

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2º CICLO FORMATIVO DE GRADO BÁSICO - ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO

ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO - 2º Ciclo Formativo de Grado Básico

I.E.S. Hermanos D'Elhuyar (26001559) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 08-09-2025

Finalización aproximada: 23-06-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

Ángel Fernando Marín Miguel

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Waqas Akram Khan Bibi
- Ángel Fernando Marín Miguel

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Dada la naturaleza del alumnado se promoverá una atención personal en función de las necesidades e intereses del alumnado, siempre teniendo en cuenta la metodología DUA.

Se propondrán 3 medidas para atender la diversidad en el aula.

1.- Proporcionar múltiples formas de representación.

Objetivo: Asegurarse de que los contenidos sean accesibles para todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades sensoriales o cognitivas.

Medidas:

- Usar una combinación de recursos visuales, auditivos y táctiles, como videos, infografías, maquetas o diagramas interactivos para los temas de electricidad y electrónica.
- Para estudiantes con dificultades en la lectura, ofrecer textos simplificados, audioguías, o software de lectura en voz alta.
- Introducir simulaciones virtuales de circuitos y sistemas electrónicos que permitan a los estudiantes interactuar y aprender de manera visual y práctica, reduciendo la dependencia de la teoría pura.

2. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.

Objetivo: Permitir que los estudiantes demuestren lo que han aprendido de maneras diversas, adaptadas a sus fortalezas y capacidades.

Medidas:

- Ofrecer diferentes formas de evaluación, como proyectos, presentaciones, trabajos escritos, grabaciones de audio o prácticas en talleres.
- Adaptar las tareas para que sean más accesibles: permitir que algunos estudiantes usen tecnología asistiva o dispositivos electrónicos para la presentación de trabajos.

- Proporcionar retroalimentación constante, de manera que los estudiantes puedan realizar ajustes antes de una evaluación final.

3. Fomentar múltiples formas de compromiso (el porqué del aprendizaje)

- **Objetivo:** Mantener la motivación de los estudiantes mediante actividades que se adapten a sus intereses, ofreciendo niveles de desafío apropiados.
- **Medidas:**
 - Integrar tareas que sean significativas para los estudiantes, como proyectos donde puedan aplicar los conocimientos de electricidad y electrónica a problemas reales de su entorno.
 - Usar gamificación, creando retos y recompensas para motivar la participación.
 - Ofrecer opciones de trabajo autónomo y en equipo para que los estudiantes puedan elegir cómo prefieren abordar las actividades.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

La organización y seguimiento de los planes de recuperación para el alumnado con materias pendientes de cursos anteriores se determinará durante el desarrollo del curso, atendiendo a la evolución individual de cada estudiante. En este sentido, se establecerá una planificación flexible que atienda a la evolución individual de cada estudiante, adaptando las estrategias de recuperación de acuerdo a sus necesidades académicas y personales.

Se utilizarán las siguientes metodologías y estrategias de seguimiento:

1. Diagnóstico inicial y personalización del plan de recuperación

- **Objetivo:** Identificar el punto de partida de cada estudiante, considerando sus conocimientos previos, dificultades y fortalezas.
- **Acciones:**
 - Realizar una evaluación diagnóstica al inicio del curso para detectar las áreas específicas que requieren refuerzo.
 - Mantener reuniones individuales con cada alumno para discutir sus dificultades, tanto a nivel académico como

personal. En estas reuniones también se fijarán metas claras y alcanzables para el plan de recuperación.

- Personalizar el plan de recuperación, estableciendo tareas específicas y recursos adaptados a las necesidades de cada alumno

2. Flexibilidad en el enfoque metodológico

- **Objetivo:** Adaptar las estrategias de enseñanza y evaluación a las diversas formas de aprendizaje del alumnado.
- **Acciones:**
 - **Diferenciación pedagógica:** Proporcionar una variedad de recursos y actividades para ajustarse a los diferentes estilos de aprendizaje. Esto incluye el uso de videos, tutoriales prácticos, simulaciones digitales y clases presenciales.
 - Ofrecer **horarios flexibles** para el refuerzo, permitiendo a los estudiantes con dificultades más tiempo o sesiones adicionales, fuera del horario regular de clases.
 - Promover el **aprendizaje autónomo**, facilitando a los estudiantes acceso a plataformas digitales donde puedan practicar de manera independiente. Recursos como simuladores de circuitos eléctricos o actividades interactivas en línea pueden ser valiosos para repasar contenidos.

3. Seguimiento continuo y ajustado a la evolución del alumno

- **Objetivo:** Monitorizar regularmente el progreso del estudiante para ajustar los planes de recuperación cuando sea necesario.
- **Acciones:**
 - Realizar un **seguimiento quincenal o mensual** para evaluar los avances y las dificultades persistentes. Esto puede incluir la revisión de tareas, exámenes de progreso o pequeñas pruebas prácticas.
 - Proporcionar **retroalimentación constante**, destacando tanto los logros como las áreas que requieren más trabajo. La retroalimentación debe ser clara, constructiva y enfocada en motivar al estudiante a mejorar.
 - Ajustar el plan de recuperación según el progreso. Si el alumno muestra mejoras en ciertas áreas, se le puede permitir avanzar a nuevos contenidos, mientras que, si persisten dificultades, se profundizará más en esos aspectos.

4.-Evaluación final del plan de recuperación

- **Objetivo:** Determinar si el estudiante ha alcanzado los objetivos marcados y si puede avanzar de curso o aprobar la asignatura pendiente.
- **Acciones:**
 - Realizar una **evaluación final** que contemple el progreso alcanzado a lo largo del curso. Esta evaluación incluirá tanto aspectos teóricos como prácticos.
 - Elaborar un **informe de progreso** que documente los avances del estudiante, así como recomendaciones para el futuro. En caso de que no haya alcanzado los objetivos, se propondrán medidas adicionales para el próximo curso.

El objetivo principal de estos planes de recuperación es asegurar que el alumnado con materias pendientes pueda retomar el ritmo de aprendizaje y alcanzar las competencias necesarias para su futuro académico y profesional. Se priorizará un enfoque personalizado, flexible y de seguimiento continuo, con el fin de atender las particularidades de cada estudiante y ofrecerles las herramientas necesarias para superar sus dificultades y avanzar en su formación profesional.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
--------	------

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
Visita a la empresa de logística Wurth	17/10/2024	17/10/2024

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	20,00%
Revisión del cuaderno o producto:	40,00%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	40,00%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO de 2º Ciclo Formativo de Grado Básico). También se indican las

fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así com el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
08-09-2025	1.- El perfil de la persona emprendedora	4
13-10-2025	2.- El trabajo en equipo y el lliderazgo	4
17-11-2025	3.- La organización empresarial	4
19-12-2025	4.- Análisis del entorno: las oportunidades empresariales	4
23-01-2026	5.- Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor	5
09-03-2026	6.- La realización del proyecto emprendedor.	9

1.- EL PERFIL DE LA PERSONA EMPRENDEDORA (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

CONOCIÉNDOTE A TÍ MISMO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

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

- El Perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.

- Creatividad, ideas y soluciones. La innovación ágil.

- Comunicación, motivación y liderazgo. Habilidades sociales.

Se utilizará una metodología activa y participativa, fomentando el aprendizaje significativo, donde el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaboración de un resumen que permita al alumnado conocerse a uno mismo

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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 único que genere valor para los demás.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividad de autoconocimiento

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 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. (2) 1.2.- Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (2) 1.3.- Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas. (2) 5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa. (2) 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 llevado a cabo. (2)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento	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. (4) 1.2.- Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (4) 1.3.- Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas. (4) 5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa. (4) 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 llevado a cabo. (4)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento	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. (4) 1.2.- Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (4) 1.3.- Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas. (4) 5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa. (4) 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 llevado a cabo. (4)

2.- EL TRABAJO EN EQUIPO Y EL LLIDERAZGO (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

DESCUBRIENDO LOS PERFILES DE CADA UNO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

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

- 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.

- La visión emprendedora.

Se utilizará una metodología activa y participativa, fomentando el aprendizaje significativo, donde el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realización y análisis del test del emprendedor

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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 único que genere valor para los demás.

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 grupos de trabajo eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

La visión emprendedora de cada persona.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 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. (2) 1.2.- Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (2) 2.2.- Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo. (2) 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)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento	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. (4) 1.2.- Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (4) 2.2.- Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo. (4) 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. (4)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento	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. (4) 1.2.- Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (4) 2.2.- Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo. (4) 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. (4)

3.- LA ORGANIZACIÓN EMPRESARIAL (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ANALIZANDO EMPRESAS REALIES

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

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

- 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.

- La visión emprendedora.

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. Funciones de la empresa. Organigramas.

- Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo

D. La realización del proyecto emprendedor

- El reto o desafío como objetivo.

- Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.

Se utilizará una metodología activa y participativa, fomentando el aprendizaje significativo, donde el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realización de un portfolio a partir de una situación real

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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 entorno natural, social, cultural y artístico.

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 eficaz, equitativa y sostenible.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Analizando el entorno empresarial

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los

denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	3.1.- Preservar y cuidar el entorno 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. (2) 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 entorno. (2) 6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (2) 6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios. (2) 6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (2)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento	3.1.- Preservar y cuidar el entorno 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. (4) 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 entorno. (4) 6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (4) 6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios. (4) 6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (4)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento	3.1.- Preservar y cuidar el entorno 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. (4) 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 entorno. (4) 6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (4) 6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios. (4) 6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (4)

4.- ANÁLISIS DEL ENTORNO: LAS OPORTUNIDADES EMPRESARIALES (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ANALIZANDO EL ENTORNO GENERAL, ESPECÍFICO Y ANALIZANDO EL INTERIOR DE LA EMPRESA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.

- 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. - El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. Oferta y demanda. Inflación. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. Mercado de trabajo.

Se utilizarán metodologías activas y participativas, donde el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje,

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaboración y análisis de un DAFO asociado a una empresa conocida.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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 eficaz, equitativa y sostenible.

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 tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Análisis DAFO, a partir del entorno y del análisis interno

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (2) 6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios. (2) 6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (2) 7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (2)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento	6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (4) 6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios. (4) 6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (4) 7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (4)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento	6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (4) 6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios. (4) 6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (4) 7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (4)

5.- RECURSOS PARA LLEVAR A CABO UN PROYECTO EMPRENDEDOR (5 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

BUSCANDO FINANCIACIÓN PARA MI PROYECTO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

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. Funciones de la empresa. Organigramas. - Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo - Las finanzas de la persona emprendedora: Control y gestión del dinero.

D. La realización del proyecto emprendedor.

- El reto o desafío como objetivo. - Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.

Se utilizará una metodología activa y participativa, favoreciendo el aprendizaje significativo, donde el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Cuaderno con búsqueda de financiación

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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 eficaz, equitativa y sostenible.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

La financiación como objetivo de la empresa.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	4.1.- Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa. (2) 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. (2) 4.3.- Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización. (2) 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 permitieran su desarrollo. (2) 6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (2)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento	4.1.- Poner en marcha un proyecto viable 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) 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) 4.3.- Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización. (4) 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 permitieran su desarrollo. (4) 6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (4)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento	4.1.- Poner en marcha un proyecto viable 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) 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) 4.3.- Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización. (4) 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 permitieran su desarrollo. (4) 6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (4)

6.- LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO EMPRENDEDOR. (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

NUESTRO PROYECTO EMPRESARIAL

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

D. La realización del proyecto emprendedor.

- El reto o desafío como objetivo. - Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. - Desarrollo ágil de producto. - Técnicas y herramientas de prototipado rápido. - Métodos de análisis de la competencia. - Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Acciones de marketing. Estrategias de difusión. - Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.

Se utilizará una metodología activa y participativa, favoreciendo el aprendizaje significativo, donde el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Trabajo monográfico sobre nuestra idea de negocio

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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 entorno natural, social, cultural y artístico.

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.

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 tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Por fin, nuestra empresa

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	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 entorno. (2) 3.3.- 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. (2) 5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa. (2) 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 llevado a cabo. (2) 7.1.- Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el 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. (2) 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, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos. (2) 7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (2)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento	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 entorno. (4) 3.3.- 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. (4) 5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa. (4) 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 llevado a cabo. (4) 7.1.- Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el 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. (4) 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, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos. (4) 7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (4)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento	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 entorno. (4) 3.3.- 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. (4) 5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa. (4) 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 llevado a cabo. (4) 7.1.- Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el 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. (4) 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, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos. (4) 7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (4)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO.

Competencias específicas	Peso
ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	
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 único que genere valor para los demás.	1
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 grupos de trabajo eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	1
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 entorno natural, social, cultural y artístico.	1
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.	1
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.	1
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 eficaz, equitativa y sostenible.	1
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 tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.	1

La calificación de ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1 + CE5 \times 1 + CE6 \times 1 + CE7 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
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 único que genere valor para los demás.	
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
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
1.3.- Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	1
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 grupos de trabajo eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	
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.	1
2.2.- Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	1
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.	1
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 entorno natural, social, cultural y artístico.	
3.1.- Preservar y cuidar el entorno 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.	1
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 entorno.	1
3.3.- 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.	1

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
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.	
4.1.- Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	1
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.	1
4.3.- Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	1
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.	
5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	1
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 llevado a cabo.	1
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 eficaz, equitativa y sostenible.	
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 permitieran su desarrollo.	1
6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.	1
6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios.	1
6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.	1
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 tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.	
7.1.- Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el 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.	1
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, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.	1
7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 7 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE7 =

$$\frac{CEV7.1 \times 1 + CEV7.2 \times 1 + CEV7.3 \times 1}{1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV7.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 7.1, en general, CEV7.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".

