>Se considera fundamental conectar los saberes básicos de los cuatro bloques temáticos.</p>

#### D. La realización del proyecto emprendedor

La ejecución del proyecto emprendedor debe constar de una planificación muy detallada, de manera que el proceso de pasar de la idea al prototipo y su posterior validación por los consumidores finales sea eficaz, eficiente, creativa e innovadora.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– El reto o desafío como objetivo.</li> <li>– Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.</li> <li>– Desarrollo ágil de producto.</li> <li>– Técnicas y herramientas de prototipado rápido.</li> <li>– Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.</li> <li>– Validación y testeo de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.</li> <li>– El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.</li> <li>– Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.</li> </ul>	<p>El bloque D promueve la elaboración de un proyecto emprendedor. La visión de la materia debe conllevar que dicho proyecto tenga un carácter social y solidario con el propio centro, con el alumnado, y con el entorno. Para ello, se puede enfocar el proyecto en la promoción de mejoras sociales o estructurales en el propio centro educativo, en el entorno local, sensibilizando sobre aspectos sociales y actuales, o colaborando con alguna plataforma o asociación vinculada al entorno del centro educativo.</p> <p>El proceso de la elección de la idea emprendedora debe ser participativo, democrático y transparente. Para esto, se puede realizar una lluvia de ideas o brainstorming de forma grupal o individual, exponiendo al resto del alumnado de la clase los objetivos y una mínima planificación del proyecto a realizar. Para que el proyecto esté conectado con el entorno es posible introducir la investigación de mercados en el proceso de generación de la idea. Por ejemplo, se pueden realizar encuestas para conocer la opinión del alumnado o de la comunidad educativa sobre la idea a tratar.</p> <p>Tras la exposición, hay que elegir la idea emprendedora. Para abrir el proyecto emprendedor al resto de la comunidad educativa, se puede realizar un proceso participativo en el que el resto del alumnado del centro, el profesorado, las familias e incluso el resto de la ciudadanía decidan de forma democrática la idea emprendedora a realizar. Para realizar esto es preciso que de forma previa el alumnado exponga las distintas ideas a los posibles votantes.</p> <p>Si el proyecto toma un enfoque local, es importante que sean los alumnos y las alumnas quienes canalicen las comunicaciones con el exterior, siempre supervisadas por el profesorado, así verán efectiva su participación y trabajo en el proyecto.</p> <p>Con la idea elegida, es el momento de planificar la ejecución del proyecto. Es importante que el alumnado comprenda los recursos con los que se dispone, así como las funciones de cada miembro del equipo en la realización del proyecto. Para llevar a cabo el proyecto se puede enfocar su estudio a través de la metodología Lean Startup, de forma que el paso de la idea al prototipo sea continua y realista. Con esta metodología se trabaja además la validación y el testeo del proyecto por los consumidores finales. Es fundamental que el alumnado comprenda la importancia de la evaluación de la idea a lo largo del proceso, por los propios miembros del equipo, así como por agentes externos, ya que el proceso de creación del proyecto emprendedor debe basarse en el análisis continuo y la implementación de mejoras.</p> <p>Se considera fundamental conectar los saberes básicos de los cuatro bloques temáticos.</p>

## IV. Orientaciones didácticas y metodológicas

### IV.1. Sugerencias didácticas y metodológicas

El objetivo principal de la enseñanza es la adquisición y el desarrollo de las competencias clave que están determinadas en el perfil de salida del alumnado. Las diferentes áreas contribuyen a ello a través de las competencias específicas, por lo tanto, el enfoque de la metodología a utilizar en el aula debe ir orientado hacia su adquisición. Desarrollar una competencia supone realizar un aprendizaje para la vida, para dar respuesta a situaciones no previstas en el ámbito escolar, así como emplear las estrategias necesarias para transferir los saberes utilizados en la resolución de una situación a otras situaciones o problemas diferentes. El aprendizaje basado en la adquisición de competencias pone el acento en la distinción entre enseñanza transmisiva y aprendizaje activo, que prepare al alumnado para saber ser, para saber hacer y para saber aplicar el conocimiento.

Por lo tanto, habrá que proporcionar un aprendizaje que resulte significativo. Que el aprendizaje sea significativo implica que sea auténtico y duradero, el alumnado ahora es parte activa del proceso y tiene implicación activa en su propio aprendizaje. El profesorado deberá analizar la situación de partida del grupo, para identificar el nivel general y los casos particulares que presenten diferencias significativas y precisen una atención individualizada. La práctica educativa será exitosa si logra tejer una red que enlace los conocimientos previos del alumnado, con sus intereses, con su realidad y contexto y a su vez con los saberes que se pretenden transmitir. De este modo se posibilitará que los alumnos y las alumnas tengan interés y su participación sea activa.

El aprendizaje activo no se concreta en la utilización de una única metodología, además es interesante y enriquecedor servirse de diferentes modos de actuación en el aula. Pero sí es cierto que hay tipos de intervenciones que encajan con el desarrollo y la adquisición de las competencias, como por ejemplo el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en retos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en análisis de casos, aprendizaje servicio. Se trata de metodologías activas que permitirán trabajar los tres tipos de competencias específicas que estructuran la presente área de forma interconectada. Este tipo de metodologías, se reforzarán con el método más tradicional, la clase magistral, o el uso de explicaciones, análisis de textos, videos, etc.

La enseñanza se debe centrar en el despliegue, por parte del alumnado, de actuaciones asociadas a las competencias clave y las competencias específicas con la finalidad de contribuir a la adquisición de las mismas. El alumnado debe asumir un papel principal en todo el proceso enseñanza-aprendizaje, de forma que llegue a ser consciente de que es el protagonista activo de su aprendizaje. Deben emplearse metodologías activas y contextualizadas. Así, los contenidos se presentarán como soporte y a ellos deben unirse las destrezas y procedimientos relacionados con los problemas económicos, para desarrollar en el alumnado actitudes críticas y autonomía frente a tales problemas, que los forme como ciudadanos y ciudadanas responsables y sensibles con el mundo que nos rodea. En esta metodología es el alumnado el que organiza y estructura su propio trabajo, consigue manejar información, filtrarla, codificarla, categorizarla, evaluarla, comprenderla y utilizarla pertinentemente. El profesorado se centrará en enseñar a aprender al alumnado, y será un acompañante y guía del proceso y, en determinados momentos, les proporcionará una evaluación formativa.

Por lo tanto, más que hablar de una única metodología se pueden concretar una serie de principios y estrategias dentro del aprendizaje activo. A continuación, se recogen una serie de orientaciones metodológicas generales que corresponden a este tipo de metodologías:

- Generar un ambiente propicio en el aula.
- Utilizar estrategias participativas.
- Motivar hacia el objeto de aprendizaje.
- Favorecer la autonomía del aprendizaje.
- Potenciar el uso de fuentes de información diversas.
- Utilizar las TIC como herramientas de aprendizaje.
- Favorecer la comunicación de lo aprendido.
- Utilizar la evaluación formativa.
- Impulsar la funcionalidad de lo aprendido.

Las estrategias de trabajo se adaptarán en cada caso a las características individuales del alumnado y a los objetivos a alcanzar. Se pueden proponer trabajos de investigación, individuales o colaborativos, en equipos pequeños o en conjunto de todo el grupo de clase, acerca de cuestiones sociales y económicas del entorno próximo o global que, en ocasiones, deberán exponer públicamente. Para la realización de dichos trabajos se debe potenciar la utilización de las tecnologías de la información a través medios audiovisuales, recursos de la red páginas web, blogs, bases de datos y otros, o redes sociales y utilizar la prensa diaria como recurso didáctico, así como otras publicaciones asequibles a este nivel. Se estimulará constantemente el hábito de la lectura.

También se pueden plantear actividades de debate sobre temas de actualidad, ya que esta actividad refuerza las habilidades sociales y fomenta actitudes de respeto y tolerancia hacia diferentes opiniones. De igual modo, se recomienda trabajar con actividades de índole muy diversa: investigación, ejercicios prácticos de manejo de herramientas matemáticas y aplicaciones digitales, interpretación de documentos o gráficos, interacción con organismos, o comunicación escrita y hablada, se pretende la flexibilidad en cada caso para valorar los procedimientos más adecuados y la atención a las necesidades de cada uno del alumnado.

Para un gran número de situaciones de aprendizaje, parece muy adecuado el trabajo en grupos pequeños, de manera guiada, que los componentes de cada equipo interactúen entre sí y con otros equipos, de manera colaborativa, fomentando las ventajas de la cooperación como seres sociales que somos, que les habitúe a buscar la complementariedad para obtener mejores resultados y trasladar esta forma de actuar a la práctica. La negociación de conflictos, necesidad de llegar a acuerdos y respetar opiniones diversas puede ser una práctica habitual en el aula.

Por último, las visitas a instituciones, empresas, organizaciones sin ánimo de lucro y de especialistas en el aula o fuera de ella, permiten reforzar el vínculo entre los contenidos y la realidad del entorno social, económico y cultural del alumnado. Por lo que se aconseja, siempre que sea posible, que se dé la oportunidad de conocer directamente el funcionamiento de una empresa real, interactuar con emprendedores y/o representantes de instituciones diversas que aporten información sobre el funcionamiento de las actividades económicas reales, que comparten experiencias y valoraciones de la situación económica y empresarial en un contexto local, comarcal, provincial, regional, nacional e internacional.

#### **IV.2. Evaluación de aprendizajes**

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa e integradora. Este proceso presenta diversas finalidades y tiempos. Por un lado, la evaluación inicial informa al profesorado y al alumnado sobre la situación inicial o punto de partida al comienzo del curso en relación a los saberes básicos de la materia. Por otro lado, la evaluación a lo largo de todo el curso, evaluación formativa, es imprescindible para planificar y orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje, de forma que se trate de individualizar para optimizar el propio proceso. Todo el proceso de evaluación de aprendizajes es fundamental para la construcción y adquisición de conocimiento por parte del alumnado, para lo que se establece la evaluación final. Esta última evaluación indica la promoción del alumnado en el sistema educativo, acreditando la adquisición de dichos conocimientos. Además, con frecuencia es la única referencia que tienen las familias y la sociedad sobre el desarrollo y progreso del alumnado con respecto a su aprendizaje.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de Salida. Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en la evaluación continua de las materias de los bloques de asignaturas troncales, específicas y de libre configuración autonómica, serán los criterios de evaluación. A su vez, la evaluación es una herramienta de control de todos los elementos que concretan el sistema educativo. Este proceso establece la calidad no solo de la práctica docente y del aprendizaje del alumnado, si no también del propio modelo educativo, llevando a cabo un seguimiento que permita reorientar dicho modelo y sus elementos.

La continuidad del proceso de evaluación de aprendizajes se sustenta en tres pilares. El primero es la autoevaluación, proceso de autorregulación que cada alumno/a realiza de manera interna valorando sus capacidades y la adquisición de los saberes. El segundo es la coevaluación, regulación mutua o entre iguales por parte de los miembros del grupo, equipo o clase. Por último, el tercer pilar es la evaluación del profesorado, parte donde los docentes y las docentes debemos incorporar nuestros conocimientos y capacidades para enfocar al alumnado en los dos pilares anteriores.

Para ello, es imprescindible que la comunicación de los resultados vaya acompañada de un feedback que alimente la autorreflexión del alumnado. No se debe olvidar que dicho proceso es clave para ambas partes, ya que evalúa el método de enseñanza del profesorado y la eficacia de sus prácticas docentes, así como al alumnado le ayuda a identificar las mejores estrategias para enfocar su propio aprendizaje.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten dificultades, con especial seguimiento a la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise. Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizando, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

#### **IV.3. Diseño de situaciones de aprendizaje**

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que se concretan las competencias específicas de cada materia o ámbito de la etapa, se verán favorecidos por metodologías didácticas que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y las alumnas, les permitan construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite 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, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

En la ejemplificación que aparece en el punto siguiente sobre las situaciones de aprendizaje aplicables a este nivel, se señalan una serie de apartados que se describen a continuación:

- Introducción y contextualización: Incluye una breve presentación del tema, motivo de la elección, las fuentes documentales que han inspirado la secuencia, el curso al que va dirigido, una estimación temporal y la relación general con el contexto.
- Objetivos didácticos: Objetivos de aprendizaje específicos a alcanzar dentro de la situación de aprendizaje. Tienen que tener relación con las competencias específicas y con los saberes curriculares.
- Elementos curriculares: Relación justificada y redactada con los elementos del currículo.

- Conexión con otras áreas: interdisciplinariedad de las situaciones de aprendizaje con otras materias.
- Descripción de la situación de aprendizaje: Desarrollo de la situación, acciones a realizar, tipo de agrupaciones, preguntas que se pueden plantear, momentos en los que se estructura y materiales que se emplean.
- Atención a las diferencias individuales: descripción de las acciones tomadas en el diseño para atender a la diversidad.
- Orientaciones para la evaluación formativa: descripción de los instrumentos y procedimientos para evaluar tanto el aprendizaje del alumnado como la situación de aprendizaje diseñada.
- Referencias bibliográficas: Bibliografía relacionada con los materiales, la metodología o los recursos empleados.

#### **IV.4. Ejemplificación de situaciones de aprendizaje**

Las situaciones de aprendizaje establecidas en el RD 217/2022 implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición de las mismas. El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la movilización coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa.

##### **Ejemplo de situación de aprendizaje: Estamos rodeados de emprendedores/as.**

###### **Introducción y contextualización:**

Esta situación de aprendizaje introduce al alumnado en los primeros conceptos económicos y empresariales del curso académico. Para comprender el concepto de emprendimiento, es fundamental entender el perfil que va asociado a ello, es decir, las personas emprendedoras que hacen que todo proyecto emprendedor surja y se haga realidad. Para poder trabajar las aptitudes, habilidades y destrezas emprendedoras con el alumnado, se considera necesario que de forma previa se analice y estudie a las figuras emprendedoras más importantes de la actualidad en la Comunidad Autónoma de Aragón. Además, con esta situación de aprendizaje se introduce también el análisis DAFO, primeramente, para analizar la figura de los emprendedores y posteriormente para contextualizarla a cada uno de los alumnos/as que realicen la actividad.

La contextualización de la situación de aprendizaje se encuadra en el primer bloque de saberes básicos, es decir, dentro del bloque A, El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad. El emprendimiento es una de las destrezas que más se están demandando tanto desde el sector público como desde el sector privado. Trabajar y conocer cómo lo realizan otras personas se considera imprescindible para que nuestro alumnado sea capaz de comprender y adquirir esta destreza que le será útil en todas las etapas y los contextos de su vida personal, profesional académica y social.

###### **Objetivos didácticos:**

Los objetivos que se persiguen con la realización de esta situación de aprendizaje son los siguientes:

- Comprender y trabajar las destrezas vinculadas al emprendimiento y los perfiles emprendedores.
- Estudiar perfiles emprendedores de éxito de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Cooperar en grupos de trabajo en el desarrollo de las diversas prácticas relacionadas con la situación de aprendizaje.
- Analizar mediante el análisis DAFO la figura del emprendedor a trabajar.
- Exponer de forma grupal y mediante el uso de herramientas digitales el trabajo desarrollado al resto de la clase.
- Debatir sobre las figuras emprendedoras investigadas y extraer conclusiones para el día a día del alumnado.
- Adquirir el análisis personal crítico y constructivo como una herramienta de mejora individual continua.
- Plantear mejoras personales a esa situación individual concreta gracias al uso de la matriz CAME.
- Evaluar y analizar mediante un seguimiento temporal las mejoras planteadas en el momento inicial.

###### **Elementos curriculares involucrados:**

Con el desarrollo de esta situación de aprendizaje se trabajan las siguientes competencias específicas: CE.EE.1., CE.EE.2., CE.EE.5.

Los criterios de evaluación involucrados son: 1.1., 1.2., 2.1., 2.2., 2.3. y 5.2.

Así mismo, se trabajan los siguientes descriptores operativos del perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC3.

En relación a los saberes básicos, la situación de aprendizaje se basa en el bloque A, El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad. Se desarrollan estos saberes básicos investigando y analizando la figura emprendedora, extrayendo las aptitudes, habilidades y destrezas de estos perfiles, utilizando el análisis DAFO y la matriz CAME, trabajando de forma grupal e individual, diseñando y exponiendo el trabajo realizado, analizando y evaluando las mejoras propuestas.

#### **Conecciones con otras materias:**

Esta situación de aprendizaje tiene conexión con competencias específicas de otras materias de 4º E.S.O. como Tecnología y Digitalización, CE.T.3. y CE.D.4., ya que el alumnado tiene que buscar y analizar información digital para después mediante el uso de herramientas digitales exponerla al resto de los compañeros/as. Igualmente tiene conexión con la materia Formación y Orientación personal y profesional, CE.FOPP.2., al analizar las destrezas de profesionales ligados al campo del emprendimiento y al trabajar el análisis individual y la canalización de mejoras en las propias acciones del alumnado. Se puede conectar también con la materia de Lengua Castellana y Literatura, CE.LCL.10., al trabajar el debate, la comunicación grupal, la exposición y el análisis de textos digitales. Por último, también podríamos conectar esta situación de aprendizaje con la materia de Geografía e Historia, CE.GH.3., ya que se analizan y estudian emprendedores y emprendedoras que se ubican por diferentes zonas, urbanas y rurales, de la Comunidad Autónoma de Aragón, por lo que es interesante que nuestro alumnado conozca la geografía aragonesa y su evolución histórica para comprender el papel del perfil emprendedor y el contexto que le rodea.

#### **Descripción de la actividad:**

La situación de aprendizaje se va a desarrollar durante ocho sesiones, aunque esta duración puede variar en función de las necesidades temporales del alumnado y de la ocupación del aula de informática del centro educativo, ya que se necesita de soporte digital para desarrollar la búsqueda de información y para el posterior diseño de la presentación.

Se explica el desarrollo de la actividad para cada una de las sesiones:

Sesión 1: Para comenzar con la situación de aprendizaje, es fundamental explicar el propio desarrollo de la actividad, así como las dinámicas que se van a realizar, los objetivos que se persiguen y la evaluación de los trabajos tanto grupales e individuales asociados a la actividad. Tras la explicación inicial, se forman los grupos de trabajo, los cuáles tendrán entre 4 y 5 miembros por equipo. Se considera importante que esta formación de los grupos de trabajo se realice de forma equilibrada, generando equipos con estudiantes dispares en cuanto a destrezas, aptitudes y aprendizajes. Para finalizar la sesión, resulta interesante que los grupos se junten, se conozcan los miembros del equipo y comiencen a pensar sobre qué emprendedor o emprendedora van a desarrollar el trabajo. Es fundamental que el profesor/a guíe a los grupos en esta primera sesión para que la selección del perfil emprendedor sea fructífera. Como delimitación en la selección del perfil emprendedor, se quiere que los diferentes grupos trabajen emprendedores de la comunidad autónoma de Aragón, de las tres provincias e incluso que alguno de los grupos desarrolle su trabajo en base a un emprendedor o emprendedora rural.

Sesión 2: Con los grupos ya formados, y los emprendedores o emprendedoras más o menos pensadas, está segunda sesión se realizará en la sala de ordenadores del centro educativo. En primer lugar, se entregará a cada uno de los grupos una ficha con las preguntas a desarrollar sobre el perfil emprendedor seleccionado. Estas cuestiones son las siguientes:

- ¿Quién es el emprendedor/a? ¿Por qué lo o la habéis escogido?
- ¿Dónde desarrolla su actividad emprendedora? ¿Qué proyecto emprendedor está llevando a cabo?
- ¿Cuáles son los valores, destrezas o aptitudes que destacarías en el perfil del emprendedor/a?
- ¿Cuál crees que es el principal factor para ser emprendedor/a?

- ¿Podrías contactar con él o ella para que nos cuente su experiencia?
- Realiza un análisis DAFO del emprendedor o emprendedora seleccionada.

A continuación, se dejará a cada uno de los grupos que trabaje de forma autónoma, supervisando la búsqueda de información, la repartición de tareas y observando el comportamiento y la participación de cada uno de los miembros de los diversos equipos de trabajo. Si resulta complicado acceder a la ocupación de la sala de ordenadores, existen otras opciones como el uso de miniportátiles, si el centro educativo dispone de ellos, o el uso de los móviles personales como herramienta digital de búsqueda de información.

Sesión 3: Esta sesión se realizará de nuevo en la sala de ordenadores para que los grupos continúen desarrollando el trabajo. El profesorado tiene que guiar de forma continua a todos los grupos, observando y realizando un seguimiento de la participación y las tareas desarrolladas por cada miembro del equipo.

Sesión 4: A modo de sesión de reflexión del trabajo realizado, durante la primera parte de la misma, en aproximadamente 20 minutos se realizará una explicación por grupos de los perfiles emprendedores seleccionados para el trabajo, exponiendo de forma breve y sin apoyo digital las partes desarrolladas del trabajo. La segunda parte de la sesión se realizará un debate sobre las destrezas de los emprendedores y las emprendedoras. Se lanzará la siguiente cuestión: ¿Cuál es la destreza más importante del emprendedor/a? El debate se iniciará individualmente, pero transcurridos 10 minutos, cada alumno/a tendrá que posicionarse en una destreza, argumentando sobre la importancia de la misma en el emprendimiento, tratando de atraer a las posturas contrarias hacia su destreza. Al finalizar la sesión, se analizarán las destrezas resultantes y el número de alumnado que apoya cada una de ellas.

Sesión 5: Esta sesión se realizará de nuevo en la sala de ordenadores para que los grupos enfoquen, diseñen y realicen la exposición que se llevará a cabo durante la siguiente sesión. Se exige que dicha exposición sea digital, utilizando alguna de las siguientes herramientas digitales: Canva, Genial.ly, PowerPoint o Presentaciones de Google. Se calificará el diseño aplicado en las diapositivas de la presentación.

Sesión 6: Esta sesión se utiliza para realizar las exposiciones de todos los grupos en el aula ordinaria. Al inicio de la sesión, se entrega a cada grupo una rúbrica de coevaluación, para que califiquen el trabajo del resto de los grupos. Cada grupo dispondrá de un tiempo aproximado de 5 minutos para realizar la exposición del trabajo. Tras la exposición, cada uno de los grupos oyentes tendrá que realizar una pregunta al grupo que expone. La calificación del grupo se obtendrá de la media de las calificaciones del resto de grupos y de la calificación del profesor. La nota de cada miembro del grupo podrá variar positiva o negativamente en función del resto de calificaciones y de la coevaluación de los miembros de su grupo.

Sesión 7: Al iniciar la sesión, se da un feedback a cada uno de los grupos sobre la exposición grupal de la sesión anterior. Una vez finalizada la retroalimentación, se explica la última actividad de la situación de aprendizaje, así como la forma óptima para relacionar la matriz CAME con el análisis DAFO personal, corrigiendo las debilidades, afrontando las amenazas, manteniendo las fortalezas y explotando las oportunidades. Se ven y realizan ejemplos prácticos para abordar la dinámica de forma más clara y sencilla. La segunda parte de la sesión el alumnado de forma individual comienza a realizar la autorreflexión.

Sesión 8: Para finalizar la situación de aprendizaje, el alumnado tiene que entregar el informe individual sobre su autorreflexión, en el que ha desarrollado el análisis DAFO y la matriz CAME. El profesor entregará un feedback al alumnado en la próxima sesión. La última parte de la sesión, el alumnado visionará el video titulado *La actitud que tú tienes es la que tú quieras* de la Universitat Abat Oliba CEU, disponible en la plataforma digital YouTube. Tras el visionado, se debatirá sobre el video. Este audiovisual está relacionado con las destrezas del emprendimiento y la actitud hacia las cosas importantes será el cierre final a la situación de aprendizaje.

#### **Metodología y estrategias didácticas:**

Durante las diversas sesiones de la situación de aprendizaje, se van a llevar a cabo varias metodologías. En primer lugar, se enfocará la exposición de la actividad mediante la explicación docente. A partir de ahí, el trabajo en grupos de forma cooperativa será la metodología a seguir, aunque durante el uso de esta estrategia se intercalan otras como el uso de herramientas digitales para la búsqueda y análisis de información o el visionado de videos. También se realizan debates para generar opiniones diversas, posiciones contrapuestas, acuerdos, etc. Los grupos expondrán sus

trabajos delante de los compañeros/as para lo que tendrán que trabajar igualmente la metodología grupal pero enfocada al diseño y presentación del trabajo realizado. Por último, el alumnado de forma individual tiene que reflexionar sobre su propia figura, para generar un informe escrito sobre su situación y las propuestas planteadas a corto plazo.

#### **Atención a las diferencias individuales:**

El trabajo en grupo de manera cooperativa y su formación equilibrada se llevan a cabo para tratar que los miembros de cada grupo se autoayuden, para que todos lleven el mismo ritmo de aprendizaje y generen el trabajo grupal de forma equitativa. Es probable que el nivel de adquisición de los saberes básicos sea diferente para cada miembro del grupo, pero ahí la riqueza de trabajar por equipos, de forma que los más avanzados atraigan, gracias a la empatía y la cooperación, al resto de miembros y todos alcancen las competencias trabajadas al final de las sesiones. Igualmente, el profesorado con sus explicaciones y sobre todo con su trato personalizado, debe trabajar las diferencias que puedan tener tanto internamente los miembros del grupo como entre los grupos creados, de forma que se adapten las propias explicaciones al nivel adquirido por cada uno a modo de refuerzo y ampliación. A su vez, se pueden crear o desarrollar más preguntas relacionadas con el perfil emprendedor para aquellos grupos que necesiten ampliar saberes. A modo de refuerzo o ampliación, también se pueden subir materiales complementarios relacionados con el perfil emprendedor y sus destrezas a la plataforma digital docente o entregar al alumnado en mano.

#### **Recomendaciones para la evaluación formativa:**

Para evaluar se recomienda elaborar rúbricas claras de cada uno de los criterios de evaluación involucrados en la propia situación de aprendizaje, estableciendo de menor a mayor la adquisición de la competencia específica trabajada relacionada con esos criterios de evaluación. De igual forma, es preciso personalizar cada rúbrica en función de la actividad que se está evaluando, por lo que se recomienda no reutilizar rúbricas relacionadas con el mismo criterio de evaluación si el método de la actividad cambia. Estas rúbricas tienen que ser explicadas al alumnado de forma previa a la actividad a evaluar, para mejorar el enfoque de la resolución que imprima el alumnado en la actividad.

En esta situación de aprendizaje, se evalúan las siguientes actividades:

- Trabajo grupal: se evalúa el trabajo de cada una de las sesiones presenciales, repartición de tareas, compromiso con el equipo, búsqueda de información y síntesis, etc. Se evalúa también la preparación, el diseño y la exposición grupal del trabajo al resto de la clase. Se realiza una coevaluación por parte de los miembros de cada grupo, de forma que los alumnos/as pongan nota a sus compañeros/as de equipo en las diferentes partes del trabajo grupal. Igualmente, se realiza una coevaluación al resto de los grupos tras la presentación del trabajo.
- Trabajo individual: se evalúa la participación en el debate teniendo en cuenta las posturas comentadas, la consecución de acuerdos, etc. También se evalúa la entrega en tiempo y forma de la autorreflexión individual utilizando el análisis DAFO y la matriz CAME. Se evalúa igualmente la proactividad individual de cada alumno/a en las diferentes sesiones de clase, colaboración con compañeros, participación, seguimiento de las explicaciones, etc.

Al finalizar la evaluación de cada una de las actividades, se recomienda dar de forma grupal o individual, dependiendo del carácter de la actividad, un feedback claro, sencillo y transparente indicando formas para mejorar en la adquisición de las competencias no alcanzadas en su totalidad.

## **V. Referencias**

Alean, A. et al. (2017). *¿El Emprendimiento como Estrategia para el Desarrollo Humano y Social?* Saber, Ciencia y Libertad, 12(1), 107-123.

Asociación Española de Contabilidad y Administración de Empresas (2017). *Creatividad y Emprendimiento. Capacidad y Realidad.* Documento AECA, Organización y Sistemas, 24(1).

- Consejo General de Colegios de Economistas de España (2013). *Enseñanza de la Economía, un pilar fundamental del sistema educativo no universitario.*  
<https://www.economistas.es/Contenido/Consejo/Estudios%20y%20trabajos/CGE-EnseñanzaEconomia.pdf>
- Feo, R. (2018). *Diseño de situaciones de aprendizaje centradas en el aprendizaje estratégico.* Tendencias Pedagógicas, 31(1), 187-206.
- Fundación Acción Contra el Hambre (2019). *Guía para prototipar proyectos de emprendimiento.*  
[https://www.accioncontraelhambre.org/sites/default/files/documents/guia\\_de\\_prototipado\\_emprendimiento\\_inclusivo\\_compressed\\_1.pdf](https://www.accioncontraelhambre.org/sites/default/files/documents/guia_de_prototipado_emprendimiento_inclusivo_compressed_1.pdf)
- García, M. et al. (2018). *La gestión de las emociones, una necesidad en el contexto educativo y en la formación profesional.* Revista Espacios, 39(49), 8-20.
- Gómez, M. y Turienzo, R. (2010). *La gallina que cruzó la carretera: liderazgo y trabajo en equipo.* Editorial Books4pocket.
- González, M. (2016). *Revisión de la enseñanza económica a lo largo de la historia: críticas y propuestas [Trabajo Fin de Máster].* Universidad Internacional de la Rioja.
- Korn, W. (2016). *La vuelta al mundo de un forro polar rojo.* Editorial Siruela.
- Krugman, P. et al. (2014). *Fundamentos de Economía.* Editorial Reverte.
- Llamas, F.J. et al. (2018). *La metodología Lean Startup: desarrollo y aplicación para el emprendimiento.* Revista EAN, 84, 79-95.
- Lozano, L. et al. (2019). *El modelo de negocio: metodología CANVAS como innovación estratégica para el diseño de proyectos empresariales.* Revista Ciencia e Investigación, 4(1), 87-99.
- Mankiw, G. (2020). *Macroeconomía (10 ed.).* Editorial Antoni Bosch.
- Martínez, J. (2021). *4º DE ESO: Economía.* Econosublime. <http://www.econosublime.com/p/libro-gratuito-4-eso-economia.html>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015). *La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español. Año 2015.* Colección EURODYCE España-REDIE.
- Nuño, P. (2007). *Cartas a un joven emprendedor.* Editorial Crítica.
- Ries, E. (2012). *El método Lean Startup: cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua.* Editorial Deusto.
- Roam, D. (2010). *Tu mundo en una servilleta: resolver problemas y vender ideas mediante dibujos.* Editorial Gestión 2000.
- Robinson, K. (2010). *El Elemento.* Editorial Debolsillo.
- Pelta, R. (2010). *Design Thinking.* Universitat Oberta de Catalunya.
- Pindyck, R. (2018). *Microeconomía (9ª ed).* Editorial Pearson.
- Thaler, R. (2016). *Todo lo que he aprendido con la Psicología Económica.* Editorial Deusto.
- Tirole, J. (2017). *La Economía del Bien Común.* Editorial Taurus.
- Trías de Bes, F. (2007). *El libro negro del emprendedor: no digas que nunca te lo advirtieron.* Editorial Empresa Activa.
- Vivas, R. (2021). *Visual thinking works: cómo lograr lo que te propones con dibujos.* Editorial Lunwerg.