

- El déficit público, la deuda pública y sus efectos.
- La política monetaria y la estabilidad de precios. El Banco Central Europeo. Funcionamiento del mercado monetario. La inflación: teorías explicativas. Los efectos de la inflación. La medición de la inflación. La deflación: causas y consecuencias. Efecto de las políticas monetarias sobre la inflación, la deflación, el crecimiento y el bienestar.

#### E. Los retos de la economía española.

- La globalización: factores explicativos, oportunidades y riesgos. El debate acerca de la reducción de las desigualdades económicas a escala planetaria. Las causas de la pobreza.
- La nueva economía y la revolución digital. La economía colaborativa. La economía circular. El impacto de la revolución digital sobre el empleo y la distribución de la renta. La adaptación de la población activa ante los retos de la revolución digital.
- Teorías sobre el decrecimiento económico.
- Democracia y estado de bienestar. El futuro del estado del bienestar en España y su relación con la democracia:
  - El reto de la sostenibilidad de las pensiones: demografía, gestión y suficiencia.
  - La economía sumergida.
  - Los flujos migratorios y sus implicaciones socioeconómicas en el siglo XXI.
  - Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y los retos económicos actuales: salud, educación, energía, trabajo, industria. Estudio de casos.

### ECONOMÍA, EMPRENDIMIENTO Y ACTIVIDAD EMPRESARIAL

La materia Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial presenta una visión global de la economía como ciencia social, ofreciendo unos conocimientos teóricos generales, así como sus aplicaciones al contexto personal y empresarial. De este modo, esta materia ofrece las herramientas necesarias para comprender la realidad socioeconómica, desarrollar un carácter crítico, adquirir conciencia social, tomar decisiones responsables, detectar oportunidades y proponer soluciones a los problemas que, de algún modo, repercuten sobre la vida de todos los agentes sociales. El estudio de casos reales que esta materia ofrece para el desarrollo de sus contenidos favorece dicha formación.

Esta materia de modalidad está planteada para el primer curso del Bachillerato General y pretende que el alumnado analice de forma crítica y reflexione sobre las aportaciones de la economía y su relación con otras ciencias, así como el comportamiento de agentes e instituciones en la toma de decisiones; que comprenda el concepto de escasez; que identifique, valore y adquiera las habilidades propias de las personas emprendedoras y que conozca y comprenda las distintas estrategias empresariales y su adaptación a los fuertes cambios del entorno, especialmente los tecnológicos, que están dando lugar a nuevas realidades sociales que exigen creatividad y capacidad de adaptación.

Por todo lo anterior, la materia se estructura en tres grandes bloques: el primer bloque, llamado «Economía», presenta los aspectos fundamentales de la ciencia económica y, a su vez, se divide en dos apartados. En el primero de estos, «La escasez y el problema económico», se trabajará la razón de ser de la economía y el problema económico de la escasez para, posteriormente, en el segundo apartado, «Economía y otras disciplinas», entender la necesidad de relacionar la economía con otras ciencias para obtener una visión más amplia de la realidad. Por su parte, en el segundo bloque, «Emprendimiento», se trabajará el carácter emprendedor para, finalmente, poder contextualizar dichos contenidos en el ámbito empresarial, eje del último bloque, «Actividad empresarial». Con esta secuenciación de contenidos se pasa de conceptos más generales a un ámbito más concreto, cercano y conocido por el alumnado, favoreciendo con ello la adquisición de aprendizajes significativos.

Es conveniente que la materia se desarrolle de una forma teórico-práctica. Esto supone que, incluso los contenidos teóricos y más generales de la materia puedan ser aplicados a supuestos prácticos o casos reales. Por ello, se recomienda la lectura de prensa económica, consulta de datos macroeconómicos, análisis de casos reales, ejercicios de simulación, juegos de roles, trabajos de investigación e, incluso, experiencias de emprendimiento, esto último especialmente adecuado para el desarrollo del tercer bloque.

La metodología debe ser activa e implicar al alumno en su propio aprendizaje basándose en situaciones reales y buscando un enfoque interdisciplinar. Se debe potenciar un aprendizaje competencial y autónomo. Para conseguirlo, se pueden llevar a cabo tareas en las que se parte de la observación por parte del alumno de la realidad económica que le rodea. A modo de ejemplo, se plantea una actividad cuyo objetivo sería la investigación por parte de los alumnos de los efectos económicos que se pueden derivar de una crisis como la que produjo la COVID-19, las herramientas que se pueden utilizar para su superación y las lecciones que se pueden sacar para otras crisis. Los alumnos, divididos en grupos, comenzarían investigando, en distintas fuentes oficiales estadísticas y en medios de comunicación, los efectos económicos que produjo esta crisis sanitaria en nuestro país y en otros países con distinto grado de desarrollo. Posteriormente realizarían, por equipos, una exposición oral al resto del grupo-clase sobre todos los datos y conclusiones obtenidos con la ayuda de alguna de las herramientas digitales, finalizando la actividad con un debate guiado por el profesor. Esta actividad se puede relacionar especialmente con los bloques de contenidos A.2, «Economía y otras disciplinas», y B, «Emprendimiento». Además, contribuye a desarrollar las competencias específicas 1, 2, 3, y 6 de este currículo.

### Competencias específicas.

**1. Analizar de forma crítica y reflexiva las aportaciones de la ciencia económica, valorando su interrelación con otras disciplinas, para entender la realidad desde una visión integral y actuar como ciudadanos responsables, autónomos y comprometidos.**

La realidad económica actual es compleja, así como la solución a los problemas y la toma de decisiones en este ámbito, porque intervienen muchas variables. Por ello es importante que el alumnado, a través del estudio y el análisis reflexivo, consiga relacionar los conocimientos de la ciencia económica, y sus dificultades para establecer leyes generales que no sean de carácter probabilístico, con los que ofrecen otras disciplinas, ya sean del ámbito de las ciencias sociales o de otros ámbitos. Esta conexión proporciona una visión más completa del mundo, permite comprender mejor los cambios en el entorno económico y social y proponer soluciones a problemas económicos como ciudadanos responsables, con los retos de la sociedad en el siglo XXI.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM4, STEM5, CPSAA1.2, CPSAA5, CC1, CE1 y CE2.

**2. Analizar, desde un enfoque interdisciplinar, el comportamiento en la toma de decisiones económicas, evaluando el problema de la escasez y sus efectos, para comprender los cambios económicos y sociales derivados de dicho problema y actuar en consecuencia.**

El problema de la escasez y sus efectos subyace a toda la ciencia económica y condiciona el comportamiento a la hora de tomar decisiones en este campo. El análisis de este problema desde una perspectiva integral va a permitir que el alumnado sea capaz de actuar y tomar decisiones más rigurosas puesto que serán fruto de un análisis global, donde habrá tenido en cuenta no solo variables económicas sino otras de tipo sociológico, como la influencia del comportamiento de los individuos en la toma de decisiones; de tipo psicológico, como el análisis de los fallos en la toma de decisiones racionales; o de tipo filosófico y ético, como la reflexión sobre la utilidad y la felicidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM2, CPSAA1.2, CPSAA5, CC4, CE1 y CE2.

- 3. Establecer correspondencias entre los Objetivos de Desarrollo Sostenible y los aprendizajes adquiridos a través del estudio de casos, analizándolos con ayuda de herramientas económicas y empresariales para generar una actitud sensible y un comportamiento responsable y proactivo que contribuya a dar respuesta a los retos actuales.**

Comprender de forma práctica la relación entre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo económico y social, y analizarlos con herramientas económicas y empresariales permitirá al alumnado tomar conciencia de la importancia de lograr estos objetivos y dar respuesta a los desafíos mundiales del siglo XXI con amplia repercusión en el ámbito económico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM2, STEM5, CPSAA1.2, CC4, CE1 y CE2.

- 4. Identificar y valorar habilidades y competencias que caracterizan a las personas emprendedoras dentro de la realidad actual, analizando sus perfiles y su forma de afrontar los retos, para reconocer y potenciar las destrezas emprendedoras propias y aplicarlas a situaciones reales de la vida.**

Analizar el perfil de la persona emprendedora actual requiere reflexionar sobre las competencias personales y sociales que son deseables, como la creatividad, la empatía, la capacidad de iniciativa y de enfrentarse a los retos. También es necesario valorar y tener en cuenta otros aspectos psicológicos que influyen en el desarrollo de ese perfil, como las creencias limitantes que provocan miedos a la hora de emprender, o la importancia de las habilidades socioemocionales, que condicionan los pensamientos y el alcance del logro.

Es conveniente aproximar al alumnado a personas emprendedoras cercanas para que sepan reconocer sus cualidades y competencias de modo que pueda aprender de ellas y evaluar en qué medida pueden adquirir o potenciar esas cualidades y competencias con formación y entrenamiento.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC1, CC3 y CE2.

- 5. Comprender las estrategias empresariales, analizando su evolución y distinguiendo los nuevos modelos de negocio desarrollados por entidades vinculadas a diferentes ámbitos y sectores, para identificar la filosofía de las empresas, reconocer las tendencias y poner en valor, con sentido crítico, su actividad en la sociedad actual.**

La estrategia empresarial evoluciona y se adapta a los cambios económicos y sociales. Es preciso analizar esta evolución y reflexionar sobre los nuevos modelos de negocio y las tendencias de la empresa en la sociedad actual, valorando con espíritu crítico los cambios que se están incorporando, como la nueva forma de entender el lugar de trabajo o las nuevas características del cliente, lo que requiere de nuevas estrategias de negocio.

El alumnado, a través del análisis de casos concretos de empresas, podrá comprender mejor la visión y la filosofía de cada una de ellas y valorar sus puntos fuertes y débiles. El análisis de casos puede tratar sobre grandes empresas con estrategias innovadoras que han cambiado el concepto de empresa en su sector, o de otras más pequeñas y cercanas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CE1 y CE2.

- 6. Analizar la transformación económica y social y sus consecuencias, reconociendo la importancia que tienen la innovación y la revolución digital en la actividad empresarial, para comprender las respuestas que las empresas ofrecen a los desafíos actuales y proponer alternativas y nuevas soluciones a dichos desafíos.**

La rápida transformación tecnológica, económica y social está provocando cambios profundos en la actividad empresarial lo cual obliga a las empresas a adaptarse e innovar para sobrevivir en un mundo cada vez más competitivo, dar respuesta a problemas cada vez más complejos y ofrecer soluciones a los desafíos actuales.

Comprender cómo las empresas están llevando a cabo esta transformación va a permitir al alumnado evaluar los efectos de la revolución tecnológica y la transformación digital en la economía, pero también en otros ámbitos como el del mercado de trabajo o la organización social, pudiendo plantear alternativas y soluciones para mejorar los desajustes desde un análisis crítico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, CCL3, STEM4, CD5, CPSAA4, CC4, CE1 y CE2.

## 1º BACHILLERATO.

### Criterios de evaluación.

#### Competencia específica 1.

- 1.1. Entender la realidad partiendo del análisis crítico y reflexivo sobre las aportaciones que ofrece la ciencia económica, valorando su interrelación con otras disciplinas y adquiriendo una visión integral de la misma que favorezca la asunción de responsabilidades y compromisos.
- 1.2. Analizar de forma crítica las ventajas y desventajas de los distintos sistemas de asignación de recursos.
- 1.3. Calcular e interrelacionar los agregados macroeconómicos que analizan la actividad económica desde los distintos mercados que integran el flujo circular de la renta.
- 1.4. Entender la forma en la que se desarrolla el mercado de trabajo en un país.
- 1.5. Comprender el funcionamiento del sistema financiero, los productos y los intermediarios que operan en él.
- 1.6. Saber confeccionar un presupuesto personal y detectar los posibles riesgos u oportunidades del mismo.

#### Competencia específica 2.

- 2.1. Comprender los cambios económicos y sociales desde un análisis interdisciplinar sobre el comportamiento humano en el proceso de toma de decisiones y evaluando el problema de la escasez y sus efectos.
- 2.2. Valorar los distintos enfoques en el proceso de toma de decisiones, reconociendo las limitaciones del enfoque estrictamente racional.

#### Competencia específica 3.

- 3.1. Mostrar actitudes y comportamientos responsables que contribuyan a dar respuesta a los retos actuales a partir del estudio de casos reales estableciendo correspondencias entre la realidad y los aprendizajes adquiridos.
- 3.2. Tomar conciencia de problemas globales y locales analizándolos a través de herramientas económicas y empresariales y aportando posibles soluciones a los mismos.

#### Competencia específica 4.

- 4.1. Reconocer y potenciar las destrezas emprendedoras propias, identificando y valorando previamente las habilidades que poseen personas emprendedoras cercanas y analizando sus competencias a la hora de afrontar los retos que se les presentan.
- 4.2. Afrontar retos sencillos de la vida cotidiana aplicando las destrezas propias que caracterizan a una persona emprendedora.

#### Competencia específica 5.

- 5.1 Reconocer las tendencias e identificar la filosofía de las empresas comprendiendo las estrategias empresariales llevadas a cabo por estas y analizando su evolución, así como los

modelos de negocio desarrollados poniendo en valor, con sentido crítico, su actividad empresarial.

5.2 Distinguir los nuevos modelos de negocio desarrollados por empresas pertenecientes a diversos sectores y ámbitos analizando sus posibilidades y limitaciones.

5.3 Analizar los diferentes elementos que conforman el *marketing mix* de una empresa y conocer las nuevas herramientas de marketing digital, el *neuromarketing* y la importancia del *Big Data*.

Competencia específica 6.

6.1 Comprender las respuestas que ofrecen las empresas a los desafíos actuales, analizando la transformación económica y social que está experimentando la sociedad.

6.2 Proponer alternativas y nuevas soluciones a los desafíos actuales, analizando los efectos de la transformación económica y social, y reconociendo la importancia que tiene la innovación, la cultura empresarial, el talento, el liderazgo y la revolución digital en la actividad empresarial.

## Contenidos.

### A. Economía.

1. La escasez y el problema económico.

- La escasez y sus implicaciones.
  - Tipos de necesidades. Bienes y servicios que satisfacen las necesidades.
  - Criterios de elección: el coste de oportunidad, los incentivos, el análisis marginal y los costes irrecuperables.
  - La escasez y la eficiencia.
  - La paradoja del valor, el valor de uso y el valor de cambio de los bienes.
- La escasez y los sistemas de asignación de recursos.
  - El funcionamiento del mercado de bienes: análisis de la oferta, la demanda y el equilibrio del Mercado.
  - Modelos de mercados de bienes. La competencia perfecta. La competencia monopolística. El oligopolio. El Monopolio. La soberanía de los consumidores y la publicidad.
- Funcionamiento del mercado de factores. El mercado de trabajo. La medición del desempleo. Tipos de desempleo. Consecuencias del desempleo.
- Los fallos del mercado y la intervención del sector público. Fallos del sector público y sus implicaciones.
- El flujo circular de la renta. Oferta y demanda agregada. Análisis de las interrelaciones que existen entre los diversos elementos y agregados de la realidad económica.
  - El PIB y la Renta Nacional. El Índice de Desarrollo Humano.
- El entorno financiero. Intermediarios financieros.
  - Dinero y transacciones.
  - La inflación.
  - Productos financieros y de inversión.
  - Planificación y gestión de las finanzas personales: riesgo y beneficio. El presupuesto familiar.

2. Economía y otras disciplinas.

- La economía como ciencia social. El método en economía.
  - Principales problemas para el análisis económico: la complejidad de la realidad y la incorporación de supuestos simplificadores. Dificultades para el establecimiento de leyes generales.
  - La diversidad del pensamiento económico.
  - La modelización matemática como herramienta para el análisis económico: la Frontera de Posibilidades de Producción.
- El análisis económico y el individualismo metodológico.
  - Otras alternativas de análisis de la realidad social.

- Perspectiva sociológica: el grupo social como unidad de análisis económico.
- Los individuos y el comportamiento racional.
  - Fallos de la racionalidad. La economía del comportamiento, la psicología económica y la teoría de la decisión.
  - Los agentes económicos y la maximización de su utilidad.
  - Filosofía y economía: el utilitarismo y la felicidad.
  - La maximización del bienestar social y el debate eficiencia versus equidad desde un punto de vista ético.
  - El bienestar social y la calidad de vida desde una perspectiva sociológica. El bienestar en la psicología positiva.
- Ciencia económica y ecología: el cambio climático, el desarrollo sostenible y la economía circular.

**B. Emprendimiento.**

- La persona emprendedora e intraemprendedora. Competencias, cualidades y hábitos.
  - La inteligencia emocional y la inteligencia ejecutiva.
  - El espíritu emprendedor: búsqueda de necesidades y oportunidades.
  - Estudio de casos de emprendimiento.
  - Entrenamiento de la creatividad y proactividad.
- Creencias sobre emprendimiento. El miedo a emprender: la gestión del error como una oportunidad para aprender.
- Competencias sociales. Tipos y aplicación. La gestión de grupos y la teoría de las relaciones humanas. Teorías y factores de la motivación..
- Misión y visión de la persona emprendedora.
  - Creación y puesta en marcha de su proyecto emprendedor.
  - Protección de la idea, el producto y la marca. Ventajas e inconvenientes de las patentes.

**C. Actividad empresarial.**

- El entorno empresarial. Tipos de entorno.
- La revolución tecnológica. El poder de la tecnología. Los modelos de negocio. Importancia de las *startup*.
- Mercado y clientes. *Neuromarketing*. Marketing digital. El *marketing mix*. La importancia del *Big Data*. Nuevos modelos de negocio.
- Cultura empresarial y recursos humanos. El liderazgo. Diseño del perfil profesional.
- El lugar de trabajo. La empresa del futuro. Tendencias.
- Estrategia y gestión de la empresa. Funciones de la dirección de una empresa. Transformación digital. Innovación. Sostenibilidad.
  - Criterios de clasificación de empresas. Tipos de empresas según su forma jurídica.
  - Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+I).
  - Crecimiento económico de una empresa y productividad.
  - Obligaciones fiscales de las empresas
- Análisis de casos: análisis interno y externo. DAFO.

**EDUCACIÓN FÍSICA**

La Educación Física en Bachillerato se desarrolla desde una doble vertiente; por un lado, dando continuidad al trabajo realizado durante la Educación Secundaria Obligatoria, donde se abordaron retos clave como, por ejemplo, la consolidación de un estilo de vida activo y saludable en el alumnado, el desarrollo de actitudes responsables o el afianzamiento de la capacidad de puesta en acción de todos los procesos de toma de decisiones que intervienen en la resolución de

situaciones motrices. Por otro lado, la Educación Física en Bachillerato adquiere un carácter propedéutico. En este sentido, el aumento vertiginoso de la oferta formativa y laboral relacionada con la materia puede explicarse, en parte, por la evolución y el auge que en los últimos años han experimentado la actividad física, el deporte, la salud y la ocupación del tiempo libre. Por ello, entre los propósitos de la Educación Física en esta etapa educativa, cabe destacar la presentación de una gran variedad de alternativas representativas de la versatilidad de la disciplina que sirva para acercar al alumnado a las distintas profesiones y a las diversas opciones de formación características del ámbito universitario, de la formación profesional o de las enseñanzas deportivas.

Así, en esta etapa educativa, y sobre la base del desarrollo de la motricidad alcanzado en las etapas anteriores, se deberá de continuar incidiendo en el dominio del ámbito corporal, profundizando tanto en los componentes técnico-tácticos de sus manifestaciones, como en los factores que condicionan su adecuada puesta en práctica.

Los contenidos del área de Educación Física se organizan en seis bloques, susceptibles de desarrollarse en distintos contextos con la intención de generar actividades variadas. Como consecuencia de este desarrollo, las unidades didácticas o proyectos que se diseñen deberán integrar contenidos de distinta procedencia, tratando de evitar centrarse exclusivamente en un único bloque. No todos los contenidos que se incluyen en estos bloques apuntan hacia prácticas o manifestaciones determinadas, sino que se limitan a recoger los aspectos básicos que han de desarrollarse, quedando a criterio del profesorado el nivel de concreción de los mismos, atendiendo al contexto del aprendizaje: alumnado, recursos, etc.

El bloque titulado «Vida activa y saludable» aborda los tres componentes de la salud: bienestar físico, mental y social, a través del desarrollo de relaciones positivas en contextos funcionales de práctica físico-deportiva, rechazando comportamientos antisociales y contrarios a la salud, así como toda forma de discriminación y violencia, que puedan producirse en estos ámbitos.

El segundo bloque, «Organización y gestión de la actividad física», incluye cuatro componentes diferenciados: la elección de la práctica física, la preparación de la práctica motriz, la planificación y autorregulación de proyectos motores, además de la gestión de la seguridad antes, durante y después de la actividad física y deportiva.

«Resolución de problemas en situaciones motrices» es un bloque con un carácter transdisciplinar y aborda tres aspectos clave: la toma de decisiones, el uso eficiente de los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad, y los procesos de creatividad motriz. Estos contenidos deberán desarrollarse en contextos muy variados de práctica que, en cualquier caso, responderán a la lógica interna de la acción motriz desde la que se han diseñado los contenidos: acciones individuales, cooperativas, de oposición y de colaboración-oposición.

El cuarto bloque «Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices», por un lado, se centra en que el alumnado desarrolle los procesos dirigidos a regular su respuesta emocional ante situaciones derivadas de la práctica de actividad física y deportiva, y, por otro, incide en el desarrollo de las habilidades sociales y el fomento de las relaciones constructivas, libres de discriminación y violencia, entre los participantes en este tipo de contextos motrices.

El bloque «Manifestaciones de la cultura motriz» engloba tres componentes: el conocimiento de la cultura motriz tradicional, la cultura artístico-expresiva contemporánea, y el deporte como manifestación cultural.

Y, por último, el bloque «Interacción eficiente y sostenible con el entorno», que incide sobre la interacción con el medio natural y urbano, puede abordarse desde una triple vertiente: el uso y disfrute del medio desde la motricidad y la sensorialidad, la responsabilidad en su conservación desde una visión de sostenibilidad y su carácter compartido desde una perspectiva comunitaria del entorno.

Las actividades que integren los procesos orientados a la adquisición de las competencias han de abordarse desde diferentes perspectivas que incorporen el movimiento como recurso, incluyendo enfoques y proyectos interdisciplinares, desde la articulación con distintos elementos como son las opciones metodológicas de carácter participativo, el tipo y la intención de las actividades planteadas, la organización de los grupos, la consolidación de una autoestima positiva, teniendo siempre en cuenta la regulación de los procesos comunicativos, el desarrollo de las relaciones interpersonales, la conversión de espacios y materiales en oportunidades de aprendizaje o la transferencia del conocimiento adquirido a otros contextos sociales próximos que permitan comprobar el valor de lo aprendido.

A modo de ejemplo de actividad se plantea la posibilidad de llevar a cabo un juego de rol en el aula. En él se asignarán diferentes papeles a cada uno de los estudiantes, desde futbolista profesional de élite capaz de acaparar todas las portadas, técnico deportivo, utilero, presidente del club de fútbol o periodista especializado en deportes. Con esta actividad se pretende generar un espíritu crítico, analizando los mecanismos que intervienen en la toma de decisiones en diferentes contextos de la práctica de la actividad física. El profesor será el encargado de ir introduciendo en el juego diferentes elementos de discusión, tales como una conducta poco ética y poco respetuosa con el entorno o con sus compañeros de la estrella del equipo. Por último, los alumnos a los que les ha sido asignado el rol de periodista redactarán noticias en las que analizarán el comportamiento de sus compañeros en los diferentes escenarios que haya propuesto el profesor, recabando información entre los protagonistas de los mismos y respetando las claves del estilo periodístico.

## 1º BACHILLERATO.

### Competencias específicas.

- 1. Interiorizar el desarrollo de un estilo de vida activo y saludable, planificando responsable y conscientemente su actividad física a partir de la autoevaluación personal en base a parámetros científicos y evaluables, para satisfacer sus demandas de ocio activo y de bienestar personal, así como conocer posibles salidas profesionales asociadas a la actividad física.**

La adquisición de esta competencia específica se materializa cuando el alumnado toma conciencia de todos los elementos que condicionan la salud y la actividad física y es capaz de tenerlos en cuenta, adaptarlos y coordinarlos para gestionar, planificar y autorregular su propia práctica motriz y sus hábitos de vida atendiendo a sus intereses y objetivos personales.

Esta competencia de carácter transdisciplinar impregna a la globalidad del área de Educación Física, pudiendo abordarse desde la participación activa, la alimentación saludable, la educación postural, el cuidado del cuerpo, la autoestima, la imagen percibida en el campo de la actividad física y el deporte o el análisis de los comportamientos antisociales y los malos hábitos para la salud que se producen en contextos cotidianos y/o vinculados con el deporte y la práctica de actividad física, entre otros. Para materializar estos aprendizajes pueden emplearse distintas fórmulas y contextos de aplicación, que deben seguir trabajándose en relación con la planificación personal de la práctica motriz o el análisis de diferentes aspectos para el mantenimiento de una dieta saludable, pasando por el análisis crítico de situaciones que tengan que ver con la motricidad, hasta los primeros auxilios, la prevención y el cuidado de lesiones o la participación en una amplia gama de propuestas físico-deportivas que aporten contexto a todo lo anterior a través de la transferencia a su vida cotidiana.

El buen uso de la tecnología debe ser aliada desde un punto de vista transdisciplinar en nuestra área, especialmente en esta competencia, en la lucha contra el sedentarismo y las llamadas enfermedades hipocinéticas ocasionadas, en gran medida, por el aumento del tiempo de exposición a las pantallas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo

I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM2, STEM5, CD1, CD4, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA5 y CE3.

2. **Adaptar autónomamente las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas así como las habilidades y destrezas motrices específicas de algunas modalidades practicadas a diferentes situaciones con distintos niveles de dificultad, aplicando eficientemente procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna de las mismas para resolver situaciones motrices vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y consolidar actitudes de superación y crecimiento al enfrentarse a desafíos físicos.**

Esta competencia implica tomar decisiones ajustadas a las circunstancias, definir metas, elaborar planes, secuenciar acciones, ejecutar lo planificado, analizar qué ocurre durante el proceso, cambiar de estrategia si es preciso y valorar finalmente el resultado. El bagaje motor previamente adquirido por el alumnado de esta etapa le permitirá anticiparse a las distintas situaciones y adaptar sus habilidades motrices a las exigencias de cada situación. Esta ventaja posibilitará la focalización de su atención en aspectos que hasta ahora quedaban en un segundo plano, mejorando y perfeccionando así su ejecución técnico-táctica e identificando los errores más habituales que se dan en cada situación para poder evitarlos. Esto facilitará al alumnado avanzar un paso más hacia la planificación, dirección y supervisión de actividades físicas destinadas a otras personas, desarrollando funciones de entrenador o técnico.

Como en etapas anteriores, estos aspectos deberán desarrollarse en contextos de práctica muy variados. Entre ellos podrían destacarse los proyectos y montajes relacionados con las combas, los malabares, las actividades acrobáticas o las circenses; los desafíos físicos cooperativos, la dramatización de cuentos motores y, por supuesto, los deportes. En relación con estos últimos, sin dejar de lado necesariamente los más habituales o tradicionales y a modo de ejemplo, es posible encontrar distintas manifestaciones según sus características, desde juegos deportivos de invasión (fútbol gaélico, *ultimate*, *lacrosse*, entre otros) con o sin oposición regulada, hasta juegos de red y muro (voleibol, frontenis, *pickleball*, *paladós* o semejantes), pasando por deportes de campo y bate (*rounders*, *softball*, etc.), de blanco y diana (*boccia*, tiro con arco o similares), de lucha (judo, esgrima u otras modalidades autóctonas de lucha, etc.) o de carácter individual (*skate*, orientación, gimnasia deportiva o atletismo y sus modalidades, entre otros), procurando, en la medida de lo posible y según el contexto particular de cada centro, priorizar las manifestaciones más desconocidas para el alumnado o que destaque por su carácter inclusivo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.2, CPSAA4, CE2 y CE3.

3. **Difundir y promover nuevas prácticas motrices, compartiendo espacios de actividad físico-deportiva con independencia de cualquier diferencia, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica y proactiva ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones.**

Esta competencia específica pretende superar las desigualdades y comportamientos incívicos y antidemocráticos que a veces se reproducen en los contextos físico-deportivos. Para ello, por un lado, incide en la gestión personal de las emociones y en el fomento de actitudes de superación, tolerancia a la frustración y manejo del éxito y del fracaso en contextos de práctica motriz. Por otro lado, implica poner en juego habilidades sociales para afrontar la interacción con las personas con las que se converge en la práctica motriz. Como consecuencia de ello se plantearán situaciones en las que el alumnado tenga que desempeñar roles diversos relacionados con la práctica física (participante, espectador, árbitro, entrenador, etc.) que ayudarán a analizar y vivenciar las relaciones sociales desde diferentes perspectivas. Además, esta competencia pretende ir un paso más allá en esta etapa, contribuyendo a generalizar y democratizar las prácticas motrices que se realicen en el centro, así como los espacios de interacción en los que se reproduzcan, fomentando la difusión de manifestaciones deportivas que no están afectadas por estereotipos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL5, CPSAA1.1, CPSAA2, CPSAA5 y CC3.

- 4. Analizar críticamente e investigar acerca de las prácticas y manifestaciones culturales vinculadas con la motricidad según su origen y su evolución desde los intereses económicos, políticos y sociales que hayan condicionado su desarrollo, practicándolas y fomentando su conservación para ser capaz de defender desde una postura ética y contextualizada los valores que transmiten.**

Esta competencia profundiza en el concepto de la cultura motriz que el alumnado habrá ido construyendo durante las etapas anteriores. En esta etapa, además, se pretende que el alumnado comprenda los valores que transmite la cultura motriz y que hacen interesante su conservación.

Existen numerosos contextos en los que desarrollar esta competencia. Como en etapas anteriores, la cultura motriz tradicional podría abordarse mediante juegos tradicionales, populares y autóctonos, danzas propias del folklore tradicional, juegos o danzas del mundo, entre otros. Para abordar la cultura artístico-expresiva contemporánea podrían emplearse técnicas expresivas concretas (como la improvisación, la mímica o la pantomima), el teatro (teatro gestual o de máscaras, teatro de sombras, teatro de luz negra, teatro de calle, musical o similares), representaciones más elaboradas (lucha escénica, juegos de rol o actividades circenses, entre otros), o actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo (percusión corporal, bailes, coreografías u otras expresiones semejantes). Estos contenidos podrían enriquecerse incorporando a las representaciones elementos de crítica social, emociones o educación. Finalmente, en lo que respecta al deporte como manifestación cultural, se podrían llevar a cabo debates y análisis críticos sobre ciertos estereotipos presentes en la actividad deportiva o sobre la cara oculta del deporte, que esconde intereses económicos y políticos ajenos a la sana competición.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM5, CPSAA1.2, CC1 y CCEC1.

- 5. Implementar un estilo de vida apropiado y comprometido con la conservación y mejora del entorno, organizando y desarrollando acciones de servicio a la comunidad vinculadas a la actividad física y al deporte, y asumiendo responsabilidades en la seguridad de las prácticas, para contribuir activamente al mantenimiento y cuidado del medio natural y urbano y dar a conocer su potencial entre los miembros de la comunidad.**

A estas alturas de su vida, el alumnado de Bachillerato es plenamente consciente de lo que implica desarrollar un estilo de vida apropiado y comprometida con la conservación y mejora del entorno. Por eso, los esfuerzos en esta etapa no irán dirigidos tanto a la profundización en estos aprendizajes como a su consolidación a partir de la realización de actividades de concienciación para otros miembros de la comunidad educativa.

Continuando con el trabajo iniciado en etapas previas, el alumnado de Bachillerato deberá participar en numerosas actividades en contextos naturales y urbanos que ampliarán su bagaje motor y sus experiencias fuera del contexto escolar.

De esta forma, en lo que respecta a los entornos urbanos, existen manifestaciones como los circuitos de calistenia, el patinaje, el *skate*, el *parkour* o las distintas tipologías de danzas urbanas, entre otros, que se pueden desarrollar en espacios o instalaciones próximos al centro. En lo relativo al medio natural, según la ubicación del centro, sus posibilidades contextuales y la disponibilidad de acceso que tenga a distintos emplazamientos naturales, tanto terrestres como acuáticos, es posible encontrar una variada gama de contextos de aplicación, desde el senderismo, las rutas por vías verdes, la escalada, el rápel, el esquí, el salvamento acuático, la orientación (también en espacios urbanos), hasta el cicloturismo, el franqueamiento de obstáculos o la cabuyería, entre otros; todos ellos abordados desde la óptica de los proyectos dirigidos a la interacción con el entorno, en el que también se incluyen las actividades complementarias y extraescolares tan vinculadas con este tipo de experiencias.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM5, CPSAA1.2, CPSAA2, CC4 y CE1.

**1º BACHILLERATO.****Criterios de evaluación.**

Competencia específica 1.

- 1.1. Planificar, elaborar y poner en práctica de manera autónoma un programa personal de actividad física dirigido a la mejora o al mantenimiento de la salud, aplicando los diferentes sistemas de desarrollo de las capacidades físicas implicadas, según las necesidades e intereses individuales y respetando la propia realidad e identidad corporal, evaluando los resultados obtenidos.
- 1.2. Incorporar de forma autónoma, y según sus preferencias personales, los procesos de activación corporal, autorregulación y dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural y relajación e higiene durante la práctica de actividades motrices, reflexionando sobre su relación con posibles estudios posteriores o futuros desempeños profesionales.
- 1.3. Conocer y aplicar de manera responsable y autónoma medidas específicas para la prevención de lesiones antes, durante y después de la actividad física, así como para la aplicación de primeros auxilios ante situaciones de emergencia o accidente, identificando las posibles transferencias que estos conocimientos tienen al ámbito profesional y ocupacional.
- 1.4. Actuar de forma crítica, comprometida y responsable ante los estereotipos sociales asociados al ámbito de lo corporal y los comportamientos que pongan en riesgo la salud, aplicando con autonomía e independencia criterios científicos de validez, fiabilidad y objetividad a la información recibida.
- 1.5. Emplear de manera autónoma aplicaciones y dispositivos digitales relacionados con la gestión de la actividad física, respetando la privacidad y las medidas básicas de seguridad vinculadas a la difusión pública de datos personales.

Competencia específica 2.

- 2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual o de colaboración-oposición, gestionando autónomamente cualquier imprevisto o situación que pueda ir surgiendo a lo largo del proceso de forma eficiente, creativa y ajustada a los objetivos que se pretendan alcanzar.
- 2.2. Solucionar de forma autónoma situaciones de oposición, colaboración o colaboración-oposición en contextos deportivos o recreativos con fluidez, precisión y control, aplicando de manera automática procesos de percepción, decisión y ejecución en contextos reales o simulados de actuación y adaptando las estrategias a las condiciones cambiantes que se producen en la práctica.
- 2.3. Identificar, analizar y comprender los factores clave que condicionan la intervención de los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad en la realización de gestos técnicos o situaciones motrices variadas, identificando errores comunes y proponiendo soluciones a los mismos.

Competencia específica 3.

- 3.1. Organizar y practicar diversas actividades motrices, valorando su potencial como posible salida profesional y analizando sus beneficios desde la perspectiva de la salud, el disfrute, adoptando actitudes de interés, esfuerzo, liderazgo, etc., al asumir y desempeñar distintos roles relacionados con ellas.
- 3.2. Cooperar o colaborar mostrando iniciativa durante el desarrollo de proyectos y producciones motrices, solventando, de forma coordinada, cualquier imprevisto o situación que pueda surgir a lo largo del proceso.
- 3.3. Establecer mecanismos de relación y entendimiento con el resto de participantes durante el desarrollo de diversas prácticas motrices con autonomía, haciendo uso efectivo de las

habilidades sociales de diálogo en la resolución de conflictos, con actitud reflexiva y crítica ante acciones violentas o discriminatorias.

#### Competencia específica 4.

- 4.1. Comprender y contextualizar la influencia cultural y social de las manifestaciones motrices más relevantes en el panorama actual, analizando sus orígenes y su evolución hasta la actualidad y rechazando aquellos componentes que no se ajusten a los valores de una sociedad abierta, inclusiva, diversa e igualitaria.
- 4.2. Crear y representar composiciones corporales, con y sin base musical, aplicando con precisión, idoneidad y coordinación escénica las técnicas expresivas más apropiadas a cada composición para representarlas ante sus compañeros u otros miembros de la comunidad.

#### Competencia específica 5.

- 5.1. Promover y participar en actividades físico-deportivas en entornos naturales terrestres o acuáticos, interactuando con ellos de manera sostenible, minimizando el impacto ambiental que estas puedan producir, reduciendo al máximo su huella ecológica y desarrollando actuaciones dirigidas a la conservación y mejora de las condiciones de los espacios en los que se desarrollen.
- 5.2. Practicar y organizar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, asumiendo responsabilidades y aplicando normas de seguridad, individuales y colectivas, para prever y controlar los riesgos intrínsecos a la propia actividad derivados de la utilización de los equipamientos, el entorno o la propia actuación de los participantes.

### Contenidos.

#### A. Vida activa y saludable.

- Salud física.
  - Programa personal de actividad física atendiendo a frecuencia, volumen, intensidad y tipo de actividad.
  - Autoevaluación de las capacidades físicas y coordinativas (como requisito previo a la planificación): estrategias, técnicas y herramientas de medida.
  - Identificación del tipo y formulación de objetivos (motrices, saludables, de actividad o similares) a alcanzar con un programa de actividad física personal.
  - Evaluación del logro de los objetivos del programa y reorientación de actividades a partir de los resultados.
  - Generar experiencias positivas de la práctica de la actividad física que logren consolidar un estilo de vida saludable.
  - Profesiones vinculadas a la actividad física y la salud.
  - Dietas equilibradas suficientes según las características físicas y personales. Balance energético.
  - Actividades específicas de activación y de recuperación de esfuerzos en función del tipo y las características de la actividad física.
  - Identificación de problemas posturales básicos: movimientos, posturas, y desequilibrios.
  - Planificación preventiva de la salud postural en actividades específicas. Métodos y medidas para la corrección, fortalecimiento y estiramientos ante dolores musculares.
  - Técnicas básicas de descarga postural y relajación.
  - La musculatura del *core* (zona media o lumbo-pélvica) para el entrenamiento de la fuerza y el desarrollo de capacidades físicas y coordinativas.
  - Ergonomía en actividades cotidianas (frente a pantallas, ordenador, mesa de trabajo y similares).
  - Uso de herramientas digitales para la gestión de la actividad física.
- Salud social.
  - Prácticas de actividad física que tienen efectos negativos para la salud.

- Prácticas de actividad física con efectos positivos sobre la salud: la práctica de la bicicleta como medio de transporte habitual.
- Hábitos sociales y sus efectos en la condición física y la salud.
- Ventajas e inconvenientes del deporte profesional.
- Historias de vida de deportistas profesionales.
- Salud mental.
  - Técnicas de respiración, visualización y relajación para liberar estrés y enfocar situaciones que requieren gran carga cognitiva y emocional.
  - Trastornos vinculados con la imagen corporal: vigorexia, anorexia, bulimia y otros.
  - Tipologías corporales predominantes en la sociedad y análisis crítico de su presencia en la publicidad y los medios de comunicación.
  - Detección y análisis de actitudes negativas hacia la actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o malas experiencias, con la finalidad de abordar las situaciones planteadas.

## B. Organización y gestión de la actividad física.

- Elección de la práctica física.
  - Gestión de las medidas relacionadas con la planificación de la actividad física y deportiva: (tipo de deporte, materiales necesarios, objetivos de la preparación, actividades y similares).
- Preparación de la práctica motriz.
  - Concreción de medidas y pautas de higiene en función de los contextos de práctica de actividad física y deportiva.
  - Selección responsable y sostenible del material deportivo.
  - Análisis crítico de diversas estrategias publicitarias de promoción de la actividad física.
- Planificación y autorregulación de proyectos motores.
  - Autogestión de proyectos personales de carácter motor a todos sus niveles (motivacional, organizativo, social o similar).
- Prevención de accidentes en las prácticas motrices.
  - Ejercicios preparatorios, preventivos y compensatorios de la musculatura según la actividad física según las características de la actividad física.
  - Gestión del riesgo propio y del de los demás: previsión, organización y planificación de actuaciones frente a los factores de riesgo en actividades físicas.
- Actuaciones críticas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas.
  - Conducta PAS: proteger, avisar, socorrer.
  - Desplazamientos y transporte de accidentados.
  - Contenido básico del kit de asistencia (botiquín) de primeros auxilios.
  - Protocolo RCP (reanimación cardiopulmonar).
  - Técnicas específicas e indicios de accidentes cardiovasculares (maniobra de Heimlich, señales de ictus y similares).
  - Reanimación mediante desfibrilador automático (DEA) o semiautomático (DESA).
  - Protocolos de actuaciones básicas ante alertas escolares.

## C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- Toma de decisiones.
  - Resolución de situaciones motrices variadas ajustando eficientemente los componentes de la motricidad en actividades individuales.
  - Análisis conjunto de resultados y reajuste de actuaciones para conseguir el éxito en actividades de grupo.
  - Acciones que provocan situaciones de ventaja con respecto al adversario en las actividades de oposición.
  - Oportunidad, pertinencia y riesgo de las acciones en las actividades físico-deportivas de

contacto a partir del análisis de los puntos fuertes y debilidades del rival.

- Desempeño de roles variados en procedimientos o sistemas tácticos que se llevan a cabo para conseguir los objetivos del equipo.
- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica.
  - Integración del esquema corporal.
  - Toma de decisiones previas a la realización de una actividad motriz acerca de los mecanismos coordinativos, espaciales y temporales, así como reajuste de la propia intervención para resolverla adecuadamente respecto.
  - Planificación, control y evaluación del entrenamiento para el desarrollo de las capacidades físicas básicas: fuerza y resistencia. Sistemas y métodos de entrenamiento.
- Perfeccionamiento de las habilidades específicas de los deportes o actividades físicas que respondan a sus intereses.
- Organización, desarrollo y participación en eventos físico-deportivos relacionados con dichas actividades.
  - Deportes y actividades individuales: atletismo, ciclismo urbano, gimnasia, malabares, monopatinaje o patinaje, entre otros.
  - Deportes de bate y campo: béisbol, *kickball*, *rounders* o *softbol*, entre otros.
  - Deportes y actividades de blanco y diana: *boccia*, bolos, chito, golf, minigolf o petanca, entre otros.
  - Deportes y actividades de combate: lucha, judo, karate, *kickboxing*, artes marciales mixtas o *taekwondo*, entre otros.
  - Deportes de invasión: baloncesto, *balonkorf*, balonmano, *colpbol*, fútbol, fútbol gaélico, hockey, *netball*, *rugby*, *rugby tag*, *touch rugby*, *ultimate*, unihockey o *vórtebal*, entre otros.
  - Deportes de red y muro: bádminton, *bossaball*, *fistball*, frontenis, *futvoley*, mini tenis, pádel, palas, paladós, *pickleball* o voleibol, entre otros.
- Creatividad motriz.
  - Creación de retos y situaciones-problema con la resolución más eficiente de acuerdo a los recursos disponibles.

#### D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- Gestión emocional.
  - Gestión del éxito y la fama en contextos físico-deportivos: ejemplos, dificultades y estrategias. Historias de vida significativas.
- Habilidades sociales.
  - Estrategias de integración de otras personas en las actividades de grupo.
- Respeto a las reglas.
  - Normas extra deportivas para garantizar la igualdad en el deporte: *fair-play*, educación en el deporte base y similares.
  - Desempeño de roles y funciones relacionados con el deporte: arbitraje, entrenador, participante, espectador y otros.
  - Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices.

#### E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural.
  - Los juegos y deportes tradicionales y autóctonos y su vínculo cultural.
- Usos comunicativos de la corporalidad.
  - Técnicas específicas de expresión corporal: danzas y bailes tradicionales y urbanos, bailes de salón, técnicas de dramatización, etc.
- Práctica de actividades rítmico-musicales con intencionalidad estética o artístico-expresiva.
  - Organización de espectáculos y eventos artístico-expresivos.
- Actividades artístico-expresivas como fenómeno colectivo. Influencia de las redes sociales (ejemplos como el *absurdmob*, el *flashmob*, el *smartmob*, etc.).

- Deporte y género.
  - Estereotipos en contextos físicos y deportivos. Presencia en medios de comunicación.
- Influencia del deporte en la cultura actual.
  - Ejemplos de buenas prácticas profesionales en el deporte.
- Deporte, política y economía.
  - Análisis crítico de su influencia en la sociedad.
  - Ámbito profesional-laboral: profesiones que rodean el deporte.

**F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.**

- Normas de uso.
  - Promoción y fomento de la movilidad activa, segura y saludable en actividades cotidianas. El aprendizaje de la práctica ciclista segura.
- Nuevos espacios y prácticas deportivas.
  - Análisis de las posibilidades del entorno natural y urbano para la práctica de actividad física: equipamientos, usos y necesidades. Aspectos preparatorios, preventivos y de seguridad relacionados con el entorno, los materiales, las condiciones atmosféricas, etc.
  - Actuaciones para la mejora del entorno urbano desde el punto de vista de la motricidad (uso deportivo, accesibilidad, movilidad, seguridad, conservación y mantenimiento o similares).
  - Utilización de espacios naturales y urbanos desde la motricidad: acampada, ciclismo urbano, escalada, orientación, parkour, rapel, senderismo, etc.
  - Diseño, organización y desarrollo de actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano.
- Previsión de riesgos asociados a las actividades y los derivados de la propia actuación y de la del grupo.
  - Factores y elementos de riesgo durante la realización de actividades que requieren atención o esfuerzo (cansancio, duración de la prueba o similares).
  - Materiales y equipamientos: uso según las especificaciones técnicas de los mismos.
  - Uso sostenible y mantenimiento de recursos urbanos y naturales para la práctica de actividad física. Promoción y usos creativos del entorno desde la motricidad.
  - El trabajo físico como contribución a la sostenibilidad: actividades agroecológicas, manejo de herramientas, tareas de reparación, creación y mantenimiento de espacios, etc.
  - Cuidado y mejora del entorno próximo, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural y urbano.

**EMPRESA Y DISEÑO DE MODELOS DE NEGOCIO**

Entender los nuevos modelos de negocio es fundamental para garantizar el potencial de posibilidades empresariales de la sociedad y, por tanto, lo es para el correcto desarrollo de la economía. Igualmente, la gestión de empresas es crucial para que surja la innovación y la creatividad que hacen que se desarrolle nuestra sociedad y que pueda solucionar los posibles retos futuros.

La materia de «Empresa y Diseño de Modelos de Negocio» tiene por objeto que el alumnado investigue, analice y comprenda las respuestas que las empresas, con independencia de su titularidad, dan a los desafíos a los que han de hacer frente. Teniendo en cuenta el valor de la innovación y los distintos modelos de organización, administración y gestión, los estudiantes deben aprender a conocer qué alternativas posibles y reales tiene una empresa habitualmente, sabiendo que, de las decisiones, pueden depender, en numerosas ocasiones, la eficiencia e, incluso, la supervivencia de una compañía. Por todo ello, se trabajan cuestiones como la razón de la existencia, las características y los tipos de organización y funcionamiento de las empresas, así

como la responsabilidad social corporativa (RSC) o los factores que influyen en la toma de decisiones.

El alumnado, sin importar que tenga una cultura económica previa, se aproxima al conocimiento de la empresa como instrumento de desarrollo económico, destacando el valor de la innovación. Del mismo modo, se inculca una cultura empresarial consciente.

Los contenidos que se han de impartir se estructuran en cuatro bloques. En el primero de ellos, titulado «La empresa y su entorno», se describe el valor de la empresa y del emprendedor, al igual que el entorno en el que la organización empresarial se desenvuelve, incidiendo en la responsabilidad social que debe de tener el empresario y en el desarrollo de un proceso de innovación continuo. En el segundo bloque, denominado «El modelo de negocio y gestión», se describen las funciones más importantes que tiene la empresa, profundizando en el estudio de la gestión de un modelo de negocio en sus aspectos comercial, productivo, humano y financiero. En el tercer bloque, bautizado como «Herramientas para innovar en modelos de negocio y gestión», se facilitan las herramientas que permiten inventar modelos de negocio, entender y llegar a los clientes o crear productos a través de prototipos. El cuarto y último bloque, llamado «Estrategia empresarial y métodos de análisis de la realidad empresarial: estudio de casos y simulación», analiza el entorno del modelo de negocio y la toma de decisiones empresariales, partiendo de la evaluación de la situación competitiva y financiera de la empresa, para que el alumnado pueda innovar en la creación de estrategias a través de estudios de casos.

Empresa y Diseño de Modelos de Negocio aspira a crear aprendizajes significativos que muestren la importancia del emprendimiento y las empresas en el proceso de cambio y transformación social actuales. El conocimiento del entorno y del tejido empresarial, el funcionamiento y la estructura interna de las empresas, la propuesta de nuevos modelos de negocios y el uso de herramientas innovadoras y de estrategias comunicativas actualizadas, son elementos imprescindibles que han de tenerse en cuenta a lo largo del proceso de adquisición de las competencias específicas. Por ello, las metodologías activas son ideales para que las aplique el profesorado, ya que el estudiante sería el protagonista de su propio aprendizaje, que caracterizaría por ser competencial y autónomo. Para llevarlas a cabo, se pueden desarrollar actividades en las que se parte de la observación de la realidad económica que le rodea, realizando una investigación en equipo sobre lo observado en la que se midan determinados aspectos con herramientas económicas. Para a continuación, realizar un análisis de esos datos económicos y comunicarlos al grupo-clase mediante una exposición oral con ayuda de herramientas multimedia. Actividades que, finalmente, se pueden culminar con un debate guiado por el docente.

A modo orientativo de cómo pueden plantearse estas actividades que promueve la Economía, se presenta el siguiente ejemplo:

La actividad descrita a continuación tiene como objetivo que el alumnado descubra, por sus propios medios y en grupo, el entorno y la responsabilidad social corporativa de las empresas cercanas. Para ello, se han de organizar equipos que investiguen acerca de medidas concretas que hayan realizado empresas de su alrededor, de distintos tipos y tamaños, para alcanzar los objetivos marcados en su política de RSC. A continuación, han de pensar acciones concretas que mejoren los objetivos planificados en la misma, utilizando herramientas de organización de ideas, como el Pensamiento Visual o *Visual Thinking*. Una vez decididas las acciones, simularán el proceso de comunicación a los empresarios para convencerles de su aplicación, usando la «narración de historias o *storytelling*» y «el discurso en el ascensor o *elevator pitch*». Cada equipo grabará un vídeo o editarán un podcast en el que se simule la presentación de esas acciones de mejora a los directivos de la empresa y se expondrá en el aula ante sus iguales. Por último, y tras cada exposición, se realizará un debate, dirigido por el docente, sobre la idoneidad, la viabilidad y la eficiencia de las recomendaciones propuestas. Esta actividad se puede relacionar con los bloques de contenido A y C. Además, contribuye a desarrollar las competencias específicas 1, 2, 4 y 5 de este currículo.

**Competencias específicas.**

- 1. Analizar la actividad empresarial y emprendedora, reconociendo el poder de transformación que ejercen en la sociedad y reflexionando sobre el valor de la innovación y la digitalización en este proceso, para comprender el papel que desempeñan dentro del funcionamiento global de la economía actual.**

Entender la realidad desde una perspectiva económica es fundamental para comprender mejor nuestra sociedad, por eso es importante para el alumnado conocer el papel que las personas emprendedoras y las empresas tienen como elementos transformadores del contexto actual, el cual se caracteriza por su gran dinamismo y por la rápida incorporación de las nuevas tecnologías y sus múltiples aplicaciones. Todo ello está cambiando no solo la estructura productiva global, sino, también, la estructura económica y la sociedad en su conjunto, lo cual convierte la innovación en un elemento crucial para cualquier empresa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, CD2, CD5, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CE1 y CE2.

- 2. Investigar el entorno económico y social y su influencia en la actividad empresarial, analizando las interrelaciones empresas-entorno e identificando estrategias viables.**

El análisis de la realidad desde una perspectiva económica y social, permite que los alumnos tomen conciencia, por un lado, de los efectos del entorno sobre la empresa, y, por otro, de las consecuencias del funcionamiento empresarial sobre la propia sociedad o el ambiente, entre otros aspectos.

Despertar la curiosidad y tener una visión abierta sobre la realidad es el punto de partida para la investigación del entorno socio-económico. Este conocimiento permitirá al alumnado identificar problemas a resolver y proponer soluciones empresariales que incrementen el bienestar social.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA5, CC4 y CE1.

- 3. Reconocer y comprender modelos de negocio actuales comparándolos con otros modelos tradicionales y aplicando estrategias y herramientas que faciliten el diseño creativo para proponer modelos de negocio que aporten valor, permitan satisfacer necesidades y contribuir al bienestar económico y social.**

En la actualidad las empresas, desde las más tradicionales hasta las más tecnológicas conviven en entornos dinámicos. Estos se caracterizan por la rapidez con la que suceden los cambios y la complejidad de los problemas a afrontar, lo que genera una enorme incertidumbre sobre el futuro, y provoca un gran impacto en las decisiones estratégicas de las empresas.

Los nuevos modelos de negocio como, por ejemplo, *long tail*, *freemium*, multiplataforma y *app*, permiten que las empresas se enfrenten a estos entornos y actúen con agilidad. El alumnado debe conocer estos modelos y ser capaz de proponer y diseñar otros nuevos con creatividad y espíritu innovador.

Para generar modelos de negocio se propone el uso de la herramienta del lienzo CANVAS, con la que el alumnado elaborará su propuesta, pero también las actividades, los recursos y las asociaciones clave, así como los canales y las relaciones con clientes, la estructura de costes y las fuentes de ingresos. Junto a esta herramienta pueden trabajarse otras complementarias, como, por ejemplo, el mapa de empatía de clientes y el pensamiento visual entre otras.

Las empresas en la actualidad plantean como objetivos la generación de riqueza y, a la vez, la innovación y el afán de mejora continua y de adaptación al entorno; pero también satisfacer las necesidades e incrementar el bienestar social.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CPSAA4, CC3 y CE1.

**4. Valorar y seleccionar estrategias comunicativas de aplicación al mundo empresarial, utilizando nuevas fórmulas y obteniendo la información que se genera tanto en el ámbito interno como externo de la empresa, para gestionar eficazmente la información necesaria en el proceso de toma de decisiones y su correcta trasmisión.**

La obtención de información en cualquier proceso de decisión y la comunicación eficaz es esencial para lograr objetivos en cualquier ámbito. De manera concreta, se observa en el ámbito empresarial donde el flujo de información es utilizado tanto por la empresa como por el resto de agentes que se relacionan con la misma. Todo esto se lleva a cabo a través del uso de estrategias comunicativas aplicables al mundo empresarial y muy ligadas a las nuevas tecnologías. Relacionado con lo anterior, el alumnado debe conocer estrategias de comunicación eficaces y ágiles en la gestión e intercambio de información entre la empresa y los agentes de su entorno, y saber aplicar diferentes herramientas comunicativas como la narración de historias o *storytelling* y el discurso en el ascensor o *elevator pitch*. En este proceso es esencial que el alumnado desarrolle una actitud cooperativa y respetuosa en su manera de comunicarse, aprenda a argumentar, a escuchar y a transmitir de forma eficaz lo que pretende dar a conocer.

Por último, la globalización económica propia del siglo XXI implica que las empresas estén cada día más internacionalizadas y se comuniquen con mayor frecuencia utilizando otras lenguas. Para ello es fundamental que el alumnado aprenda y ejercite el uso de distintas lenguas para comunicarse con corrección y autonomía en diferentes situaciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL3, CP1, CP2, CD3, CPSAA4 y CE2.

**5. Realizar el análisis previsional del modelo de negocio diseñado, aplicando las herramientas de análisis empresarial necesarias para comprender todo el proceso llevado a cabo y validar la propuesta del modelo de negocio.**

Las distintas herramientas de análisis empresarial aplicadas en diferentes momentos del proceso permiten obtener información para validar la propuesta del modelo de negocio. La validación se ha de hacer en un escenario simulado ofreciendo al alumnado una visión global de todo el proceso y, al mismo tiempo, permitiendo la rectificación o el replanteamiento de cualquier decisión adoptada hasta el momento.

Toda la información obtenida, las decisiones tomadas, incluyendo la justificación de las mismas, y los resultados de las herramientas de análisis utilizadas suponen la base para que el alumnado confeccione un plan de negocio básico.

De este modo, el objetivo va encaminado a que el alumnado empaticé y se ponga en lugar de la persona emprendedora, adquiera una perspectiva integral de todo el proceso llevado a cabo y aprenda tanto de los aciertos como de los errores.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE1, CE2 y CE3.

## 2º BACHILLERATO.

### Criterios de evaluación.

Competencia específica 1.

- 1.1. Comprender la importancia de la actividad empresarial y el emprendimiento dentro de la economía actual, reconociendo el poder de transformación que ejercen en la sociedad y reflexionando sobre el valor la innovación y la digitalización.
- 1.2. Analizar el papel de la I+D+I en el desarrollo social y empresarial, identificando nuevas tendencias y tecnologías que tienen un alto impacto en la economía.

**Competencia específica 2.**

- 2.1. Valorar la capacidad de adaptación ágil, responsable y sostenible de las empresas a los cambios del entorno y a las exigencias del mercado investigando el entorno económico y social y su influencia en la actividad empresarial.
- 2.2. Conocer los distintos tipos de empresa, sus elementos y funciones, así como las formas jurídicas que adoptan relacionando con cada una de ellas las responsabilidades legales de sus propietarios y gestores y las exigencias de capital.
- 2.3. Identificar y analizar las características del entorno en el que la empresa desarrolla su actividad, explicando, a partir de ellas, las distintas estrategias y decisiones adoptadas y las posibles implicaciones sociales y medioambientales de su actividad.

**Competencia específica 3.**

- 3.1. Proponer un modelo de negocio o de gestión diferenciado que permita dar respuesta a las necesidades actuales, comparando distintos modelos y utilizando estrategias y herramientas de diseño creativo.
- 3.2. Analizar las características organizativas y funcionales de la empresa, analizando a partir de ellas, las decisiones de planificación, crecimiento, organización, gestión y optimización de actividades, recursos y asociaciones clave del modelo de negocio.
- 3.3. Analizar y tomar decisiones sobre los procesos productivos desde la perspectiva de la eficiencia y la productividad, definiendo el soporte necesario para hacer realidad el modelo de negocio y valorando las diferentes opciones sobre la gestión de inventarios.
- 3.4. Analizar las características del mercado y explicar, de acuerdo con ellas, la propuesta de valor, los canales, las relaciones con clientes y las fuentes de ingresos del modelo de negocio.
- 3.5. Conocer las diferentes estrategias de gestión de los recursos humanos, y su relación con la motivación y la mejora de la productividad de un modelo de negocio.

**Competencia específica 4.**

- 4.1. Gestionar eficazmente la información y facilitar el proceso de toma de decisiones a partir de la información obtenida tanto en el ámbito interno como externo de la empresa y aplicando estrategias y nuevas fórmulas comunicativas.
- 4.2. Seleccionar estrategias de comunicación aplicadas al mundo empresarial, utilizando nuevas fórmulas comunicativas que faciliten la gestión eficaz de la información y la trasmisión de la misma a otros.
- 4.3. Exponer el proyecto de modelo de negocio llevado a cabo utilizando las herramientas necesarias que permitan despertar el interés y cautivar a los demás con la propuesta de valor presentada.

**Competencia específica 5.**

- 5.1. Validar la propuesta de modelo de negocio diseñado dentro de un contexto determinado, definiéndolo a partir de las tendencias clave del momento, la situación macroeconómica, el mercado y la competencia, comprendiendo todo el proceso llevado a cabo y aplicando técnicas de estudio previsional y herramientas de análisis empresarial.
- 5.2. Determinar previsionalmente la estructura de ingresos y costes, calculando su beneficio y umbral de rentabilidad, a partir del modelo de negocio planteado.
- 5.3. Elaborar un plan de negocio básico sobre un escenario simulado concreto, justificando las decisiones tomadas.
- 5.4. Analizar y explicar la situación económico-financiera, a partir de la información recogida tanto en el balance como en la cuenta de pérdidas y ganancias e indicando las posibles soluciones a los desequilibrios encontrados.
- 5.5. Analizar las diferentes fuentes de financiación necesarias para llevar a cabo el plan de negocio básico. Valorar distintos proyectos de inversión de acuerdo a distintos criterios, interpretando los resultados de los distintos escenarios tratados.

**Contenidos.****A. La empresa y su entorno.**

- El empresario. Perfiles. La importancia del emprendedor en la sociedad.
- La empresa: concepto, elementos, objetivos y funciones. Clasificación de las empresas desde el punto de vista económico. Localización y dimensión de la empresa. Las multinacionales. Crecimiento de la empresa: fusión, absorción y cooperación entre empresas. Marco jurídico que regula la actividad empresarial: el Código de Comercio y leyes sobre sociedades de capital. El Estatuto de los Trabajadores.
- El entorno empresarial. Responsabilidad social corporativa. Inclusión y emprendimiento.
- Empresa, digitalización e innovación. I+D+I. Teorías de la innovación. Tipos de innovación. Tendencias emergentes. Estrategias de innovación.

**B. El modelo de negocio y de gestión.**

- Empresa y modelo de negocio. Planificación y organización de la empresa.
- La función comercial. Investigación de mercados. Segmento de clientes. Los elementos del marketing mix. Canales de distribución del producto.
- Estrategias de marketing. Relaciones con clientes. Fuentes de ingresos. La digitalización de la función comercial.
- La función productiva. Proceso productivo. Eficiencia y productividad. Actividades clave. Recursos clave. Asociaciones clave. Estructura de costes: clasificación y cálculo de costes. Modelos de gestión y métodos de valoración de inventarios. PMP y FIFO. Economías de escala.
- La gestión de los recursos humanos. Habilidades que demanda el mercado de trabajo. La contratación y las relaciones laborales de la empresa. Las políticas de igualdad y de inclusión en las empresas. Elementos básicos de las nóminas.
- Liderazgo y dirección de la empresa. División del trabajo y departamentalización de la empresa. Organigramas y tipos de organigramas.
- La función financiera. Estructura económica y financiera. Inversión. Valoración y selección de inversiones. Valor Actual Neto. Tasa Interna de Rentabilidad. Plazo de recuperación. Recursos financieros. Concepto de interés. Análisis de fuentes alternativas de financiación interna y externa. Instrumentos de financiación a corto y a largo plazo. Autofinanciación.
- La información en la empresa: obligaciones contables. Composición y valoración del patrimonio. Cuentas anuales e imagen fiel. Elaboración de balance y cuenta de pérdidas y ganancias. El Plan General Contable. Cálculo de los beneficios empresariales. EBITDA.

**C. Herramientas para innovar en modelos de negocio y de gestión.**

- El lienzo de modelo de negocio y de gestión: concepto, áreas, bloques, utilidad y patrones de modelos de negocio.
- El punto de vista de los clientes. Tipos de clientes. Análisis de las necesidades. Neuromarketing. Nuevas tendencias en la promoción de productos.
- La creatividad aplicada al diseño de modelo de negocio y de gestión. El proceso de creatividad: divergencia y convergencia. Dinámicas de generación de nuevas ideas de modelos de negocio.
- La competencia y los nichos de mercado. Estrategias de segmentación. Posicionamiento en el mercado.
- Las herramientas de organización de ideas: Pensamiento Visual o *Visual Thinking*. Capacidad de síntesis. Ideación. Comunicación. Presentación de la idea. Tipos de presentación.
- El prototipado: concepto y utilidad. Posibilidades de prototipado: bienes, servicios y aplicaciones. Análisis de resultados.
- Las herramientas de presentación de un proyecto o de una idea. Metodología: narración de historias . Caso real. Otras metodologías.
- Los escenarios: exploración de ideas, escenarios futuros y nuevos modelos de negocio.
- Otras herramientas para innovar en modelos de negocio y de gestión.