



# Programación

**Materia: EYE4EA - Economía y Emprendimiento****Curso: 4º****ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria**

## Plan General Anual

**UNIDAD UF1: UNIDAD 1. LA ECONOMÍA DE LAS PERSONAS**Fecha inicio prev.:  
12/09/2023Fecha fin prev.:  
29/09/2023

Sesiones prev.: 10

## Saberes básicos

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

0.1 - La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	#.6.4. Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades:30%</li> <li>• Prueba escrita:70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CE</li> </ul>

**UNIDAD UF2: UNIDAD 2. PRODUCCIÓN, RENTA Y COMERCIO**Fecha inicio prev.:  
02/10/2023Fecha fin prev.:  
23/10/2023

Sesiones prev.: 10

## Saberes básicos

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

0.2 - El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. La visión del entorno socioeconómico y cultural de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia como fuente de ideas de proyecto empresarial.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	#.6.2. Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades: 30%</li> <li>• Prueba escrita: 70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CE</li> </ul>
---	--	---	-------	--

<b>UNIDAD UF3: UNIDAD 3. PLANIFICACIÓN FINANCIERA</b>	<b>Fecha inicio prev.:</b> 24/10/2023	<b>Fecha fin prev.:</b> 20/11/2023	<b>Sesiones prev.:</b> 12
---	--	---------------------------------------	---------------------------

## Saberes básicos

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

0.3 - Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: Control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
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.	#.4.2. 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.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades: 30%</li> <li>• Prueba escrita: 70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• STEM</li> </ul>

<b>UNIDAD UF4: UNIDAD 4. SALUD FINANCIERA</b>	<b>Fecha inicio prev.:</b> 21/11/2023	<b>Fecha fin prev.:</b> 15/12/2023	<b>Sesiones prev.:</b> 12
---	--	---------------------------------------	---------------------------

## Saberes básicos

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

0.3 - Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: Control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

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.	#.4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades: 30%</li> <li>• Prueba escrita: 70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• STEM</li> </ul>
--	--	---	-------	--

<b>UNIDAD UF5: UNIDAD 5. LA FUNCIÓN DE LAS EMPRESAS</b>	<b>Fecha inicio prev.: 18/12/2023</b>	<b>Fecha fin prev.: 19/01/2024</b>	<b>Sesiones prev.: 9</b>
---	---------------------------------------	------------------------------------	--------------------------

## Saberes básicos

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

0.2 - El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. La visión del entorno socioeconómico y cultural de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia como fuente de ideas de proyecto empresarial.

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

0.1 - Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
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 que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades: 30%</li> <li>• Prueba escrita: 70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• STEM</li> </ul>

<b>UNIDAD UF6: UNIDAD 6. LA ORGANIZACIÓN EMPRESARIAL.</b>	<b>Fecha inicio prev.: 22/01/2024</b>	<b>Fecha fin prev.: 16/02/2024</b>	<b>Sesiones prev.: 12</b>
---	---------------------------------------	------------------------------------	---------------------------

## Saberes básicos

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

0.1 - Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

6.Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	#.6.1.Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades:30%</li> <li>• Prueba escrita:70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CE</li> </ul>
	#.6.3.Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones reales o simuladas, transfiriendo los saberes económicos y financieros necesarios.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades:30%</li> <li>• Prueba escrita:70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CE</li> </ul>
<b>UNIDAD UF7: UNIDAD 7. ENTORNO SOCIAL, AMBIENTAL Y CULTURAL</b>		<b>Fecha inicio prev.: 19/02/2024</b>	<b>Fecha fin prev.: 15/03/2024</b>	<b>Sesiones prev.: 12</b>

## Saberes básicos

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

0.3 - El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores. Estructura sectorial de la Comunidad Autónoma de la Región Murcia. Agentes locales de creación de proyectos emprendedores.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
3.Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del medio natural, social, cultural y artístico.	#.3.1.Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades:30%</li> <li>• Prueba escrita:70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CE</li> <li>• STEM</li> </ul>
	#.3.2.Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como, el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades:30%</li> <li>• Prueba escrita:70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CE</li> <li>• STEM</li> </ul>
	#.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.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades:30%</li> <li>• Prueba escrita:70%</li> </ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CE</li> <li>• STEM</li> </ul>
<b>UNIDAD UF8: UNIDAD 8. EL EMPRENDIMIENTO</b>		<b>Fecha inicio prev.: 18/03/2024</b>	<b>Fecha fin prev.: 12/04/2024</b>	<b>Sesiones prev.: 6</b>

## Saberes básicos

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

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

0.3 - Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales.

0.4 - Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.

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

0.5 - La visión emprendedora.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para los demás.	#.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.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades:30%</li><li>• Trabajos:70%</li></ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"><li>• CC</li><li>• CCEC</li><li>• CE</li><li>• CPSAA</li></ul>
	#.1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades:30%</li><li>• Trabajos:70%</li></ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"><li>• CC</li><li>• CCEC</li><li>• CE</li><li>• CPSAA</li></ul>
	#.1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades:30%</li><li>• Trabajos:70%</li></ul>	0,476	<ul style="list-style-type: none"><li>• CC</li><li>• CCEC</li><li>• CE</li><li>• CPSAA</li></ul>
<b>UNIDAD UF9: UNIDAD 9. EL TRABAJO EN EQUIPO</b>		<b>Fecha inicio prev.:</b> 15/04/2024	<b>Fecha fin prev.:</b> 26/04/2024	<b>Sesiones prev.:</b> 6

## Saberes básicos

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

0.3 - Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales.

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

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

2.Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	#.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.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Actividades:30% • Trabajos:70%	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCL</li> <li>• CE</li> <li>• CP</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
	#.2.2.Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, de motivación, de liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Actividades:30% • Trabajos:70%	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCL</li> <li>• CE</li> <li>• CP</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
	#.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.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Actividades:30% • Trabajos:70%	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCL</li> <li>• CE</li> <li>• CP</li> <li>• CPSAA</li> </ul>

<b>UNIDAD UF10: UNIDAD 10. CREANDO TU NEGOCIO</b>	<b>Fecha inicio prev.:</b> <b>29/04/2024</b>	<b>Fecha fin prev.:</b> <b>17/05/2024</b>	<b>Sesiones prev.: 10</b>
---	---	--	---------------------------

## Saberes básicos

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

0.2 - Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o Design Thinking y otras metodologías de innovación ágil.

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

0.4 - Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia.

### D - La realización del proyecto emprendedor.

0.1 - El reto o desafío como objetivo.

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

0.4 - Técnicas y herramientas de prototipado rápido.

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

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

0.8 - Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

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 adecuadas a cada situación comunicativa.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Actividades:30% • Trabajos:70%	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
	#.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.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Actividades:30% • Trabajos:70%	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>

<b>UNIDAD UF11: UNIDAD 11. LA PUESTA EN MARCHA DE NUESTRO NEGOCIO</b>	<b>Fecha inicio prev.:</b> 20/05/2024	<b>Fecha fin prev.:</b> 14/06/2024	<b>Sesiones prev.:</b> 11
---	--	---------------------------------------	---------------------------

## Saberes básicos

### D - La realización del proyecto emprendedor.

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

0.3 - Desarrollo ágil de producto.

0.5 - Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.	#.7.1. Valorar la contribución del prototipo final, tanto al aprendizaje como al desarrollo personal y colectivo, evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Actividades:30% • Trabajos:70%	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>
	#.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 la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Actividades:30% • Trabajos:70%	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>
	#.7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Actividades:30% • Trabajos:70%	0,476	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>

## Revisión de la Programación

## Otros elementos de la programación

## Decisiones metodológicas y didácticas. Situaciones de aprendizaje

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
La metodología será principalmente activa y participativa, fomentando, al abordar los contenidos, la capacidad de comprensión y análisis del alumno, planteando simulaciones de situaciones reales que deberá resolver.				

Se partirá del nivel de desarrollo del alumno y se realizarán actividades de repaso o de refuerzo y ampliación según los alumnos y situaciones.

Se seguirá una metodología activa y participativa dirigida básicamente a la motivación de los alumnos. Será una metodología en la que el alumno participe aportando ideas y dando su opinión. De esta forma el alumno se convertirá en protagonista de su propio aprendizaje y será más fácil conocer sus intereses, necesidades y expectativas.

El método de enseñanza será constructivista, dirigido a la construcción de aprendizajes significativos, es decir, a partir de los conocimientos previos del alumnado éste elaborará nuevos aprendizajes. Consiste en partir de las ideas previas, ir de lo conocido a lo desconocido, de lo particular a lo general, de lo fácil a lo difícil, y de esta forma el alumno construye el conocimiento a partir de aquello que conoce y de sus experiencias. Se fomentará el trabajo en equipo, especialmente para facilitar la cooperación e interacción entre los alumnos, cuidando que se respete a todos sus miembros y valorando aportaciones ajenas.

## Medidas de atención a la diversidad

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
De forma general, el trabajo en aula debe estar guiado desde una perspectiva inclusiva lo que supone que todo el alumnado debe estar presente, participar y progresar. La adquisición y el desarrollo de las competencias del alumnado al término de la enseñanza básica, que se concretan en las competencias específicas de la materia, se ven favorecidos por metodologías didácticas que reconocen al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y de las alumnas.				
Llevamos a cabo adaptaciones de acceso como: favorecer el uso de materiales diversos, variados, interactivos y accesibles tanto en lo que se refiere al contenido como al soporte. Ubicar al alumno en el lugar del aula que mejor se compensen sus dificultades, favoreciendo su participación en la dinámica grupal. Asegurarse que comprende las normas e instrucciones. Estilo de comunicación Asegurarse de que el entorno educativo es estructurado, previsible y ordenado. Darle órdenes simples y breves. Establecer contacto visual con el alumno. Evitar la obligación de copiar los enunciados.				
Con el alumnado con dificultades de aprendizaje quedarán reflejadas las medidas adoptadas en el PAP de cada alumno. Alumnado con NEE, se le hará la ACI.				

## Materiales y recursos didácticos

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Cañón Pizarra digital Ordenadores (uno por alumno). Software: navegador, tratamiento de textos (Microsoft Word o Google Doc), elaboración presentaciones (Power Point o Google Slides), elaboración de páginas web (Wix), elaboración de diseños comerciales (Canva).	

## Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		

## Concreción de los elementos transversales

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Comunicación audiovisual y TIC.				
Educación emocional y valores.				
Consumo responsable.				

## Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del alumnado



DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
1. Actividades, tareas y ejercicios. Se realizarán al finalizar cada unidad didáctica, poniéndose a disposición del alumno en la plataforma Aula Virtual. Las actividades se realizarán en clase con la supervisión del docente, siempre y cuando la temporización lo permita.	Actividades, tareas y ejercicios. Prueba escrita objetiva. Trabajos y proyectos.	Actividades, tareas y ejercicios. Prueba escrita objetiva.	Actividades, tareas y ejercicios. Prueba escrita objetiva.	Actividades, tareas y ejercicios. Trabajos y proyectos.
2. Pruebas escritas teóricas. Que podrán consistir en: a) preguntas tipo test, en las que se ofrecerán al alumno alternativas de respuestas limitadas, entre las que sólo una de ellas es la correcta. b) preguntas abiertas sobre casos prácticos, en los que se ofrecerá al alumno información sobre un caso o hechos, y el alumno debe argumentar sus respuestas utilizando los conocimientos adquiridos. c) preguntas abiertas sobre un asunto o tema. d) preguntas de relacionar conceptos. e) combinación de las anteriores.				
3. Trabajos y proyectos. Se realizará un proyecto consistente en el desarrollo de un modelo de negocio y un prototipo, que el alumno finalmente plasmará en un plan de negocio.				

## Estrategias e instrumentos para la evaluación del proceso de enseñanza y la práctica docente

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Para evaluar el proceso de enseñanza y la práctica docente se utilizarán dos herramientas: un cuestionario de autoevaluación a cumplimentar por el propio docente, que canalice sus percepciones sobre el proceso de enseñanza y los posibles aspectos de mejora que haya detectado; y un cuestionario que realizará el alumnado que recogerá sus sensaciones sobre el desarrollo de las unidades y posibles aspectos de mejora. Estas herramientas se utilizarán al finalizar cada evaluación.				

## Medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de expression oral y escrita

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Lectura de artículos de prensa y de páginas web.	