ESO

Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial (por proyectos) 1º Ciclo

ÍNDICE

1. Objetivos generales de Educación Secundaria.
2. Objetivos del área de Actividad Emprendedora y Empresarial.
3. Descriptores.
4. Contribución del área al desarrollo de las competencias clave.
5. Organización y secuenciación de contenidos y estándares de aprendizaje evaluables.
6. Criterios metodológicos y estrategias didácticas generales para utilizar en el área.
7. Actividades complementarias.
8. Evidencias para el portfolio.
9. Criterios de calificación y promoción.
10. Recuperación de materias pendientes de cursos anteriores.
11. Recursos didácticos.
12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión.
13. Evaluación de la programación didáctica.

ESTA PROGRAMACIÓN SE HA ELABORADO CONSIDERANDO EL ESCENARIO PRESENCIAL EN EL QUE NOS ENCONTRAMOS. SI EL ESCENARIO CAMBIASE A SEMIPRESENCIAL O A DISTANCIA, SE ADJUNTARÁ A LA MISMA, LA CORRESPONDIENTE REPROGRAMACIÓN.

1. OBJETIVOS GENERALES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes; conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás; practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos; ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás y resolver pacíficamente los conflictos, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en uno mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, y contribuir así a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2. OBJETIVOS DEL ÁREA DE INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL, PRIMER CICLO ESO

1. Identificar las fortalezas y las debilidades personales y aplicarlas en las tareas propuestas.
2. Resolver situaciones propuestas haciendo uso de sus recursos personales con seguridad y confianza.
3. Analizar los resultados alcanzados, con conciencia del esfuerzo personal aplicado, y los logros obtenidos, realizando propuestas de mejora sobre el propio trabajo.
4. Realizar listados de tareas sobre el fin propuesto, asignando plazos y compromisos en la realización de estas, y asumiendo las responsabilidades personales y de grupo correspondientes.
5. Comprender la necesidad de reflexión y planificación previa a la realización de una tarea, marcando tiempos, metas y secuencias, y relacionando todo ello con la eficiencia y la calidad en el cumplimiento de los objetivos finales.
6. Seleccionar la ayuda externa necesaria, discriminando qué excede de su propio desempeño y valorando qué recursos son idóneos en la situación propuesta.
7. Participar en situaciones de comunicación de grupo, demostrando iniciativa y respeto, expresando con claridad sus ideas, y recogiendo y argumentando las de los demás integrantes.
8. Proponer alternativas de solución, intentando integrar intereses y alcanzar acuerdos mediante la negociación y otras técnicas, y tratando de influir positivamente en los demás.
9. Desempeñar el rol dirigente cuando le corresponde con respeto, entusiasmo y autocontrol. Organizar las tareas y determinar normas de funcionamiento que impliquen y motiven a todos, y promuevan la consecución de la tarea grupal.
10. Proponer soluciones originales a las situaciones planteadas, generando numerosas posibilidades a partir de un uso novedoso de los recursos con los que cuenta. Relacionar la innovación con el progreso de la sociedad.
11. Emplear conocimientos adquiridos con anterioridad en la solución de situaciones o problemas, relacionando la adecuación entre estos, presentando aplicaciones que no se limiten al uso habitual y salvando posibles rutinas o prejuicios.
12. Investigar su entorno para detectar experiencias relacionadas con las tareas planteadas que puedan aportar soluciones y le permitan desarrollar una visión de desafíos, necesidades futuras y consecuencias.
13. Definir el concepto de iniciativa emprendedora y personas emprendedoras, clasificando los diferentes tipos de emprendedores (incluyendo los intraemprendedores y los emprendedores sociales) y sus cualidades personales, y relacionándolos con la innovación y el bienestar social.
14. Identificar la capacidad de emprendimiento de las personas, refiriéndola a diferentes campos profesionales y a las diferentes funciones existentes en ellos, y analizando su plan personal para emprender.
15. Determinar el concepto de empresario, identificando sus características personales, los tipos de empresarios y el aporte social de las empresas a su entorno.
16. Conocer la mecánica básica de la economía de mercado.
17. Plantear alternativas de negocio/empresa a partir de diversas técnicas de generación de ideas, determinando qué necesidades del entorno satisfaría, informándose sobre este, y señalando cómo crear valor y cómo generar beneficio.
18. Reconocer las amenazas y las oportunidades de un mercado, y establecer elementos diferenciadores en la idea de negocio planteada.
19. Ser capaz de trabajar en equipo para analizar aspectos básicos del mercado en cuanto a la realización del plan de negocio.
20. Tomar decisiones en grupo para organizar los elementos de una empresa y analizar las fases del proceso productivo más relevantes.
21. Identificar amenazas, oportunidades, debilidades y fortalezas ante un caso planteado.

22. Ser capaz de identificar elementos básicos de la función de producción y calcular aspectos como el punto muerto de explotación o el valor numérico del VAN, ante varias alternativas de inversión.
23. Valorar y discriminar acciones relevantes dentro de las políticas de marketing.
24. Describir el papel del Estado analizando los trámites necesarios en las relaciones con él.
25. Identificar la responsabilidad corporativa del negocio.
26. Calcular supuestos básicos de productos de ahorro y préstamo, aplicando matemáticas financieras elementales.
27. Describir los principales derechos y deberes de los consumidores en el mundo financiero, reconociendo las implicaciones de los contratos financieros más habituales.
28. Relacionar las condiciones básicas de los productos financieros con los principales indicadores económicos, reconociendo la interacción de estos con las condiciones económicas y políticas de los países.
29. Identificar los principales servicios financieros para particulares y pequeñas empresas, como cuentas corrientes, tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, transferencias, préstamos y créditos, entre otros. Razonar su utilidad.
30. Reconocer el valor social del dinero y su papel en la economía personal, describiendo pagos diarios, gastos e ingresos en relación con el intercambio de bienes y servicios, y entendiendo que el dinero puede ser invertido o prestado.
31. Comprender el papel de los intermediarios financieros en la sociedad y caracterizar los principales como bancos y compañías de seguros.
32. Calcular supuestos básicos de productos de ahorro y préstamo, aplicando matemáticas financieras elementales.
33. Gestionar las necesidades financieras personales de corto y largo plazo.
34. Comprender el concepto de riesgo financiero y diversificación.
35. Conocer la operativa de productos financieros con un alto grado de apalancamiento.
36. Valorar la importancia y significado de los impuestos, relacionándolos con el bienestar social y con las necesidades de planificación financiera personal y de los negocios.

3. DESCRIPTORES

COMPETENCIAS CLAVE	INDICADORES	DESCRIPTORES
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Cuidado del entorno medioambiental y de los seres vivos	- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa. - Comprometerse con el uso responsable de los recursos naturales para promover un desarrollo sostenible. - Respetar y preservar la vida de los seres vivos de su entorno. - Tomar conciencia de los cambios producidos por el ser humano en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
	Vida saludable	- Desarrollar y promover hábitos de vida saludable en cuanto a la alimentación y al ejercicio físico. - Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente a su cuidado saludable.
	La ciencia en el día a día	- Reconocer la importancia de la ciencia en nuestra vida cotidiana. - Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico...). - Manejar los conocimientos sobre ciencia y tecnología para solucionar problemas, comprender lo que ocurre a nuestro alrededor y responder preguntas.
	Manejo de elementos matemáticos	- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc. - Comprender e interpretar la información presentada en formato gráfico. - Expresarse con propiedad en el lenguaje matemático.

	Razonamiento lógico y resolución de problemas	- Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos. - Resolver problemas seleccionando los datos y las estrategias apropiadas. - Aplicar estrategias de resolución de problemas a situaciones de la vida cotidiana.
Comunicación lingüística	Comprensión: oral y escrita	- Comprender el sentido de los textos escritos y orales. - Mantener una actitud favorable hacia la lectura.
	Expresión: oral y escrita	- Expresarse oralmente con corrección, adecuación y coherencia. - Utilizar el vocabulario adecuado, las estructuras lingüísticas y las normas ortográficas y gramaticales para elaborar textos escritos y orales. - Componer distintos tipos de textos creativamente con sentido literario.
	Normas de comunicación	- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor… - Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros, en las diversas situaciones comunicativas.
	Comunicación en otras lenguas	- Entender el contexto sociocultural de la lengua, así como su historia para un mejor uso de la misma. - Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos. - Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación. - Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas o en asignaturas diversas.

Competencia digital	Tecnologías de la información	- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información. - Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad. - Elaborar y publicitar información propia derivada de información obtenida a través de medios tecnológicos.
	Comunicación audiovisual	- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas. - Comprender los mensajes que vienen de los medios de comunicación.
	Utilización de herramientas digitales	- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento. - Actualizar el uso de las nuevas tecnologías para mejorar el trabajo y facilitar la vida diaria. - Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.
Conciencia y expresiones culturales	Respeto por las manifestaciones culturales propias y ajenas	- Mostrar respeto hacia el patrimonio cultural mundial en sus distintas vertientes (artístico-literaria, etnográfica, científico-técnica…), y hacia las personas que han contribuido a su desarrollo. - Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural. - Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.
	Expresión cultural y artística	- Expresar sentimientos y emociones mediante códigos artísticos. - Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano. - Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas	Educación cívica y constitucional	- Conocer las actividades humanas, adquirir una idea de la realidad histórica a partir de distintas fuentes, e identificar las implicaciones que tiene vivir en un Estado social y democrático de derecho refrendado por una constitución. - Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
	Relación con los demás	- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos. - Mostrar disponibilidad para la participación activa en ámbitos de participación establecidos. - Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
	Compromiso social	- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores. - Concebir una escala de valores propia y actuar conforme a ella. - Evidenciar preocupación por los más desfavorecidos y respeto a los distintos ritmos y potencialidades. - Involucrarse o promover acciones con un fin social.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Autonomía personal	- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias. - Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas. - Ser constante en el trabajo, superando las dificultades. - Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
	Liderazgo	- Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. - Contagiar entusiasmo por la tarea y tener confianza en las posibilidades de alcanzar objetivos. - Priorizar la consecución de objetivos grupales sobre los intereses personales.

	Creatividad	- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos de un tema. - Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa. - Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
	Emprendimiento	- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos. - Mostrar iniciativa personal para iniciar o promover acciones nuevas. - Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos. - Actuar con responsabilidad social y sentido ético en el trabajo.
Aprender a aprender	Perfil de aprendiz	- Identificar potencialidades personales como aprendiz: estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, funciones ejecutivas… - Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje. - Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
	Herramientas para estimular el pensamiento	- Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo, crítico, emocional, interdependiente… - Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.
	Planificación y evaluación del aprendizaje	- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje. - Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los pasos siguientes en función de los resultados intermedios. - Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje. - Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.

4. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Descripción del modelo competencial

En la descripción del modelo competencial se incluye el marco de descriptores competenciales, en el que aparecen los contenidos reconfigurados desde un enfoque de aplicación que facilita el entrenamiento de las competencias; recordemos que estas no se estudian, ni se enseñan: se entrenan. Para ello, es necesaria la generación de tareas de aprendizaje que permita al alumnado la aplicación del conocimiento mediante metodologías de aula activas.

Abordar cada competencia de manera global en cada unidad didáctica es imposible; debido a ello, cada una de estas se divide en **indicadores de seguimiento** (entre dos y cinco por competencia), grandes pilares que permiten describirla de una manera más precisa; dado que el carácter de estos es aún muy general, el ajuste del nivel de concreción exige que dichos indicadores se dividan, a su vez, en lo que se denominan **descriptores de la competencia,** que serán los que «describan» el grado competencial del alumnado. Por cada indicador de seguimiento encontraremos entre dos y cuatro descriptores, con los verbos en infinitivo.

En cada unidad didáctica cada uno de estos descriptores se concreta en **desempeños competenciales,** redactados en tercera persona del singular del presente de indicativo. El desempeño es el aspecto específico de la competencia que se puede entrenar y evaluar de manera explícita; es, por tanto, concreto y objetivable. Para su desarrollo, partimos de un marco de descriptores competenciales definido para el proyecto y aplicable a todas las asignaturas y cursos de la etapa.

Respetando el tratamiento específico en algunas áreas, los **elementos transversales,** tales como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional, se trabajarán desde todas las áreas, posibilitando y fomentando que el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado sea lo más completo posible.

Por otra parte, el desarrollo y el aprendizaje de los **valores,** presentes en todas las áreas, ayudarán a que nuestros alumnos y alumnas aprendan a desenvolverse en una sociedad bien consolidada en la que todos podamos vivir, y en cuya construcción colaboren.

La diversidad de nuestros alumnos y alumnas, con sus estilos de aprendizaje diferentes, nos ha de conducir a trabajar desde las **diferentes potencialidades** de cada uno de ellos, apoyándonos siempre en sus fortalezas para poder dar respuesta a sus necesidades.

En el área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial

En el área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Desde el área se contribuye al desarrollo de esta competencia aplicando el razonamiento lógico y la adquisición de diferentes elementos para el buen desempeño del alumnado en la misma, con acciones como la planificación de gastos e ingresos, el cálculo de beneficios o pérdidas, la elaboración de un plan de negocio y el análisis de la viabilidad, la confección de un plan de comercialización… Y todo ello a través de la observación del entorno, su análisis y la realización de diversos planteamientos para un desarrollo sostenible.

Los descriptores que trabajaremos fundamentalmente serán:
- Comprometerse con el uso responsable de los recursos naturales para promover un desarrollo sostenible.
- Manejar los conocimientos sobre ciencia y tecnología para solucionar problemas, comprender lo que ocurre a nuestro alrededor y responder a preguntas.
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- Aplicar estrategias de resolución de problemas a situaciones de la vida cotidiana.
- Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.
- Resolver problemas seleccionando los datos y las estrategias apropiadas.

Comunicación lingüística

Importante para el desarrollo de esta competencia es la adquisición de destrezas básicas como la lectura, la conversación y la escritura, para llevar a cabo diferentes tareas, planteadas desde el área de participación, en situaciones de comunicación de grupo, expresión de ideas, elaboración de un plan de negocio, listado de tareas para desarrollar la actividad del plan de empresa, generación de diferentes documentos administrativos necesarios, comprensión de diferentes documentos… Las actitudes y los valores de esta competencia se verán en diferentes tareas, en las que se fomentará el respeto a las opiniones de los demás y el desarrollo del espíritu crítico.

Los descriptores que priorizaremos serán:
- Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- Expresarse oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor…
- Manejar elementos de comunicación no verbal o diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

En caso de centros bilingües o plurilingües que impartan la asignatura en otra lengua:
- Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
- Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

Competencia digital

En la actualidad, es necesario el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para diferentes ámbitos de nuestras vidas, como trabajo, ocio, aprendizaje, participación en la sociedad, etc. Es fundamental conocer el uso de varias aplicaciones informáticas, el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información… todo ello se desarrollará en las diferentes tareas propuestas, tanto individuales como grupales, en las que se requiera consultar páginas webs para obtener información o generar documentos relacionados con el plan de empresa, así como tareas de carácter administrativo, mediante la utilización de diferentes programas de gestión, en la presentación-defensa de trabajos a través de la utilización de varios medios y formatos digitales, y en la publicitación de lo que queramos transmitir. Por todo ello, se plantearán tareas en las que se necesite el uso de los recursos tecnológicos, desarrollando una actitud activa, segura y crítica hacia estos.

Para ello, en esta área, trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:
- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Elaborar y publicitar información propia derivada de información obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Conciencia y expresiones culturales

La expresión cultural es fundamental para el desarrollo de aptitudes creativas que podamos trasladar a varios contextos profesionales. Desde el área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial podemos entrenar diferentes aspectos, como la apreciación de la importancia de la expresión creativa de ideas y experiencias a través de distintos medios.

Por lo que en esta área, trabajaremos los siguientes descriptores:
- Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y de las manifestaciones de creatividad, y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

Esta competencia necesita del conocimiento y entrenamiento de diferentes habilidades para elaborar ideas, tener en cuenta la opinión de los demás, tomar decisiones, resolver conflictos, interactuar con otras personas y grupos respetando unas normas, interpretar fenómenos y problemas sociales… Los diferentes aspectos a tratar desde esta área, como la empresa y la responsabilidad social, el espíritu emprendedor, la creatividad y la innovación, el papel del Estado y las Administraciones Públicas en las empresas, el valor social del dinero, los intermediarios financieros en la sociedad, el análisis de los impuestos con respecto al bienestar social, los derechos y deberes de los consumidores en el mundo del negocio, etc. permitirán al alumnado la obtención de los conocimientos y las habilidades necesarios para el desarrollo de esta competencia.

Para ello entrenaremos los siguientes descriptores:
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en ámbitos de participación establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Concebir una escala de valores propia y actuar conforme a ella.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.
- Desarrollar la capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo, y para la resolución de conflictos.
- Involucrarse o promover acciones con un fin social.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

El área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial se centra sobre todo en el desarrollo de esta competencia, la cual implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Desde esta área, se desarrollarán capacidades y habilidades en el alumnado relacionadas con la autonomía personal, el liderazgo y la creatividad, y habilidades empresariales como la planificación, la organización, la gestión y la toma de decisiones, la participación, el liderazgo y la delegación, el pensamiento crítico, el sentido de la responsabilidad, el reconocimiento de fortalezas y debilidades de uno mismo y de un proyecto, la evaluación, la asunción de riesgos, el plan de marketing, la gestión de recursos materiales y humanos, la generación de ideas creativas, el reconocimiento de oportunidades de negocio, el diseño de un plan de negocio, el análisis de viabilidad, etc.

Los descriptores que entrenaremos son:
- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales sobre los intereses personales.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no ven.
- Mostrar iniciativa personal para iniciar o promover acciones nuevas.
- Actuar con responsabilidad social y sentido ético en el trabajo.

Aprender a aprender

La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje del día a día de nuestro alumnado en los diferentes contextos en los que se encuentre. Desde esta área entrenamos aspectos como la capacidad para iniciar, organizar y persistir en el proyecto empresarial, por lo que exige que el alumnado se motive para llevar a cabo las diferentes acciones, reconozca sus fortalezas y las aproveche, conozca y controle los procesos llevados a cabo, utilice diferentes estrategias para el conocimiento de los aspectos relacionados con la autonomía personal, así como que conozca los mecanismos de creación de empresas y las finanzas, y desarrolle su pensamiento crítico y creativo para el descubrimiento de nuevas posibilidades. Todo ello con el objetivo de mejorar nuestro entorno y evaluar si se alcanzan los objetivos preestablecidos.

Para el desarrollo de esta competencia, entrenaremos los siguientes descriptores:
- Identificar potencialidades personales como aprendiz: estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, funciones ejecutivas…
- Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo, crítico, emocional, interdependiente…
- Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.
- Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los pasos siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

5. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

Los contenidos del área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial se agrupan en varios bloques. Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se formulan para el Primer Ciclo de Educación Secundaria.

El alumnado deberá adquirir unos conocimientos y destrezas básicos que le permitan alcanzar una cultura científica; los alumnos y las alumnas deben identificarse como agentes activos y reconocer que de sus actuaciones y conocimientos dependerá el desarrollo de su entorno.

CONTENIDOS

Bloque 1. Autonomía personal, liderazgo e innovación

1. Conocimiento personal. Intereses y aptitudes necesarias para su futuro.
2. La comunicación.
   2.1. Estilos y características.
   2.2. Análisis de situaciones.
3. El grupo.
   3.1. Roles.
   3.2. Maneras de estar y relacionarse con los demás.
4. Toma de decisiones. Planificación de tareas personales y en grupo.

Bloque 2. Proyecto empresarial

1. La iniciativa emprendedora, el emprendedor y el empresario en la sociedad.
2. La empresa.

   2.1. Principales áreas de la empresa.
3. El plan de empresa: idea de negocio y entorno empresarial.
   3.1. Plan de comercialización y plan ingresos-gastos.
   3.2. Planificación de recursos materiales y humanos.
   3.3. Desarrollo temporal.
4. Evaluación y control del proyecto empresarial.
5. La responsabilidad corporativa de la empresa: impacto social y medioambiental.

Bloque 3. Finanzas

1. Finanzas personales y familiares: registro y planificación de gastos e ingresos.
   1.1. Consumo responsable.
   1.2. Papel del ahorro.
2. Finanzas de un pequeño negocio: ingresos y gastos.
3. Intermediarios financieros básicos: bancos y compañías de seguros.
4. Servicios financieros básicos: cuentas corrientes y su uso.
5. Ahorro: posibilidades de inversión.
   5.1. Riesgo y rentabilidad.
6. Formas de endeudamiento y sus consecuencias.
7. Derechos y deberes de los consumidores de productos financieros.

UNIDADES DIDÁCTICAS

Los contenidos anteriormente mencionados, se impartirán a lo largo de 7 unidades didácticas:

Unidad didáctica 1: El espíritu emprendedor y la iniciativa emprendedora.
Unidad didáctica 2: El proceso de innovación y la generación de ideas.
Unidad didáctica 3: La empresa.
Unidad didáctica 4: Las finanzas personales y familiares y el consumo responsable.
Unidad didáctica 5: Intermediarios y servicios financieros.
Unidad didáctica 6: Derechos y deberes de los consumidores de productos financieros.
Unidad didáctica 7: El proyecto empresarial

En el primer trimestre, se impartirán las unidades 1y 2; en el segundo trimestre la 3 y la 4; y en el tercer trimestre las unidades 5 y 6; siendo la unidad 7 tratada a lo largo de todos los trimestres de forma práctica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Autonomía personal, liderazgo e innovación

1. Tomar decisiones para la resolución de problemas, eligiendo opciones de forma independiente y razonada; recurriendo a ayuda selectivamente; reconociendo las fortalezas y las debilidades personales en diversas situaciones y, en especial, ante las tareas encomendadas; confiando en sus aptitudes personales y habilidades con responsabilidad, y asumiendo las consecuencias.

1.1. Identifica las fortalezas y debilidades personales, las relaciona con los diferentes ámbitos del desarrollo personal y la vida diaria, y las aplica en las tareas propuestas (AA, CS), (B)
1.2. Resuelve situaciones propuestas haciendo uso de sus recursos personales con seguridad y confianza. (AA, EE), (I)
1.3. Analiza los resultados alcanzados, con conciencia del esfuerzo personal aplicado, y los logros obtenidos, realizando propuestas de mejora sobre el propio trabajo (AA, EE), (A)

2. Planificar tareas y desarrollar las etapas de que constan estableciendo puntos de control y estrategias de mejora para cada una de ellas. Todo ello siempre puesto en relación con la consecución del logro pretendido.
2.1. A partir de un objetivo establecido, realiza un listado de tareas asignando plazos y compromisos en la realización de estas, y asumiendo las responsabilidades personales y de grupo correspondientes. (CL, EE, CS), (B)
2.2. Comprende la necesidad de reflexión y planificación previa a la realización de una tarea, marcando tiempos, metas y secuencias, y relacionando todo ello con la eficiencia y la calidad en el cumplimiento de los objetivos finales. (AA), (I)
2.3. Analiza una situación determinada discriminando qué excede de su propio desempeño y valorando la necesidad de ayuda externa y los recursos idóneos en la situación propuesta. (AA, EE), (A)

3. Comunicarse y negociar con los demás aplicando efectivamente las técnicas, resolviendo adecuadamente los conflictos y valorando el planteamiento y la discusión de propuestas personales y de grupo como elementos para alcanzar el logro propuesto, así como ejercer el liderazgo de una manera positiva y organizar el trabajo común.
3.1. Participa en situaciones de comunicación de grupo demostrando iniciativa y respeto, expresando con claridad sus ideas y recogiendo y argumentando las de los demás integrantes. (CL, CS), (B)
3.2. Propone alternativas de solución, intentando integrar intereses y alcanzar acuerdos mediante la negociación o la aplicación de técnicas, y tratando de influir positivamente en los demás. (EE, CS), (I)
3.3. Desempeña el rol dirigente cuando le corresponde con respeto, entusiasmo y autocontrol, organizando las tareas del grupo y determinando normas de funcionamiento que impliquen y motiven a todos, y promuevan la consecución de la tarea grupal. (EE, CS), (A)

4. Proponer soluciones y posibilidades divergentes a las situaciones planteadas utilizando los recursos de modo novedoso y eficaz, empleando conocimientos previos para transferirlos a situaciones nuevas en ámbitos diferentes, y valorando su adecuación para anticipar resultados. Todo ello demostrando iniciativa y talante crítico.
4.1. Propone soluciones originales a las situaciones planteadas, generando numerosas posibilidades a partir de un uso novedoso de los recursos con los que cuenta. Relaciona la innovación con el progreso de la sociedad. (AA, EE), (B)
4.2. Emplea conocimientos adquiridos con anterioridad en la solución de situaciones o problemas, relacionando la adecuación entre estos, presentando aplicaciones que no se limiten al uso habitual y salvando posibles rutinas o prejuicios. (AA, EE), (I)
4.3. Investiga su entorno para detectar experiencias relacionadas con las tareas planteadas que puedan aportar soluciones y le permitan desarrollar una visión de desafíos, necesidades futuras y sus consecuencias. (CD, AA), (A)

Bloque 2. Proyecto empresarial

1. Diferenciar al emprendedor, la iniciativa emprendedora y el empresario, relacionándolos con las cualidades personales, la capacidad de asunción de riesgo y la responsabilidad social implícita, analizando las carreras y las oportunidades profesionales con sus itinerarios formativos, y valorando las posibilidades vitales y de iniciativa emprendedora e «intraemprendimiento» en cada una de ellas.

1.1. Define el concepto de iniciativa emprendedora y personas emprendedoras, clasificando los diferentes tipos de emprendedores (incluyendo los intraemprendedores y los emprendedores sociales) y sus cualidades personales, y relacionándolos con la innovación y el bienestar social. (CL, AA, EE), (B)
1.2. Identifica la capacidad de emprendimiento de las personas refiriéndola a diferentes campos profesionales y a las diferentes funciones existentes en ellos, y analizando su plan personal para emprender. (AA, EE, CD), (I)
1.3. Determina el concepto de empresario identificando sus características personales, los tipos de empresarios que existen y el aporte social de las empresas a su entorno. (CL, AA, CD), (B)

2. Proponer proyectos de negocio analizando el entorno externo de la empresa y asignando recursos materiales, humanos y financieros de modo eficiente, así como aplicando ideas creativas y técnicas empresariales innovadoras.
2.1. Plantea alternativas de negocio/empresa a partir de diversas técnicas de generación de ideas, determinando qué necesidades del entorno satisfaría, informándose sobre este y señalando cómo crear valor y cómo generar beneficio. (CD, EE, AA), (B)
2.2. Elabora un plan de negocio/empresa en grupo, incluyendo la definición de la idea y el objeto de negocio. Diseña un plan de comercialización del producto y un plan económico financiero demostrando el valor del negocio para el entorno. (CD, EE, AA), (I)
2.3. Valora la viabilidad del proyecto de negocio a partir de cálculos sencillos de ingresos y gastos. (CM, AA), (A)
2.4. Establece un listado cronológico de procesos vinculados al desarrollo de la actividad propuesta en el plan de negocio/empresa, identificando los recursos humanos y materiales necesarios y la planificación y la temporalización de estos. (AA, CD, CM), (A)
2.5. Elabora documentos administrativos básicos de los negocios/empresas propios del plan de negocio propuesto, relacionándolos con las distintas funciones dentro de la empresa. (CL, CD, AA), (I)
2.6. Describe el papel del Estado y las administraciones públicas en los negocios/empresas, analizando los trámites necesarios y las fuentes de ingreso y gasto público, y reconociendo estos como elementos del bienestar comunitario. (CL, EE, CS), (A)

3. Aplicar sistemas de evaluación de procesos de los proyectos, empleando las habilidades de toma de decisiones y las capacidades de negociación y liderazgo. Analizar el impacto social de los negocios con prioridad del bien común, la preservación del medioambiente y la aplicación de principios éticos universales.
3.1. Aplica un sistema de control del proyecto, estableciendo indicadores a priori para cada fase y demostrando flexibilidad e innovación para solventar los problemas identificados. (AA, EE, CD), (A)
3.2. Identifica la responsabilidad corporativa de la empresa/negocio, describiendo los valores de la empresa y su impacto social y medioambiental. (EE, AA, CS, CL), (B)

Bloque 3. Finanzas

1. Gestionar ingresos y gastos personales y de un pequeño negocio, reconociendo las fuentes de las que provienen y las necesidades de fondos a corto, medio y largo plazo. Identificar alternativas para el pago de bienes y servicios con dinero de bienes y servicios.
1.1. Reconoce el valor social del dinero y su papel en la economía personal, describiendo pagos diarios, gastos e ingresos en relación con el intercambio de bienes y servicios, y entendiendo que el dinero puede ser invertido o prestado. (AA, EE, CL, CM, CD), (B)
1.2. Comprende el papel de los intermediarios financieros en la sociedad y caracteriza e identifica los principales como bancos y compañías de seguros. (AA, EE, CL), (B)

1.3. Identifica los principales servicios financieros para particulares y pequeñas empresas, como cuentas corrientes, tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, transferencias, préstamos y créditos, entre otros. Razona su utilidad. (AA, EE, CM), (I)

2. Planificar la vida financiera personal diferenciando entre inversión y préstamo de dinero, razonando por qué se pagan o reciben intereses y quiénes son los agentes financieros principales de nuestro sistema, y comprendiendo el diferente nivel de riesgo aparejado a cada una de las alternativas.
   2.1. Gestiona las necesidades financieras personales de corto y largo plazo, identificando los diferentes tipos de ingresos e inversiones en la vida de las personas, y valorando el impacto de la planificación y la importancia del ahorro en la vida de cada uno. (CD, AA, EE, CS, CD), (A)
   2.2. Valora la importancia y significado de los impuestos, relacionándolos con el bienestar social y con las necesidades de planificación financiera personal y de los negocios. (AA, EE), (B)
   2.3. Comprende el significado de las ganancias y las pérdidas en diversos contextos financieros, reconociendo cómo algunas formas de ahorro o inversión son más arriesgadas que otras, así como los beneficios de la diversificación. (AA, EE, CM), (I)
   2.4. Calcula, en supuestos básicos, las variables de productos de ahorro y préstamo, aplicando matemáticas financieras elementales. (CM, CD), (A)
   2.5. Describe los principales derechos y deberes de los consumidores en el mundo financiero, reconociendo las implicaciones de los contratos financieros más habituales. (CL, AA, EE, CS), (B)

3. Identificar algunos indicadores financieros básicos con los cambios en las condiciones económicas y políticas del entorno, reconociendo la importancia de las fuentes de financiación y gasto público.
   3.1. Relaciona las condiciones básicas de los productos financieros con los principales indicadores económicos, reconociendo la interacción de estos con las condiciones económicas y políticas de los países. (AA, EE, CD), (A)

6. CRITERIOS METODOLÓGICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GENERALES PARA UTILIZAR EN EL ÁREA

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento del alumnado y el alumno o alumna adquiere un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial:

Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman el andamiaje de la asignatura. La finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico. El alumnado deberá desarrollar actitudes conducentes a la reflexión y el análisis sobre la importancia del mundo de la empresa en la actualidad, sus ventajas y las implicaciones éticas que en ocasiones se plantean. Para ello, necesitamos un cierto grado de **entrenamiento individual y trabajo reflexivo** sobre procedimientos básicos de la asignatura: la reflexión crítica, el análisis de la realidad, el desarrollo de capacidades individuales, la argumentación en público o la comunicación audiovisual.

En algunos aspectos del área, sobre todo en aquellos que pretenden el entrenamiento sistemático de destrezas emprendedoras, el **trabajo en grupo colaborativo** aporta, además del entrenamiento de habilidades sociales básicas y el enriquecimiento personal desde la diversidad, una herramienta perfecta para discutir y profundizar en contenidos de ese aspecto.

Por otro lado, cada estudiante parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la **teoría de las inteligencias múltiples,** facilita que todos los estudiantes puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos adquirir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

En el área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial es indispensable la **vinculación a contextos reales,** así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

A. UN ÁREA BASADA EN PROYECTOS

1. ¿Qué define al trabajo por proyectos?
2. ¿Por qué proyectos en emprendimiento?
3. El currículo y el emprendimiento.
4. Competencia emprendedora

B. ESTRUCTURA DE LOS PROYECTOS

1. El reto.
2. Exploramos nuestro reto.
3. Construimos equipo.
4. ¿Por dónde empezamos?
5. Nos ponemos en marcha.
6. Celebramos nuestro éxito.

C. CLAVES GENERALES A TENER EN CUENTA ANTES DE TRABAJAR CADA PROYECTO

1. ¿Cómo hacemos los grupos?
2. ¿Cómo presentamos el reto?
3. ¿Cómo acompañar el trabajo y el proceso?
4. ¿Cómo evaluarlos?

A. UN ÁREA BASADA EN PROYECTOS

El aprendizaje basado en proyectos se ha convertido en la educación del siglo XXI en una de las herramientas más potentes para integrar los diversos contenidos y competencias clave del currículo y para preparar a los alumnos y las alumnas para su aplicación en la vida real. Precisamente por ello, ha encontrado su ubicación en la propia legislación, que aconseja su introducción en las aulas para garantizar los aprendizajes.

Una de las virtudes de los proyectos es la posibilidad de generar conexiones interdisciplinares, ya que surgen de los contenidos centrales de las diferentes áreas de conocimiento, conectándolos con la realidad del alumnado y con el mundo.

La demanda de crear un producto final, resolver un problema o explicar un fenómeno, permite que los alumnos y las alumnas se involucren en el proceso de aprendizaje y entrenen sus habilidades sociales y de comunicación colaborando en la construcción de su conocimiento, ya que el aprendizaje por proyectos siempre se desarrolla en equipo. También les ayudará a conocer mejor sus estilos de aprendizaje y sus fortalezas para ponerlas al servicio del grupo.

1. ¿Qué define al trabajo por proyectos?

El trabajo por proyectos demanda un cambio de rol en el papel del docente, que prepara el escenario para que el alumnado construya su propio aprendizaje. Se convierte en un facilitador que da información, hace preguntas y observa a los estudiantes para ayudarles a hacer conexiones y dar retroalimentación a lo que va ocurriendo en el proceso de trabajo y aprendizaje.

Trabajar por proyectos hace necesaria una buena programación de los mismos para la adecuada selección de los contenidos a tratar y su posibilidad de aprendizaje a través de las tareas encomendadas al alumnado.

De los elementos que definen un proyecto destacamos:

El **tópico generativo**, que es el eje entorno al cual gira todo el desarrollo del proyecto. Pueden estar enunciados en forma de desafío o pregunta. Son temas, conceptos o ideas que permiten conectar con cuestiones centrales para varias disciplinas o áreas curriculares. Deben ser de interés y motivadores para profesorado y alumnado, ofreciendo la posibilidad de establecer múltiples conexiones y perspectivas que permitan a este último la comprensión del mundo que le rodea.

Los **objetivos** del mismo, que son los aprendizajes asociados a las áreas y competencias que deseamos alcanzar durante el proyecto.

Uno de los elementos más importantes de los proyectos es la incorporación al aula de los **desempeños competenciales**, es decir, los aprendizajes concretos que se reflejan en conductas observables, adaptadas al nivel evolutivo del alumnado, que concretan las competencias y contribuyen a su desarrollo. Los desempeños competenciales pueden practicarse en contextos diferentes, con contenidos diversos y de forma repetida durante el proyecto y no deben confundirse con las actividades. Son todos aquellos comportamientos que van a permitir al alumnado aplicar todo lo que ha aprendido a una diversidad de situaciones.

Por su parte, **las tareas** son secuencias de actividades concatenadas que permiten profundizar en la comprensión de los contenidos. Utilizan estrategias metodológicas variadas, se generan diferentes contextos donde se exploran con profundidad, y permiten que el alumnado aprenda de forma distinta. Están diseñadas de forma que se generen situaciones que permitan practicar todos los desempeños seleccionados, crean situaciones para el aprendizaje personal y grupal y permiten que aparezcan varias veces de formas diferentes los aprendizajes que se quieren lograr.

El producto final.

La evaluación continua y la celebración del aprendizaje.

2. ¿Por qué proyectos en emprendimiento?

Si el aprendizaje basado en proyectos se va abriendo paso en el mundo educativo como una herramienta metodológica imprescindible para todo tipo de contenidos y competencias, en el caso de la Cultura Emprendedora resulta fundamental y especialmente significativa. En este sentido, el concepto de iniciativa emprendedora, espíritu emprendedor o conceptos similares en el entorno educativo hacen referencia al desarrollo de cualidades personales como creatividad, disposición a la innovación, autoconfianza, motivación de logro, liderazgo y resistencia al fracaso, entre otras. Estas cualidades son necesarias en cualquier contexto y para cualquier persona.

El Programa *Educación y formación 2010* de la Comisión Europea, define el «Espíritu Emprendedor» *(entrepreneurship)* como: «capacidad para provocar uno mismo cambios (componente activo) y habilidad para aceptar y apoyar cambios producidos por factores externos (componente pasivo)». De nuevo, vinculando la competencia a cualidades más personales que de iniciativa empresarial. La LOMCE recoge ahora toda esta inquietud definiendo la necesidad de entrenar competencia de «sentido de iniciativa y espíritu de empresa», que aparece así formulada en el elenco de competencias clave.

Desarrollar esta competencia junto a los aprendizajes específicos del área será el desafío para los docentes que impartan esta área. Esto solo será posible con el entrenamiento y puesta en marcha de las cualidades destacadas. Los proyectos permiten desarrollar estas características, así como evaluarlas adecuadamente.

3. El currículo y el emprendimiento

En el currículo de la asignatura «Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial», tal como está establecido en el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria, se indica que aunque el espíritu emprendedor dentro de la educación ha sido relacionado frecuentemente con el ámbito de la economía, se trata de un fenómeno humano que comprende un amplio espectro de competencias, conocimientos y actitudes, y cualidades y valores que implican cada vez más relación con la psicología, la sociología y la gestión.

De la misma manera, se subraya que la competencia de «sentido de iniciativa emprendedora y espíritu emprendedor» incide no solo en la pura actividad económica, sino en la «contribución a la sociedad por parte de los individuos, la inclusión social y el aseguramiento del bienestar de la comunidad».

Como reflejo de la riqueza de la materia, la normativa señala que «esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados a preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional; ayuda al conocimiento de quiénes son los emprendedores, qué hacen y qué necesitan, pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida, todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de ser innovadores o “intraemprendedores” en su trabajo dentro de una organización».

4. Competencia Emprendedora

La LOMCE recoge ahora toda esta inquietud definiendo la necesidad de entrenar competencia de sentido de iniciativa y espíritu de empresa.
Anaya propone en su mapa competencial 4 indicadores y descriptores a entrenar de manera sistemática en los proyectos:

Autonomía personal	- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas. - Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas. - Ser constante en el trabajo superando las dificultades. - Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
Liderazgo	- Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. - Contagiar entusiasmo por la tarea y confianza en las posibilidades de alcanzar objetivos. - Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
Creatividad	- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema. - Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa. - Encontrar posibilidades en el entorno que otros no ven.
Emprendimiento	- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos. - Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas. - Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o proyectos. - Actuar con responsabilidad social y sentido ético en el trabajo.

Trabajar por proyectos no solo exige al alumnado adquirir y aplicar nuevos conocimientos, sino que necesita poner en marcha muchos de los mecanismos y procesos cognitivos asociados a las competencias en general y a la emprendedora en particular, como son el trabajo en equipo y cooperativo; buscar, evaluar y utilizar información; identificar y resolver problemas; analizar, sintetizar y evaluar tanto información como procesos grupales; generar posibilidades; asumir responsabilidades; coordinar tareas, tiempos y personas; mostrar iniciativa, etc.

B. ESTRUCTURA DE LOS PROYECTOS

Hemos procurado que cada proyecto sea completamente independiente de los demás, de manera que cada docente pueda elegir en qué momento realizar cada uno de ellos. El libro pretende ser una guía que inspire el trabajo del profesorado y del alumnado, pero tanto uno como otros pueden enriquecer cada proyecto con diferentes matices, reflexiones y nuevos productos, según la imaginación y las posibilidades de cada grupo.

No obstante, para facilitar el acompañamiento de los proyectos, hemos dado a todos una estructura común, con una secuenciación de lógica de las tareas a desarrollar. De esta manera, en cada proyecto podremos encontrar:

1. El reto

En esta doble página de presentación aparece un texto introductorio de motivación y el planteamiento del reto de cada proyecto, con la especificación del producto final que deberá elaborar el alumnado. La página se enriquece con algún dato curioso relacionado con la temática del reto, en el recuadro «¿Sabías que…?» y una cita célebre de motivación.

2. Exploramos nuestro reto

También en formato de doble página se presentan algunas herramientas que ayuden a la reflexión o la organización de información. Aparecen contenidos curriculares que van a necesitar los escolares para el desarrollo del proyecto y bajo el título «Calentando motores…» algunas actividades relacionadas con la vida real.

3. Construimos equipo

Los proyectos están pensados para su desarrollo de forma cooperativa, en equipos de trabajo. Con esta doble página queremos trabajar específicamente este aspecto fundamental para la asignatura y la competencia emprendedora. Por eso se presentan contenidos y herramientas relacionadas con el trabajo en equipo, el liderazgo, los roles y el propio emprendimiento.

4. ¿Por dónde empezamos?

Esta doble página concentra contenidos curriculares de la asignatura y plantea una serie de tareas y actividades que permiten recoger información, organizarla y empezar a planificar el trabajo. En algunos casos hemos incluido cuentos, imágenes o historias que puedan servir de inspiración al alumnado para su proyecto.

5. Nos ponemos en marcha

Esta es la parte central de cada proyecto. Las tareas del mismo. Comprende dos dobles páginas con información y contenidos curriculares, herramientas de trabajo y una sugerencia de secuencia de actividades para llevar a cabo el proyecto.

6. Celebramos nuestro éxito

La última doble página de cada proyecto está dedicada a la finalización del mismo y su evaluación. En una de ellas planteamos opciones de presentación del producto final de aprendizaje, según lo que se haya trabajado en cada caso. En la otra, sugerimos herramientas de autoevaluación individual y grupal, coevaluación y heteroevaluación.

Distribuidos a lo largo de cada proyecto aparecen actividades a realizar, bajo los epígrafes «**¡Ahora tú!**» o «**¡Ahora vosotros!**», según sean individuales o colectivas. Muchas de ellas aparecen planteadas de forma abierta, para que el docente decida la mejor manera de realizarla: oral, escrita, en diálogo dentro de los equipos o en el grupo-clase. También se distribuye a lo largo del proyecto el **vocabulario**, con los términos técnicos que ha de conocer y manejar el alumnado durante la elaboración de los proyectos.

C. CLAVES GENERALES A TENER EN CUENTA ANTES DE TRABAJAR CADA PROYECTO

1. ¿Cómo hacemos los grupos?

Los proyectos presentados van a exigir a nuestros estudiantes la capacidad de trabajar de forma cooperativa. Para la elaboración de los grupos de trabajo, proponemos que estén formados por 3 o 4 escolares. El profesorado decidirá en todo caso la distribución adecuada de los mismos adaptándose al espacio del aula o a las características de su grupo-clase.

Para conformar los grupos el profesorado valorará las posibles compatibilidades e incompatibilidades entre estudiantes, así como la compensación de habilidades y capacidades intergrupales. Recomendamos que los grupos sean heterogéneos, mezclando chicos y chicas, así como diferentes niveles y estilos de aprendizaje.

Otra posibilidad es plantear hacer los grupos en ocasiones al azar o preguntando a los estudiantes cómo quisieran ellos agruparse. En este caso se recomienda realizar con ellos contratos de aprendizaje en los que se recompense en trabajo efectivo de los mismos.

¿Es conveniente mantener los mismos grupos de trabajos a lo largo del curso? No es necesario. El profesorado que imparta el área decidirá la conveniencia o no de mantener dichos grupos de trabajo o modificarlos según las características de los retos presentados y las de sus grupos.

2. ¿Cómo presentamos el reto?

Una buena presentación del **RETO** será clave para el desarrollo del proyecto. Retar en aprendizaje supone plantear un desafío. Este desafío debe despertar en el alumnado una motivación, un «motivo para la actuar», y la necesidad de demostrar que es capaz de superar las metas que se le proponen.

Para ello debemos conseguir que el RETO se presente de forma clara, cercana y posible para nuestro alumnado. Es necesario que todos entiendan el **CONTEXTO** donde se les propone el reto y **QUÉ** producto final les exige el desafío que se les presenta.

Si bien los retos elegidos son claramente atractivos, es recomendable que el profesorado enriquezca su presentación con vídeos, canciones, ejemplos o situaciones reales conocidas por todos y creando expectación en el grupo clase. Esto podría provocará la inquietud o curiosidad necesarias para iniciar un nuevo aprendizaje.

3. ¿Cómo acompañar el trabajo y el proceso?

Con los proyectos pretendemos que el verdadero protagonista del proceso de aprendizaje sea el alumnado, por lo que el rol del profesorado será el de **ACOMPAÑAR** y proporcionarle las ayudas y apoyos necesarios durante todo proceso.

Es importante que pongamos el foco, la mirada, en cómo gestionan las relaciones y cómo se realiza el reparto de tareas en los grupos; así como en los plazos establecidos para la elaboración y entrega de los trabajos individuales. El trabajo individual debe ser visible y evaluable. El cooperativo no debe ocultar el realizado por cada uno de los miembros del equipo. La buena gestión de los mismos beneficiará el éxito del grupo, así como el aseguramiento de los aprendizajes individuales.

Una tarea importante para el profesorado será mantener presente y vivos los conceptos curriculares que se trabajarán a lo largo del proyecto. El producto final es solo la visualización concreta que ayudará a descubrir y trabajar los conceptos y competencias que sostienen dicho proyecto.

La estructura del libro permite al profesorado la presentación clara de cada fase del proyecto. Esto será fundamental para ayudar al alumnado a conocer en qué momento del proceso de aprendizaje se encuentran.

4. ¿Cómo evaluarlos?

Todos los proyectos que presentamos permitirán, además de celebrar el logro obtenido y el trabajo final realizado, reflexionar sobre el proceso de aprendizaje seguido.

Para ello se presentan herramientas de **reflexión personal, autoevaluación y coevaluación** del trabajo en grupo. También se indicarán qué actividades y productos ir adjuntando al **portfolio de grupo** y qué muestran **evidencias** del proceso seguido y de la asimilación de las competencias y los contenidos curriculares que se les exige entrenar y/o aprender.

Al final de cada proyecto, cada grupo de trabajo tendrá que presentar su portfolio de proyecto que recogerá:

- **Evidencias** de aprendizaje en el proceso de realización del proyecto (individual o colectivo). Generalmente vienen marcadas en cada proyecto en el propio libro de texto.
- El **producto final.**
- **Actividades de reflexión, autoevaluación y coevaluación.**

Se adjunta también una prueba escrita de contenidos trabajados en cada proyecto para aquellos docentes que deseen realizar una comprobación más tradicional de la asimilación de los conceptos fundamentales por parte de su alumnado.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Con respecto a las actividades complementarias que se pueden proponer al alumnado, conviene reflexionar sobre estas cuestiones:

- ¿Se consiguieron los objetivos propuestos a partir de las actividades realizadas?
- ¿Cuál fue el resultado de la realización de las actividades?
- ¿Cuáles de ellas han gustado más?
- ¿Qué propuestas de mejora podemos señalar?

Las actividades planteadas para este nivel, son las reflejadas en la programación de actividades extraescolares del Departamento de Economía, para este curso y son:

Las actividades extraescolares y complementarias son las recogidas en la programación de Extraescolares del Departamento de Economía, para estos alumnos. En concreto para este año son:

- **Visita al 15ºForo de Empleo:** fecha por determinar. Se dirige a los alumnos de las materias de Economía, candidatos a incorporarse al mercado laboral en breve, es decir, 4º ESO, 1º Bachillerato, 2º de Bachillerato y 2ºFPB y se amplía la posibilidad de asistir a alumnos de otras materias de los mismos niveles, ya que se trata de un tema de interés fundamental para la incorporación futura al mundo laboral de cualquier tipo de alumno.

- **VII Jornadas Educativas de Emprendedores de Castilla La Mancha. Fecha por determinar**. Dirigido a alumnos de las materias de Economía, con posibilidad de ofrecerlo a alumnos de otras materias para completar el grupo, dado que el espíritu emprendedor es una competencia clave a desarrollar por todos los alumnos.

- **VIIII Foro Albacete capital de emprendedores. Fecha por determinar.** Dirigido a alumnos de las materias de Economía, con posibilidad de ofrecerlo a alumnos de otras materias para completar el grupo, dado que el espíritu emprendedor es una competencia clave a desarrollar por todos los alumnos.

- **V Concurso de Carteles para la Olimpiada de Economía de CLM. Marzo 2021.** Dirigido a alumnos de las materias de Economía.

- **XI Olimpiada de Economía. Fase regional de CLM. Marzo-Abril 2021.** Dirigida a alumnos de segundo de Bachillerato de la materia Economía de Empresa.

- **IV Jornadas de Economía. Educación, Economía y Cambio Climático. Final del primer trimestre o principio del segundo.** Dirigido a alumnos de las materias de Economía, con posibilidad de ofrecerlo a alumnos de otras materias para completar el grupo, dado que el cambio climático es un aspecto a desarrollar por todos los alumnos y que forma parte de las competencias clave.

- **Visita al Parlamento Europeo en Bruselas y la ciudad de Amsterdam. Del 2 al 6 de abril.** Dirigido a alumnos de las materias de Economía, con posibilidad de ofrecerlo a alumnos de otras materias para completar el grupo, dado que se visitará el Parlamento Europeo y dos de los países fundadores de la UE, además de que las instituciones europeas se estudian en diversas materias durante la enseñanza obligatoria y se trata de una actividad en la que se trabajan idiomas, geografía, historia, etc. En definitiva, en este tipo de actividades contribuyen al desarrollo de la mayoría o todas, las competencias

clave, por lo que se ve justificado abrirlas a cualquier alumno interesado en las mismas, aunque se trate de una actividad cuya organización emane de este departamento.

- **Proyectos de las materias de IAEE de 4ºESO y 2ºFPB:** para las materias de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial de esos niveles, se realizarán de 1 a 2 proyectos en los 2 primeros trimestres, dejando el tercer trimestre por su escasa duración, destinado a la realización de trábajos de síntesis y extracción de conclusiones de todo lo trabajado mediante los proyectos. Se prevé la posibilidad de realizar un último proyecto de corta duración durante el tercer trimestre. Los proyectos que se han programado para este curso son:

  Primer trimestre:

  - Tienda temática Halloween
  - Sorteo cesta de Navidad

  Segundo trimestre:

  - Tienda San Valentín
  - Torneos ajedrez, fútbol, baloncesto, voleibol

  Todos los proyectos podrían abrirse a la colaboración intercentros y se realizarán con el fin de recaudar fondos para su donación a causas solidarias.

- **Salidas que con motivo de los Proyectos que se realizarán desde la materia de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial de 4º de ESO y 2º FPB sean necesarios para la realización de los mismos y visita a entidades con las que se colabore.**

- **Congreso Nacional de CEAPES (fecha por determinar).** Dirigida a todos los alumnos de materias integradas en el departamento, con posibilidad de ampliar al resto de alumnos del centro

- **Visita a empresas, instituciones, etc.,** para analizar ejemplos prácticos de Emprendimiento, Internacionalización, Estrategias comerciales, etc. (Pendiente de concretar)

  La empresa, institución, etc., se puede encontrar en cualquier ciudad de España, o de Europa, existiendo la opción de pernoctar, si la distancia o las actividades que incluyan esta visita, así lo requirieran.

  Esta actividad podrá destinarse a cualquier alumno que curse alguna de las materias del Departamento de Economía preferentemente, y con posibilidad de extender la actividad en segundo lugar, a los alumnos que hayan cursado Economía en cursos anteriores, y finalmente a cualquier alumno de los mismos niveles que a los que va destinada la actividad, que cursen materias que se puedan relacionar con dicha actividad, cuando se viera necesario completar el grupo.

También se prevé la posibilidad de organizar este tipo de actividades, o cualquier otra incluida en esta programación, en colaboración con otros centros educativos.

- **Charla: "El Emprendimiento y el Deporte"**, a cargo de un deportista profesional o persona relacionada

con el mundo del deporte.

Esta charla está prevista para el primer o segundo trimestre (según confirmación de la persona que la dará). Quizás se organice con motivo de la Semana Cultural en el Centro.

Está destinada a los alumnos de las materias integradas en el departamento de Economía.

- **Charla: "El Sistema Financiero Español. Situación actual, confianza y perspectivas de futuro"**.

Charla a cargo de un empleado de alguna entidad financiera. Programada para la **Semana Cultural** del Centro para alumnos de **Economía 1º de Bachillerato.**

- **Colaboración con otros departamentos en la organización y realización de actividades para la Semana Cultural,** posiblemente con alguna proyección u organización de alguna prueba de la gymkana. Todo ello dependiendo del número de actividades organizadas por otros departamentos y los alumnos a los que vayan destinadas.
- **Salida con uno de los grupos de alumnos que cursan materias de Economía** (aún por determinar según las necesidades del temario), para analizar elementos de Marketing del Comercio del Centro de Tomelloso y para analizar la actividad „**Música en la calle“**, como estrategia promocional del Conservatorio de Tomelloso.

  Destinada a los alumnos que cursan las materias del departamento, con el fin de analizar estrategias de Marketing.

- **Celebración del día de Europa y del Medio ambiente , con algún tipo de proyección al respecto.**

8. EVIDENCIAS PARA EL PORTFOLIO

A partir del trabajo con los desempeños competenciales, se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje, vinculadas a los estándares que incluye el currículo de cada asignatura. Para registrarlas, utilizaremos portfolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso.

El portfolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal. El documento del portfolio puede realizarse en papel o en formato digital. En el anexo de evaluación se presenta un guion para su realización.

Las evidencias que podemos recoger en el área pueden obtenerse a partir de:

- Actividades del libro del alumnado o de la guía que trabajen explícitamente los estándares definidos en la unidad.
- Mapas mentales o conceptuales elaborados por los alumnos y las alumnas.
- Productos de aprendizaje diseñados para poder aplicarlos en tareas realizadas en un contexto real; por ejemplo: unidades de medida diseñadas por ellos, el diseño de un objeto con figuras geométricas, murales, trabajos de aplicación de las tareas, etc.
- Pruebas escritas que evidencien el trabajo con los estándares de aprendizaje.
- Problemas de aplicación de contenidos en los que es necesario el desarrollo del razonamiento lógico.
- Herramientas de autoevaluación y coevaluación del trabajo en el aula.

9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN

En cada evaluación, el profesor o la profesora, el departamento, el seminario o el equipo docente decidirá el peso que en la calificación final de cada trimestre y área tendrán los instrumentos de evaluación utilizados para el seguimiento de los aprendizajes de sus estudiantes. Para su determinación, pueden apoyarse en unas tablas como las siguientes:

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN
Exámenes	20%
Cuaderno	20%
Actividades y proyectos	50%
Actitud	10%
Calificación total	**100%**

Al final del curso:

	PORCENTAJE EN LA NOTA FINAL
1.ª evaluación	1/3
2.ª evaluación	1/3

3.ª evaluación	1/3
Portfolio de aprendizaje	
Calificación total	**SOBRE 10**

Asimismo, cada centro determinará el peso de cada área y competencia de cara a la promoción final de cada alumno y alumna.

10. RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Para los alumnos que tienen la Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial de 2º de ESO pendiente de cursos anteriores, se prevé un sistema de recuperación mediante resúmenes, siguiendo las indicaciones del profesor que imparte la citada materia en 2º de ESO, para la realización de los mismos. Dicho profesor decidirá si con los resúmenes se alcanzan los objetivos marcados para la materia, o el citado alumno, necesita alguna prueba específica para comprobar si ha logrado los mismos.

11. RECURSOS DIDÁCTICOS

Sugerimos el uso de los materiales siguientes:

- El libro del alumnado para el área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial, primer ciclo de ESO de la Editorial Santillana.
- La propuesta didáctica para Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial, primer ciclo de ESO de la Editorial Santillana.
- El libro digital.
- Los cuadernos de estrategias metodológicas.
- Las monografías didácticas.
- La web del profesorado.
- La web del alumnado y de la familia.

12. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Descripción del grupo después de la evaluación inicial

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar *(planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.).*
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.

- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

Necesidades individuales

La evaluación inicial nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

13. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En este apartado pretendemos promover la reflexión docente y la autoevaluación de la realización y el desarrollo de programaciones didácticas. Para ello, al finalizar cada unidad didáctica se propone una secuencia de preguntas que permitan al docente evaluar el funcionamiento de lo programado en el aula y establecer estrategias de mejora para la propia unidad.

De igual modo, proponemos el uso de una herramienta para la evaluación de la programación didáctica en su conjunto; esta se puede realizar al final de cada trimestre, para así poder recoger las mejoras en el siguiente. Dicha herramienta se describe a continuación:

ASPECTOS A EVALUAR	A DESTACAR…	A MEJORAR…	PROPUESTAS DE MEJORA PERSONAL
Temporalización de las unidades didácticas			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Manejo de los contenidos de la unidad			
Descriptores y desempeños competenciales			
Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos			
Claridad en los criterios de evaluación			
Uso de diversas herramientas de evaluación			
Portfolio de evidencias de los estándares de aprendizaje			
Atención a la diversidad			
Interdisciplinariedad			