

GUÍA DEL ESTUDIANTE

ASIGNATURA: ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO

ETAPA	ESO	CURSO	4º CURSO
ASIGNATURA	ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	TIPO DE ASIGNATURA	MODALIDAD
DEPARTAMENTO	ECONOMÍA	HORAS SEMANALES	3
JEFE/A DE DEPARTAMENTO	RICARDO FLORES	PROFESORADO QUE LA IMPARTE	JOSE ROSENDO

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La economía está presente en todos los aspectos de la vida, de ahí la importancia de que el alumnado adquiriera conocimientos económicos y financieros que le permitan estar informado y realizar una adecuada gestión de los recursos individuales y colectivos, contribuyendo a fomentar la mejora en su calidad de vida, el progreso y el bienestar social.

En la actualidad, la economía y las finanzas, además de dar a conocer los elementos y las reglas que explican los acontecimientos económicos y las consecuencias que se derivan de las decisiones financieras, proyectan valores relacionados con la solidaridad entre personas, la importancia de la sostenibilidad, la utilidad social o la gestión de los recursos y de la desigualdad, entre otros. En este sentido, juega un papel importante la presencia de la persona emprendedora que integra, por un lado, una formación económica y financiera y, por otro, una visión que la anima a buscar oportunidades e ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas en el entorno.

El currículo de esta materia está organizado en torno a la adquisición de unas competencias específicas que tratan, en primer lugar, de promover ese espíritu proactivo que ha de cristalizar en una cultura de emprendimiento personal, social y empresarial más ágil e innovadora. Para ello, es necesario que el alumnado realice un análisis preciso de sí mismo y con base en este autoconocimiento, adquiera formación y desarrolle habilidades personales y sociales, así como estrategias necesarias para afrontar retos, gestionar la incertidumbre y tomar decisiones adecuadas para llevar cualquier proyecto a un plano real. En segundo lugar, las competencias específicas definidas para esta materia ayudan a que el alumnado comprenda que la persona emprendedora debe abrirse camino en un contexto global, cuyos elementos se relacionan entre sí. Esto requiere, por tanto, explorar el entorno, especialmente el más cercano, el andaluz, analizando distintos ámbitos, entre otros, el social, el ambiental, el cultural, el artístico y el empresarial desde una perspectiva económica, para identificar necesidades y oportunidades que puedan surgir, encontrar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales necesarios y aplicarlos a la realización de un proyecto personal o profesional con visión emprendedora. En tercer lugar, las competencias específicas contribuyen a que el alumnado transfiera los aprendizajes a un plano práctico, desarrollando un proyecto que abarque

GUÍA DEL ESTUDIANTE

todo el proceso, desde la ideación hasta la elaboración del prototipo final y presentación de este en el entorno, entendiendo que el prototipo puede ser cualquier resultado (un bien, un servicio o un producto, que suponga una solución innovadora y de valor).

CONCRECIÓN CURRICULAR

<p>COMPETENCIA ESPECÍFICA</p>	<p>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. CCL2 Competencia en comunicación lingüística , CP3, Competencia Plurilingüe STEM2 Competencia Matemática, en ciencia, tecnología e ingeniería, CPSAA4 Competencia personal, social y de aprender a aprender, CPSAAB, CE1 Competencia emprendedora, CE</p>	<p>SABERES BÁSICOS</p>
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS</p>	<p>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.</p> <p>1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.</p> <p>1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.</p>	<p>ECE.4.A.3.Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales. ECE.4.B.4.Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia. ECE.4.A.2.Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño y otras metodologías de innovación ágil. ECE.4.A.1.El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas. ECE.4.A.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.</p>
<p>COMPETENCIA</p>	<p>2. Utilizar estrategias de conformación</p>	

GUÍA DEL ESTUDIANTE

<p>ESPECÍFICA</p>	<p>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 de trabajo eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.</p> <p>CCL1, Competencia en Comunicación Lingüística CP1, Competencia Plurilingüe CP2, CPSAA1 Competencia Personal, social de aprender a aprender, CPSAA3, CC1, Competencia Ciudadana CE2. Competencia emprendedora</p>	<p>SABERES BÁSICOS</p>
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>ECE.4.C.2.Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo.</p> <p>ECE.4.A.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.</p> <p>ECE.4.A.3.Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales.</p> <p>ECE.4.C.1. Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.</p>
<p>COMPETENCIA ESPECÍFICA</p>	<p>3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, teniendo en cuenta la realidad económica andaluza, utilizando metodologías ágiles de ideación y</p>	<p>SABERES BÁSICOS</p>

GUÍA DEL ESTUDIANTE

	<p>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.</p> <p>STEM3, Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería</p> <p>CC4 Competencia ciudadana, CE1, Competencia emprendedora CE2, CE3, CCEC3 Competencia en ciencia y expresión cultural.</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS</p>	<p>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.</p> <p>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, teniendo en cuenta la realidad económica de Andalucía.</p> <p>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.</p>	<p>ECE.4.B.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. Oportunidades de negocio en Andalucía. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.</p> <p>ECE.4.B.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 (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.</p> <p>ECE.4.B.5.La visión emprendedora.</p> <p>ECE.4.D.2.Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.</p> <p>ECE.4.D.1.El reto o desafío como objetivo.</p> <p>ECE.4.D.7.Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso</p>

GUÍA DEL ESTUDIANTE

		de trabajo. Innovación ágil.
--	--	------------------------------

COMPETENCIA ESPECÍFICA	<p>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.</p> <p>STEM3, Competencia Matemática, y en ciencia, tecnología e ingeniería CD2, Competencia Digital CE1, Competencia Emprendedora CE2.</p>	SABERES BÁSICOS
CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>4.3. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.</p>	<p>ECE.4.B.5.La visión emprendedora.</p> <p>ECE.4.A.2.Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño y otras metodologías de innovación ágil.</p> <p>ECE.4.C.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.</p> <p>Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.</p>

COMPETENCIA ESPECÍFICA	<p>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.</p> <p>CCL1Competencia en Comunicación</p>	SABERES BÁSICOS
-------------------------------	---	------------------------

GUÍA DEL ESTUDIANTE

	<p>lingüística, CCL2, CCL3, CD3, Competencia Digital CPSAA1 Competencia personal, social y de aprender a aprender, CC1 Competencia ciudadana, CE1, CE2. Competencia emprendedora</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>ECE.4.A.2.Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño y otras metodologías de innovación ágil.</p> <p>ECE.4.A.3.Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales.</p> <p>ECE.4.D.6.Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.</p>
<p>COMPETENCIA ESPECÍFICA</p>	<p>6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, profundizando en la realidad económica andaluza, 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.</p> <p>CC1 Competencia ciudadana, CE1 Competencia Emprendedora, CE2, CE3.</p>	<p>SABERES BÁSICOS</p>

GUÍA DEL ESTUDIANTE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS

- 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.
- 6.2. Conocer y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero, aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.
- 6.3. Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los saberes económicos y financieros necesarios, para aplicarlos en el contexto andaluz.
- 6.4. Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, conocer la realidad económica andaluza y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.

ECE.4.D.2. Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.

ECE.4.B.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. Oportunidades de negocio en Andalucía. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.

ECE.4.D.1. Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.

ECE.4.B.4. Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia.

ECE.4.B.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.

ECE.4.D.5. Métodos de análisis de la competencia.

COMPETENCIA ESPECÍFICA

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. STEM3, Competencia Matemática y en

SABERES BÁSICOS

GUÍA DEL ESTUDIANTE

	<p>ciencia, tecnología e ingeniería CD5, Competencia Digital CPSAA3 Competencia personal social y de aprender a aprender, CPSAA5, CE2 Competencia emprendedora, CE3.</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>7.3. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.</p>	<p>ECE.4.D.8.El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.</p> <p>ECE.4.D.9.Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.</p> <p>ECE.4.D.4.Técnicas y herramientas de prototipado rápido.</p> <p>ECE.4.D.7.Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.</p> <p>ECE.4.D.3.Desarrollo ágil de producto.</p> <p>ECE.4.D.6.Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.</p>

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 12 de la Orden de 30 de mayo de 2023, en cuanto al carácter y los referentes de la evaluación, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, según las distintas materias del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

GUÍA DEL ESTUDIANTE

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 13 de la Orden de 30 de mayo de 2023, el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje, en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia.

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como pruebas escritas, portfolio y observación directa, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.

MATERIALES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Materiales que establecen el marco de referencia: Se refiere a los acuerdos por los que se rige la vida del estudiante en clase de economía y a partir de los cuales se desarrollará la asignatura de principio a fin. Estos son el plan de centro, el R.O.F y la programación.

Recursos personales: El profesorado debe aportar la ayuda que necesiten los alumnos para realizar las actividades de aprendizaje, tanto en clase de manera personal como mediante comunicación sincrónica, asincrónica y diacrónica a través de la plataforma Moodle y el correo electrónico.

- Materiales y recursos impresos:
- Documentos descargables e imprimibles correspondientes a las unidades didácticas de nuestra programación. Estos documentos provienen del libro de texto que se va a seguir en clase el cual ha sido establecido por el departamento.
- Materiales preparados por el profesor para el seguimiento de la asignatura tales como fotocopias, ejes cronológicos, datos estadísticos, mapas conceptuales, esquemas, el cuaderno de refuerzo o cualquier otro tipo de herramienta de apoyo al tema o para el desarrollo de una actividad.
- Pizarra de rotulador donde se elaborarán los esquemas, aclaraciones y puntualizaciones que haya que realizar de manera escrita o gráfica.
- Cuaderno, archivador con anillas, libretas, material fungible, etc. con los cuales el alumno pueda hacer anotaciones y organizar la asignatura.
- Calculadora científica y regla.

GUÍA DEL ESTUDIANTE

- El libro de textos y los materiales de Econosublime (actividades, situaciones de aprendizajes y vídeos explicativos).
- Canales de Youtube y web de economía como: Economía con Inma, Alloroconlaeconomía, ecoplaying, econfinados...
- Instagramers dedicados a la difusión de la Economía:

@ecoplaying

@econfinados

@economiahispana

@metaecoverso

@love.economy

@laprofedoble_e

@economanu

@economiaconinma

@econosublime

@economyriam

@economarina

@economia_conpaciencia

@econocienciate

@ecoflipped

@pablo_economia

@pepeecoguias

@economariarr

@tuprofedeco

@pedroprofeeco

Emplazamientos o escenarios:

- Aula donde se desarrollarán las clases
- Departamento de economía donde se sitúa la biblioteca de aula
- Sala de usos múltiples para la realización de los controles escritos
- Patios y espacios fuera del edificio principal

Recursos y materiales TIC

- Plataforma de educación permanente Moodle
- Internet
- Vídeos de aplicación educativa. En esta propuesta didáctica, Youtube y Educatube serán las principales fuentes de provisión videográfica.