

desempeño. Por otra parte, el profesorado es capaz de visualizar con más amplitud y profundidad el proceso de aprendizaje, al habilitar nuevos canales de producción y comunicación con su alumnado, lo que puede incrementar los procesos y herramientas de evaluación a su disposición. Ejemplo de ello pueden ser la actividad registrada en chats y foros de los entornos virtuales de aprendizaje o la exposición ante la clase a través de videoconferencias o paneles colaborativos virtuales, ofreciendo así nuevas herramientas para el seguimiento del trabajo individual y grupal, así como de su evolución.

En este último nivel de la etapa, resulta remarcable apuntar que la mayor autonomía del alumnado, junto con el uso de las herramientas digitales anteriormente mencionadas, permite el enriquecimiento del proceso de evaluación. Ocurre que la concomitancia de estos dos factores permite hacer aparecer sinergias entre ambos que redundan en el fortalecimiento del proceso de aprendizaje, en particular a través del ejercicio del componente formativo de la evaluación. La información recabada a través de los diversos instrumentos de evaluación situará al profesorado en el contexto adecuado para hacer intervenir los distintos elementos curriculares de forma planificada y reflexionar sobre la adecuación de los mismos a los distintos ritmos de aprendizaje de su alumnado. Cabe apuntar que es aconsejable en todo proceso de evaluación el uso de instrumentos tanto cualitativos como cuantitativos que permitan obtener la máxima información del rendimiento del alumnado tanto para facilitar al profesorado el análisis de ciertas métricas que le permitan tener una visión detallada y global de su alumnado como para promover en el alumnado procesos de reflexión y análisis sobre su proceso de aprendizaje.

En cuanto a la evaluación de la práctica docente, deben contemplarse dos grandes ámbitos de actuación: uno didáctico y otro, más general, de desarrollo profesional. En cuanto al primero, sería conveniente analizar aspectos como la adecuación de las situaciones de aprendizaje al logro de las competencias específicas, la idoneidad de las estrategias metodológicas y de los recursos empleados, la pertinencia de la organización de los espacios, la temporalización de las actividades y el agrupamiento del alumnado, y el ambiente de cooperación y aprendizaje generado en el aula, así como la implementación de los criterios e instrumentos de evaluación y la eficacia de las medidas de individualización de la enseñanza.

En relación con el segundo ámbito mencionado, convendría contemplar en detalle cómo se despliegan procesos como la coordinación docente, la función de orientación y tutoría del alumnado o la atención ofrecida a las familias o los tutores o tutoras legales, y cómo se concretan aspectos como la documentación necesaria en el despliegue de la actividad docente, que deberá realizarse de manera rigurosa y reflexiva.

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 los 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 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, 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 familiarizará 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 materia 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 y gestionará recursos, desarrollará prototipos, participará en la validación iterativa de los mismos y tomará decisiones en un ambiente flexible y abierto que le permita desplegar sus aptitudes y potenciar 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.

Competencias específicas

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.

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.

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

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.

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 asertividad, 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.

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

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.

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.

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

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

Dentro del proceso 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.

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

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.

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.

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

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.

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.

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

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.

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 testar 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 periodos de trabajo cortos en los que se puedan comprobar los aprendizajes experimentados y validados, y ofrecer soluciones óptimas y sostenibles en entornos cambiantes.

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

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

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.

1.4 Entrenar las cualidades personales necesarias en la realización del proyecto personal, a partir de la identificación de las fortalezas y debilidades propias detectadas.

Competencia específica 2.

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.

2.4 Evaluar la conformación y el funcionamiento de los equipos considerando la adecuación de las potencialidades individuales a las necesidades del grupo y del proyecto emprendedor realizado.

Competencia específica 3.

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.

3.4 Tomar conciencia de la importancia de llevar a cabo prácticas sostenibles y respetuosas con el medio, tanto a nivel individual como colectivo, analizando críticamente el modelo productivo y de consumo actual, identificando prioridades de actuación relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y aplicándolas al proyecto emprendedor.

Competencia específica 4.

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.

4.4 Valorar la adecuación de los recursos utilizados en el proyecto desde planteamientos éticos orientados al desarrollo sostenible y al bienestar para todos.

Competencia específica 5.

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.

5.3 Comunicar las ideas y soluciones propuestas favoreciendo el uso de herramientas TIC.

Competencia específica 6.

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.

6.5 Valorar la idea y solución emprendedora propuesta a partir del análisis de indicadores del entorno específico y del entorno general determinando su posible viabilidad y su idoneidad respecto al reto planteado.

Competencia específica 7.

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.

7.4 Tomar conciencia de la necesidad de respetar la legislación sobre la propiedad intelectual e industrial conociendo los derechos atribuidos a las creaciones propias.

Saberes básicos

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

– El perfil de la persona emprendedora. Características personales: autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas. Formas de emprendimiento: emprendimiento social, emprendimiento cultural, emprendimiento empresarial e intraemprendimiento. El trabajo por cuenta propia y ajena. Estudio de casos.

– Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o *design thinking* y otras metodologías de innovación ágil.

– Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales.

– 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.

B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.

– La economía como ciencia. 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. Concepto de macroeconomía y microeconomía.

– El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El concepto de mercado. El funcionamiento de los mercados: competencia perfecta e imperfecta, estudio de casos. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. Los fallos del mercado y la intervención del Estado en la economía. El dinero. La inflación. El sistema financiero. Los intermediarios financieros bancarios y la creación de dinero. Los productos financieros. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.

– El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. El emprendimiento y el mercado laboral: nuevos yacimientos de empleo. La economía colaborativa. Las externalidades medioambientales. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Consumo responsable y circuitos cortos de comercialización. 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.

– Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia: cinco fuerzas competitivas, matriz DAFO, mapa perceptual. Estudio de casos.

– La visión emprendedora. Estudio de casos.

C. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.

– Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. El organigrama. Las áreas de: aprovisionamiento, producción, comercialización o marketing, recursos humanos, administración o financiación e I+D+I. Funciones de la empresa. La clasificación de la empresa según su tamaño.

– Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo. La comunicación interna.

– Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. El valor del dinero en el tiempo: interés simple e interés compuesto. La inversión inicial del proyecto emprendedor. 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.

D. La realización del proyecto emprendedor.

– El reto o desafío como objetivo.

– Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. Cronograma del proyecto emprendedor.

– Desarrollo ágil de producto. Scrum: roles, reuniones y artefactos. Kanban. Otras posibles metodologías.

– Técnicas y herramientas de prototipado rápido. Posibilidades de prototipado: bienes, servicios y aplicaciones.

– Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión. Uso de las TIC como herramienta de comunicación.

– Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.

– El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.

– Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial y su registro.

Orientaciones metodológicas y para la evaluación

La materia Economía y Emprendimiento persigue dos fines fundamentales: 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; y buscar 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.

Para lograr estos fines, es necesario, por una parte, que los alumnos y alumnas adquieran y comprendan los conceptos económicos, financieros y empresariales que les permitan desenvolverse en su entorno, tomar decisiones y asumir riesgos. Por otra parte, han de ser capaces de tomar la iniciativa y llevar a cabo prototipos innovadores y sostenibles que contribuyan al aprendizaje y al desarrollo personal y colectivo. Por último, deben entrenar su perfil emprendedor con actitudes como la autoconfianza, el autoconocimiento, la empatía, la perseverancia, la iniciativa, la resiliencia, la creatividad, el cuidado de la comunicación, la motivación, la negociación y el liderazgo, el trabajo en equipo y la gestión emocional.

Esta materia pretende ayudar a promover el espíritu proactivo, que genere una cultura de emprendimiento caracterizada por ser ágil e innovadora. Para ello, es fundamental entrenar y diseñar aprendizajes que contribuyan a mejorar el autoconocimiento, que ayuden al alumnado a llevar a cabo proyectos emprendedores de manera realista. Además, es necesario que en el aula se generen situaciones de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de habilidades personales y sociales, la toma de decisiones y la gestión de la incertidumbre.

El alumnado debe aprender a contextualizar y analizar el entorno para intervenir en él. En esta línea, el uso de estrategias de exploración y de búsqueda y gestión de la información y de métodos de análisis de la competencia o el estudio de casos son, por un lado, herramientas fundamentales que el alumnado debe conocer y manejar y, por otro, son propuestas metodológicas que utilizar en las situaciones de aprendizaje que el profesorado diseñe.

Además, Economía y Emprendimiento va dirigida a desarrollar proyectos, prototipando y buscando soluciones innovadoras y de valor que permitan poner en práctica los aprendizajes realizados. Para esto, es recomendable utilizar metodologías ágiles que mejoren el rendimiento y la optimización del resultado y potencien la creatividad y el trabajo en equipo.

Autoconocimiento y Perfil de la persona emprendedora

Esta materia pretende que el alumnado sea capaz de adaptarse para dar respuesta a las nuevas exigencias sociales y profesionales, y que elabore, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, donde las denominadas «habilidades blandas», incluyendo las habilidades sociales, se consideran imprescindibles. Estas destrezas se relacionan con el espíritu emprendedor, entendido como un conjunto de habilidades y actitudes que tienen que ver con la creatividad, la comunicación, la empatía, la autonomía, el trabajo en equipo, la toma de decisiones o el liderazgo, entre otras.

Para ello, el alumnado debe partir del autoconocimiento, para lo cual se pueden aplicar técnicas de autodiagnóstico de debilidades y fortalezas, para luego confrontarlas con las características propias del perfil de la persona emprendedora. El profesorado debe ser capaz de ayudar al alumnado a realizar este proceso de autoanálisis personal de acuerdo con su edad y su madurez, ofreciéndole diversas herramientas y guiándolo en cada situación de aprendizaje que diseñe para tal fin.

Conectar lo que se desea enseñar sobre el perfil de una persona emprendedora con el propio perfil del alumnado no solo permitirá que este adquiera las competencias específicas de la materia que correspondan, sino que también facilitará, a través del autoconocimiento, el desarrollo de actitudes como la autoconfianza o la empatía y de competencias para la vida como la autonomía, la iniciativa personal, la proactividad, la creatividad y la resiliencia.

El proyecto emprendedor como canalizador del desempeño y como herramienta motivadora

Esta materia propone aunar la adquisición de conocimientos y procedimientos propios de la economía con la aplicación de los mismos al desarrollo de proyectos emprendedores que generen valor.

Enmarcar en la realidad cercana del alumnado los saberes económicos de la materia, que permiten conocer e interpretar mejor la sociedad y el mundo, es fundamental para lograr la adquisición de las competencias específicas porque, además de facilitar la adquisición de dichos saberes, orienta las situaciones de aprendizaje hacia la ideación, diseño, planificación y desarrollo de proyectos emprendedores de carácter social, cultural o empresarial que puedan innovar y crear valor para los demás.

La contextualización resulta fundamental para poder dar forma a cualquier proyecto emprendedor. La detección de necesidades y oportunidades en el entorno, la búsqueda de recursos disponibles para proponer soluciones, el prototipado de dichas soluciones y la puesta en marcha de las mismas implica mantener el contacto constante con la realidad que se desea transformar. De ahí la importancia de que la propia metodología y los recursos se elijan cuidadosamente en función del diseño de las situaciones de aprendizaje concretas y de los proyectos emprendedores que el alumnado vaya a desarrollar.

Elaborar un proyecto emprendedor refuerza los aprendizajes significativos y funcionales y permite aplicar tanto los conocimientos como las destrezas y las actitudes a la propuesta de una solución creativa.

Uso de metodologías de análisis económico y metodologías ágiles para fomentar la autonomía progresiva del alumnado

Es importante que el alumnado se familiarice con metodologías de estudio y análisis económico que le ayuden a entender y explorar el entorno para buscar recursos y soluciones a los retos que se le planteen. Los modelos o representaciones simplificadas de un proceso o fenómeno económico permiten analizar la relación entre distintas variables que explican cómo opera la economía o un fenómeno en particular de ella. Su uso didáctico permite presentar situaciones o hechos concretos y analizar las relaciones entre diferentes variables económicas relacionadas para, posteriormente, establecer reglas y predicciones para el conjunto de la realidad. Su aplicación en el aula resulta especialmente indicada para actividades que introducen los principios básicos del funcionamiento de la realidad, tanto a nivel microeconómico como macroeconómico.

Por otro lado, se propone la utilización, por parte del profesorado y del alumnado, de metodologías ágiles. Estas metodologías son un conjunto de procedimientos que se utilizan en el desarrollo y la gestión de proyectos en equipo, que aportan rapidez y flexibilidad al proceso, y que permiten el desarrollo de las habilidades blandas.

El objetivo de estas metodologías es poder responder de forma rápida y eficiente a los cambios. Para ello, es necesario secuenciar el proceso en fases –ideación, diseño, ejecución y comunicación–, e ir ajustando la planificación y el desarrollo de acuerdo con las necesidades que surjan.

Para desarrollar los proyectos emprendedores, se sugiere la utilización de metodologías como las referidas al aprendizaje basado en retos, en proyectos y en problemas, que deben contribuir al logro de soluciones innovadoras y favorecer la gestión del conocimiento, el autoconocimiento y la cooperación.

Todas las metodologías propuestas pueden combinarse fácilmente tanto con el aprendizaje colaborativo, que permite respetar el ritmo de aprendizaje individual favoreciendo la inclusión, como con el aprendizaje-servicio, que refuerza el aprendizaje significativo por el vínculo tan estrecho con la realidad cercana y su impacto sobre el entorno más próximo.

La realización del proyecto emprendedor integra la adquisición de todas las competencias específicas de la materia. Por un lado, contribuye a que el alumnado adquiera una visión emprendedora y proactiva, que le ayude y anime a identificar oportunidades, despertar su creatividad y evaluar ideas, con el uso de metodologías como el pensamiento de diseño o *design thinking*. Por otro lado, favorece que el alumnado aprenda a movilizar los recursos que le ofrece el entorno económico y financiero, que se puedan analizar a través de

modelos simplificados o estudio de casos, entre otros. Por último, el desarrollo del proyecto implica que el alumnado lleve a la realidad una idea original y de valor, a través de métodos de creación de prototipos. De esta manera, aprende a entrar en acción, esto es, a tomar la iniciativa, planificar y gestionar; a manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo; y a trabajar con otras personas. Para desarrollar el proyecto, el profesorado puede apoyarse en metodologías como SCRUM, SPRINT o KAN BAN.

También se sugiere el uso de herramientas que ayuden al alumnado en todo este proceso y que se pueden utilizar en las diferentes fases de construcción y ejecución del proyecto. Destacan las herramientas de análisis como el Mapa de Empatía o el análisis DAFO, las herramientas de gestión de proyectos para monitorizar el trabajo, las herramientas de representación como el pensamiento visual o *visual thinking* para estimular la creatividad, o las herramientas de comunicación efectiva como el poder de contar historias o el *storytelling*, y las herramientas de prototipado, validación y testeado rápido.

Por otro lado, el uso de estas metodologías, junto con el desarrollo de proyectos emprendedores, favorece la gestión en equipo, la toma de decisiones conjuntas, la actitud colaborativa y la iniciativa para llevar a la realidad una idea de manera autónoma. Esta forma de trabajar en el aula permite, a su vez, seguir desarrollando el autoconocimiento desde la perspectiva del perfil emprendedor del alumnado y puede complementarse con propuestas como el *selfie* emprendedor o la ventana de Johari o con herramientas como el porfolio.

Estas propuestas metodológicas requieren adaptar espacios y tiempos e integrar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, para ofrecer la oportunidad a todos los alumnos y alumnas de aportar su desempeño al proyecto.

Por otro lado, se destaca el papel de las nuevas tecnologías y los recursos digitales como potenciadores de la autonomía, porque abren nuevas posibilidades en el planteamiento y ejecución de las tareas, tanto individuales como de equipo, porque permiten la búsqueda de información y exploración del entorno, y porque habilitan nuevos canales de producción, comunicación y difusión del trabajo realizado.

Contextualización, aprendizaje significativo e interdisciplinariedad

Es necesario que se tenga en cuenta, desde el inicio, el contexto real del alumnado, incluyendo su entorno, su nivel de madurez y su situación vital. Que el punto de partida en el diseño de las situaciones de aprendizaje sea su realidad cercana es una oportunidad para que adquiera las competencias específicas de esta materia de forma significativa.

De este modo, las situaciones de aprendizaje que se diseñen se han de conectar con contextos cercanos a la realidad cotidiana del alumnado. Asimismo, deberán relacionarse con los retos y problemas propios de la sociedad de siglo XXI, analizando, por ejemplo, el impacto de la globalización económica, la nueva economía, la revolución digital y el desarrollo sostenible.

Las situaciones de aprendizaje han de plantear una problemática para cuya solución el alumnado pueda aplicar los aprendizajes adquiridos, y estarán formadas por tareas y actividades que contribuyan a la consecución de las competencias específicas de la materia, pudiéndose combinar, según el caso, con las competencias de otras materias para facilitar la interdisciplinariedad y la transferibilidad de los aprendizajes.

Espacios, recursos materiales y equipamiento

Para impartir esta materia respetando el enfoque con el que se ha diseñado, es conveniente que los espacios educativos sean flexibles, dinámicos y adaptables, y que permitan el desarrollo de la creatividad del alumnado y el trabajo en equipo. En la medida de lo posible, el mobiliario deberá ser polivalente y funcional permitiendo diferentes agrupaciones y facilitando la creación de ambientes de trabajo diferentes según las necesidades de cada fase del proyecto emprendedor.

Los paneles o lienzos reutilizables permiten el trabajo en equipo a la hora de desarrollar las diferentes dinámicas y herramientas propias de las metodologías ágiles indicadas. Y también se dispondrá de los recursos digitales adecuados para las actividades tanto expositivas como participativas, individuales y de equipo.

En cuanto a la gestión de la organización del espacio y de los materiales, es recomendable contar con la colaboración del alumnado para fomentar la autonomía, la responsabilidad y la cooperación.

Evaluación del proceso de aprendizaje

En la evaluación de los aprendizajes se recopilan evidencias que muestren el grado de dominio de las competencias específicas por parte del alumnado. En esta materia se propone una evaluación que implique confrontar los aprendizajes con situaciones de la vida real, desconocidas y en continuo cambio.

La integración de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye una oportunidad para enriquecer el proceso de evaluación. Por una parte, el alumnado puede reflexionar tanto sobre su propia producción como sobre la de sus compañeros y compañeras, facilitando la autoevaluación y la coevaluación. Y, por otra parte, el profesorado es capaz de visualizar con más amplitud y profundidad el proceso de aprendizaje, al habilitar nuevos canales de producción y comunicación con su alumnado, lo que puede incrementar los procesos y herramientas de evaluación de los aprendizajes, permitiendo de una manera más sencilla recoger evidencias sobre el desarrollo de las competencias específicas por parte del alumnado a lo largo de todo el proceso del proyecto emprendedor.

En cualquiera de los casos, la evaluación de la materia ha de tener características coherentes con la metodología ágil seleccionada y, por consiguiente, las actividades de evaluación, diseñadas como tales, deben permitir valorar tanto el resultado final del proyecto, como el trabajo, la implicación y el desarrollo de habilidades emprendedoras en todas y cada una de las fases del mismo. Igualmente, 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.

Evaluación del proceso de enseñanza

En la evaluación de los procesos de enseñanza se obtienen conclusiones que permiten abordar cambios e innovaciones en las programaciones educativas y acciones didácticas, basadas en percepciones rigurosas de la realidad, lo que contribuye a una mejora de la calidad de la enseñanza al mejorar la acción docente. Realizarla permite detectar deficiencias, logrando una mejora de la función, formación y actuación del profesorado.

La evaluación del proceso de enseñanza se debe basar en la eficacia y adecuación de los elementos de la programación, especialmente de las competencias específicas, y de la metodología didáctica empleada a las características del alumnado, determinando si las actividades han estado secuenciadas y si se han tenido en cuenta los conocimientos previos en la adecuación de los recursos didácticos y materiales empleados, en el ajuste del trabajo en equipo a las características del alumnado, en la realización de actividades en coordinación con el profesorado de otras materias y en la generación de un clima de contraste de opiniones, garantizando la participación de todo el alumnado.

En la evaluación de la propia práctica docente se obtiene información relevante a la hora de plantear una mejora continua en dicha práctica docente, entendida como una actitud proactiva por parte de quien lleva a cabo el proceso. Dicha evaluación constituye, de este modo, una actividad constante y mantenida en el tiempo.

Los aspectos que podemos evaluar de la propia práctica docente pueden ser múltiples y variados: desde la búsqueda de información actualizada sobre aspectos económicos y el interés por nuevos planteamientos metodológicos relacionados con el emprendimiento y la gestión de proyectos para su aplicación en el aula; pasando por la preparación previa de la intervención educativa teniendo en cuenta los conocimientos previos del alumnado, sus capacidades, intereses, actitudes y el entorno más cercano; hasta el diseño de la evaluación de los aprendizajes del alumnado teniendo en cuenta distintos tipos y formas de evaluar.

EDUCACIÓN FÍSICA

La Educación Física en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria da continuidad al trabajo realizado en la etapa anterior y a los retos clave que en ella comenzaron a