



---

# **Universidad de Valladolid**

Facultad de Ciencias  
Económicas y Empresariales

## **Trabajo de Fin de Máster**

Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y  
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas

## **Modelos de mercado: una unidad didáctica en el contexto de la LOMLOE**

Autor: **Raquel Calzada González**

Tutor: **Guillermo Aleixandre Mendizábal**

*Valladolid, junio de 2023*

## RESUMEN

La educación es un proceso en constante evolución que se adapta a los cambios en la sociedad y en la forma en que vivimos y nos relacionamos. En pleno siglo XXI suena anticuado basar el proceso de enseñanza-aprendizaje exclusivamente en la transmisión de conocimientos del profesor al estudiante. A pesar de seguir siendo una pieza fundamental de la educación, se busca adaptar esa comunicación para conseguir las competencias clave que se consideran necesarias para el desarrollo personal del estudiante. Además, es fundamental tener en cuenta el avance de la digitalización y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en nuestra sociedad. Si estas herramientas se utilizan en la vida diaria, el sistema educativo también debe integrarlas y ajustarse a ellas. La educación pretende romper los muros del aula consiguiendo que el aprendizaje del alumno vaya más allá, sea significativo y aplicable a lo largo de toda su vida. Esta educación es la que se habla tampoco distingue entre personas, puesto que busca atender a toda la diversidad, empleando distintos métodos y estrategias. El objetivo es brindar a cada estudiante las oportunidades y herramientas necesarias para su desarrollo personal y su éxito en el mundo actual.

Este trabajo no pretende otra cosa que adaptarse a esta evolución y al nuevo marco normativo en el campo de la educación. Se desarrolla la unidad didáctica 5: "Modelos de mercado" de la materia de Economía de 1º de bachillerato. Para ello es necesario conocer antes las características más generales de la materia que influyen directamente en la unidad. Al finalizar el trabajo se obtienen unas conclusiones sobre el mismo.

## ÍNDICE

1. Contextualización de la unidad didáctica dentro de la materia de Economía.....	4
1.1. Justificación .....	4
1.2. Marco normativo y definiciones LOMLOE .....	5
1.2.1. Marco legal.....	5
1.2.2. Niveles de concreción curricular .....	8
1.2.3. Definiciones LOMLOE .....	9
1.3. Consideraciones sobre la materia de Economía .....	10
1.3.1. Contextualización de la unidad didáctica en la programación de Economía de 1º de bachillerato .....	10
1.3.2. Objetivos generales de la etapa de bachillerato y competencias clave de la materia.....	17
1.3.3. Instrumentos de evaluación y criterios de calificación de la materia .....	20
2. Unidad didáctica: modelos de mercado.....	23
2.1. Contextualización .....	24
2.2. Objetivos generales y competencias clave .....	25
2.3. Fundamentación curricular .....	27
2.4. Metodología.....	32
2.4.1. Marco teórico.....	32
2.4.2. Flipped Classroom.....	38
2.4.3. Metodología de la unidad didáctica .....	40
2.5. Recursos y materiales didácticos.....	43
2.6. Temporalización sesiones .....	48
2.7. Actividades .....	63
2.7.1. Marco teórico.....	64
2.7.2. Desarrollo de las actividades de la unidad.....	65
2.8. Situación de aprendizaje.....	72
2.9. Instrumentos de evaluación y criterios de calificación .....	73
2.10. Atención a la diversidad.....	75
2.11. Evaluación de mi práctica docente .....	76
3. Conclusiones.....	78
4. Bibliografía .....	80
5. Anexos legislativos.....	82
6. Anexos de materiales docentes utilizados en la unidad didáctica.....	88

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-1. Temporalización del curso académico 2022-2023 de la materia .....	12
Tabla 1-2. Cuadro de relaciones entre saberes básicos y unidades didácticas de Economía .....	14
Tabla 1-3. Mapa de relaciones criterios para Economía * .....	16
Tabla 1-4. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.....	21
Tabla 2-1. Fundamentación curricular de la unidad didáctica.....	30
Tabla 2-2. Relación entre métodos y modalidades de enseñanza .....	35
Tabla 2-3. Características de la metodología de las actividades de la unidad didáctica...	41
Tabla 2-4. Enlaces y duración de los vídeos explicativos de la unidad .....	47
Tabla 2-5. Primera sesión de la unidad didáctica.....	49
Tabla 2-6. Segunda sesión de la unidad didáctica .....	51
Tabla 2-7. Tercera sesión de la unidad didáctica .....	52
Tabla 2-8. Cuarta sesión de la unidad didáctica.....	54
Tabla 2-9. Quinta sesión de la unidad didáctica.....	56
Tabla 2-10. Sexta sesión de la unidad didáctica .....	57
Tabla 2-11. Séptima sesión de la unidad didáctica .....	58
Tabla 2-12. Octava sesión de la unidad didáctica .....	60
Tabla 2-13. Novena sesión de la unidad didáctica .....	61
Tabla 2-14. Décima sesión de la unidad didáctica * .....	62
Tabla 2-15. Diferencias y similitudes entre las actividades complementarias y extraescolares .....	65
Tabla 2-16. Cuadro de puntos del juego de las bolas en función del color * .....	67
Tabla 2-17. Características de las rondas del juego de las bolas.....	68
Tabla 2-18. Resumen situación de aprendizaje: Emprendiendo en Palencia .....	72
Tabla 2-19. Evaluación de la práctica docente.....	76
Tabla 2-20. Indicadores de logro para evaluar la propia práctica docente.....	77

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-1. Calendario académico curso 2022-2023 de Castilla y León.....	11
Figura 2-1. Portada de “El mercado y nosotros” de Jose Luis Sampedro.....	46
Figura 2-2. Tierlist de refrescos .....	66
Figura 2-3. Resultado de la Tierlist de refrescos .....	67
Figura 2-4. Diana de autoevaluación de la Flipped Classroom .....	69
Figura 2-5. Código QR de acceso al Padlet .....	69
Figura 2-6. Cuadro de resultados del test de repaso .....	71

# **1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA DENTRO DE LA MATERIA DE ECONOMÍA**

El objetivo de este trabajo es desarrollar una unidad didáctica completa. Sin embargo, es importante reconocer que esta unidad es parte de una materia más amplia, en este caso, Economía de 1º de bachillerato. Las características y particularidades de la materia tienen un impacto significativo en la unidad y, es por eso, que se necesita entender el funcionamiento general de la misma para tener una mejor perspectiva del papel que desempeña la unidad didáctica en ella. En este apartado se contempla la justificación de elección de la unidad de desarrollo “Modelos de mercado”, el marco normativo pertinente que se referencia a lo largo de todo el trabajo, incluyendo la nueva normativa relevante y, por último, las reflexiones de la materia que influyen directamente en el desarrollo de la unidad.

Al considerar estos aspectos, se garantiza una sólida fundamentación y contextualización de la unidad didáctica dentro del marco más amplio de la materia, permitiendo una comprensión integral de su importancia y contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **1.1. JUSTIFICACIÓN**

Hoy en día, la educación es un tema que está en boca de todos. Todos opinamos y creemos saber sobre ella por el simple hecho de haber ido a la escuela. Lo más importante que se debe tener en cuenta es que la educación es mucho más que la memorización de datos y el traspaso de conocimientos. La educación quiere que el estudiante obtenga también las habilidades y actitudes necesarias para que sea capaz de aprender por sí mismo. Además, busca abordar de manera ambiciosa el desafío de reducir las desigualdades sociales a través de una educación inclusiva y no discriminatoria.

En mi caso, enseñar siempre me ha parecido un oficio bonito y apasionante. Tras mis estudios de grado en Administración y Dirección de Empresas decidí juntar ambas vocaciones en una misma: enseñar economía.

Este trabajo de fin de estudios, se asemeja al máster de formación al profesorado al realizar una unidad didáctica que debe ubicarse previamente en su materia. En este trabajo no se realiza una programación anual, pero sí que se tiene en cuenta algo parecido. Se consideran las características que se ajustan al currículo del alumnado marcado dentro de las líneas exigidas por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (LOMLOE). Todo esto se desarrolla a través de

líneas de innovación docente, intentando ofrecer una visión con una metodología más fresca y moderna, haciendo uso de las TIC.

Para el trabajo de fin de Máster, he escogido profundizar sobre el tema visto en 1º de Bachillerato de “Modelos de mercado” a través de una unidad didáctica. A lo largo de mi formación como economista ha sido una parte de la economía que siempre me ha fascinado, a través de la comprensión del funcionamiento del mercado y las variaciones que puede sufrir el mismo en base a la cantidad de compradores o vendedores que existan. Considero que estos conocimientos son esenciales para el desarrollo de cualquier individuo que curse 1º de bachillerato, y por supuesto, de uno que estudie la materia de Economía.

Por suerte, cada vez es más común no basar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje con la metodología de clases magistrales, siendo un método de explicaciones teóricas que es, en general, rechazado por los estudiantes por ser aburrido y poco efectivo. El docente no solo debe mostrar todo aquello que sabe siguiendo exclusivamente el libro de texto, tiene que despertar la ilusión de sus alumnos por aprender, y se ha demostrado que los estudiantes aprenden de manera más rápida y óptima cuando se usan símbolos, imágenes y vídeos junto al uso de la tecnología como apoyo. De tal manera, en este trabajo final de máster se propone combinar varias metodologías que atiendan a estas demandas, destacando la más innovadora llamada Flipped Classroom, junto a un aprendizaje cooperativo.

## **1.2. MARCO NORMATIVO Y DEFINICIONES LOMLOE**

Durante todo el trabajo se hace constantemente referencia a las leyes y normativas actuales. Por eso mismo, se pretende conocer de forma muy breve cómo se organiza el marco normativo actual del sistema educativo español y los niveles de concreción curricular. Ambas tienen relación entre sí. El marco legal español está compuesto en un primer nivel haciendo referencia a todo el estado con los reales decretos y, en segundo lugar, a la normativa autonómica con los decretos. Cuando introducimos el currículo del alumno se generan más niveles: el centro en tercer lugar, el departamento en cuarto y el docente en último lugar. Además, con el cambio reciente de la ley educativa, se explican brevemente los nuevos conceptos que introduce la ley. En el Anexo 5.1 se recogen las principales normas vigentes.

### **1.2.1. MARCO LEGAL**

Con el fin de obtener una educación objetiva e igualitaria para todos, tanto esta como el sistema educativo están controlados y definidos por un amplio marco legal.

Como primera norma a seguir se encuentra la Constitución Española. Esta norma suprema establece el marco competencial en materia educativa entre el estado y las Comunidades autónomas<sup>1</sup>. Fue publicada en el BOE núm. 311 el 29 de diciembre de 1978. En el artículo 27 de la Constitución se establece el derecho a una educación básica obligatoria y gratuita para toda la población, con el fin de completar su desarrollo personal.

En segundo lugar, se encuentra la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Educación por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, (LOMLOE). La Esa última ley mencionada (Ley Orgánica 2/2006) también es conocida como la LOE<sup>2</sup>. La LOMLOE recoge todas las modificaciones establecidas en la LOE, por lo que es a la que hacemos referencia a partir de ahora en el Trabajo Fin de Máster. Sin embargo, ya que la LOMLOE modifica la LOE, aunque sea una ley de hace 17 años es necesario tenerla en cuenta en dicho trabajo.

Para tener cierta conciencia histórica sobre las leyes educativas en España, se debe hacer referencia a la última ley que estuvo en vigor antes de que la LOMLOE la sustituyera, esta es la Ley Orgánica 8/201, de 9 de diciembre (LOMCE). El Gobierno establece como finalidad de la LOMLOE la mejora del ordenamiento legal para aumentar las oportunidades educativas y formativas de la educación, asentando las bases que regulan el sistema educativo. Así mismo, busca el progreso de los resultados educativos del alumnado, manteniendo el principio de calidad educativa.

El bachillerato está regulado en el capítulo IV del título I de la LOE. Desde el artículo 32 hasta el 38 artículo acota todas las cuestiones que regulan el bachillerato. Además, se señala que para que el alumno sea capaz de enfrentarse a su vida social y laboral se le proporciona la educación necesaria para que adquiera conocimientos, desarrolle habilidades y actitudes que le permitan crecer. Entre todos los artículos de esta ley, podemos destacar el 3.4, el 32.3 y el 34.2, definiendo el bachillerato como una etapa de educación postobligatoria, compuesta por dos cursos, organizada entre materias comunes, de modalidad y optativas. Se hace referencia a la etapa de bachillerato ya que es en la que se desarrolla la unidad didáctica.

---

<sup>1</sup> El Gobierno de España tiene una página web repleta de información útil para sus ciudadanos, y por lo tanto también habla sobre la educación española. Disponible en: <https://educagob.educacionyfp.gob.es/sistema-educativo/marco-legal.html>

<sup>2</sup> Está inspirada en tres principios que abarcan la idea de proporcionar una educación de calidad a todos los ciudadanos, la colaboración de todos los componentes de la comunidad educativa, y la búsqueda de la mejora de la eficacia de los sistemas de educación y formación. Información ofrecida por la página web del Gobierno, disponible en: <https://educagob.educacionyfp.gob.es/sistema-educativo/marco-legal.html>

Algunas de las principales novedades generales que introduce la LOMLOE en comparación a las leyes anteriores respecto al nivel de bachillerato son las siguientes:

- Tratamiento transversal de la educación en valores. Así como, la supresión de los estándares de aprendizaje, que a partir de ahora serán criterios de evaluación; de las reválidas y de la jerarquía entre materias.
- Para promocionar de primero a segundo curso, los estudiantes solo pueden tener con evaluación negativa dos materias como máximo. Siendo obligatoria la matriculación de aquellas no superadas en el segundo curso.
- El alumno puede obtener el título de Bachillerato con una materia suspensa siempre y cuando se superen las competencias y el equipo docente lo considere oportuno.
- Creación de una nueva modalidad de bachillerato, el Bachillerato General, el cual está compuesto por las características de los tres ya existentes.

En tercer lugar, se encuentran el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. Este último es al que se hace referencia en el durante el trabajo para nombrar los objetivos, las competencias clave, las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos comunes de toda la nación.

Por último, no hay que olvidar que también es competencia de cada Comunidad Autónoma tomar ciertas decisiones en base a la ley educativa, por eso recientemente se ha publicado el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León; y el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato, también para la Comunidad de Castilla y León. Como en el caso anterior, el segundo decreto es de especial interés para el trabajo. Está compuesto por 37 artículos distribuidos entre cinco capítulos, donde como su propio nombre indica se ciñe a explicar el currículo y organización (materias, duración, horarios del aula) de la etapa, así como la evaluación, promoción y titulación o la atención individualizada al alumnado.

Cabe destacar, que la publicación de este decreto derogó la Orden EDU/363/2015, de 4 de mayo, por la que se establecía el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, ya que se consideró que era más adecuado la creación de una nueva estructura curricular para garantizar una seguridad jurídica más efectiva.



Recientemente, se ha aprobado la Instrucción de 22 de febrero de 2023, de la Secretaría General de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León, por la que se establecen orientaciones para la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y los documentos oficiales de evaluación para el curso académico 2022-2023. Sirve de apoyo al trabajo a la hora de crear la evaluación de la unidad.

Por otra parte, hay tres normas a tener en cuenta en la elaboración de la unidad didáctica. La primera es la Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y enseñanzas de educación especial, en los centros docentes de Castilla y León. Es de vital importancia para atender a la diversidad del aula. También hay que destacar la Orden EDU/747/2014, de 22 de agosto, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León, ya que el fomento a la lectura es una acción fomentada por la propia LOMLOE y que los centros deben incluir. Por último, para elaborar la temporalización, hay que tener en cuenta la Orden EDU/624/2022, de 6 de junio, por la que se aprueba el calendario escolar para el curso académico 2022-2023 en los centros docentes que impartan enseñanzas no universitarias en la Comunidad de Castilla y León, y se delega en las direcciones provinciales de educación la competencia para la resolución de las solicitudes de su modificación.

### **1.2.2. NIVELES DE CONCRECIÓN CURRICULAR**

Hasta el momento, se han detallado los diferentes niveles del marco legal educativo, los cuales tiene relación con la definición del currículo del alumnado. El currículo oficial (el visto hasta ahora) hay que trasladarlo al que se enseña en el aula, por eso en la concreción curricular también intervienen otros agentes:

En el tercer puesto, se encuentra el centro, para elaborar la propuesta curricular<sup>3</sup>, adaptar el currículo a su contexto y tomar las decisiones en base a las características del centro, adaptándose a las necesidades específicas de los alumnos. Con la LOMLOE, el centro pasa a tener mucha más autonomía y, por lo tanto, responsabilidad para elegir, completar y concretar los diferentes elementos curriculares.

---

<sup>3</sup> Tomado del blog: Esther Álvarez, entrada "Concreción curricular con la LOMLOE: niveles y documentos" del 23/10/2022. Disponible en: <https://esteralvarez.es/concrecion-curricular-con-la-lomloe/> [Última consulta 28/01/2023]

El departamento didáctico a través de la programación didáctica<sup>4</sup>, planifica las situaciones de aprendizaje, respetando los objetivos, saberes básicos, competencias clave, descriptores operativos, competencias específicas y criterios de evaluación que marca la LOMLOE. Es decir, plantean de forma genérica el qué, el cómo y el cuándo enseñar, y también el qué el cómo y el cuándo evaluar.

Por último, el profesor también tiene que ser consciente de la programación del aula<sup>5</sup>, la cual concreta la programación didáctica. Se basa en ella a la hora de organizar aquello que se realice cada día en el aula, es decir, qué contenidos se trabajan, qué herramientas se usan, las actividades que se hacen, qué instrumentos de evaluación se usan o cualquier registro sobre el proceso de aprendizaje del alumnado.

### 1.2.3. DEFINICIONES LOMLOE

Como ya se ha mencionado anteriormente, la LOMLOE es una ley que se ha instalado recientemente. Ha introducido varios cambios en el funcionamiento del sistema educativo, por eso mismo, es interesante definir algunos nuevos conceptos<sup>6</sup> para comprender las aplicaciones de esta. Además, se hace referencia a ellos continuamente en el trabajo, luego es importante su familiarización.

- **Objetivos:** logros que el alumnado debería alcanzar cuando la etapa termine. La adquisición de los objetivos conlleva a la adquisición de las competencias clave y viceversa.
- **Competencias clave:** desempeños imprescindibles para el desarrollo integral del alumnado que tiene que conseguir para progresar con éxito y apoyar el aprendizaje permanente a lo largo de su vida. La ley recoge ocho competencias clave que deben tratarse con carácter transversal. Cada una de ellas tiene tres dimensiones: la cognitiva, identificándose con el saber; la instrumental, con el hacer; y la actitudinal con el querer.
- **Perfil de salida:** conjunto de competencias claves que el alumnado tiene que tener cuando finalice la enseñanza básica.

---

<sup>4</sup> Tomado del blog: Raúl Solbes, entrada “Programación didáctica versus Programación de aula” del 05/09/2018. Disponible en: <https://raulsolbes.com/2018/09/05/programacion-didactica-versus-programacion-de-aula/> [Última consulta: 28/01/2023]

<sup>5</sup> Véase en la nota anterior.

<sup>6</sup> Definiciones elaboradas a partir del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, del portal de educación del gobierno disponible en: <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/definiciones.html> y el blog de Pablo Díaz Tenza en la entrada de *Unidad didáctica LOMLOE – Elementos* el 29/08/2022. Disponible en: <https://pablodiaztenza.wixsite.com/autor/post/unidad-did%C3%A1ctica-lomloe-elementos>

- Descriptores operativos: especificaciones de las competencias clave que concretan y contextualizan la adquisición de cada una de ellas.
- Competencias específicas: desempeños que el alumnado tiene que obtener para cada una de las materias concretando los descriptores operativos del perfil de salida. Sirve de nexo entre las competencias clave, los saberes básicos y los criterios de evaluación.
- Saberes básicos: contenidos de cada área (conocimientos, destrezas y actitudes) necesarios para la adquisición de las competencias específicas.
- Criterios de evaluación: pautas que indican si los niveles de desarrollo de las situaciones o actividades son las esperadas en momentos concretos de cada área a lo largo del proceso de aprendizaje.
- Indicadores de logro: conjunto de señales e información que desglosa los criterios de evaluación y mide su grado de desempeño.
- Situaciones de aprendizaje: conjunto de situaciones o actividades que sirven como herramienta para que el alumnado adquiera las competencias específicas y, por lo tanto, las competencias clave del perfil de salida y de los objetivos.

### **1.3. CONSIDERACIONES SOBRE LA MATERIA DE ECONOMÍA**

Cualquier unidad didáctica necesita encajar en una programación didáctica de la materia. Aunque la elaboración de una programación no sea competencia de dicho trabajo, es fundamental obtener una visión general de cómo encaja la unidad didáctica a desarrollar en relación con las demás unidades de la materia de Economía de 1º de bachillerato. No solo es importante explicar la unidad didáctica, sino que también su organización dentro de la materia. Además, es relevante observar los objetivos establecidos para la etapa de bachillerato y las competencias clave que se persiguen en la materia. Esto permite que la unidad didáctica contribuya de manera efectiva al logro de los objetivos educativos establecidos y al desarrollo de las habilidades esenciales para los estudiantes.

#### **1.3.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA EN LA PROGRAMACIÓN DE ECONOMÍA DE 1º DE BACHILLERATO**

La unidad didáctica está integrada dentro de una materia, por eso debe coordinarse con el resto de las unidades. La organización de la materia se establece en base a doce unidades didácticas:

- UD1. Los principios básicos de la economía.
- UD2. Organización económica.

- UD3. La producción y el funcionamiento de las empresas.
- UD4. La oferta, la demanda y el mercado.
- UD5. Modelos de mercado.
- UD6. El mercado de trabajo y empleo.
- UD7. Los fallos del mercado y la intervención del Estado.
- UD8. Los indicadores económicos.
- UD9. Las cuentas públicas y la política fiscal y monetaria.
- UD10. El dinero y los bancos. El sistema financiero.
- UD11. El comercio internacional.
- UD12. Los retos del futuro. Crecimiento y desarrollo.

Una vez ya enumeradas las unidades didácticas de la materia, hay que conocer cuántas sesiones se van a dedicar a cada una. El Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, establece la materia de Economía de 1º de bachillerato como materia específica de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales y de materia optativa en la modalidad de Ciencias y Tecnología. Su carga lectiva es de 4 horas semanales. Para este curso académico el centro ha establecido que dicha materia se imparte los lunes, martes, jueves y viernes. Según el calendario académico del curso 2022/2023 de Castilla y León (Cuadro 1-1) aprobado por la Orden EDU/624/2022, de 6 de junio, hay 127 días lectivos teniendo en cuenta las fiestas laborales, los días no lectivos y las vacaciones.

**Figura 1-1. Calendario académico curso 2022-2023 de Castilla y León**



Fuente: Junta de Castilla y León, disponible en: <https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/calendario-escolar-2022-2023>

Se ha creado una temporalización específica (Tabla 1-1) repartiendo las 127 horas lectivas entre las unidades de la materia teniendo en cuenta la extensión de los contenidos de cada una y las situaciones de aprendizaje o actividades que se realicen. Al trimestre hay dos pruebas de rendimiento que también hay que tener en cuenta para el cómputo de las horas. A pesar de tener organizadas todas las horas disponibles del calendario académico, la temporalización es flexible, adaptándose a los distintos ritmos de aprendizaje de los estudiantes y a las actividades complementarias y extraordinarias que elaboren otras materias e interfieran en el horario.

**Tabla 1-1. Temporalización del curso académico 2022-2023 de la materia**

Evaluación	Unidades didácticas	Nº de sesiones
1ª	UD1. Los principios básicos de la economía	8
	UD2. Organización económica	9
	Prueba UD1 y UD2	1
	UD3. La producción y el funcionamiento de las empresas	9
	UD4. La oferta, la demanda y el mercado	13
	Prueba UD3 y UD4	1
	Prueba recuperación o subir nota de la 1ª evaluación	1
2ª	UD5. Modelos de mercado	10
	UD6. El mercado de trabajo y el empleo	9
	Prueba UD5 y UD6	1
	UD7. Los fallos de mercado y la intervención del Estado	11
	UD8. Los indicadores económicos	9
	Prueba UD7 y UD8	1
	Prueba recuperación o subir nota de la 2ª evaluación	1
3ª	UD9. Las cuentas públicas y la política fiscal y monetaria	11
	UD10. El dinero y los bancos. El sistema financiero	10
	Prueba UD9 y UD10	1
	UD11. El comercio internacional	10
	UD12. Los retos del futuro. Crecimiento y desarrollo	9
	Prueba UD11 y UD12	1
	Prueba recuperación o subir nota de la 3ª evaluación	1
Total horas lectivas de la materia		127

Fuente: Elaboración propia.

La unidad didáctica 5 “Modelos de mercado” es la primera que se explica en el segundo trimestre. Para el mes de diciembre, cuando comienza este trimestre, los estudiantes ya han convivido lo suficiente como para conocerse entre sí. Esto permite que tenga sentido desarrollar más dinámicas cooperativas contempladas más adelante.

La visión general de la unidad didáctica “Modelos de mercado” frente a la materia de Economía de 1º de Bachillerato, permite aclarar los elementos curriculares de la materia: objetivos, competencias clave, saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación, descriptores operativos e indicadores de logro, concretados en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril. No se pretende elaborar una programación didáctica del aula, por lo que no se profundiza sobre todos los elementos que debe tener la misma. Solo se destacan aquellos considerados más relevantes para la comprensión del desarrollo y el contexto en el que se encuentra la unidad didáctica.

- Saberes básicos:

En el ámbito general, la LOMLOE, especifica cinco bloques que recogen los 22 saberes básicos que tiene que tener la materia de Economía. Es necesario vincular las 12 unidades didácticas con estos saberes, y conocer en qué momento se trabajan (Tabla 1-2). Para facilitar su comprensión a continuación se nombran los bloques que contienen los saberes:

- A. Las decisiones económicas.
- B. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión microeconómica.
- C. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión macroeconómica.
- D. Las políticas económicas.
- E. Los retos de la economía española en un contexto globalizado.

- Competencias específicas y descriptores operativos:

La LOMLOE tiene en cuenta seis competencias específicas conectadas con 14 descriptores operativos para la materia de Economía.

- Criterios de evaluación:

Toda programación necesita unos criterios de evaluación<sup>7</sup> que permitan conocer si los estudiantes consiguen superar las competencias específicas. La materia de Economía trabaja 14 criterios de evaluación.

---

<sup>7</sup> Los criterios de evaluación también están recogidos para cada una de las competencias en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril.

**Tabla 1-2. Cuadro de relaciones entre saberes básicos y unidades didácticas de Economía**

		UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6	UD7	UD8	UD9	UD10	UD11	UD12
<b>Bloque A</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La economía, las necesidades, los bienes y la escasez. El contenido económico de las relaciones sociales. La modelización como herramienta para entender las interacciones económicas.</li> </ul>	X							X				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El proceso de toma de decisiones económicas. La racionalidad. El coste de oportunidad. Los costes irreversibles. El análisis marginal. Los incentivos y las expectativas. Teoría de juegos. La eficiencia. Riesgo e incertidumbre.</li> </ul>	X	X	X		X							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La organización económica y los sistemas económicos; valoración y comparación.</li> <li>• Planificación y gestión de las decisiones financieras: la inversión, el ahorro y el consumo. Dinero y transacciones. Funciones del dinero y formas de dinero. Riesgo y beneficio. El papel de los bancos en la economía. Funcionamiento de los productos financieros como préstamos, hipotecas, y sus sustitutos. Los seguros.</li> </ul>		X							X	X		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Economía del comportamiento. Desviaciones de la racionalidad económica. Decisiones económicas y ética.</li> <li>• Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos.</li> </ul>	X	X										
<b>Bloque B</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Economía del comportamiento. Desviaciones de la racionalidad económica. Decisiones económicas y ética.</li> <li>• Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos.</li> </ul>	X		X	X	X						X	X
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercambio y mercado. Tipos y funcionamiento de los mercados. Representación gráfica.</li> <li>• La elasticidad.</li> <li>• El análisis coste-beneficio.</li> <li>• Los fallos de mercado.</li> </ul>			X				X					

(Continúa)

		UD1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	UD 9	UD 10	UD 11	UD 12	
<b>Bloque C</b>	• La macroeconomía. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. La demanda agregada, la oferta agregada y su funcionamiento.		X						X					
	• Crecimiento económico y desarrollo. Los factores del crecimiento. La distribución de la renta y la acumulación de capital: relación entre eficiencia y equidad. Indicadores del desarrollo social. Bienestar y calidad de vida.		X	X					X				X	
	• Economía laboral. El funcionamiento y las tendencias de los mercados de trabajo. Tipos de desempleo. Efectos y medidas correctoras. La brecha salarial.						X	X						
	• El comercio internacional, los procesos de integración económica y sus efectos. Proteccionismo y libre comercio. La Unión Europea y Monetaria.												X	
	• El sistema financiero, su funcionamiento y sus efectos. Evolución del panorama financiero. El dinero. Tipología del dinero y su proceso de creación.										X			
<b>Bloque D</b>	• Economía positiva y economía normativa. La intervención del Estado y su justificación. La política económica y sus efectos.		X					X		X				
	• La política fiscal. El estado del bienestar y su financiación. El principio de solidaridad y los impuestos. El déficit público, la deuda pública y sus efectos. La economía sumergida. La política monetaria y la estabilidad de precios. Funcionamiento del mercado monetario. La inflación: teorías explicativas. Efecto de las políticas monetarias sobre la inflación, el crecimiento y el bienestar.						X	X		X				
<b>Bloque E</b>	• La globalización: factores explicativos, oportunidades y riesgos. La reducción de las desigualdades.											X	X	
	• La nueva economía y la revolución digital. La economía colaborativa. La economía ecológica y la economía circular. El impacto de la revolución digital sobre el empleo y la distribución de la renta. La adaptación de la población activa ante los retos de la revolución digital.			X			X					X	X	
	• Democracia y estado del bienestar. El futuro del estado del bienestar y su relación con la democracia. Sostenibilidad de las pensiones. Los flujos migratorios y sus implicaciones socioeconómicas.								X					X
	• Teorías sobre el decrecimiento económico.													X
	• Los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) y los retos económicos actuales. Estudio de casos.			X										X

Fuente: Elaboración propia a partir de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre.



De la misma forma, es importante tener una visión global de la materia viendo en todas las unidades didácticas qué criterios de evaluación trabajan cada una de las competencias específicas y con qué descriptores operativos están vinculados. Este vínculo entre competencias específicas y competencias clave de cada una de las unidades didácticas se muestra en la Tabla 1-3.

**Tabla 1-3. Mapa de relaciones criterioales para Economía \***

Competencia específica	Criterios de evaluación	Descriptores de las competencias clave												
		CCL2	CCL3	STEM2	STEM4	CD4	CD5	CPSAA1.2	CPSAA4	CPSAA5	CC3	CC4	CE1	CE2
1. Valorar el problema de la escasez y la importancia de adoptar decisiones en el ámbito económico	CE 1.1	2		2					2	2			2	2
		3		3					3	3			3	3
		11		11					11	11			11	11
		12		12					12	12			12	12
	CE 1.2	1		1					1	1			1	1
		2		2					2	2			2	2
		11		11					11	11			11	11
	CE 1.3	1		1					1	1			1	1
		2		2					2	2			2	2
		3		3					3	3			3	3
		4		4					4	4			4	4
		5		5					5	5			5	5
2. Reconocer y comprender el funcionamiento del mercado	CE 2.1	4	4	4				4		4		4	4	
		5	5	5				5		5		5	5	
		7	7	7				7		7		7	7	
	CE 2.2	4	4	4				4		4		4	4	
		5	5	5				5		5		5	5	
		7	7	7				7		7		7	7	
CE 2.3	7	7	7				7		7		7	7		
3. Distinguir y valorar el papel de los distintos agentes económicos que intervienen en el flujo circular de la renta	CE 3.1	2	2					2	2	2	2	2	2	
		6	6					6	6	6	6	6	6	
		7	7					7	7	7	7	7	7	
		8	8					8	8	8	8	8	8	
		9	9					9	9	9	9	9	9	
	CE 3.2	3	3					3	3	3	3	3	3	
		6	6					6	6	6	6	6	6	
		7	7					7	7	7	7	7	7	
		8	8					8	8	8	8	8	8	
		9	9					9	9	9	9	9	9	

(Continúa)

		Descriptorios de las competencias clave												
Competencia específica	Criterios de evaluación	CCL2	CCL3	STEM2	STEM4	CD4	CD5	CPSAA1.2	CPSAA4	CPSAA5	CC3	CC4	CE1	CE2
4. Conocer y comprender el funcionamiento del sistema financiero y de la política monetaria	CE 4.1	10	10			10		10	10	10			10	10
	CE 4.2	9	9			9		9	9	9			9	9
		10	10			10		10	10	10			10	10
CE 4.3	10	10			10		10	10	10			10	10	
5. Identificar y valorar los retos y desafíos a los que se enfrenta la economía actual	CE 5.1	3	3		3		3	3	3	3			3	
		6	6		6		6	6	6	6			6	
		7	7		7		7	7	7	7			7	
		11	11		11		11	11	11	11			11	
	CE 5.2	12	12		12		12	12	12	12			12	
		6	6		6		6	6	6	6			6	
		7	7		7		7	7	7	7			7	
		8	8		8		8	8	8	8			8	
		9	9		9		9	9	9	9			9	
		11	11		11		11	11	11	11			11	
12	12		12		12	12	12	12			12			
6. Analizar los problemas económicos actuales mediante el estudio de casos, la investigación y la experimentación	CE 6.1	1	1								1	1	1	1
		3	3								3	3	3	3
		4	4								4	4	4	4
		5	5								5	5	5	5
		6	6								6	6	6	6
		9	9								9	9	9	9
		11	11								11	11	11	11
12	12								12	12	12	12		

\* Las unidades didácticas vienen nombradas solo con el número. Para más información sobre el resto de descriptorios operativos acceda al Anexo IV del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. Disponible en: <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-4.pdf>

Fuente: Elaboración propia a partir de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre.

### 1.3.2. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE BACHILLERATO Y COMPETENCIAS CLAVE DE LA MATERIA

De manera general, en el Real Decreto 234/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de bachillerato, se encuentra en el artículo 4 los fines del bachillerato. Estos fines se resumen en proporcionar a los estudiantes los conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desempeñar un papel activo en la sociedad. No hay que olvidar que todo esto garantiza la adquisición de las competencias fundamentales para su futuro profesional.

En la misma norma, aparecen los objetivos de la etapa de bachillerato un poco después, en el artículo 7 (ver Anexo 5.2)<sup>8</sup>. La materia de Economía contribuye a los siguientes:

- Objetivo a) *Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, [...] que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.* Cualquier materia debe fomentar el respeto a los demás. En Economía es indispensable hacer referencia a la equidad y a la sociedad democrática y justa. La trascendencia que tiene la actividad económica permite afianzar en el alumnado una conciencia cívica, responsable y a ejercer una ciudadanía democrática.
- Objetivo d) *Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina [...].* Al igual que el objetivo a), es indispensable promover el aprendizaje significativo del alumno. Las noticias de prensa apoyan este objetivo en la materia de Economía.
- Objetivo e) *Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana [...].* Ampliar las habilidades comunicativas de expresión oral y escrita mejora las capacidades de aprendizaje del estudiante porque tiene más herramientas para adquirir, asimilar, estructurar, retener y reproducir sus saberes (Reyzábal, 2006),
- Objetivo g) *Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.* En pleno siglo XXI, las tecnologías forman parte de la vida de las personas, y por eso, también de la educación. El uso de la tecnología en cualquier materia durante el proceso de enseñanza–aprendizaje motiva a los estudiantes y permite aprender en cualquier sitio y momento (Cervillos Salazar, Lucas Chabla, Paredes Santos, y Tomalá Bazán, 2020). En el caso de Economía, se hace una referencia constante a la actualidad a través de distintos medios de comunicación. Más adelante se puede observar la multitud de herramientas tecnológicas que se emplean en el desarrollo de la unidad didáctica.
- Objetivo h) *Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución [...].* Para entender el funcionamiento económico de un territorio, es necesario conocer la situación actual de sus agentes y su comportamiento en el pasado.
- Objetivo k) *Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.* El espíritu emprendedor está estrechamente relacionado con la materia. Ofrece cualidades para razonar, pensar y actuar críticamente en busca de nuevas oportunidades de negocio.

---

<sup>8</sup> Las modificaciones hechas en objetivos de la etapa de bachillerato en comparación de la nueva ley (LOMLOE) con la anterior (LOE) respecto aparecen en el artículo 33 de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre.

- Objetivo o) *Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.* Los Objetivos de Desarrollo Sostenible están directamente relacionados con la economía. Estudiar desde el punto de vista económico los grandes retos de la actualidad ayuda al alumnado a comprender mejor el comportamiento de la sociedad y promover actitudes críticas y éticas en la toma de decisiones económicas, financieras y ambientales.

No hay que olvidar que el BOCyL añade en el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre otros tres objetivos más para el territorio de Castilla y León. La materia de Economía desarrolla sobre todo el *objetivo b) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo [...]*. Directamente relacionado con el objetivo o) y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. Siempre que sea posible se recurre a ejemplos del propio territorio para el estudio de casos y la búsqueda de soluciones.

La contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa se consigue a través de la adquisición de las competencias específicas vistas previamente (Tabla 1-3).

Por otra parte, se encuentran las competencias clave. Como ya se comentaba anteriormente, las competencias clave son imprescindibles para la formación del alumnado. Existen ocho competencias clave a las que cualquier materia debe contribuir (Ver Anexo 5.3):

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

Las enseñanzas mínimas se crean en base al desarrollo de dichas competencias las cuales se alcanzan a través de los descriptores operativos. Por eso, es indispensable que las actividades de la unidad estén dirigidas a la adquisición de estas capacidades.

Las competencias clave vienen recogidas tanto en el artículo 16.1 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, como en el artículo 1 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Con respecto a la anterior ley (Real Decreto 1105/2014), el cambio fundamental que se observa es la ampliación de las competencias, ya que dicha ley solo recogía siete de ellas. Se añade la competencia plurilingüe junto a otros descriptores operativos que especifican cada competencia.

### **1.3.3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA MATERIA**

En las últimas décadas, el sistema educativo español ha experimentado cambios significativos. Antes, centrado en transmitir contenidos, y ahora en el desarrollo de competencias. Esta perspectiva enfocada en competencias orienta hacia una evaluación que permita adquirirlas a través de los conocimientos y no al revés. Sin embargo, la LOMLOE abarca más, que el aprendizaje traspase los muros del centro y el horario lectivo, y que se convierta así en un aprendizaje a lo largo de toda la vida.

El artículo 20 de la LOMLOE responde a ciertos procesos que deben tenerse en cuenta en cualquier evaluación sobre cómo debe ser la evaluación de la etapa: qué, cuándo, cómo y quién realiza la evaluación de la materia (Tabla 1-4).

Todo proceso de evaluación viene acompañado de criterios de calificación. Este proceso de valoración es único, permitiendo obtener de forma simultánea la calificación de cada materia y de cada competencia clave. Las técnicas de evaluación empleadas reúnen una serie de características:

- Son variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva.
- Incluyen propuestas contextualizadas y realistas, en las que el alumnado puede mostrar su grado de adquisición de las competencias.
- Proponen situaciones de aprendizaje de carácter funcional que permitan la activación de los conocimientos y estrategias de resolución de problemas.
- Admiten la adaptación a la diversidad del alumnado.
- Son conocidos por los estudiantes desde el comienzo del curso.

**Tabla 1-4. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado**

¿Qué evaluar?	¿Cuándo evaluar?
Los criterios de evaluación muestran el nivel de adquisición de las competencias a través del diseño de los indicadores de logro.	La evaluación del alumnado es continua a lo largo de todo el proceso educativo, por eso hay evaluación inicial, trimestral y final.
Para evaluar la materia de Economía se utilizan los criterios de evaluación que indica la norma.	En la materia de Economía se realiza la evaluación inicial para conocer su interés y sus conocimientos previos sobre la economía. También se incluyen la evaluación trimestral, final y una extraordinaria de recuperación de evaluación negativa o subida de calificaciones.
¿Cómo evaluar?	¿Quién evalúa?
Hay que usar instrumentos variados, accesibles y adaptados a las distintas actividades o situaciones. La ley indica que es obligatorio introducir pruebas orales en la evaluación del alumnado.	Se utiliza la heteroevaluación, realizada por el profesor; la autoevaluación, hecha honestamente por el alumno y la coevaluación, realizada por los compañeros
Los instrumentos que usa Economía son varios: de observación con la guía de observación, de desempeño mediante el cuaderno del estudiante o las situaciones de aprendizaje y de rendimiento con pruebas orales y escritas.	La materia de Economía incluye estos tres agentes en la evaluación.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre y la Instrucción de 22 de febrero de 2023. Disponible en: [http://iesenriqueflores.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Instruccion\\_Evaluacion\\_curso\\_2022-2023\\_VF\\_Anexos\\_Firmada\\_SG.pdf](http://iesenriqueflores.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Instruccion_Evaluacion_curso_2022-2023_VF_Anexos_Firmada_SG.pdf)

Como cualquier curso de educación obligatoria o postobligatoria, está dividido en tres trimestres. Todos los trimestres se evalúan de la misma forma. La nota final del estudiante está compuesta no solo por la media de los tres trimestres, sino por el progreso a lo largo del curso, favoreciendo siempre su formación y promoción. Los criterios de calificación de cualquier trimestre constan de:

- **Dos pruebas escritas 60%**. Cada una de las pruebas cuentan un 30%, son objetivas y constan de dos unidades didácticas. Al haber dos unidades, el examen se divide en dos partes, una por cada tema. Para que un examen se considere aprobado, el estudiante debe obtener una nota positiva en ambas partes, u obtener una nota media de las partes positiva con solo una de las partes suspensa con un 3,5/10 de nota como mínimo. En general todas las pruebas constan de parte teórica, con preguntas de respuesta corta o desarrollo y parte práctica con la resolución de problemas.
- **Cuaderno del estudiante 20%**. En cada unidad didáctica se llevan a cabo diversas y numerosas actividades, bien sea en el aula o como deberes para casa para el alumno. Su correcta realización, su participación y su interés, también se tienen en cuenta en su evaluación.

- Proyectos 20%. Las últimas sesiones de las unidades se dedican a la realización de actividades más significativas y motivadoras para los estudiantes: proyectos de investigación, situaciones de aprendizaje, comentarios de noticias, debates, actividades complementarias, visualización de películas... Dependiendo del tiempo disponible o del tema de la unidad, estas actividades serán flexibles y se adaptarán a la situación. Independientemente cual sea la actividad, siempre existe una prueba oral, dando la posibilidad de evaluarse a través de multitud de instrumentos.

Con estas tres técnicas se demuestra cómo se utilizan distintos instrumentos de evaluación como el de observación, desempeño y de rendimiento. Dependiendo de la unidad, tanto el cuaderno del estudiante, como los proyectos podrían variar el peso del porcentaje de la calificación siempre y cuando entre los dos se obtenga el 40% del total de la calificación.

Un alumno se considera que ha superado un trimestre cuando:

- Ha superado las dos pruebas escritas con puntuación positiva.
- Tiene una calificación mínima de 3,5/10 en alguna de las dos unidades que forman el examen, y la media de la prueba tiene puntuación positiva.
- La media de la evaluación es positiva, aunque las pruebas estén con calificación negativa con un 4/10 como mínimo.

En caso contrario, se considera que el alumno no ha conseguido superar los mínimos que se exigen para aprobar el trimestre. A la hora de calificar se tienen en cuenta otros factores como las faltas de asistencia sin justificar, la descalificación de una prueba en caso de pillar a un estudiante copiando o las faltas de ortografía.

Existen procedimientos de recuperación de evaluación. Cualquier estudiante que no haya podido obtener la calificación mínima para aprobar, debe acudir a la recuperación trimestral. Solo debe volver a evaluarse de aquellas unidades que no haya superado. Se realiza de esta forma para favorecer en la medida de lo posible que el alumno promocione. Por eso, se puede decir que cada estudiante tiene un examen personalizado de recuperación en base a su situación académica personal. En esta recuperación de las unidades del trimestre, se mantienen las calificaciones de los otros elementos que forman parte de la evaluación, siempre y cuando favorezca al estudiante.

En caso de tampoco superar así las unidades y por tanto el trimestre, existe una última recuperación final en julio del total de los contenidos de la materia, en cuyo caso el examen cuenta el 100% de la nota de la materia.

## 2. UNIDAD DIDÁCTICA: MODELOS DE MERCADO

Como se ha comentado en otras ocasiones, el fundamento de este trabajo es elaborar una unidad didáctica que en este caso es la de “Modelos de mercado” para la materia de Economía de 1º de bachillerato. Se pretende concretar lo máximo posible, ya que, aunque no se vaya a poner en práctica en un aula real, pudiera hacerse si se deseara. Por eso mismo, primero es necesario contextualizar tanto el centro como el grupo de estudiantes a los que va destinada. Son factores decisivos a la hora de realizar la unidad. La unidad se acoge a ciertos objetivos y competencias clave, así como al resto de elementos curriculares que se mencionan a lo largo de este apartado. Se observa cuáles son las actividades específicas que se diseñan para la unidad, cuándo, cómo y por qué se realizan. Por último, pero no menos importante, se especifica el modo en el que se atiende a la diversidad y cómo es la evaluación de la propia práctica docente.

Antes de comenzar la explicación de los apartados, es importante introducir el concepto de actividad ya que está presente a lo largo de todo el trabajo. Las actividades de las que se compone la unidad se detallarán y explicarán más adelante, sin embargo, cabe mencionar cómo se han clasificado para comprender su nomenclatura. De acuerdo con la variedad de actividades que se han elaborado, se dividen en dos grupos:

- Actividades evaluables: son todas aquellas que se diseñan para calificar los criterios de evaluación. Hay todo tipo de actividades que se desarrollan posteriormente. Se tiene en cuenta tanto el desarrollo como el resultado de las mismas. A este grupo pertenecen 26 actividades:
  - 20 actividades optativas (AE). Son las actividades que los alumnos escogen durante el Flipped Classroom.
  - 3 actividades obligatorias (AEO). Son las que forman parte del Flipped Classroom y son obligatorias para todos los estudiantes.
  - 3 actividades de la situación de aprendizaje (ASA). Son necesarias para realizar la situación de aprendizaje planteada para la unidad. La última se refiere al producto final de la situación de aprendizaje.
- Actividades no evaluables (ANE): también es importante realizar actividades útiles que no se vayan a evaluar para que los estudiantes estén más relajados, participen más y tengan menos miedo a experimentar y a fallar. La unidad tiene 5 actividades no evaluables.



## 2.1. CONTEXTUALIZACIÓN

El centro donde se desarrolla la unidad didáctica es el IES Alonso Berruguete<sup>9</sup>, en Palencia. Está situado junto a la orilla derecha del río Carrión, a la altura del puente de Abilio Calderón, más conocido como “puente de hierro”. Se encuentra en un barrio urbano de clase media, en el centro de la ciudad. Palencia es una ciudad pequeña al norte de Castilla y León que cuenta con casi 80.000 habitantes. Un gran porcentaje de su población está envejecida y principalmente se dedica a los servicios, aunque la industria automóvil y agroalimentaria también destacan.

El instituto tiene ocho centros de primaria adscritos, seis pertenecientes a la ciudad y dos a comarcas de la provincia. Es un centro de titularidad pública dependiente de la Junta de Castilla y León que imparte:

- Educación Secundaria Obligatoria con el programa bilingüe British-Council.
- Bachillerato de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales.
- Bachillerato de Investigación y Excelencia en la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales.
- Bachillerato de la modalidad de Ciencias.

Debido a su gran capacidad, cuenta con 540 estudiantes y 76 profesores en el curso 2022-2023<sup>10</sup>. La ESO se encuentra en “línea cuatro”, es decir, divididos entre cuatro grupos por curso. Mientras que bachillerato tiene dos grupos por curso para todas las modalidades, es decir “línea dos”, a excepción del de investigación y excelencia que cuenta con solo un grupo en ambos cursos.

Siendo uno de los institutos más antiguos en la ciudad de Palencia, este curso 2022-2023 cumple su 50 aniversario. Tiene ese nombre debido a uno de los artistas más famosos palentinos por dedicarse a la escultura y a la pintura. Cuenta con numerosos espacios de aprendizaje, laboratorios, aulas de informática, biblioteca, aulas de educación física, pistas polideportivas, despachos, conserjería y numerosas aulas tanto ordinarias, como especializadas para tecnología, plástica o música. El departamento de economía cuenta en concreto con tres aulas y tres profesores.

Respecto a la materia de Economía de 1º de bachillerato, el IES Alonso Berruguete sigue lo dispuesto en la ley. Es una materia de carácter optativo en la modalidad de Ciencias y

---

<sup>9</sup> Datos ofrecidos por la Junta de Castilla y León. Disponible en: [http://iesalonsoberruguete.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=1&wid\\_item=2](http://iesalonsoberruguete.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=1&wid_item=2)

<sup>10</sup> Noticia facilitada por el Norte de Castilla en “Los ‘alonsistas’ del instituto nuevo ya tienen 50 años” escrito por J. Olano el 26/10/2022. Disponible en: <https://www.elnortedecastilla.es/palencia/alonsistas-instituto-nuevo-20221026202936-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Tecnología y para la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales se puede elegir como materia específica de la modalidad o como materia optativa. También está ofertada en la nueva modalidad General incorporada con la LOMLOE como materia específica u optativa.

El nivel de los estudiantes a los que va destinada el desarrollo de esta unidad didáctica es para aquellos que se encuentren en 1º de bachillerato y cursen la materia de Economía, con edades entre 16 y 18 años. El grupo cuenta con un total de 18 estudiantes: diez alumnas y ocho alumnos. De manera concreta, hay un alumno repetidor, una alumna con deficiencia auditiva, que se sienta en primera fila y tiene diferentes adaptaciones curriculares no significativas y también hay un alumno con TDHA que tiene dificultades de atención y comprensión que solo necesita una adaptación curricular no significativa, que consiste en optar a más tiempo para realizar las pruebas escritas y sentarse al principio del aula para poder tener más atención al profesor. El resto de los estudiantes se ajustan bien al currículo presentando gran nivel de madurez y conocimientos. En cualquier caso, se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes siempre que sea necesario.

Deben tener la edad mínima de 16 años, por lo que, con esta edad, ya han desarrollado numerosas capacidades intelectuales, como el pensamiento formal, pensamiento abstracto para la resolución de problemas o también el desarrollo de la memoria significativa, algo que les permite elaborar por sí mismos algunas técnicas de aprendizaje como los mapas conceptuales, esquemas, resúmenes... Son capaces de trabajar supuestos abstractos y pueden construir conocimientos a partir de sus conocimientos previos, favoreciendo al aprendizaje permanente (Martín Antón, 2022). A esta edad también se le atribuyen factores del desarrollo del lenguaje y la capacidad de comunicación. Todo ello permite como profesores de economía, aplicar diferentes metodologías y trabajar el pensamiento crítico en el aula.

## **2.2. OBJETIVOS GENERALES Y COMPETENCIAS CLAVE**

Previamente se han desarrollado cuáles son los objetivos generales de la etapa de bachillerato y las competencias clave que la materia de Economía de 1º de bachillerato contribuye en mayor medida. Del mismo modo, se concretan cuáles de ellos se trabajan en profundidad en la unidad didáctica que se desarrolla, “Modelos de mercado”.

Respecto a los objetivos generales, la unidad desarrolla los objetivos a), b), d), e), g), h) y con el objetivo b) del territorio de Castilla y León. Todos se relacionan más adelante con los contenidos y las sesiones de la unidad. Con las competencias clave sucede lo mismo, aunque la materia de Economía contribuya a las ocho competencias clave, la unidad

trabaja específicamente seis de ellas. Las competencias clave a las que contribuye la unidad son:

#### Competencia en comunicación lingüística (CCL):

Se incluye cualquier actividad que desarrolle la comunicación oral o escrita. La competencia en comunicación lingüística contribuye al desarrollo del pensamiento y conocimiento en todos los ámbitos. Por eso, en todas aquellas actividades que precisen de la lectura de textos, la expresión propia de ideas ordenadas o la búsqueda en diferentes fuentes de información, se trabaja dicha competencia. La lectura y la comprensión de los contenidos, así como la elaboración de resúmenes, esquemas o informes favorecen la competencia.

- Actividades: ANE1, ANE2, ANE3, AE3, AE5, AE6, AE14, AE17, AE18, AE19, ASA3, AEO1, AEO3.

#### Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):

Dicha competencia permite resolver diversos problemas a través de razonamientos matemáticos. También pretende transformar el entorno en un lugar más sostenible y responsable. El alumnado desarrolla esta competencia resolviendo ejercicios prácticos que requieran ciertas habilidades matemáticas y la representación gráfica de los equilibrios de modelos de mercado.

- Actividades: AE4, AE8, AE15.

#### Competencia digital:

En la actualidad, la sociedad está vinculada a la industria digital. Por eso es importante que se usen estas tecnologías de manera segura. Cualquier uso de los instrumentos digitales se hace con fines educativos. Contribuyen a esta competencia las actividades de la unidad que empleen páginas web, la elaboración de PowerPoint o la grabación de audios, sin olvidar la visualización de vídeos explicativos de los contenidos.

- Actividades: ANE1, AE5, AE6, AE7, AE9, AE10, AE12, AE16, AE18, AEO2.

#### Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):

Reflexionar sobre uno mismo, ser capaz de adaptarse a los cambios y convivir con los demás, son características que los alumnos deben desarrollar. El estudiante debe no solo organizar y gestionar su propio proceso de aprendizaje autónomo y su propio proceso de estudio, incrementado con el uso de la Flipped Classroom (explicado posteriormente), sino

también tiene que saber trabajar en grupo de forma respetuosa desarrollando habilidades sociales para resolver conflictos.

- Actividades: ANE1, ANE2, ANE3, ANE4, ANE5, AE1, AE5, AE6, AE10, AE11, AE12, AE17, AE20, ASA1, ASA2, AEO1, AEO3.

#### Competencia ciudadana (CC):

La comprensión de conceptos y estructuras sociales y económicas, como los modelos de mercado o el comportamiento de las empresas, contribuyen al ejercicio de una ciudadanía responsable, crítica y activa. Los individuos deben presentar valores como la responsabilidad, honestidad, respeto, solidaridad...

- Actividades: AE3, AE5, AE6, AE10, AE14, AE17, AE18, AE19, AE20, ASA1, ASA2.

#### Competencia emprendedora (CE):

Analizar el entorno y el funcionamiento de las empresas que nos rodean, reflexionar sobre la responsabilidad social de una empresa o sus estrategias, son cualidades que los estudiantes desarrollan a lo largo de la unidad con distintas actividades.

- Actividades: ASA1, ASA2.

### **2.3. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR**

El Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, recoge los elementos curriculares que debe abordar la materia de Economía. Se ha decidido no organizar las unidades didácticas en bloques puesto que las unidades en la mayoría de los casos están interrelacionadas entre sí. La unidad 5 “Modelos de mercado”, desarrolla conceptos de dos de los bloques de saberes básicos, aunque mayoritariamente del B. Estos bloques son:

A. Decisiones económicas:

- La teoría de juegos.
- Métodos para el análisis de la realidad económica.

B. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión microeconómica:

- Intercambio y mercado. Tipos y funcionamiento de los mercados. La representación gráfica.

Sobre todo, la unidad se centra en analizar las principales características de los distintos tipos de mercado, como su propio nombre indica.

Para profundizar sobre el currículo que aborda la unidad, es importante detallar previamente tres de los elementos curriculares de la unidad: contenidos de la unidad, contenidos de carácter transversal y aprendizaje interdisciplinar.

Los contenidos de la unidad:

1. El mercado y la competencia.
  - 1.1. Los criterios para clasificar los mercados.
  - 1.2. Los tipos de mercado según el grado de competencia.
2. Los mercados de competencia perfecta.
  - 2.1. Las características de la competencia perfecta.
  - 2.2. El funcionamiento de la competencia perfecta.
  - 2.3. El equilibrio a corto y largo plazo en competencia perfecta.
3. Los mercados de competencia imperfecta.
  - 3.1. Las características de la competencia imperfecta.
  - 3.2. Las barreras de entrada y diferenciación en costes.
  - 3.3. Los tipos de mercados de competencia imperfecta.
4. El monopolio.
  - 4.1. Las características del monopolio.
  - 4.2. Las causas que explican el monopolio.
  - 4.3. ¿Se regula el monopolio?
5. El oligopolio.
  - 5.1. Las características del oligopolio.
  - 5.2. El funcionamiento del oligopolio.
  - 5.3. La teoría de juegos.
6. La competencia monopolística.
  - 6.1. Las características de la competencia monopolística.
  - 6.2. ¿Qué es la diferenciación de un producto?
  - 6.3. La discriminación de precios.

Los contenidos se dividen en seis epígrafes. El primero de manera introductoria hace que el estudiante se percate de la variedad de mercados que existen a su alrededor, los rasgos más generales de su diferenciación de unos con otros y cómo afectan al consumidor final. Siguiendo con el segundo punto, se explica el primer tipo de mercado, el mercado de

competencia perfecta. Se representa gráficamente el equilibrio tanto a corto como a largo plazo, vinculándolo con la eficiencia del mercado. Los cuatro puntos restantes hacen referencia a las características de los mercados de competencia imperfecta: monopolio, oligopolio y competencia monopolística. Se explican cuáles son las características de cada uno y cómo funcionan. Además, se hace hincapié en la teoría de juegos vinculado al oligopolio y en el último punto, la discriminación de precios causada por los mercados de competencia monopolística.

#### Contenidos de carácter transversal:

Son aquellos temas de enseñanza o aprendizaje que no hacen referencia directamente a ninguna materia pero que compete a todas<sup>11</sup>. Existe una amplia lista de contenidos de carácter transversal que recoge el artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre y a la que la materia<sup>12</sup> contribuye. Sin embargo, la unidad tiene en cuenta los siguientes:

- La comprensión lectora para fomentar el hábito de lectura, en favor de la Orden EDU/747/2014, de 22 de agosto. Actividades: AE14, AE17, AE19, AEO1, AEO3.
- La expresión oral que mejoren sus habilidades sociales y la confianza que tenga en sí mismo. Actividades: ANE2, ANE3, AE1, AE5, AE9, AE11, AE12, AE17, AE18, AE20.
- La expresión escrita. Actividades: ANE1, AE3, AE6, AE14, AE18, AE19, ASA3, AEO1.
- La comunicación audiovisual. Desarrollado a través de los vídeos de contenidos de la Flipped Classroom.
- La competencia digital y las TIC como fuente de riqueza. Actividades: ANE1, ANE5, AE5, AE6, AE7, AE9, AE10, AE12, AE16, AE18, AEO2.
- El emprendimiento social y empresarial. Actividades: ASA1, ASA2, ASA3.
- El fomento del espíritu crítico. Actividades: ANE4, AE3, AE5, AE6, AE8, AE11, AE13, AE14, AE15, A16, AE17, AE19, AE20.
- La educación emocional en valores. Actividades: ANE3, AE5, AE6, AE10, AE11, AE16, AE17.
- La creatividad. Actividades: AE16.

---

<sup>11</sup> Información detallada por Grupo Anaya "LOMLOE: los contenidos transversales". Disponible en: <https://www.hablamosdeeducacion.es/actualidad/lomloe-cambios-contenidos-transversales#:~:text=Los%20contenidos%20transversales%20son%20temas,todo%20el%20proceso%20de%20aprendizaje.>

<sup>12</sup> La materia de Economía contribuye a todos con tenidos transversales que indica la ley. Se encuentran en el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. Disponible en: <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-4.pdf>

- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable. Actividades: AE17, AE20, ASA1.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. Actividades: ANE2, ANE3, AE1, AE5, AE6, AE11, AE12, AE17, AE18, ASA2, ASA3.

Aprendizaje interdisciplinar:

La economía está muy relacionada con las otras áreas o materias. La materia trabaja indirectamente conceptos de las materias de Matemáticas, Tecnología e Informática, la Filosofía o la Historia. Dichas disciplinas se trabajan con la resolución práctica de problemas, la representación gráfica de las curvas de la demanda y la oferta, el uso de páginas web y aplicaciones o actividades donde hay que emplear un análisis más crítico y un pensamiento sistemático.

Estos tres elementos curriculares tienen mucha relación entre sí, pero no hay que olvidarse del resto, como son las competencias específicas (CE), los criterios de evaluación (Cr. Ev), los indicadores de logro y los objetivos de etapa. Todos ellos están interrelacionados entre sí, y se van a trabajar en actividades concretas, como recoge la Tabla 2-1.

**Tabla 2-1. Fundamentación curricular de la unidad didáctica**

UD5. MODELOS DE MERCADO					
<b>Materia:</b> Economía.		<b>Curso:</b> 1º de bachillerato.		<b>Contexto:</b> Segunda evaluación. Después de la UD3. La oferta, la demanda y el mercado y antes de la UD5. El mercado de trabajo y el empleo.	
<b>Duración:</b> 10 sesiones.					
Fundamentación curricular					
CE	Cr. Ev	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Obj. de etapa	Actividades *
CE1	1.3	1.3.1 Identifica las características diferenciales de los distintos tipos de mercado.	CCL2, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE2.	A, D, H.	ANE1, ANE2, AEO1, AEO2, AEO3.
		1.3.2 Comprende los criterios necesarios para clasificar los mercados.			ANE1, ANE2, AEO1, AEO2, AEO3.
CE2	2.1	2.1.1 Comprende el funcionamiento de la competencia perfecta.	CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CC3, CE1, CE2.	A, D, CYL-C.	AE1, AE2, AE3, AE4, AEO1.
		2.1.2 Analiza el impacto de los monopolios en la sociedad.			AE5, AE6, AE7, AE8, AE9, AE10, AEO1.
		2.1.3 Explica cómo funciona el oligopolio y la teoría de juegos.			ANE3, AE11, AE12, AE13, AE14, AE15, AEO1, ASA1, ASA2, ASA3.

(Continúa)

		2.1.4 Entiende cuáles son las características de la competencia monopolística y qué es un producto diferenciado.			ANE2, AE16, AE17, AE18, AE19, AE20, AEO1.
	2.2	2.2.1 Razona y argumenta sobre el impacto de los tipos de mercado en la realidad.	CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CC3, CE1, CE2.	E, G, H, CYL-B.	ANE3, AE2, AE5, AE6, AE7, AE12, AE13, AE14, AE16, AE18, AE20.
CE6	6.1	6.1.1 Aplica el análisis de los distintos tipos de mercados a casos reales identificados a partir de la observación del entorno.	CCL3, STEM2, CPSAA5, CC3, CC4, CE1, CE2.	B, E, H, CYL-C.	ANE1, AE1, AE2, AE6, AE7, AE9, AE12, AE13, AE14, AE18, AE20, ASA1, ASA2, ASA3.
		6.1.2 Valora críticamente los efectos de los mercados sobre aquellos que participan en ellos.			ANE3, AE1, AE2, AE3, AE5, AE14, AE17, AE18, AE19, AE20.
Contenidos de la unidad				Contenidos de carácter transversal	
<p>1. El mercado y la competencia.</p> <p>1.1. Los criterios para clasificar los mercados.</p> <p>1.2. Los tipos de mercado según el grado de competencia.</p> <p>2. Los mercados de competencia perfecta.</p> <p>2.1. Las características de la competencia perfecta.</p> <p>2.2. El funcionamiento de la competencia perfecta.</p> <p>2.3. El equilibrio a corto y a largo plazo en competencia perfecta.</p> <p>3. Los mercados de competencia imperfecta.</p> <p>3.1. Las características de la competencia imperfecta.</p> <p>3.2. Las barreras de entrada y diferenciación en costes.</p> <p>3.3. Los tipos de mercados de competencia imperfecta.</p> <p>4. El monopolio.</p> <p>4.1. Las características del monopolio.</p> <p>4.2. Las causas que explican los monopolios.</p> <p>4.3. El funcionamiento de los monopolios.</p> <p>5. El oligopolio.</p> <p>5.1. Las características del oligopolio.</p> <p>5.2. El funcionamiento del oligopolio.</p> <p>5.3. La teoría de juegos.</p> <p>6. La competencia monopolística.</p> <p>6.1. Las características de la competencia monopolística.</p> <p>6.2. ¿Qué es la diferenciación de un producto?</p> <p>6.3. La discriminación de precios.</p>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión oral y escrita.</li> <li>• La comunicación audiovisual.</li> <li>• La competencia digital y las TIC.</li> <li>• El emprendimiento social y empresarial.</li> <li>• El fomento del espíritu crítico.</li> <li>• La educación emocional en valores.</li> <li>• La igualdad de género.</li> <li>• La creatividad.</li> <li>• La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.</li> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> </ul>	
<b>Aprendizaje interdisciplinar:</b> Matemáticas, Tecnología, Informática, Filosofía, Historia.					

\* Las actividades ANE4 y ANE5, no se recogen en la tabla ya que son actividades de autoevaluación y evaluación de la unidad y no resulta interesante para la fundamentación curricular. En el apartado anterior vienen señaladas qué competencias clave y elementos transversales desarrollan.

Fuente: Elaboración propia.



## **2.4. METODOLOGÍA**

En los siguientes apartados se indaga en la definición de la propia metodología y sus componentes. Así mismo, se explican los distintos métodos que se utilizan para desarrollar la unidad didáctica, haciendo hincapié en la metodología del Flipped Classroom (Aula Invertida), ya que es el principal método por el que se guía la unidad.

### **2.4.1. MARCO TEÓRICO**

La metodología a plantear en este trabajo sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje está marcada en todo momento por el desarrollo y la obtención de las competencias, tal y como indica la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. Además, según el artículo 19 de la misma, se encuentran los principios pedagógicos que velan por alternativas metodológicas como medio para mejorar el rendimiento y los resultados del alumnado. La metodología de la unidad está basada en estos principios básicos de aprendizaje adaptados a las condiciones socioculturales del grupo de 1º de bachillerato, a la disponibilidad de recursos del centro y a las características de los propios estudiantes.

De la misma forma en el Anexo II del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre se encuentran los principios metodológicos que rigen la etapa educativa. Estos principios respaldan el uso de una metodología que tome en consideración los temas y experiencias que sean relevantes e interesantes para los estudiantes, con el objetivo de motivarlos para construir un aprendizaje significativo. Estos principios metodológicos se basan en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando están comprometidos y conectados con los contenidos y las actividades. Se promueve la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, fomentando su curiosidad, creatividad y capacidad de indagación. Además, se busca desarrollar habilidades de pensamiento crítico, trabajo colaborativo y resolución de problemas.

Partiendo de un nivel competencial inicial, tienen que ser capaces de adquirir conocimientos con autonomía y creatividad, para ir ganando gradualmente esas competencias y poder enfrentarse a problemas de la realidad. Para lograr esto, es importante emplear una metodología que fomente tanto la autonomía del estudiante como la interacción con grupos diversos y el uso interactivo de las TIC. Estas prácticas ofrecen más oportunidades para el logro de objetivos y mejoran la motivación de los estudiantes hacia las tareas de aprendizaje. Además, la ley nos indica que esta metodología tiene que estar diseñada para atender a todos los alumnos promoviendo propuestas de enseñanza inclusivas. Esto es lo que se conoce como Diseño Universal de aprendizaje (DUA) que se desarrolla más adelante.

La metodología didáctica se refiere al conjunto de estrategias, procedimientos y acciones planificadas por los docentes para que el aprendizaje de sus alumnos sea mejor<sup>13</sup>. Es decir, es todo aquello que responda a *¿Cómo se enseña?* Las distintas formas de enseñar se eligen en función de la meta escogida, por eso, la mejor metodología consiste en combinar adecuadamente las estrategias para desarrollar tanto los conocimientos como las habilidades del alumno, fomentando su aprendizaje autónomo. Para comprender mejor este concepto, es necesario aclarar que la metodología didáctica implica la combinación de modalidades de enseñanza y métodos de enseñanza. Es importante plantear algunas diferencias que ayudan a establecer marcos de referencia más definidos sobre estos conceptos.

En primer lugar, se consideran las modalidades de enseñanza a *los distintos escenarios [...] que se diferencian entre sí en función de los propósitos de la acción didáctica, las tareas a realizar y los recursos necesarios para su ejecución* (de Miguel Díaz, M., 2005). Es decir, las distintas formas a usar en el aula según las actividades y recursos disponibles, lo que conlleva a una asignación de tareas más organizadas. En primera instancia, cabe destacar su primera clasificación entre las clases teóricas y las clases prácticas. Las clases teóricas no se recomiendan como única estrategia de enseñanza para los estudiantes, sino que se complementan con clases prácticas. En lo que se refiere a actividades también se clasifican en presenciales y no presenciales. La diferencia radica en la intervención directa tanto del profesor como de los estudiantes en el aula, en contraposición a una mayor libertad en la realización de las tareas. Cada modalidad requiere una planificación específica en términos de espacios y horarios, así como la aclaración más precisa de la carga de trabajo o del papel del alumno en el proceso de aprendizaje.

En segundo lugar, están los métodos de enseñanza que son *el conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender [...] en las diferentes fases de un plan de acción que [...] nos permiten dar una respuesta a la finalidad última de la tarea educativa* (de Miguel Díaz, M., 2005). Lo que quiere decir, es que el docente elige y ordena lógicamente los procesos o actividades que se necesitan para alcanzar las competencias y aprendizajes de la materia. Es imprescindible adecuar el enfoque metodológico al entorno educativo, especialmente en lo que respecta a las relaciones entre profesores y alumnos, así como entre los propios alumnos. La interacción entre el profesor y el estudiante desempeña un

---

<sup>13</sup> Información obtenida de la página web de la UNIR: Metodología didáctica: en qué consiste y ejemplos. Elaborado el 15/11/2022. Disponible en: <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/metodologia-didactica/#:~:text=La%20metodolog%C3%ADa%20did%C3%A1ctica%20es%20el,el%20aprendizaje%20de%20su%20alumnado.>

papel fundamental, ya que permite al docente orientarlo y acompañarlo en el aprendizaje (de Miguel Díaz, M., 2005).

Por otro lado, las interacciones entre los alumnos son igualmente relevantes, ya que contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas y competencias transversales. Es necesario establecer un ambiente propicio que fomente la colaboración, el respeto mutuo y la participación activa de todos los estudiantes. Esto implica promover estrategias que estimulen el trabajo en equipo, el intercambio de ideas y la resolución conjunta de problemas. Además, se debe tener en cuenta que cada estudiante posee habilidades y necesidades diversas, por lo que el método pedagógico debe contemplar la diversidad y ofrecer oportunidades equitativas para el aprendizaje y el desarrollo integral de cada individuo. En este caso, los métodos que se van a emplear en la unidad didáctica son los siguientes:

- Lección magistral. El docente se encarga de transmitir los conocimientos y experiencias propias al estudiante de forma unidireccional.
- Estudio de casos. De forma individual o colectiva se selecciona un tema específico y actual sobre el que se investiga para dar soluciones a las cuestiones planteadas.
- Aprendizaje cooperativo. Se emplea en diversas situaciones. Los estudiantes se dividen en grupos pequeños y heterogéneos con los que tienen que trabajar para alcanzar metas comunes, maximizando su propio aprendizaje y el de los demás miembros.
- Contrato de aprendizaje. El profesor guía y orienta al alumno en diversos aspectos académicos, ajustando la enseñanza a sus características personales.
- Aprendizaje basado en problemas. Se aplica una vez comprendida la teoría para aplicar los conocimientos previos en aplicaciones prácticas. Tienen que recabar datos para evaluarlos, analizarlos y proponer posibles soluciones.
- Aprendizaje orientado a situaciones de aprendizaje. Individualmente o por grupos, los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades a través de la investigación para superar un reto. Este método es interdisciplinar, ya que tiene una perspectiva global que hace referencia a situaciones reales.
- Ludificación. Se relaciona con el uso de juegos en el aula, con el objetivo de fomentar la motivación del estudiante.
- Flipped Classroom. Detallado en el siguiente epígrafe.

Partiendo de la base de los principios pedagógicos y metodológicos, se puede presentar la metodología que se lleva a cabo en la unidad. En lo que se refiere a la materia de Economía, se puede considerar como una disciplina con un enfoque práctico significativo,

el cual no puede llevarse a cabo sin una comprensión previa de los fundamentos teóricos. En el caso de la unidad didáctica sucede lo mismo. Hay que comprender el proceso y el funcionamiento de los mercados para entender la distinta clasificación que existe y ver los casos reales que aparecen en la actualidad. Por eso, se combinan diversas modalidades de enseñanza con métodos de enseñanza, relacionando ambos conceptos (Tabla 2-2). Se trata de describir teóricamente y lo más concreto posible como es el trabajo del día a día, es decir la metodología.

**Tabla 2-2. Relación entre métodos y modalidades de enseñanza**

Metodología didáctica	
Método de enseñanza	Modalidad de enseñanza
Lección magistral	Clases teóricas o expositivas
Estudio de casos	Situación de aprendizaje
Aprendizaje basado en problemas	Clases prácticas/Situación de aprendizaje/Trabajo en grupo
Aprendizaje orientado a Situaciones de aprendizaje	Situación de aprendizaje/Trabajo individual o grupal
Aprendizaje cooperativo	Estudio y trabajo en grupo
Contrato de aprendizaje	Tutorías/Estudio y trabajo individual
Flipped Classroom	Estudio y trabajo individual o grupal

Fuente: Elaboración propia a partir de (de Miguel Díaz, M., 2005).

Directamente vinculado con la metodología se encuentran las estrategias educativas relativas al diseño, desarrollo y aplicación de una actividad concreta y con un objetivo específico<sup>14</sup>. Se puede entender como aquello que resulta más cercano a la realidad del docente. Existen multitud de estrategias, aunque en este espacio solo se mencionan aquellas que vamos a usar en la unidad:

- **Estrategia motivacional:** Se basa en tener en cuenta los intereses y gustos de los estudiantes con la materia.
  - Actividades: ANE2, ANE3, AE11, ASA1.
- **Estrategia creativa.** Similar a la anterior, ya que estas estrategias se caracterizan por ser motivadora para que el alumno se implique más conscientemente en el aprendizaje.
  - Actividades: AE16.

<sup>14</sup> Información obtenida de la página web de Flipped Classroom creado por y para la educación de los docentes. [Última visita: 16/05/2023]. Obtenido de: <https://www.theflippedclassroom.es/modelo-enfoque-metodo-metodologia-tecnica-estrategia-recurso-cuando-debemos-emplear-cada-uno-de-estos-terminos/>

- Estrategia de aprendizaje dialógico. Teniendo en cuenta que las personas aprendemos a partir de las interacciones con otras personas, es conveniente mantener en el aula una dinámica de diálogo continuo. De esta forma, también se contribuye a reconocer la existencia de inteligencias múltiples<sup>15</sup>.
  - Actividades: ANE2.
- Estrategia expositiva. Se basa en la exposición oral del profesor. En esta unidad didáctica no es lo común usar esta estrategia. Sin embargo, existen ciertos contenidos donde es más adecuado como es el caso con la representación gráfica de las curvas de equilibrio en la competencia perfecta, el significado de la cuota de mercado o la discriminación de precios de la competencia monopolística. También es una estrategia expositiva cualquier otro tipo de comunicación, como una charla de un experto.
  - Actividades: ASA1.
- Estrategia de investigación. Organiza los contenidos en torno al análisis y la resolución de problemas generalmente de conceptos que los estudiantes no conocen. Se basa en el método científico.
  - Actividades: AE6, AE7, AE10, AE12, AE13, AE18, ASA2.
- Estrategia de aprendizaje cooperativo informal. Por pequeños grupos heterogéneos los estudiantes interactúan entre ellos intercambiando información y opiniones. Esta estrategia se desarrolla en diversas actividades que realizan en grupo.
  - Actividades: ANE3, AE1, AE5, AE6, AE12, AE17, AE18, ASA2.
- Estrategia dialógica. Muy relacionado con la estrategia de aprendizaje cooperativo. Basa el aprendizaje del estudiante en la comunicación y el diálogo que puede ser entre alumnos o mediante preguntas que haga el profesor.
  - Actividades: AN1, ANE3, AE1, AE5, AE6, AE12, AE17, AE18, ASA2, ASA3.
- Preparación y realización de debates. Técnica que permite desarrollar habilidades comunicativas gestionando información concreta, donde se enfrenta una postura frente a otra contraria.

---

<sup>15</sup> En contra de pensar que solo existe una inteligencia, Howard Gardner ideó la Teoría de las inteligencias múltiples. En ella se reconocen hasta ocho tipos de inteligencia: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal y cinestésica, intrapersonal, interpersonal y, naturalista. Información obtenida de del artículo La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner elaborado por Bertrand Regader el 29/05/2015 dentro de la página de Psicología y Mente. [Última visualización el 16/05/2023]. Disponible en: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>

- Actividades: ANE3, AE6, AE17.
- Puestas en común “progresivas” del trabajo en grupo. Comenzando desde grupos pequeños para optimizar su aprendizaje, se van uniendo entre sí hasta ser un único grupo. Facilita la puesta en común y el debate cuando el grupo es muy grande.
  - Actividades: ANE3, ASA3.
- Retos y actividades de acercamiento a la vida y a la economía real. En una materia como Economía y en concreto la unidad de “Modelos de mercado”, es esencial que los estudiantes sean conscientes de las actividades económicas que suceden a su alrededor.
  - Actividades: ANE1, AE2, AE6, AE7, AE9, AE12, AE13, AE14, AE18, AE20, ASA1, ASA2.
- Elaboración y presentación de carteles. Se pretende que estos carteles recojan información o resultados concretos y finales.
  - Actividades: ASA3.
- Exposiciones y explicaciones orales. La ley indica que la expresión oral de los estudiantes es muy importante para su desarrollo. La materia y la unidad se centran en mejorar la habilidad del estudiante para comunicarse efectivamente en público. Se desarrolla cuando tengan que debatir y explicarse entre ellos, o cuando haya actividades de trabajos de grupo se necesario designar un portavoz.
  - Actividades: ANE2, ANE3, AE5, AE17.
- Lectura. La ley también apoya el fomento de la lectura en los centros educativos. Fortalece el desarrollo de habilidades fundamentales para la vida de los alumnos, como son la atención, la comprensión, la expresión y la buena lectura.
  - Actividades: AE14, AE6, AE17, AE19, AEO1, AEO3.
- TIC. El uso de las tecnologías en el aula se considera como estrategia metodológica ya que ofrece nuevas oportunidades y permite moverse en espacios educativos distintos a los tradicionales.
  - Actividades: AE5, AE6, AE7, AE9, AE10, AE12, AE16, AE18, AEO2.

## 2.4.2. FLIPPED CLASSROOM

La LOMLOE, de acuerdo con los valores que promulga el Espacio Europeo de Educación Escolar<sup>16</sup>, apuesta por un aprendizaje activo donde el protagonista sea el alumnado. Como se ha comentado antes, otra de las principales premisas de la ley es el uso de las TIC (Martín Rodríguez y Santiago Campión, 2016). En este sentido, el modelo Flipped Classroom o Aula Invertida adquiere un especial interés al tener en cuenta ambas características.

El Flipped Classroom es un modelo pedagógico contrario al modelo de enseñanza tradicional. En la enseñanza tradicional el profesor es quien realiza la instrucción directa en el aula y en el Flipped Classroom son los estudiantes quienes previamente adquieren los conocimientos a través de vídeos online. Es importante no confundir que este método no significa que el profesor esté reemplazado por los vídeos, ni que el método de trabajo de los alumnos sea individual en sus casas. El tiempo que los estudiantes están fuera del aula se denomina “espacio individual”, donde observan los vídeos explicativos, pero el que están en clase es un “espacio grupal” destinado a la resolución de problemas y la aplicación de los contenidos (Sams, y otros, 2015).

Este modelo surgió en 2006 cuando dos profesores estadounidenses, Jonathan Bergmann y Aaron Sams, empezaron a grabar y colgar sus clases en la red para que los alumnos que no habían podido asistir a clase no se perdieran los contenidos (Bergmann y Sams, 2012). De esta manera nace así el Flipped Classroom: el alumno de forma autónoma ve vídeos breves previamente a la sesión, y cuando llega al aula, la clase presencial está destinada actividades dinámicas, interactivas y muchas veces cooperativas, utilizando el contenido adquirido con anterioridad por los estudiantes (Romero García, de Paz Lugo, Buzón García, y Navarro Asensio, 2021). Los docentes son capaces de personalizar la enseñanza y atender a la diversidad, guiando a los estudiantes en su implicación de forma creativa en la materia. El objetivo de este método es convertir el espacio del aula para resolver problemas, interactuar entre compañeros y profundizar los contenidos en función de los conocimientos previos (Zainuddin y Halili, 2016).

Una vez comprendida su fundamentación, se puede entender que este método integra la instrucción directa con métodos constructivistas, implicando a los estudiantes en la materia

---

<sup>16</sup> El Espacio Europeo de Educación Escolar forma parte del Espacio Europeo de Educación (EEE). Está creado por la Comisión de la Unión Europea y se encuentra en su propia página web. El EEE se ha marcado como objetivo que para el año 2025 todo el mundo de la UE tenga acceso a una educación de calidad. Promulga una educación a cualquier nivel resiliente e inclusiva para todos los países que forman parte de la Unión Europea. Disponible en: <https://education.ec.europa.eu/es/about-eea>

y, por tanto, obteniendo una mejora de su comprensión y de su rendimiento obteniendo finalmente un resultado más positivo (Tourón y Santiago, 2021).

El Flipped Classroom es la metodología predominante en el desarrollo de la unidad. Debido a la amplitud y variedad de contenidos en la materia, no considero que en todas las unidades didácticas el método del aula invertida sea el ideal. Por eso mismo, y teniendo en cuenta que el objetivo principal del proceso de enseñanza-aprendizaje es que los alumnos adquieran las competencias necesarias, se combinarán unas metodologías u otras dependiendo de la unidad didáctica. En el caso de la unidad de “Modelos de mercado” se ha escogido esta metodología debido a la relación y la mezcla entre los contenidos teóricos y los prácticos de los distintos tipos de mercado. En el siguiente epígrafe, (en relación a los recursos y materiales de la unidad) vienen recogidos todos los links que dan acceso a los vídeos de cada parte del contenido que los estudiantes tienen que ver antes de acudir a clase, en el orden y fecha en la que indique el profesor. Después en el aula, el profesor no vuelve a explicar esos conceptos, solo nombra o comenta brevemente los apartados vistos en el vídeo o procede a la explicación de alguno de ellos siempre que el alumno tenga dudas al respecto.

Al comienzo de la unidad se les entrega a los estudiantes una guía tanto en papel, como en el Teams, que explica el desarrollo de la unidad (ver Anexo 6.1). Aparecen los distintos enlaces como referencia para el aprendizaje y la lista de actividades relacionadas con la unidad. Existen tres actividades que son obligatorias para los estudiantes y otras 20 actividades voluntarias. Cada actividad tiene una puntuación, medido en unidades de insignias, en función de la dificultad y del tiempo requerido para realizarla. Las 20 actividades optativas se dividen basándose en los contenidos de la unidad:

- Competencia perfecta (cuatro actividades).
- Monopolio (seis actividades).
- Oligopolio (cinco actividades).
- Competencia monopolística (cinco actividades).

El alumno es quien elige cuáles quiere hacer siempre y cuando obtenga como mínimo 25 insignias, (teniendo en cuenta las insignias obtenidas de las actividades obligatorias) distribuidas de diferente forma por cada apartado (competencia monopolística, monopolio, oligopolio y competencia monopolística). En la corchera del fondo del aula se cuelga un folio Din A3 para que cada estudiante ponga su nombre y vaya coloreando la plantilla de insignias mientras vaya resolviendo los ejercicios (ver Anexo 6.2). Esto sirve como guía de trabajo y de motivación para los estudiantes, pero una vez terminada la unidad el profesor



comprueba y corrige los ejercicios hechos para comprobar que la plantilla esté completada correctamente.

### **2.4.3. METODOLOGÍA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

Una vez comprendida la metodología que se usa en el aula, se especifica la misma respecto a las actividades de las que está compuesta la unidad. También se tiene en cuenta los materiales o recursos necesarios, explicados en el siguiente epígrafe, el espacio donde se realizan, el agrupamiento de los estudiantes y el tiempo que dura la actividad. De esta manera se obtiene una visión global de cómo se desarrollan las actividades y qué instrumentos necesitan. Todo esto se recoge en la Tabla 2-3.

**Tabla 2-3. Características de la metodología de las actividades de la unidad didáctica**

Actividades *	Método	Material o recurso	Espacio	Agrupamiento	Tiempo
ANE1	- (*)	Teléfono móvil	Aula	Individual	10 min
ANE2	Ludificación	PDI, Ordenador	Aula	Todo el grupo	20 min
ANE3	Ludificación Aprend. cooperativo	Pizarra, folios, material escolar (rotulador rojo y negro)	Aula	2 grupos de 4 personas y 2 de 5 personas	40 min
ANE4	- (*)	Material elaborado por el profesor, material escolar	Aula	Individual	5 min
ANE5	- (*)	Teléfono móvil	Aula	Individual	10 min
AE1	Aprend. cooperativo	Guía de ejercicios Material escolar	Aula	9 parejas	10 min
AE2	Estudio de casos	Guía de ejercicios Material escolar	Aula	Individual	5 min
AE3	Cont. de aprendizaje	Guía de ejercicios Material escolar	Aula	Individual	5 min
AE4	Cont. de aprendizaje	Guía de ejercicios, material escolar	Aula	Individual	5 min
AE5	Aprend. cooperativo	Guía de ejercicios, material escolar, teléfono móvil	Aula	9 parejas	15 min
AE6	Estudio de casos Aprend. cooperativo	Guía de ejercicios, noticia impresa Material escolar, teléfono móvil	Aula	9 parejas	10 min
AE7	Cont. de aprendizaje	Guía de ejercicios, material escolar, teléfono móvil	Aula	Individual	5 min
AE8	Aprend. basado en problemas	Guía de ejercicios, Enunciado, calculadora, material escolar	Aula	Individual	10 min
AE9	Aprend. cooperativo	Guía de ejercicios, material escolar, teléfono móvil	Aula	9 parejas	10 min
AE10	Estudio de casos	Guía de ejercicios, material escolar, teléfono móvil	Aula	Individual	5 min

(Continúa)

Actividades *	Método	Material o recurso	Espacio	Agrupamiento	Tiempo
AE11	Ludificación Aprend. cooperativo	Guía de ejercicios, enunciado, material escolar	Aula	9 parejas	10 min
AE12	Estudio de casos Aprend. cooperativo	Guía de ejercicios, material escolar, ordenador	Aula de informática	6 tríos	15 min
AE13	Estudio de casos	Guía de ejercicios, material escolar, teléfono móvil	Aula	Individual	10 min
AE14	Estudio de casos	Guía de ejercicios, noticia impresa, material escolar	Aula	Individual	15 min
AE15	Aprend. basado en problemas	Guía de ejercicios, enunciado impreso, material escolar, calculadora	Aula	Individual	10 min
AE16	Cont. de aprendizaje	Guía de ejercicios, material escolar, teléfono móvil	Aula	Individual	5 min
AE17	Estudio de casos Aprend. cooperativo	Guía de ejercicios, enunciado impreso, material escolar	Aula	9 parejas	15 min
AE18	Estudio de casos Aprend. cooperativo	Guía de ejercicios, material escolar, ordenador	Aula de informática	9 parejas	15 min
AE19	Cont. de aprendizaje	Guía de ejercicios, cómic, material escolar	Aula	Individual	10 min
AE20	Aprend. cooperativo	Guía de ejercicios, material escolar	Aula	6 tríos	10 min
AEO1	Cont. de aprendizaje	Material escolar	Aula/Casa	Individual	20 min
AEO2	Cont. de aprendizaje	Teléfono móvil	Aula	Individual	10 min
AEO3	Cont. de aprendizaje	Material escolar	Aula/Casa	Individual	5 min
ASA1	Lección magistral Aprend. orientado a SA	Empresario, PDI, material escolar	Aula	Todo el grupo	30 min
ASA2	Aprend. orientado a SA	Material escolar, teléfono móvil	Zona próxima al centro	6 tríos	45 min
ASA3	Aprend. orientado a SA	Entrevistas, material escolar (cartulinas, pegamento, tijeras)	Aula	6 tríos – todos	35 min

\* Las actividades ANE1, ANE4 y ANE5 no tienen método, ya que son cuestionarios evaluativos y desde el punto de vista pedagógico no resulta interesante.

Fuente: Elaboración propia.

## 2.5. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, los docentes asumen el papel más importante. Para llevarlo a cabo de forma eficaz, elaboran y se apoyan en materiales y recursos didácticos, orientando este aprendizaje y evaluando el desempeño del alumno. Además, estas herramientas pedagógicas se adaptan a las diferentes necesidades de los estudiantes, motivándolos, despertando su interés y favoreciendo su interacción<sup>17</sup>.

En numerosas ocasiones el concepto de recursos y materiales son utilizados de igual manera, aunque no significan totalmente lo mismo. No existe una separación clara entre ambos, pero es importante diferenciarlos. Los recursos didácticos son los elementos que sirven de auxiliares en el proceso de enseñanza, mientras que los materiales didácticos son los elementos que se han creado de antemano para favorecer la educación del alumno<sup>18</sup>.

Para el desarrollo de la unidad didáctica se hace uso de los siguientes:

- Recursos impresos:
  - Noticias de prensa. Permiten acercar los contenidos del aula a la realidad. Su riqueza lingüística y su variedad temática hacen que sea uno de los recursos más atractivos para los estudiantes (Lucas y Pastor, 2008). Las primeras dos noticias se entregan a los alumnos como actividad y las otras dos las usa el profesor a modo de ejemplos:
    - ✓ “Los estancos acusan a las tabaqueras de oligopolio por fijar sus precios” del 05/01/2017 de El Economista. Necesaria para la AE14. Disponible en: <https://www.eleconomista.es/empresas-finanzas/noticias/8065054/01/17/Los-estancos-acusan-a-las-tabaqueras-de-oligopolio-por-fijar-sus-precios.html>
    - ✓ “Oficial: Tripadvisor valora los hoteles según lo que pagan” del 09/04/2018 de Preferente. Necesaria para la AE18. Disponible en: <https://www.preferente.com/noticias-de-hoteles/oficial-tripadvisor-valora-los-hoteles-segun-lo-que-pagan-275138.html>
    - ✓ “Ouigo transporta 3 millones de viajeros desde su llegada a España” del 05/04/2023 de Economía Digital. Disponible en:

---

<sup>17</sup> Información obtenida de “Materiales y recursos educativos” del blog de Euroinnova. [Última visita el 19/05/2023]. Disponible en: <https://www.euroinnova.edu.es/blog/materiales-y-recursos-educativos>

<sup>18</sup> Información obtenida de “Recursos didácticos” de la editorial Etecé el 16/07/2022. [Última visita el 19/05/2023]. Disponible en: <https://concepto.de/recursos-didacticos/#>

<https://www.economiadigital.es/empresas/ouigo-tres-millones-viajeros.html#:~:text=La%20low%20cost%20francesa%20entr%C3%B3,en%20la%20alta%20velocidad%20nacional>

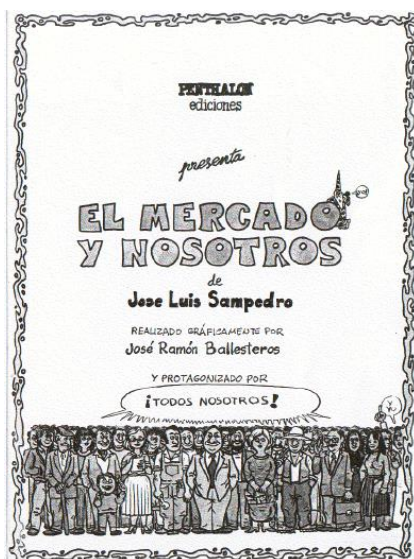
- ✓ “Ouigo e Iryo duplican el número de pasajeros del trayecto Madrid-Valencia” del 22/03/2023 de Economía Digital. Disponible en:

<https://www.economiadigital.es/valencia/empresas/ouigo-iryo-duplica-pasajeros-trayecto-madrid-valencia.html>

- Recursos materiales:
  - Pizarra vileda. Este tipo de pizarras está sustituyendo a las tradicionales y al uso de la tiza. Se usa para resolver o corregir cualquier tipo de actividad o ejercicio.
- Recursos personales:
  - Emprendedor. Para una unidad como la de “Modelos de mercado” parece esencial contar con la presencia de un experto en emprendimiento y creación de empresas. La presencia de este especialista no solo aporta conocimientos técnicos y prácticos, sino que también sirve como fuente de inspiración y motivación para los estudiantes, fomentando su espíritu emprendedor. Se ha escogido al experto Daniel Pérez, CEO de Zunder Systems S.L.
- Recursos digitales e informáticos:
  - Aula de informática con ordenadores. En una materia de economía es indispensable el uso de Internet, junto a sus aplicaciones o programas. Internet proporciona una amplia gama de recursos y herramientas que enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje de la economía. A través de la red, los estudiantes tienen acceso a información actualizada, datos estadísticos, informes económicos, estudios de mercado y otros recursos relevantes que les permiten comprender y analizar el mercado.
  - Pantalla Digital Interactiva (PDI). Imprescindible una pizarra digital para visualizar los materiales audiovisuales.
  - Páginas web y diccionarios electrónicos. Útiles para la búsqueda, selección, organización y ampliación de información o elaboración de actividades con el acceso a infinita información multimedia. De todas las mencionadas a continuación, las tres primeras corresponden a páginas que ofrece el docente a los estudiantes para poder realizar las actividades o para su mejor comprensión y el resto las emplea el profesor para mostrar y facilitar la comprensión de los contenidos con ejemplos reales:

- ✓ Diccionario en términos económicos y financieros. Necesario para la AE7 u otras:
    - <https://www.expansion.com/diccionario-economico.html>
    - <https://www.eleconomista.es/diccionario-de-economia>
  - ✓ Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC): <https://www.cnmc.es/>. Necesaria para la AE10.
  - ✓ Siro López: <https://sirolopez.com/>. Necesaria para la AE16.
  - ✓ Coca-Cola: <https://www.cocacolaespana.es/bebidas>
  - ✓ Pepsico: <https://www.pepsico.es/es-es/marcas/informaci%C3%B3n-de-producto>
  - ✓ Sunny Delight: <https://www.sunnydelight.es/>
  - ✓ Vichy Catalan: <https://www.vichycatalan.com/nuestras-marcas/categorias-de-productos/>
  - ✓ Carné joven Castilla y León: <https://juventud.jcyl.es/web/es/carnes/carne-joven.html>
- Materiales impresos:
    - Libro de texto. Es un instrumento básico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediador del conocimiento, que permite al estudiante una autonomía en su trabajo, proporcionándole contenidos y ejercicios, e induciéndole a llevar a cabo retos. Se usan dos manuales:
      - ✓ Grupo SM. 1º Bachillerato Economía (2022). Este sirve de referencia para los estudiantes, por su reciente elaboración y vínculo con la LOMLOE.
      - ✓ McGrall Hill. 1º Bachillerato Economía (2012). Este es usado exclusivamente por el profesor.
    - Cómic. Este material acerca la lectura y la realidad al estudiante de una forma que le permite abstraerse, interpretar e imaginar la historia o contenido. El profesor cuenta con varias copias del comic en el aula para que los estudiantes puedan observarlo siempre que quieran. Además, es necesario para realizar la actividad AE19. El cómic es “El mercado y nosotros” de Jose Luis Sampedro y realizado gráficamente por José Ramón Ballesteros (Figura 2-1).

**Figura 2-1. Portada de “El mercado y nosotros” de Jose Luis Sampedro**



Fuente: Jose Luis Sampedro.

- Material elaborado por el profesor. El profesor elabora un pequeño documento con la explicación de la metodología de la unidad, su índice y el enunciado de las actividades (ver Anexo 6.1) para entregar a los estudiantes al inicio de la unidad. De forma más concreta, algunas de esas actividades cuentan con un enunciado propio separado del documento, como las actividades AE8, AE11, AE15 y AE17, así como las noticias que tienen que leer (mencionadas previamente) para realizar las actividades AE14 y AE18.
- Material escolar:
  - Cuaderno, bolígrafos, rotuladores... son necesarios para desarrollar las actividades. En la actividad ASA3 se necesitan también cartulinas de colores, tijeras, y pegamento.
- Materiales digitales e informáticos:
  - Calculadora. Herramienta útil para resolver los cálculos aritméticos. Para el ejercicio AE8 no es imprescindible, pero para el ejercicio AE14 sí, por eso se recomienda tenerla.
  - Teams. Los alumnos deben tener su cuenta en el aula virtual Teams. Es el medio por el que se comunican con el profesor y entregan las tareas multimedia, como es el caso de las actividades AE5, AE12 y AE18.
- Materiales de medios audiovisuales o multimedia:
  - Vídeos de explicación de contenidos. Como la metodología predominante a desarrollar en la unidad es la Flipped Classroom, se les facilita a los estudiantes

unos vídeos cortos de YouTube. A continuación, se muestra cuáles son los enlaces para acceder a la explicación de cada parte de la unidad y la duración de los mismos (Tabla 2-4).

**Tabla 2-4. Enlaces y duración de los vídeos explicativos de la unidad**

Contenido e hipervínculo	Duración
1. El mercado y la competencia	
<a href="#">1.1. Los criterios para clasificar los mercados</a>	10:57 min
<a href="#">1.2. Los tipos de mercado según el grado de competencia</a>	
2. Los mercados de competencia perfecta	
<a href="#">2.1. Las características de la competencia perfecta</a>	7:47 min
<a href="#">2.2. El funcionamiento de la competencia perfecta</a>	
2.3. El equilibrio a corto y largo plazo en competencia perfecta	No vídeo. Explicación profesor
3. Los mercados de competencia imperfecta	
<a href="#">3.1. Las características de la competencia imperfecta</a>	10:57 min
<a href="#">3.2. Las barreras de entrada y diferenciación en costes</a>	
<a href="#">3.3. Los tipos de mercados de competencia imperfecta</a>	
4. El monopolio	
<a href="#">4.1. Las características del monopolio</a>	4:02 min
<a href="#">4.2. Las causas que explican el monopolio</a>	3:59 min
<a href="#">4.3. ¿Se regula el monopolio?</a>	5:07 min
5. El oligopolio	
<a href="#">5.1. Las características del oligopolio</a>	9:57 min
<a href="#">5.2. El funcionamiento del oligopolio</a>	7:11 min
<a href="#">5.3. La teoría de juegos</a>	Parar en el minuto 5:36
6. La competencia monopolística	
<a href="#">6.1. Las características de la competencia monopolística</a>	7:25 min
<a href="#">6.2. ¿Qué es la diferenciación de un producto?</a>	4:58 min
6.3. La discriminación de precios	No vídeo. Explicación profesor

Fuente: Elaboración propia.

➤ Vídeos de apoyo a la unidad didáctica. En diversas ocasiones se hace uso de YouTube para poner ejemplos gráficos de aclaración de contenidos. Se usan los siguientes:

- ✓ *Elevator pitch*. Tienes 20 segundos – eduCaixa:  
[https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG\\_YjgvI](https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_YjgvI)
- ✓ Anuncio Pepsi vs Coca-Cola:  
<https://www.youtube.com/watch?v=oWOG6PTs75s>
- ✓ Anuncio Fairy: <https://www.youtube.com/watch?v=b9ZfaSW0Cy8>



- ✓ Anuncio Paco Rabanne: <https://www.youtube.com/watch?v=y9ZccFN9ZEA>
- Aplicaciones y juegos online. Útiles como herramienta para realizar actividades, así como evaluaciones, cuestionarios, torneos... Todas ellas combinan imágenes, vídeos y tareas interactivas para que los estudiantes puedan aprender de manera diferente y motivadora. Esas aplicaciones son:
  - ✓ *Tierlist* (véase en el apartado 2.7.2).
  - ✓ Google Forms (ver Anexo 6.3).
  - ✓ Padlet (ver Anexo 6.5)
  - ✓ Socrative (ver Anexo 6.7).
  - ✓ Canvas.
  - ✓ PowerPoint.

## **2.6. TEMPORALIZACIÓN SESIONES**

Es necesario tener una temporalización adecuada a los contenidos de la unidad. En este caso se considera que diez sesiones es suficiente para abordar los contenidos de la unidad al competo. Aunque la unidad se desarrolla en estas sesiones, la temporalización es flexible, pudiéndose adaptar a los posibles cambios o imprevistos que hubiera durante el curso. Se podría conseguir un día más para desarrollar la unidad en caso de necesitarse más tiempo en la elaboración de las actividades. A continuación, se presenta qué se realiza en cada una de las sesiones, primero en formato de tabla (Tabla 2-5 a Tabla 2-14) para recoger todas las características más relevantes y después con la explicación detenida de lo que se realiza en el aula a partir de la metodología. La relación entre unidades y tablas es la siguiente:

**Tabla 2-5. Primera sesión de la unidad didáctica**

1ª SESIÓN	
<b>Objetivos de la sesión</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el nivel de conocimientos previos de los alumnos sobre la unidad.</li> <li>• Presentar la unidad y explicar la metodología a llevar a cabo (Flipped Classroom).</li> <li>• Motivar a los estudiantes para que se interesen por la unidad.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 1.3.1 y 1.3.2 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
<b>Contenidos a desarrollar</b>	
Los mercados y la competencia. Criterios para clasificar los mercados. Tipos de mercado.	
Actividades	Descriptorios operativos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ANE1. Formulario evaluación inicial (Google Forms).</li> <li>• ANE2. <i>Tierlist</i> de refrescos.</li> </ul>	CCL2, STEM2, CPSAA5, CE2.  STEM2, CE1, CE2.
<b>Contenidos transversales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión oral y escrita.</li> <li>• La competencia digital y las TIC.</li> </ul>	
Metodología	Materiales y recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección magistral participativa.</li> <li>• Ludificación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI.</li> <li>• Ordenador.</li> <li>• Teléfonos móviles.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

- Fase de observación (10 minutos).

Para comenzar la unidad, lo primero de todo es realizar la actividad AN1 que consiste en un breve formulario que deben rellenar los estudiantes con preguntas personales y cuatro preguntas de contenidos a través de Google Forms (ver apartado 2.7.2 y Anexo 6.3). Lo que se busca es conocer cuáles son sus conocimientos previos sobre los tipos de mercados, de esta forma y en base a los resultados se adapta el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad.

- Lección magistral (10 minutos).

Una vez los estudiantes hayan respondido al cuestionario, ya se puede introducir la unidad ofreciendo pequeñas pinceladas sobre el contenido de la materia. Debido a que la unidad se basa en el modelo de Flipped Classroom, tiene más importancia detenerse a explicar cómo es el desarrollo de la unidad y los pasos del proceso del mismo. Para ello se les entrega la guía de explicación junto con la de actividades (ver Anexo 6.1).

- Ludificación (15 minutos).

Después de tener claro la estructura de la unidad, se proyecta en la PDI un *Tierlist* (véase en el apartado 2.7.2). Es un juego que consiste en ordenar distintos refrescos de mejor a

peor según los gustos personales. Los alumnos comentan cuáles son sus refrescos favoritos, en qué se diferencian unas marcas de otras o cuáles son las características que lo hacen tan bueno o malo. El profesor es quien guía en todo momento el juego y controla los turnos de palabra y el volumen de voz de la clase, promoviendo la estrategia dialógica. También es quien mueve y coloca en la aplicación las bebidas en los distintos niveles. Con este juego se busca principalmente la motivación de los estudiantes y usarlo para hacer referencia a conceptos de la unidad que se trabajan más tarde como la diferenciación del producto. Seguido de ello, se pregunta a los estudiantes sobre qué conocen de este sector y si creen que hay muchas o pocas empresas, dejando la pregunta abierta. La pregunta se responde un par de sesiones más adelante.

- Lección magistral (10 minutos).

Por último, se proyecta el primer vídeo de los contenidos: el mercado y la competencia (véase en el apartado 2.5). Se quiere que los estudiantes tengan una visión general de la unidad para solo tengan que ver en su casa como deberes el vídeo de los mercados de competencia perfecta y que la carga de trabajo sea menor.

**Tabla 2-6. Segunda sesión de la unidad didáctica**

2ª SESIÓN	
Objetivos de la sesión	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver dudas del contenido de los vídeos o del aula.</li> <li>• Repasar contenidos y explicar la cuota de mercado.</li> <li>• Explicar y representar el equilibrio a corto plazo y largo plazo de la competencia perfecta.</li> <li>• Comenzar con la guía de ejercicios.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 2.1.1, 6.1.1 y 6.1.2 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
Contenidos a desarrollar	
Los mercados de competencia perfecta. Características. Funcionamiento. Equilibrio a corto y largo plazo.	
Actividades	Descriptorios operativos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AE1. Informe y clasificación sobre la competencia perfecta.</li> <li>• AE2. Actividad de la bolsa de valores.</li> <li>• AE3. Actividad de la eficiencia de la competencia perfecta.</li> <li>• AE4. Ejercicio práctico de representación gráfica del equilibrio a corto plazo.</li> </ul>	<p>CLL2, CPSAA5, CC4, CE1, CE2.</p> <p>CLL3, STEM2, CPSAA4, CC4, CE2. CLL3, STEM2, CCE3, CC4, CE1, CE2.</p> <p>CLL2, STEM2, CPSAA5, CE1, CE2.</p>
Contenidos transversales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• El fomento del espíritu crítico.</li> <li>• La expresión oral y escrita.</li> </ul>	
Metodología	Materiales y recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección magistral participativa.</li> <li>• Aprend. cooperativo.</li> <li>• Cont. de aprendizaje.</li> <li>• Estudio de casos.</li> <li>• Flipped Classroom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de ejercicios.</li> <li>• Material escolar.</li> <li>• Pizarra vileda.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

- Lección magistral participativa (30 minutos).

Para cerrar el primer apartado de la unidad, la sesión comienza repasando de forma superficial los contenidos del vídeo introductorio sobre las estructuras de mercado. En cinco minutos, se explica más en profundidad el concepto de cuota de mercado, ya que el vídeo solo lo menciona. Se realiza el mismo proceso de “repaso rápido” con el vídeo de la competencia perfecta. Como el vídeo no hace referencia al equilibrio del mercado en la competencia perfecta, el profesor se detiene en esta parte explicándolo y representándolo gráficamente en la pizarra. El profesor pregunta con frecuencia si tienen alguna duda o necesitan reforzar algún contenido de los vistos tanto en el aula como en los vídeos.

- Flipped Classroom (20 minutos).

En la segunda parte de la sesión, los estudiantes comienzan a elaborar los ejercicios de la guía con las actividades AE1, AE2, AE3 o AE4 (véase en el apartado 2.7). Los alumnos eligen las actividades que prefieran para trabajar los contenidos, mientras, el profesor observa el trabajo de los estudiantes y resuelve las dudas que pudieran surgir respecto a dichas actividades. Dependiendo de la actividad que escojan se emplean otras metodologías: aprendizaje cooperativo, contrato de aprendizaje o estudios de casos.

**Tabla 2-7. Tercera sesión de la unida didáctica**

3ª SESIÓN	
<b>Objetivos de la sesión</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver dudas del contenido de los vídeos o del aula.</li> <li>• Repasar contenidos de monopolio legal y natural.</li> <li>• Explicar y representar la curva de la demanda del monopolio.</li> <li>• Seguir con la guía de ejercicios.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 2.1.2, 2.2.1, 6.1.1 y 6.1.2 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
<b>Contenidos a desarrollar</b>	
Los mercados de competencia imperfecta. El monopolio. Características. Causas. Funcionamiento.	
<b>Actividades</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AE5. Elevator pitch: ¿Son siempre malos los monopolios?</li> <li>• AE6. Investigación. “India: la farmacia del mundo”.</li> <li>• AE7. Investigación sobre una concesión administrativa.</li> <li>• AE8. Ejercicio práctico. Decisión monopolística.</li> <li>• AE9. Investigación sobre las causas que generan un monopolio.</li> <li>• AE10. Actividad sobre la CNCE.</li> </ul>	<p>CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CC3, CE1, CE2.</p> <p>CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CC4, CE1, CE2.</p> <p>CCL2, STEM2, CPSAA5, CC4.</p> <p>CCL2, CCL3, STEM2, CC3, CE1.</p> <p>CCL2, CCL3, CPSAA4, CC4, CE2.</p> <p>CCL2, CPSAA4.</p>
<b>Contenidos transversales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• El fomento del espíritu crítico.</li> <li>• La expresión oral y escrita.</li> <li>• La educación emocional</li> </ul>	
<b>Metodología</b>	<b>Materiales y recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección magistral participativa.</li> <li>• Aprend. cooperativo.</li> <li>• Cont. de aprendizaje.</li> <li>• Estudio de casos.</li> <li>• Aprend. basado en problemas.</li> <li>• Flipped Classroom.</li> <li>• Educación emocional en valores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI.</li> <li>• Ordenador.</li> <li>• Guía de ejercicios.</li> <li>• Enunciado/noticia impresa.</li> <li>• Material escolar.</li> <li>• Pizarra vileda.</li> <li>• Teléfono móvil.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

- Lección magistral participativa (25 minutos).

Lo primero que se hace al comenzar la sesión es repasar los conceptos generales sobre los vídeos de competencia imperfecta y del monopolio. Aunque el de competencia imperfecta es voluntario, para no sobrecargar el peso de trabajo en casa, sí que se mencionan los aspectos más relevantes en el aula. De la misma manera, se hace hincapié en los monopolios legales y los naturales, haciendo uso de ejemplos. También, se representa y explica la curva de la demanda del monopolio. Como se vio en la unidad anterior, la oferta y la demanda, es un tema que de forma general resulta más complicado de comprender a los estudiantes, por eso todo lo que tenga que ver con ello se repasa en el aula, como es este caso con la representación gráfica del monopolio. Los últimos cinco minutos de esta parte, se destinan a conversar con los alumnos sobre el ejemplo de Renfe y la entrada de nuevas empresas en el monopolio. Se muestran noticias que apoyen los argumentos del docente (véase en el apartado 2.5).

- Flipped Classroom (25 minutos).

Durante el resto del tiempo, los alumnos siguen con la guía de actividades, centrándose en el bloque del monopolio. Aquí están los ejercicios AE5, AE6, AE7, AE8, AE9 y AE10. Los estudiantes eligen aquellos que más se asemejen a sus intereses, siempre y cuando cumplan con el requisito mínimo de insignias. Dependiendo que actividades escojan se desarrolla el aprendizaje cooperativo, el contrato de aprendizaje, el estudio de casos, el aprendizaje basado en problemas o la educación emocional en valores.

**Tabla 2-8. Cuarta sesión de la unidad didáctica**

4ª SESIÓN	
Objetivos de la sesión	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver dudas del contenido de los vídeos.</li> <li>• Repasar contenidos del oligopolio.</li> <li>• Seguir con la guía de ejercicios.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 2.1.3, 2.2.1, 6.1.1 y 6.1.2 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
Contenidos a desarrollar	
Los mercados de competencia imperfecta. El oligopolio. Características.	
Actividades	Descriptorios operativos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AE12. Investigación oligopolio.</li> <li>• AE13. Investigación telefonía móvil.</li> <li>• AE14. Noticia: Los estancos acusan a las tabacaleras de oligopolio.</li> <li>• AE15. Ejercicio práctico. Cuota de mercado.</li> </ul>	CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CC3, CC4, CE1, CE2. CCL2, CCL3. STEM2, CPSAA4, CC3, CC4. CCL2, STEM2, CPSAA5, CC4, CE1. CCL2, STEM2.
Contenidos transversales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La competencia digital y las TIC.</li> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> <li>• El fomento del espíritu crítico.</li> <li>• La expresión oral y escrita.</li> <li>• La educación emocional en valores.</li> </ul>	
Metodología	Materiales y recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección magistral participativa.</li> <li>• Aprend. cooperativo.</li> <li>• Estudio de casos.</li> <li>• Aprend. basado en problemas.</li> <li>• Flipped Classroom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI.</li> <li>• Ordenador.</li> <li>• Aula informática.</li> <li>• Power Point.</li> <li>• Guía de ejercicios.</li> <li>• Enunciado/noticia impresa.</li> <li>• Material escolar.</li> <li>• Pizarra vileda.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

- Lección magistral participativa (15 minutos).

Los estudiantes tuvieron que ver para la cuarta sesión el primer vídeo del oligopolio que explica las características de su mercado. A pesar de desarrollarse la clase en el aula de informática, como en otras ocasiones, se hace un repaso general sobre el tema. Se recuerda a los alumnos sobre el juego realizado en la primera sesión, *Tierlist*, y se responde a la pregunta que se planteó sobre cómo piensan que era el sector de los refrescos con los conocimientos que se habían adquirido, dejando que los estudiantes dialoguen. A esto se le llama rutina de pensamiento<sup>19</sup>. Para ello se muestran las páginas web de distintas

<sup>19</sup> A través de la rutina del pensamiento, la educación ha evolucionado para involucrar a los estudiantes de manera más activa en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo una mayor comprensión y

compañías (Coca-Cola, Pepsico, Sunny Delight y Vichy Catalan) para hacer referencia a la cantidad de marcas que producen unas pocas empresas, convirtiéndose este sector en un oligopolio. También, se muestran los anuncios de dichas compañías enfrentadas. Después de los ejemplos, los estudiantes tienen un espacio de tiempo para preguntar cualquier duda sobre los contenidos de la materia vistos en el vídeo.

- Flipped Classroom (35 minutos).

Debido a que la actividad AE12 necesita realizarse con ordenadores porque consta de una elaboración de un PowerPoint, se desarrolla en el aula de informática. Aquellos alumnos que no elijan esa actividad, continúan con la guía de ejercicios de la misma forma que si lo hicieran en el aula ordinaria. La única excepción es que para la actividad AE12 y AE13 no necesitan usar el teléfono móvil para buscar la información, porque disponen de la conexión a Internet en los ordenadores. Dependiendo de las actividades que escojan hacer los estudiantes se trabajan unas metodologías u otras y hay que recordar a los alumnos que la actividad AE11 de este bloque queda pendiente para la siguiente sesión.



**Tabla 2-9. Quinta sesión de la unidad didáctica**

5ª SESIÓN	
<b>Objetivos de la sesión</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver dudas del contenido de los vídeos.</li> <li>• Repasar contenidos de la teoría de juegos.</li> <li>• Motivar a los estudiantes con un juego.</li> <li>• Seguir con la guía de ejercicios.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 2.1.3, 2.2.1, 6.1.1 y 6.1.2 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
<b>Contenidos a desarrollar</b>	
Los mercados de competencia imperfecta. El oligopolio. Estrategias. La teoría de juegos.	
<b>Actividades</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ANE3. Juego de las bolas roja y negra.</li> <li>• AE11. ¿Quién mató al Sr. Burns?</li> </ul>	CCL3, STEM2, CC3, CE1, CE2. CCL2, STEM2, CC4, CE1.
<b>Contenidos transversales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> <li>• El fomento del espíritu crítico.</li> <li>• La expresión oral.</li> <li>• La educación emocional en valores.</li> </ul>	
<b>Metodología</b>	<b>Materiales y recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprend. cooperativo.</li> <li>• Ludificación.</li> <li>• Flipped Classroom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de ejercicios.</li> <li>• Enunciado impreso.</li> <li>• Material escolar.</li> <li>• Pizarra vileda.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

- Ludificación (40 minutos).

Como los estudiantes tenían que ver para hoy los dos vídeos restantes del oligopolio sobre las estrategias de acuerdo o no acuerdo entre empresas y la teoría de juegos. Para ponerlo en práctica se realiza la actividad ANE3 (véase en el apartado 2.7.2) que es un juego que consiste en obtener el máximo beneficio sacando la bola roja o la bola negra. El profesor hace cuatro grupos heterogéneos. Cada grupo tiene un valor inicial de dinero y en base a si los grupos sacan bolas de color rojo o de color negro pueden ganar más puntos o perder los puntos que tengan acumulados. Es una actividad donde se demuestran las estrategias de los oligopolios en base a si desean cooperar o rivalizarse. Con esta actividad hemos repasado los conceptos de los vídeos, pero también disponen de un tiempo de preguntas para resolver las posibles dudas sobre la materia.

- Flipped Classroom (10 minutos).

A pesar de solo quedar 10 minutos para finalizar la sesión, los alumnos pueden comenzar la actividad AE11 (ver Anexo 6.9). Esta actividad trabaja también la teoría de juegos desde un aprendizaje cooperativo.

**Tabla 2-10. Sexta sesión de la unidad didáctica**

6ª SESIÓN	
Objetivos de la sesión	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver dudas del contenido de los vídeos.</li> <li>• Repasar contenidos de la competencia monopolística.</li> <li>• Explicar la discriminación de precios.</li> <li>• Seguir con la guía de ejercicios.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 2.1.4, 2.2.1, 6.1.1 y 6.1.2 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
Contenidos a desarrollar	
Los mercados de competencia imperfecta. La competencia monopolística. Características. Discriminación de precios.	
Actividades	Descriptorios operativos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ANE16. Contrapublicidad.</li> <li>• ANE17. Debate. Las marcas y la publicidad.</li> <li>• ANE18. Investigación sector hostelero.</li> <li>• ANE19. Cómic.</li> <li>• ANE20. La competencia monopolística en el centro comercial.</li> </ul>	CCL2, STEM2, CC3, CE1. CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA5, CC3, CC4, CE1, CE2. CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE1, CE2. CCL2, STEM2, CPSAA4. CCL3, STEM2, CC4, CE1, CE2.
Contenidos transversales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> <li>• El fomento del espíritu crítico.</li> <li>• La expresión oral y escrita.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La educación emocional en valores.</li> <li>• La creatividad.</li> <li>• La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.</li> </ul>	
Metodología	Materiales y recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección magistral participativa.</li> <li>• Aprend. cooperativo.</li> <li>• Estudio de casos.</li> <li>• Cont. de aprendizaje.</li> <li>• Flipped Classroom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI.</li> <li>• Ordenador.</li> <li>• Aula informática.</li> <li>• Guía de ejercicios.</li> <li>• Enunciado/noticia impresas.</li> <li>• Material escolar.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

- Lección magistral participativa (15 minutos).

La sesión comienza por comentar de forma general los rasgos más característicos de la competencia monopolística. Este es el vídeo que los alumnos han visto en sus casas el día anterior. Se explica en qué consiste la discriminación de precios, enseñando la página web del Carné Joven de Castilla y León como ejemplo. Después los estudiantes pueden aclarar sus dudas, como siempre, de los contenidos del vídeo o del aula.

- Flipped Classroom (35 minutos).

En la segunda parte de la sesión, los estudiantes siguen con la guía de ejercicios, en concreto con las actividades AE16, AE17, AE18, AE19 y AE20. Dependiendo de las actividades que escojan se emplea el aprendizaje cooperativo con el trabajo por parejas o tríos, el estudio e investigación de casos concretos o con aprendizaje autónomo del alumno desarrollando sus propias capacidades y habilidades. La sesión se realiza en el aula de informática dado que la AE18 consiste en elaborar una infografía. Los estudiantes que no escojan esa actividad, siguen con el mismo método de trabajo que el resto de días, a excepción de que no se puede usar el móvil para ninguna consulta, ya que todos los estudiantes tienen un ordenador con conexión a Internet.

**Tabla 2-11. Séptima sesión de la unidad didáctica**

7ª SESIÓN	
<b>Objetivos de la sesión</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver dudas del contenido de los vídeos.</li> <li>• Repasar de forma general la unidad.</li> <li>• Realizar el cuestionario de repaso de la unidad.</li> <li>• Seguir con la guía de ejercicios.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 2.1.4, 2.2.1, 6.1.1 y 6.1.2 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
<b>Contenidos a desarrollar</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El mercado y la competencia.</li> <li>• Los mercados de competencia perfecta.</li> <li>• Los mercados de competencia imperfecta.</li> <li>• El monopolio.</li> <li>• El oligopolio.</li> <li>• La competencia monopolística.</li> </ul>	
<b>Actividades</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AEO1. Resúmenes.</li> <li>• AEO2. Cuestionario de repaso.</li> <li>• AEO3. Puzzle de las características del mercado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL2, STEM2, CPSAA4, CE2.</li> <li>• CCL2, CPSAA5, CE2.</li> <li>• CCL2, CCL3, CPSAA4, CPSAA5, CE2.</li> </ul>
<b>Contenidos transversales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El fomento del espíritu crítico.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La competencia digital y las TIC.</li> </ul>	
<b>Metodología</b>	<b>Materiales y recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección magistral participativa.</li> <li>• Cont. de aprendizaje.</li> <li>• Flipped Classroom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI.</li> <li>• Ordenador.</li> <li>• Material escolar.</li> <li>• Teléfono móvil.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

- Lección magistral participativa (10 minutos).

En esta sesión no se trabaja ningún apartado en concreto, ya que los estudiantes ya se han visto todos los contenidos de la unidad. La sesión comienza con un repaso general de todos los apartados del tema. Después los alumnos pueden preguntar todas las dudas que hayan acumulado a lo largo de estos días.

- Contrato de aprendizaje (10 minutos).

Los primeros cinco minutos de esta parte van destinados a realizar un cuestionario de repaso de contenidos (AEO2). Los estudiantes han sido avisados desde el comienzo de la unidad que en la última sesión antes de comenzar con la situación de aprendizaje se realiza un test. Aunque sea evaluativo, no tiene gran peso en la unidad. Es decir, su realización cuenta para obtener una de las 25 insignias necesarias de la Flipped Classroom. Lo que se busca es que los estudiantes sean capaces de vincular los distintos contenidos. Se suma la insignia cuando los alumnos acierten por lo menos siete de las quince preguntas que se hacen (ver Anexo 6.7). Una vez realizado se comentan aquellas preguntas que resulten más interesantes para los estudiantes o que más hayan fallado. Los resultados y las explicaciones se suben a Teams para que los estudiantes lo tengan disponible.

- Flipped Classroom (30 minutos).

El resto de la sesión los estudiantes elaboran aquellas actividades que tengan pendientes de realizar, bien sea de las obligatorias (AEO1, AEO3) o de cualquiera de las optativas que se han visto anteriormente. La función de este tiempo no es más que el de permitir a los alumnos pensar y razonar mejor al tener algo más de tiempo disponible y disminuir la carga de trabajo en casa. Las actividades obligatorias AEO1 y AEO3 se recomiendan realizar en casa, pero por los motivos que se acaban de ofrecer, se permite que las resuelvan en el aula. Para aquellos estudiantes que ya tuvieran todas las insignias conseguidas, esta última media hora pueden dedicarla a elaborar alguna actividad optativa más para conseguir insignias extras y una calificación final de la unidad mejor.

**Tabla 2-12. Octava sesión de la unidad didáctica**

8ª SESIÓN	
Objetivos de la sesión	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acercar los contenidos a la vida real y a la ciudad del estudiante.</li> <li>• Transmitir información de un emprendedor.</li> <li>• Motivar a los estudiantes a emprender.</li> <li>• Explicar la situación de aprendizaje.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 2.1.3 y 6.1.1 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
Contenidos a desarrollar	
El emprendimiento. Puesta en marcha de una empresa. Habilidades de un emprendedor. Financiación. Desarrollo del negocio.	
Actividades	Descriptorios operativos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ASA1. Charla de un emprendedor palentino.</li> </ul>	CCL2, STEM2, CC4, CE2.
Contenidos transversales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El emprendimiento social y empresarial.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> </ul>	
Metodología	Materiales y recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección magistral.</li> <li>• Aprend. orientado a situaciones de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprendedor.</li> <li>• PDI.</li> <li>• Material escolar.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

- Lección magistral (10 minutos).

La novena sesión comienza con la explicación de la situación de aprendizaje (véase en el apartado 2.8). Consta de dos actividades, que llevan a una actividad final. La primera tiene un carácter más introductorio y motivacional, y la segunda consiste en un análisis de mercados de la ciudad.

- Lección magistral – charla (30 minutos).

La primera actividad de la que consta la situación de aprendizaje es la ASA1, que consiste en la charla de un emprendedor de la ciudad de Palencia, concretamente Daniel Pérez, CEO de Zunder. Se ha escogido a este profesional, ya que es un pionero palentino emprendedor en lo que se refiere a puntos de recarga de vehículos para coches eléctricos, no solo a nivel provincial, sino también nacional o incluso internacional. Resulta un tema novedoso para los estudiantes, lo que se transforma en prestar mayor interés en la charla. Esta charla, por lo tanto, ofrece a los alumnos la información de primera mano de un emprendedor, y a la vez crea conciencia sobre la sostenibilidad y los beneficios de los vehículos eléctricos. Indirectamente se contribuye a la materia al darse un ejemplo perfecto de oligopolio.

- Aprendizaje orientado a situaciones de aprendizaje (10 minutos).

Primero el profesor forma los grupos de trabajo, creando seis tríos heterogéneos. El profesor les entrega un documento con dos tablas: la rúbrica de evaluación por la que se tienen que guiar para completar la segunda tabla con las calificaciones de los grupos (ver Anexo 6.6). Se entrega antes de realizar el resto de las actividades de la situación de aprendizaje para que la tengan en cuenta a la hora de elaborar las actividades siguientes. Los grupos se juntan y tienen que crear una guía de cinco o más preguntas para entrevistar a un emprendedor de Palencia que se encuentre en la zona próxima al centro. Deben pensar a qué negocio quieren ir a realizar la entrevista.

**Tabla 2-13. Novena sesión de la unidad didáctica**

<b>9ª SESIÓN</b>	
<b>Objetivos de la sesión</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acercar los contenidos a la vida real.</li> <li>• Conocer los negocios de emprendedores de la ciudad.</li> <li>• Interactuar con las personas emprendedoras.</li> <li>• Aprender a realizar una pequeña entrevista.</li> <li>• Motivar a los estudiantes a emprender.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 2.1.3 y 6.1.1 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
<b>Contenidos a desarrollar</b>	
El emprendimiento. Puesta en marcha de una empresa. Habilidades de un emprendedor. Financiación. Desarrollo del negocio.	
<b>Actividades</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ASA2. En búsqueda de un emprendedor.</li> </ul>	CCL2, STEM2, CC4, CE1, CE2.
<b>Contenidos transversales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El emprendimiento social y empresarial.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> <li>• La competencia digital y las TIC.</li> </ul>	
<b>Metodología</b>	<b>Materiales y recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje orientado a situaciones de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material escolar.</li> <li>• Teléfono móvil.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

- Aprendizaje orientado a situaciones de aprendizaje (50 minutos).

En los primeros cinco minutos cada grupo debe indicar al profesor cuál es el negocio al que van a acudir a hacer la entrevista. En caso de no haber encontrado ninguno, el profesor les ofrece una lista de varias opciones de establecimientos para que elijan uno (ver Anexo 6.14). No pueden coincidir los negocios, por lo que en el caso de algún grupo coincidir de empresa, se debe cambiar.

Después, durante los siguientes 40 minutos los alumnos salen del centro, teniendo previamente una autorización de los padres para realizar la actividad. Acuden a las empresas y realizan la entrevista al dueño o dueña del negocio. También se tiene en cuenta si los estudiantes realizan fotografías o dibujos del negocio. Mientras, el profesor pasea por los alrededores del centro para comprobar que la actividad se está realizando correctamente.

Los últimos cinco minutos no tienen mayor interés que la reagrupación de todos los estudiantes en el aula.

**Tabla 2-14. Décima sesión de la unidad didáctica \***

10ª SESIÓN	
<b>Objetivos de la sesión</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poner en común todas las entrevistas.</li> <li>• Conocer los negocios de emprendedores de los otros grupos.</li> <li>• Motivar a los estudiantes a emprender.</li> <li>• Evaluar el Flipped Classroom.</li> <li>• Contribuir con los indicadores de logro 2.1.3 y 6.1.1 (véase en el apartado 2.3).</li> </ul>	
<b>Contenidos a desarrollar</b>	
El emprendimiento. Puesta en marcha de una empresa. Habilidades de un emprendedor. Financiación. Desarrollo del negocio.	
<b>Actividades</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ANE4. Diana de autoevaluación.</li> <li>• ANE5. Mural de sugerencias.</li> <li>• ASA3. Mural emprendimiento.</li> </ul>	CPSAA5, CE2 (*). CE2 (*). CCL2, CPSAA5, CC4, CE2.
<b>Contenidos transversales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El emprendimiento social y empresarial.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> </ul>	
<b>Metodología</b>	<b>Materiales y recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprend. orientado a situaciones de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material escolar.</li> <li>• Entrevistas.</li> <li>• Teléfono móvil.</li> <li>• Tijeras.</li> <li>• Pegamento.</li> <li>• Cartulinas.</li> </ul>

\* Académicamente no tiene sentido vincular las actividades ANE4 y ANE5 a la fundamentación curricular de la unidad. Sin embargo, estas actividades sí que desarrollan ciertas competencias clave, lo que hace que resulte interesante nombrar los descriptorios operativos de la materia de Economía que trabajan concretamente.

Fuente: Elaboración propia.

- Evaluación de la unidad (15 min).

La última sesión de la unidad comienza con la elaboración de una diana de autoevaluación (ver Anexo 6.4), donde los estudiantes colorean la diana en función del grado de

satisfacción de la Flipped Classroom. Para saber qué número elegir tienen una rúbrica que les ayuda. Después tienen que responder anónimamente a tres cuestiones: qué es lo que más les ha gustado de la unidad, lo que menos y qué sugerencias o cambios recomiendan hacer en la unidad. Esta última parte se realiza a través de un Padlet. (ver Anexo 6.5) y sirve para realizar la evaluación de la propia práctica docente.

- Aprendizaje orientado a situaciones de aprendizaje (35 minutos).

Para culminar tanto la situación de aprendizaje como la unidad didáctica, se realiza la actividad ASA3 donde los estudiantes crean un mural con las entrevistas hechas el día anterior. Primero, por grupos, transfieren la información que recapitularon a un folio, junto a las fotos o dibujos que tengan. El texto que escriban no puede ocupar más de un folio, dedicando la mayoría de espacio a la entrevista y las imágenes y dejando un pequeño espacio para una reflexión final entre 100 y 150 palabras. Para esta parte los alumnos tienen 20 minutos.

Durante los siguientes diez minutos, todos los estudiantes se juntan y crean un mural en cartulinas de colores unidas unas a otras con celo. La idea es que quede un mural grande con todos los negocios y las entrevistas que han realizado. Según vayan terminando los grupos se evalúan a ellos mismos (autoevaluación) y a sus compañeros (coevaluación), rellenando la tabla entregada en la octava sesión (ver Anexo 6.6). Se remarca la idea de que debe ser sincera e individual. Si su puntuación desfasa más de dos puntos de la del profesor, no se tiene en cuenta la coevaluación. Para terminar, en los últimos cinco minutos los alumnos cuelgan el mural en el hall del centro, para que todas las personas que accedan al mismo puedan verlo. En caso de no tener tiempo suficiente para evaluar el trabajo de sus compañeros, los estudiantes pueden entregar ese documento los días posteriores a terminar la unidad.

## **2.7. ACTIVIDADES**

Esta unidad didáctica cuenta con una amplia variedad de actividades. En numerosas ocasiones se hace referencia a ellas en este trabajo, pero no de forma explicativa. Por eso en este apartado se detalla cada una de ellas y se aclaran todo tipo de cuestiones, argumentándose previamente en una base teórica.



### 2.7.1. MARCO TEÓRICO

El principal objetivo de la LOMLOE es contribuir a una educación de calidad para todos mejorando las oportunidades educativas y formativas de la población<sup>20</sup>. Esta calidad y equidad educativa se apoya en las conocidas como “tres Ces”: centro educativo, casa y calle. Es decir, el profesorado, las familias y la sociedad deben relacionarse entre sí para alcanzar la educación integral del alumnado (Morales Navarro, 2014).

Las actividades planteadas para la unidad han sido escogidas rigurosamente, teniendo en cuenta la integración de los tres agentes. Existen tres tipos de actividades donde se puede clasificar cualquier actividad (Cañal de León, 2000):

- Actividades dirigidas a movilizar información (contenidos). Son todas aquellas actividades cuya finalidad es transmitir datos concretos mediante diferentes fuentes de información personales como los profesores, los propios alumnos o personas ajenas a la clase. También fuentes de información bibliográficas como el libro de texto, noticias o cómics; o fuentes de información audiovisuales a través de cualquier grabación de vídeo o de Internet. En el trabajo estas actividades suelen realizarse en la primera mitad de tiempo de la sesión, donde los estudiantes se encuentran más atentos. En su mayoría son actividades iniciales, introductorias o diagnósticas.
- Actividades dirigidas a organizar y transformar información (contenidos). En este nivel se encuentran como su propio nombre dice, las actividades destinadas a organizar, clasificar, planificar, estructurar o evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se encuentra la representación de diagramas, esquemas, resúmenes, investigaciones, retos, problemas o valoraciones. En la unidad este tipo de actividades suele llevarse a cabo en la segunda mitad de las sesiones, Los estudiantes están más activos y participativos, ya que son actividades de desarrollo, de refuerzo, de ampliación o de repaso.
- Actividades dirigidas a expresar información elaborada por los alumnos (resultados). Son actividades de síntesis o finales que por lo general son evaluativas. Lo más común en esta categoría son los exámenes o controles, tanto escritos como orales. También forman parte las puestas en común o exposiciones de trabajos y proyectos. En la unidad didáctica este tipo de actividades se realizan al final de la unidad. Los

---

<sup>20</sup> Información obtenida del portal de educación del gobierno disponible en: <https://educagob.educacionyfp.gob.es/lomloe/claves-objetivo-enfoques.html#:~:text=Establecer%20un%20renovado%20ordenamiento%20legal,educaci%C3%B3n%20de%20calidad%20para%20todos.>

estudiantes ya han incorporado y asimilado la información durante las sesiones de clase y pueden transformarlo y expresarlo en conocimientos.

Paralelamente a esta clasificación, es relevante señalar la existencia de actividades complementarias y actividades extraescolares. Su función es trasladar los contenidos aprendidos en el aula a la vida real, lo que contribuye a la participación y motivación del estudiante, valorando su entorno y ofreciendo un sentimiento de pertenencia de grupo. Las actividades complementarias y las extraescolares comparten diferentes características y se diferencian en otras (Tabla 2-15).

**Tabla 2-15. Diferencias y similitudes entre las actividades complementarias y extraescolares**

Actividades complementarias	Actividades extraescolares
<b>Diferencias</b>	
Forman parte del currículo, por lo que son evaluables.	No forman parte del currículo.
Apoyan las competencias de la materia de estudio.	Complementan las competencias adquiridas en el centro educativo.
Pueden realizarse dentro o fuera del centro, pero dentro del horario escolar.	Pueden realizarse dentro o fuera del centro, pero no está dentro del horario escolar.
<b>Similitudes</b>	
Son voluntarias.	
Necesitan la aprobación del Consejo Escolar del centro y están recogidas en la Programación General Anual (PGA).	
Si se realizan fuera del centro escolar las familias deben ser informadas previamente y se precisa de autorización de permiso que confirme la participación del estudiante.	
Pueden ser costosas para el estudiante.	

Fuente: Elaboración propia a partir de Morales Navarro (2014).

## **2.7.2. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE LA UNIDAD**

Si recordamos, antes, en el apartado 2.2, se hacía una basta clasificación de las actividades en tres grupos:

- Actividades evaluables: donde se incluían las actividades optativas (AE), las obligatorias (AEO) y las de la situación de aprendizaje (ASA).
- Actividades no evaluables (ANE).

En el desarrollo de las actividades de la unidad se vinculan las clasificaciones mencionadas en el apartado anterior, es decir según la finalidad a la que va destinada la tarea junto a las mismas:

**ANE1. Actividad diagnóstica:** Formulario de evaluación inicial a través de Google Forms (ver Anexo 6.3).

Descripción: Se realiza un test inicial a los estudiantes para conocer su nivel previo de conocimientos de los modelos de mercado. Lo realizan en los diez primeros minutos de la primera sesión.

Desarrollo: Se envía a los estudiantes el enlace de acceso al formulario a través de Teams (<https://forms.gle/TaWE9SABo1Q7e8ZN7>). El profesor observa los resultados después de la sesión.

**ANE2. Actividad de introducción:** *Tierlist* de refrescos.

Descripción: En la pantalla digital se proyecta la *Tierlist* de refrescos a través del siguiente enlace: <https://tiermaker.com/create/refrescos-15788123> (Figura 2-2). Se realiza en la primera sesión en 15 minutos.

**Figura 2-2. Tierlist de refrescos**



Fuente: Elaboración propia a partir de Tiermaker.com.

Desarrollo: Alumnado y profesor dialogan sobre los mejores refrescos. El profesor dirige y controla la actividad. Una vez realizado (Figura 2-3) se comentan las características de las marcas de bebidas y se plantea una pregunta abierta sobre qué conocen de este sector y si piensan que hay muchas o pocas empresas.

**Figura 2-3. Resultado de la Tierlist de refrescos**



Fuente: Elaboración propia a partir de Tiermaker.com.

**ANE3. Actividad de ampliación: Juego de las bolas roja y negra.**

Descripción: Es un juego sobre la teoría de juegos. Se escribe en la pizarra la tabla que relaciona los puntos con el color de la bola que se saque (Tabla 2-16). Se hace la formación de grupos heterogéneos de cuatro o cinco personas y se explica el juego en cinco minutos. Durante media hora los estudiantes juegan en 10 rondas. El objetivo es que consigan cuántos más puntos mejor. Después hay una breve explicación de la teoría de juegos y las estrategias de los oligopolios en base al juego.

**Tabla 2-16. Cuadro de puntos del juego de las bolas en función del color \***

N -1000	N -1000	N -1000	N -1000
N +1000	N +1000	N +1000	R -3000
N +2000	N +2000	R -2000	R -2000
N +3000	R -1000	R -1000	R -1000
R +1000	R +1000	R +1000	R +1000

\* La letra "N" se refiere al color negro y la "R" al color rojo.

Fuente: Elaboración propia.

Desarrollo: Cada grupo de estudiantes se reúne y se separan dentro el aula unos grupos de otros. Todos los grupos tienen encima de la mesa a la vista las bolas. Las bolas se consiguen pintando por las dos caras un folio blanco del color negro y otro de color rojo. Dependiendo de la ronda la puntuación varía. También según la ronda, los alumnos tienen un tiempo previo para conversar sobre su decisión. Hay tres opciones para elegir qué bola sacar: hablando solo con su grupo, hablando entre todos los estudiantes o a elección propia

de un portavoz de cada grupo que es elegido por el mismo grupo y conversa con los otros portavoces (Tabla 2-17). En la ronda 9 la decisión también la toma el portavoz, pero en este caso debe ser una persona diferente al portavoz inicial. Cuando es el portavoz el que elige el color que sacar, se levanta y se juntan los cuatro portavoces en el centro del aula en forma de círculo. Es importante que los estudiantes sigan las normas del juego indicadas por el profesor. Para mostrar todos los estudiantes la bola escogida a la vez, el profesor cuenta hasta tres y es en ese momento, ni antes ni después, cuando el portavoz levanta la bola elegida. Se sigue la rúbrica de la Tabla 2-17 para saber que puntuación obtiene cada grupo y ellos mismos se apuntan los puntos en una hoja.

**Tabla 2-17. Características de las rondas del juego de las bolas**

Ronda	Agrupación	Puntuación
R1	Grupo	x1
R2	Todos juntos	x1
R3	Grupo	x2
R4	Todos juntos	x2
R5	Grupo	x3
R6	Portavoz	x2
R7	Grupo	x2
R8	Todos juntos	x2
R9	Portavoz	x3
R10	Todos juntos	x5

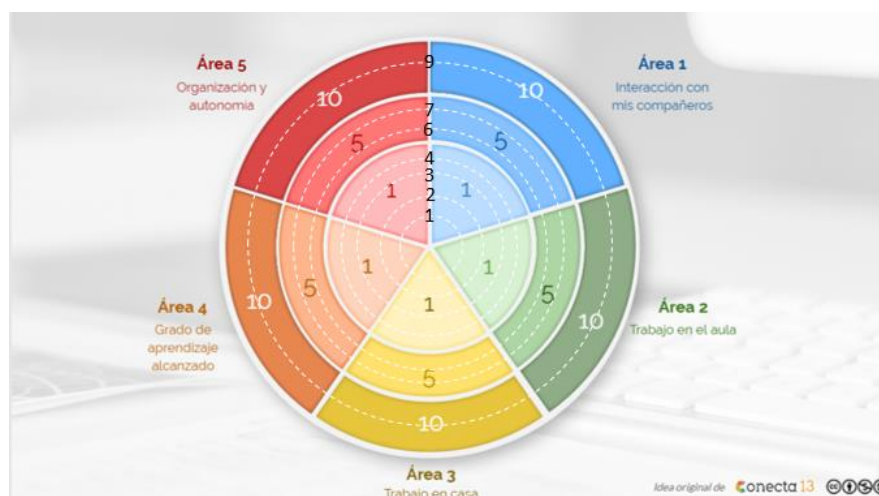
Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se encuentran las actividades evaluables optativas de la Flipped Classroom (AE). Debido a que en la guía de ejercicios (ver Anexo 6.1) ya se encuentran los enunciados de las actividades, no tiene interés explicarse en este apartado. Aquellos ejercicios que contengan hojas extras: AE8, AE11, AE14, AE15, AE17 y AE18; como enunciados o noticias, se recogen en los anexos 6.8, 6.9, 6.10, 6.11, 6.12 y 6.13 respectivamente.

#### **ANE4. Actividad evaluativa.** Diana de autoevaluación.

Descripción: Hay que colorear una diana en función del grado de satisfacción del estudiante con la metodología de Flipped Classroom elaborada en la unidad. Los niveles van de 1 al 10, siendo el 1 “nada o malo” y 10 “muchísimo o fantástico”. La diana se divide en cinco sectores: la interacción con mis compañeros, el trabajo en el aula, el trabajo en casa, la organización y la autonomía y el grado de aprendizaje alcanzado (Figura 2-3). Para facilitar su elección, se entrega a los alumnos una rúbrica con tres niveles diferentes (ver Anexo 6.4).

**Figura 2-4. Diana de autoevaluación de la Flipped Classroom**



Fuente: Conecta 13

Desarrollo: En los primeros cinco o diez minutos de la última sesión se les entrega a los estudiantes una ficha con la diana de evaluación y la rúbrica por la que se tienen que guiar para pintar la diana de autoevaluación. Son nominativas y cuando finalice la actividad deben entregársela al profesor. El objetivo de la actividad es crear conciencia en los estudiantes de su propio aprendizaje.

#### **ANE5. Actividad evaluativa.** Mural de sugerencias.

Descripción: Los estudiantes responden tres sencillas preguntas sobre lo mejor y lo peor de la unidad y las posibles sugerencias que quieran realizar para mejorar el desarrollo de la unidad. De esta forma los estudiantes evalúan tanto la unidad, como indirectamente la función del profesor.

Desarrollo: Junto a la actividad anterior (ANE4) los estudiantes cuentan con 15 minutos para ambas actividades, por lo que en cinco o diez minutos tienen que contestar a las preguntas. Son de forma anónima, para que los alumnos pueden ser completamente sinceros. Se les enseña un código QR (Figura 2-4) con el que acceden al muro de Padlet. El profesor observa posteriormente las respuestas (ver Anexo 6.5) y reflexiona sobre ellas para autoevaluarse y pensar cómo aplicar las respuestas a la mejora del aula.

**Figura 2-5. Código QR de acceso al Padlet**



Fuente: Elaboración propia a partir de Padlet.com.

### **AEO1. Actividad de ampliación de trabajo individual y evaluativa. Resúmenes.**

Descripción: Los estudiantes elaboran cuatro resúmenes de los vídeos de contenidos que han visto en casa sobre: competencia perfecta, monopolio, oligopolio y competencia monopolística. También pueden elaborar dos resúmenes extras voluntarios sobre el mercado y la competencia, y la competencia imperfecta.

Desarrollo: Por orden, después de ver cada vídeo el alumno elabora un resumen de no más de una cara sobre cada bloque de contenidos. Lo ideal es que los estudiantes los realicen en casa para que puedan reproducir y parar el vídeo siempre que lo consideren. Sin embargo, durante la séptima sesión, se asigna un tiempo de media hora para que puedan completarlos en el aula.

Evaluación: Cada resumen elaborado ofrece dos insignias. Para su corrección se tiene en cuenta la síntesis, la extensión, la claridad y la objetividad de la información.

### **AEO2. Actividad de repaso. Cuestionario de repaso.**

Descripción: Se realiza un test con todos los contenidos de la unidad, relacionándolos entre sí. El cuestionario se compone de 15 preguntas: cinco de verdadero o falso y diez de respuesta múltiple con cuatro opciones (ver Anexo 6.7).

Desarrollo: Los estudiantes sacan los teléfonos móviles y en el buscador ponen “Socrative”. Inician sesión como alumnos y para buscar el aula concreta ponen “RAQUELCALZADA”. El profesor instantes antes crea la prueba seleccionando la opción de “ritmo moderado por el profesor”<sup>21</sup>, marcando la opción de obligatoriedad de poner los nombres. Una vez finalice, se proyecta en la pizarra dicha tabla (Figura 2.6) y se comentan las preguntas más problemáticas o de mayor interés para los alumnos. Cada pregunta tiene la explicación de la respuesta. Después se sube a Teams el test con las soluciones para que los estudiantes tengan este material a su disposición.

---

<sup>21</sup> Esta opción obliga a los estudiantes a responder las preguntas en orden y al mismo ritmo. El profesor controla cuando pasar las preguntas para que todos los alumnos se encuentren respondiendo a la misma a la vez. Se elige esta opción para tener mayor control sobre el tiempo que los estudiantes dedican a la actividad.

**Figura 2-6. Cuadro de resultados del test de repaso**

Mostrar nombres     Mostrar respuestas     **Mostrar resultados**

NOMBRE ▲	PUNTUACIÓN % ↓	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
.....	✓ 100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 40%	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓
.....	✓ 60%	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓
.....	✓ 93%	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 73%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 53%	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗
.....	✓ 93%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 73%	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 47%	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓
.....	✓ 67%	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓
.....	✓ 47%	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓
.....	✓ 73%	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 47%	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 80%	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 73%	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓
.....	✓ 93%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
.....	✓ 80%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗
18 Total de clase		78%	67%	67%	94%	83%	56%	78%	67%	78%	61%	22%	67%	78%	94%	89%

Fuente: Elaboración propia a partir de Socrative.com.

**Evaluación:** Para que el cuestionario puntué una insignia se debe acertar siete o más preguntas. Las respuestas mal contestadas no restan. Aquellos estudiantes que acierten 12 o 13 preguntas obtienen la recompensa de 0,1 puntos más en la nota del examen de la unidad. Los que acierten todas o solo fallen una conseguirán sumar 0,25 puntos en esa prueba. Esta recompensa se hace para intentar conseguir que los estudiantes se impliquen más.

**AEO3. Actividad de ampliación de trabajo individual y evaluativa.** Puzzle de las características del mercado.

**Descripción:** Los estudiantes elaboran un puzzle o cuadro donde relacionan los cuatro tipos de mercado con otras variables como el número de oferentes, las barreras de entrada y salida, el tipo de producto, el grado de competencia, la influencia sobre los precios, junto con ejemplos de cada uno de los mercados.

**Desarrollo:** Después de haber visto los vídeos y conocido en profundidad los tipos de mercados, los alumnos crean un puzzle de relaciones. Lo ideal sería que los estudiantes lo realizaran en sus casas, pero en caso de no ser así, se les proporciona la última media hora de la séptima sesión.

**Evaluación:** Se tiene en cuenta si los estudiantes relacionan bien los conceptos y agrupan todos los factores de los que dependen los tipos de mercado.



Las tres actividades siguientes son las de la situación de aprendizaje. El siguiente apartado, el 2.8, se ha creado exclusivamente para explicar todo el proceso de la situación, por lo que ahí aparecen desarrolladas estas actividades.

## 2.8. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Para esta unidad didáctica se ha diseñado una situación de aprendizaje propia. A pesar de solo consistir en tres actividades, resulta muy significativa para los estudiantes por su gran vinculación a la vida real. Se trabajan los contenidos de la unidad de una forma estimulante, siendo de interés para el alumnado e inclusiva, para obtener las competencias específicas su currículo.

En la temporalización del punto 2.6, se ha explicado las sesiones a las que pertenecen las actividades, conociendo su organización. Sin embargo, resulta interesante concretar la situación de aprendizaje en su conjunto (Tabla 2-18).

**Tabla 2-18. Resumen situación de aprendizaje: Emprendiendo en Palencia**

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE				
<b>Materia:</b> Economía.		<b>Curso:</b> 1º bachillerato.	<b>Temporalización:</b> Al final de la unidad.	
<b>Título:</b> Emprendiendo en Palencia.			<b>Nº sesiones:</b> Tres.	
<b>Justificación:</b> Acercar el mundo de la empresa a los estudiantes.				
<b>Descripción del producto final:</b> Mural de emprendedores de la ciudad.				
Fundamentación curricular				
CE	Cr. Ev	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Obj. de etapa
CE 2	2.1.	2.1.3 Explica cómo funciona el oligopolio y la teoría de juegos.	CCL2, STEM2, CE1, CE2.	A, CYL-C.
CE 6	6.1	6.1.1 Aplica el análisis de los distintos tipos de mercados a casos reales identificados a partir de la observación del entorno.	STEM2, CPSAA5, CC4, CE1, CE2.	B, H, CYL-C.
<b>Contenidos de la materia:</b> El emprendimiento. Puesta en marcha de una empresa. Habilidades de un emprendedor. Financiación. Desarrollo del negocio.				
<b>Contenidos transversales:</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El emprendimiento social y empresarial.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</li> <li>• La competencia digital y las TIC.</li> </ul>				
<b>Aprendizaje interdisciplinar:</b> Matemáticas.				

(Continúa)

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
Metodología						
Actividades o tareas	Técnica	Mat./ Rec.	Espacio	Agrup.	Tiempo	
ASA1. Charla de un emprendedor palentino.	Lección magistral Aprend. orientado a SA	Empresario PDI Material escolar	Aula	Todo el grupo	8ª sesión: 30 min	
ASA2. En búsqueda de un emprendedor.	Aprend. orientado a SA	Material escolar Teléfono móvil	Zona próxima al centro	6 tríos	9ª sesión: 45 min	
ASA3. Mural de emprendimiento.	Aprend. orientado a SA	Entrevistas Material escolar	Aula	6 tríos - todos	10ª sesión: 35 min	
Proceso de evaluación del alumnado						
<b>Actividad:</b> ASA1. Charla de un emprendedor palentino.		<b>Instrumento de evaluación:</b> Observación sistemática del aula. Observación – indicadores de logro *			Indicadores de logro: 2.1.3, 6.1.1.	
<b>Calificación</b>			<b>Agente</b>			<b>Momento:</b> Toda la 8ª sesión
<b>Herramienta</b>		<b>Peso</b>	A	C	H	
Cuaderno de notas del profesor		10%			X	
<b>Actividad:</b> ASA2. En búsqueda de un emprendedor.		<b>Instrumento de evaluación:</b> Cuaderno del estudiante Observación – indicadores de logro			Indicadores de logro: 2.1.3, 6.1.1	
<b>Calificación</b>			<b>Agente</b>			<b>Momento:</b> Toda la 9ª sesión
<b>Herramienta</b>		<b>Peso</b>	A	C	H	
Cuaderno de notas del profesor		10%			X	
<b>Actividad:</b> ASA3. Mural de emprendimiento.		<b>Instrumento de evaluación:</b> Realización de tareas			Indicadores de logro: 2.1.3, 6.1.1	
<b>Calificación</b>			<b>Agente</b>			<b>Momento:</b>
<b>Herramienta</b>		<b>Peso</b>	A	C	H	
Rúbrica		60%			X	
Rúbrica		20%	X	X		Al final de la 10ª sesión

\* Los indicadores de logro no se refieren a los que mide el nivel de desempeño de los criterios de evaluación, sino a metas que el propio docente concrete para la actividad. En este caso se tiene en cuenta la dificultad de las preguntas escogidas para la entrevista y su relación de interés y vinculación con la materia.

Fuente: Elaboración propia.

## 2.9. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En relación con el proceso de evaluación de la materia y lo indicado por la LOMLOE, la unidad didáctica de “Modelos de mercado” contribuye a una evaluación continua, formativa e integradora. Los instrumentos de evaluación para esta unidad son:

### Prueba escrita 60%

Corresponde al primer examen del segundo trimestre, evaluando las unidades 5 “Modelos de mercado” y 6 “El mercado de trabajo y el empleo”. Esta prueba supone el 60% de la

nota de la evaluación y se debe tener una puntuación mínima de 4/10 para poder tener en cuenta el resto de notas que componen la calificación final. En caso contrario, en el apartado 1.4.3 se especifica el proceso de recuperación. Los contenidos del examen final referidos a la unidad de “Modelos de mercado” son:

- Definición de conceptos (2 puntos): monopolio natural, cártel, guerra de precios y economías de escala.
- Resolución de ejercicio práctico (2 puntos): la situación gráfica de una demanda de mercado con dos puntos señalados, y la elasticidad de la demanda de cada punto, tienen que averiguar en cuál de esos puntos le interesa más situarse a un monopolista y por qué.
- Pregunta de desarrollo (6 puntos): redactar como máximo en una cara todas las ideas relevantes de uno de los cuatro mercados explicados: competencia perfecta, monopolio, oligopolio y competencia monopolística. La decisión del mercado es elegida al azar con un dado.

#### Cuaderno del estudiante 30%

En esta parte se encuentran todas las actividades evaluables que se han hecho en el aula, que en total son 23. Corresponden todas las elaboradas en la Flipped Classroom. Cada actividad tiene un peso distinto en la nota que está reflejado como “insignias” (ver Anexo 6.2). Las tres actividades obligatorias deben realizarse para tener validez la Flipped Classroom. El número de insignias que se les indica a los alumnos que consigan es 25, lo que les ofrece una calificación de un 8/10 en el cuaderno. Para conseguir la nota máxima, los estudiantes deben elaborar por lo menos un resumen voluntario y tres actividades voluntarias extras. El profesor es quien evalúa todas las actividades.

#### Situación de aprendizaje 10%

En esta unidad se ha decidido sumarle más porcentaje al cuaderno del estudiante, ya que es más extenso y completo, y menos a la situación de aprendizaje que es más sencilla. Dentro de la situación de aprendizaje, las actividades tienen un peso diferente, pero sobre todo la que más puntúa es la tercera, el producto final (véase en el apartado 2.8). Ésta recoge lo aprendido y aplicado tanto en las otras actividades de la situación de aprendizaje como de la unidad. Mientras que las otras dos actividades las evalúa el profesor mediante diferentes formas de observación, esta última es evaluada por el profesor y por los estudiantes. Evalúan las distintas entrevistas finales mediante una rúbrica con diferentes ponderaciones (ver Anexo 6.6). Si la calificación de los alumnos desfasa más de 2 puntos

respecto a la del profesor no se tendrá en cuenta, y la heteroevaluación supondrá la toda la calificación.

## **2.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Como se mencionaba al comienzo de la unidad, la clase está compuesta por 18 estudiantes. Cada uno de ellos son diferentes y, por lo tanto, su forma de aprender también. El docente debe comprender que hay diferentes ritmos de aprendizaje, tienen distinta capacidad para entender y de atención, sus conocimientos previos varían mucho... Por eso, es importante que la programación o unidad didáctica ofrezca una educación inclusiva que atienda a la diversidad. Esto es lo que indica el Diseño Universal de aprendizaje (DUA), flexibilizar el diseño del currículo rompiendo las barreras del aprendizaje para ofrecer las mismas oportunidades de aprender a todos los alumnos. El DUA está completamente de acuerdo con el Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030: *Garantizar una educación inclusiva y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje para todos* (Alba Pastor, 2017).

Las distintas metodologías y estrategias empleadas en la unidad proporcionan múltiples formas de aprendizaje e implicación de los alumnos, no solo de aquellos estudiantes que puedan tener dificultades específicas. Los docentes tienen como reto motivar al alumno y conseguir que se interese por la materia, por lo que, con las diferentes actividades, se busca adaptarse a las preferencias individuales de cada estudiante, asegurando que siempre haya una opción que resulte interesante para ellos.

A pesar de no haber este curso ningún estudiante con necesidades educativas especiales que conlleven adaptaciones curriculares significativas (en caso de existir nos acogeríamos a la Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto), sí que hay tres estudiantes que necesitan una atención más especializada: un alumno repetidor, una alumna con hipoacusia media y un alumno con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDHA). Los dos últimos casos presentan adaptaciones curriculares no significativas. Estas adaptaciones consisten en ambos casos en aumentar los tiempos de las pruebas escritas y en sentarse en primera fila, para que el apoyo y la información sea más directa. El alumno repetidor también se sienta en primera fila por los mismos motivos.

En cualquier caso, el profesor debe estar atento de si cualquier estudiante y en especial estos tres casos necesitan apoyo adicional con actividades de repaso o refuerzo, así como ofrecer tutorías y resolver sus dudas.

## 2.11. EVALUACIÓN DE MI PRÁCTICA DOCENTE

El principal agente evaluador en el sistema educativo es el docente. Por esta razón, resulta interesante que éste también se someta a un proceso de evaluación. La evaluación se hace con el fin de ser consciente de las fortalezas y las debilidades de uno mismo y retroalimentarse de los estudiantes. No se debe olvidar que el propósito principal es mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Al igual que la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos, la evaluación docente debe tener en cuenta: qué evaluar, cómo evaluar, cuándo evaluar y quien evalúa (Tabla 2-19).

**Tabla 2-19. Evaluación de la práctica docente**

¿Qué evaluar?	¿Cuándo evaluar?
Los indicadores de logro que tengan en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los resultados de la evaluación del curso.</li> <li>• La adecuación de los materiales y recursos didácticos, la distribución de espacios y tiempos junto a la metodología utilizada.</li> <li>• La contribución a la mejora del clima del aula.</li> </ul>	La evaluación debe ser permanente y continua, permitiendo la introducción de modificaciones o correcciones.
¿Cómo evaluar?	¿Quién evalúa?
Con instrumentos de evaluación variados, en este caso con la observación y con los indicadores de logro.	La realizan tanto los estudiantes como el propio profesor.

Fuente: Elaboración propia.

Resulta coherente tener en cuenta dos ámbitos de evaluación: la programación didáctica y la práctica docente. La evaluación de la programación didáctica, o en este caso la unidad didáctica, debe ser evaluada según el procedimiento establecido en la misma. Las conclusiones más importantes se obtienen al final de la unidad, aunque la evaluación y el seguimiento debe ser permanente y continuo. Esto permite la introducción de cambios para ajustarse a las necesidades de los alumnos y llegar a conseguir los objetivos propuestos. Diferentes circunstancias pueden motivar la realización de ajustes como la propia evolución del grupo y la manera de afrontar los diferentes aprendizajes, la incorporación de nuevo alumnado, las diferentes actuaciones o acontecimientos especiales que afecten al centro o las familias que tengan repercusión en el grupo clase... Permite comprobar si el proceso que se ha establecido está funcionando correctamente y si se están obteniendo los resultados esperados.

En el caso de la unidad, se evalúa realizando la actividad ANE5 (véase en el apartado 2.7.2), donde se obtiene información suficiente para la evaluación de la unidad. Indirectamente también se evalúa la práctica docente, pero el profesor realiza una actividad extra de autoevaluación para completarlo y visualizar si se han alcanzado los indicadores

de logro marcados por el docente. Los indicadores de logro que el profesor tiene que autoevaluarse son los siguientes (Tabla 2-20):

**Tabla 2-20. Indicadores de logro para evaluar la propia práctica docente**

Indicadores de logro	Puntuación
1.El número de aprobados en el examen de la unidad es superior al 70%.	
2.Se ha conseguido impartir el 100% de los contenidos programados para la unidad.	
3. La duración de las actividades ha sido realista.	
4.La organización del aula ha sido adecuada.	
5.La valoración de los estudiantes de la práctica docente es favorable.	

Fuente: Elaboración propia.

Mediante estas dos actividades, realizada la primera por los estudiantes y la segunda por el propio docente, se obtienen los datos suficientes para evaluar la práctica docente.

### 3. CONCLUSIONES

Este trabajo pone fin al Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas a través del desarrollo de una unidad didáctica para la materia de Economía de 1º de bachillerato. Ha resultado fundamental comprender y asimilar previamente todos los contenidos aprendidos en estos meses, comenzando por la normativa vigente. Se observa y reflexiona sobre todos los aspectos que trata la LOMLOE, teniendo en cuenta en todo momento la importancia del desarrollo competencial del alumno. Este concepto me llevó a plantearme una forma de enseñar más innovadora, donde el protagonista del aprendizaje sea el propio estudiante, desarrollando en profundidad la competencia de aprender a aprender y su propia autonomía, donde el profesor solo sirva como guía en este proceso. Para ello quise reflexionar sobre varios aspectos.

En primer lugar y en base a lo que pude aprender durante el máster y comprobar durante las prácticas, es que todos los estudiantes son únicos y diferentes unos de otros. No es necesario tener necesidades especiales para considerar ritmos de aprendizaje diferentes. Además, se encuentran en un periodo de transición crucial en su desarrollo personal. El profesor y el centro se convierten en figuras centrales y significativas en sus vidas. Por eso he planteado una gran variedad de actividades y de metodologías, para que todos los estudiantes se encuentren motivados y sean capaces de hacer actividades entretenidas para ellos, donde puedan destacar, pero a la vez, que puedan aprender sobre muchas otras cuestiones.

Por otra parte, cualquier actividad que precise de uso de Internet resulta interesante para los estudiantes. Un modelo educativo en el que adquieren importancia las TIC y sus posibilidades para desarrollar nuevos modos de aprender. Sin abusar de este recurso, quise integrarlo y tenerlo muy en cuenta en el desarrollo de la unidad a través de la Flipped Classroom, con la visualización de los vídeos y de otras actividades realizadas en el aula. Este máster me ha permitido conocer multitud de aplicaciones, páginas web y recursos que facilitan la transmisión de contenidos, a la vez que se innova y motiva al alumno. Algunas de ellas, se han plasmado en este trabajo, combinándolas de la forma más realista posible, ya que, aunque la unidad didáctica no se pone en práctica, pudiera hacerse, y me sirva a mí misma como futura docente.

Todo esto me lleva a destacar la importancia de preparar previa y concienciadamente todos los contenidos que se quieran realizar en el aula. Aunque cualquier programación de aula debe ser flexible, hay que plantear qué contenidos se van a trabajar, cuándo se van a

realizar, de qué forma se llevan a cabo, cómo se van a evaluar y qué recursos y métodos voy a necesitar. Es igual de imprescindible que la unidad didáctica se desarrolle siguiendo la programación de la materia. Hay que comprender que los alumnos no solo tienen la materia de Economía, por lo que el profesor debe coordinarse con el resto de docentes. Esto ha influido a la hora de organizar mi unidad, debido a que a pesar de que los estudiantes tienen que realizar algunas actividades en casa, se ha intentado facilitar el espacio del aula como medio de aprendizaje.

Por último, todo este proceso de elaboración, tanto del Trabajo de Fin de Máster como del propio curso, me ha llevado a reflexionar sobre lo esencial que es la presencia de la economía en la educación. Vivimos en una sociedad donde la economía está presente en acciones cotidianas del día a día. Aprender economía, no solo sirve para formar futuros profesionales y empresarios, sino que también permite tener una mejor visión de la realidad, mejorar tus finanzas, ser más crítico, comprender el funcionamiento de las empresas y del mercado laboral, entender las noticias... En concreto, si pensamos en la unidad didáctica que se ha desarrollado, resulta interesante para conocer los tipos de empresa que nos rodean y cómo influye esto en los consumidores, es decir, a nosotros como parte de la sociedad.



## 4. BIBLIOGRAFÍA

- Alba Pastor, C. (2017). *Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Bergmann, J., y Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Washinton DC: International Society for Technology in Education .
- Cañal de León, P. (2000). Las actividades de enseñanza. Un esquema de clasificación. *Investigación en el Escuela*(40), 5-21.
- Cervillos Salazar, J., Lucas Chabla, X., Paredes Santos, J., y Tomalá Bazán, J. (2020). Uso de las herramientas tecnológicas en el aula para general motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman Salinas y Simón Bolívar, Ecuador. *Revista en Ciencias Pedagógicas e Innovación*(2), 86-93.
- de Miguel Díaz, M. (2005). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Fundación Paniamor, Coopeservicores, Aflatoun Internacional, Alianza Empresarial para el Desarrollo, Ministerio de Educación Pública. (2021). *Rutinas de pensamiento: reconociendo y dando valor al pensamiento de las niñas y los niños*. San José: Fundación Paniamor.
- Grupo SM. (2022). *1º bachillerato Economía - Revuela*. Madrid: Grupo SM.
- Lucas, Y., y Pastor, M. M. (2008). Educando desde el compromiso: el dossier de prensa como facilitador del aprendizaje en educación ambiental. *Revista Complutense de Ciencias Veterinarias*(2).
- Martín Antón, L. J. (2022). *El desarrollo del adolescente - Aprendizaje y desarrollo de la personalidad*. Valladolid: Facultad de Educación y Trabajo Social, Universidad de Valladolid.
- Martín Rodríguez, D., y Santiago Campión, R. (2016). *"Flipped Learning" en la formación del profesorado de secundaria y bachillerato. Formación para el cambio*. Logroño: Contextos Educativos.
- McGrall Hill. (2012). *Economía 1º bachillerato*. Madrid: McGrall Hill.

- Morales Navarro, G. (2014). Los servicios complementarios y las actividades complementarias y extraescolares: una necesidad educativo-formativa. *Avances en Supervisión Educativa*(22).
- Reyzábal, M. V. (2006). *La comunicación oral y su didáctica* (Sexta ed.). Madrid: La Muralla.
- Romero García, C., de Paz Lugo, P., Buzón García, O., y Navarro Asensio, E. (2021). Evaluación de una formación online basada en "Flipped Classroom". *Revista de educación*(391), 65-94.
- Sams, A., Bergmann, J., Daniels, K., Bennett, B., Marshall, H., y Arfstrom, K. (2015). *Los cuatro pilares del F-L-I-P*. Monterrey: Flipped Learning Network (FLN).
- Tourón, J., y Santiago, R. (2021). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de educación*(391), 95-122.
- Zainuddin, Z., y Halili, S. H. (2016). Flipped Classroom Research and Trend from Different Fields of Study. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*(3), 2-28.

## 5. ANEXOS LEGISLATIVOS

### Anexo 5.1. Legislación relevante en temas de educación secundaria

A nivel estatal, como referente para toda la nación se encuentran las siguientes normas:

- Constitución Española. (1978). Gaceta de Madrid, núm. 311, de 29 de diciembre de 1978. [https://www.boe.es/eli/es/c/1978/12/27/\(1\)/con](https://www.boe.es/eli/es/c/1978/12/27/(1)/con)
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 106, de 4 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/con>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, BOE núm. 82 de 6 de abril de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/04/05/243>

También el sistema educativo se rige por ciertas normas territoriales de Castilla y León:

- Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León. BOCyL núm. 190, de 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-4.pdf>
- Instrucción de 22 de febrero de 2023, de la Secretaría General, por la que se establecen orientaciones para la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, así como los documentos oficiales de evaluación para el curso académico 2022-2023. <https://bocyl.jcyl.es/>
- Orden EDU/624/2022, de 6 de junio, por la que se aprueba el calendario escolar para el curso académico 2022-2023 en los centros docentes que impartan enseñanzas no universitarias en la Comunidad de Castilla y León, y se delega en las direcciones provinciales de educación la competencia para la resolución de las solicitudes de su modificación. BOCyL núm. 111, de 10 de junio de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/>
- Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León. BOCyL núm. 156, de 13 de agosto de 2010. <https://bocyl.jcyl.es/>

## **Anexo 5.2. Objetivos de la etapa de bachillerato incluidos en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril**

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

### **Anexo 5.3. Competencias clave incluidas en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril.**

#### Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

#### Competencia plurilingüe (CP)

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

### Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

### Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

### Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir

al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

#### Competencia ciudadana (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

#### Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

#### Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la

comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.



## 6. ANEXOS DE MATERIALES DOCENTES UTILIZADOS EN LA UNIDAD DIDÁCTICA

### Anexo 6.1. Guía de ejercicios UD6 Flipped Classroom

#### UD6. MODELOS DE MERCADO

El **Flipped Classroom** es un método de aprendizaje que transfiere las explicaciones más teóricas fuera del aula, por ejemplo, a través de vídeos, y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos más prácticos como resolver las dudas teóricas, ejercicios, debates, trabajos o proyectos, juegos... ¿Cómo te suena? ¿Te apuntas?

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** que vamos a conseguir:

- 2.1.1 Comprende el funcionamiento de la competencia perfecta.
- 2.1.2 Analiza el impacto de los monopolios en la sociedad.
- 2.1.3 Explica cómo funciona el oligopolio y la teoría de juegos.
- 2.1.4 Entiende cuáles son las características de la competencia monopolística y qué es un producto diferenciado.
- 2.2.1 Razona y argumenta sobre el impacto de los tipos de mercado en la realidad.
- 6.1.1 Aplica el análisis de los distintos tipos de mercados a casos reales identificados a partir de la observación del entorno.
- 6.1.2 Valora críticamente los efectos de los mercados sobre aquellos que participan en ellos.

**REFERENCIAS para el aprendizaje:**

Vídeos explicativos. Aclaraciones del profesor. Cuaderno. Mesa de dudas. Este guion de trabajo. Libro de texto. Móvil. Teams. Casos prácticos. Canal YouTube "Econosublime" y "Kotaro en español"

Contenido e hipervínculo	Duración
1. El mercado y la competencia	
<a href="#">1.1. Los criterios para clasificar los mercados</a>	10:57 min
<a href="#">1.2. Los tipos de mercado según el grado de competencia</a>	
2. Los mercados de competencia perfecta	
<a href="#">2.1. Las características de la competencia perfecta</a>	7:47 min
<a href="#">2.2. El funcionamiento de la competencia perfecta</a>	
2.3. El equilibrio a corto y largo plazo en competencia perfecta	No vídeo. Explicación profesor
3. Los mercados de competencia imperfecta	
<a href="#">3.1. Las características de la competencia imperfecta</a>	10:57 min
<a href="#">3.2. Las barreras de entrada y diferenciación en costes</a>	
<a href="#">3.3. Los tipos de mercados de competencia imperfecta</a>	
4. El monopolio	
<a href="#">4.1. Las características del monopolio</a>	4:02 min
<a href="#">4.2. Las causas que explican el monopolio</a>	3:59 min
<a href="#">4.3. ¿Se regula el monopolio?</a>	5:07 min
5. El oligopolio	
<a href="#">5.1. Las características del oligopolio</a>	9:57 min
<a href="#">5.2. El funcionamiento del oligopolio</a>	7:11 min
<a href="#">5.3. La teoría de juegos</a>	Parar en el minuto 5:36
6. La competencia monopolística	
<a href="#">6.1. Las características de la competencia monopolística</a>	7:25 min
<a href="#">6.2. ¿Qué es la diferenciación de un producto?</a>	4:58 min
6.3. La discriminación de precios	No vídeo. Explicación profesor

**INSIGNIAS a obtener:**

Debes obtener al menos 25 insignias. Serán conseguidas a medida que realices las actividades que se te indiquen. La obtención de 25 insignias te ofrecerá una nota de 8/10. Para obtener más nota, hay que obtener más insignias.

**ACTIVIDADES OBLIGATORIAS (debes realizar todas en tu cuaderno)**

- 📄 **Resumen (NO esquema)** de las cuatro estructuras de mercado: competencia monopolística, monopolio, oligopolio y competencia monopolística (resume cada vídeo, puedes ayudarte del libro de texto). Cada resumen proporciona 2 insignias. Los apuntes del apartado 1 y 3 es voluntario y te dará una insignia más cada uno.
- 📄 **Cuestionario** de repaso de los contenidos. Hecho en clase al final de la unidad. El cuestionario te ofrece 1 insignia.
- 🧩 **Construir un puzle** con las características de cada mercado obteniendo una visión total del tema (1 insignias).

**ACTIVIDADES VOLUNTARIAS (debes realizar todas en tu cuaderno a no ser que se te indique alguna expresamente por Teams).** Las actividades voluntarias corresponderán a cada tipo de mercado. Serán tareas amenas de investigación, debate o repaso de los principales aprendizajes de la unidad.

### La competencia perfecta (mínimo 3 insignias).

- 1. **Informe.** Busca a tu compañero de atrás y escribid un informe (cada uno en su cuaderno) explicando brevemente, los cuatro requisitos o características de la competencia perfecta cumplen o no en estos mercados: pipas, servicios de telefonía móvil, servicios de paquetería, automóviles y patatas. (2 insignias).
- 2. **Actividad.** La bolsa. Con tus ahorros decides comprar unas acciones de una empresa que cotiza en bolsa. Sabes que tanto compradores como vendedores son precio-aceptantes y que no existen barreras de entrada o de salida. Si un día te cansas. ¿podrás venderlas libremente y fijar tú el precio? ¿qué tipo de mercado es la bolsa y por qué? (1 insignia).
- 3. **Actividad.** Explica con tus palabras en 4 líneas por qué las empresas en competencia perfecta son eficientes (1 insignia).
- 4. **Ejercicio práctico.** Representa gráficamente el equilibrio de mercado y del empresario. ¿Por qué tiene esa forma la demanda del empresario? Razónalo. (2 insignias)

### El monopolio (mínimo 4 insignias).

- 5. **Discurso.** Prepara un elevator pitch (si no sabes lo que es busca en YouTube "elevator pitch tienes 20 segundos – eduCaixa") de máximo 1 minuto donde argumentes y des respuesta a esta pregunta: ¿son siempre malos los monopolios? Grábalo en el móvil y entrégalo en el canal general de Teams. (2 insignias).
- 6. **Investigación.** Investigad por parejas (el profesor indicará con quien os ponéis) sobre "India: la farmacia del mundo". Las grandes empresas farmacéuticas están en contra. ¿Tú, qué opinas? Prepara tres argumentos a favor o en contra de las multinacionales, como si fuera un debate (2 insignias).
- 7. **Investigación.** Investiga lo que es una concesión administrativa. Pon ejemplos típicos en Palencia o alrededores. Relacionarlo con lo visto en el monopolio de modo general y los monopolios estatales en particular. (1 insignias).
- 8. **Ejercicio práctico** (en el cuaderno) El enunciado aparte. Se pide: ¿Dónde elegirá situarse un monopolista? O mejor dicho, dado su poder pues es precio oferente al ser el único vendedor: ¿qué precio debe escoger? (1 insignia).
- 9. **Investigación.** Busca en Internet monopolios que existan debido a cada una de las cuatro causas que explican un monopolio. ¿Qué tienen en común todas estas causas? (1 insignia).
- 10. **Actividad.** Entra en la web de la Comisión Nacional de la Competencia Española y averigua cuáles son las funciones de este organismo y qué conductas están prohibidas: [www.esm.net/sveco1bachud06\\_02](http://www.esm.net/sveco1bachud06_02). Escribe un informe de 10 líneas. (1 insignia).



















### El oligopolio (mínimo 4 insignias).

- 11. **Caso.** El enunciado aparte. Ayuda al jefe de policía de los Simpson a resolver un crimen. Responde a las preguntas que se te indican en relación a la teoría de juegos (2 insignias).
- 12. **Investigación** Escoge a tu compañero de al lado e investigad. Escoge un oligopolio (OPEP, refrescos, banca, eléctricas, coches, gasolina...). Primero elaborad unas preguntas que os hacéis en torno al tema (enseñadlo antes de seguir al profesor) y después preparad un sencillo PowerPoint donde deis respuesta a esos interrogantes y apliquéis los contenidos vistos en clase a dicho oligopolio. (3 insignias).
- 13. **Mini-investigación.** Busca en internet las diversas ofertas de las principales empresas de telefonía móvil en España para un mismo servicio. Elabora un cuadro con las características de las distintas ofertas indicando la compañía, el nombre del producto y el precio. Después compara los precios y las características del servicio y comenta las diferencias ¿Cuál es la mejor oferta? ¿Cómo calificarías el mercado: seguidismo a una empresa líder, rivalidad o cooperación? Rellena la tabla y escribe un informe de 12 a 15 líneas bien redactado y sin faltas de ortografía con la respuesta al resto. Además, averigua si alguna ha sido acusada de prácticas colusivas como oligopolio. (3 insignias).
- 14. **Noticia.** Leer la noticia (te la proporciona el profesor) donde los estancos acusan a las tabacaleras de oligopolio. Hacer un resumen. Comentar qué estrategias o tipo de oligopolio se da en este caso (en tu cuaderno). (1 insignia).
- 15. **Ejercicio práctico** de cuota de mercado (cuaderno). Dispones del enunciado aparte. Responde: ¿Qué son las economías de escala? ¿Se cumplen en este caso? ¿Se puede visualizar en la gráfica, por qué? (1 insignia).


### La competencia monopolística (mínimo 4 insignias).

- 16. **Contrapublicidad:** Visita la web de Siro López en el apartado contrapublicidad ([www.sirolopez.com](http://www.sirolopez.com) => Diseño => Contrapublicidad). Observa sus "anuncios críticos" y elabora en el cuaderno una contrapublicidad criticando la obsesión por las marcas. (2 insignias).
- 17. **Debate.** Las Marcas y la Publicidad a debate. ¿A favor o en contra? El enunciado está aparte. Tú prepararás una postura del debate y tu compañero de adelante otra, pero debéis hacerlo por separado. El debate versará sobre argumentos a favor de las marcas y la publicidad, porqué son buenas, en qué ayudan al consumidor, que valores aportan... o en contra: contravalores, perjuicios al consumidor, etc... Relacionarlo con lo visto en la unidad. (2 insignias).
- 18. **Investigación.** Escoge a un compañero que te proporcionará el profesor e investigad. Los restaurantes y hoteles constituyen un buen ejemplo de competencia monopolística. Prepara una infografía (lo entregarás por Teams usando [Canva](http://Canva.com), o en un folio artesanalmente a mano). Haz un análisis de las características de este mercado. Después el profesor os entregará una noticia. Explica entonces brevemente qué es Tripadvisor y cómo crees que ha influido en este mercado, ¿crees que beneficia a los consumidores? ¿le hace más competitivo o más monopolístico aún? (3 insignias).
- 19. **Comic.** Seguir leyendo el comic (de la pág. 21 a la 35). Haz un resumen de esas páginas en 10 líneas y el profesor te indicará que dos viñetas tienes que comentar. (2 insignias).
- 20. **Caso.** Enunciado aparte. El profesor forma los grupos de tres personas. En relación a la competencia monopolística dentro de un centro comercial, responded cada uno en vuestro cuaderno a las preguntas que se plantean (1 insignia).

**Anexo 6.2. Guía Plantilla insignias Flipped Classroom**

Nombre	Insignias
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

## Anexo 6.3. Test de evaluación inicial a través de Google Forms



Sección 1 de 4

### Evaluación inicial - UD6. Modelos de mercado

Se realiza para ver el nivel previo de la clase en torno a la unidad 6. Modelos de mercado. Aunque no se califique este cuestionario, intenta responder con la máxima sinceridad.

Sección 2 de 4

Datos personales

Descripción (opcional)

Nombre y apellidos

¿Has repetido algún curso?

Si antes has respondido que sí, indica que curso.

¿Has cursado en la ESO economía?


¿Cuánto te gusta la economía?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Nada Mucho/más

Sección 3 de 4

Responde estas preguntas sobre la unidad.

No pasa nada si no lo sabes, pero inténtalo.



1. ¿Qué es un mercado?


2. ¿Cuántos tipos de mercado conoces?

3. Describe con tus palabras qué es un monopolio

4. ¿En qué se diferencia el mercado de la fruta con el de la moda?

Sección 4 de 4

¡Muchas gracias!






## Anexo 6.4. Rúbrica para elaborar la diana de autoevaluación de la Flipped Classroom

Áreas	Sector 1 - 4	Sector 4 - 7	Sector 8 - 10
<b>Interacción con mis compañeros</b>	Escasa socialización. He realizado mucha tarea bien individualmente o con los mismos compañeros.	Me he relacionado con varios compañeros pero podría haber ampliado el círculo de mis relaciones	Alta socialización. He realizado la tarea con diversos compañeros que conocía menos en un clima de cooperación.
<b>Trabajo en el aula</b>	Podría haber trabajado bastante más. Me he despistado en ocasiones y he escatimado tiempos a la tarea.	Mi trabajo ha sido correcto pero podría haber dado algo más de mí en tiempo y concentración.	He trabajado muy bien. Concentrado, sin despistes, aprovechando el tiempo al máximo.
<b>Trabajo en casa</b>	No he visionado los vídeos o solo una vez y mis resúmenes no han estado a la altura, son pobres y escuetos.	He visionado los vídeos una o varias veces y mis resúmenes son correctos pero no recogen toda la información al completo.	He visionado los vídeos varias veces y mis resúmenes han recogido una información completa desarrollando todos los puntos.
<b>Grado de aprendizaje alcanzado</b>	Estimo haber alcanzado los objetivos de la unidad en un grado bajo. Aún me falta para estar preparado para la prueba escrita.	Estimo haber alcanzado los objetivos de la unidad en un grado medio. Sé que podría superar la prueba escrita sin llegar a resultados excelentes.	Estimo haber alcanzado los objetivos de la unidad en un grado alto. Sin duda estoy preparado para la prueba escrita con un poco de repaso.
<b>Organización y autonomía</b>	Me ha costado organizarme y mi autonomía a la hora de aprender y realizar las tareas ha de mejorar significativamente.	Podría haberme organizado algo mejor. Mi autonomía a la hora de aprender es aceptable aunque podría mejorar.	Me he organizado muy satisfactoriamente en mis tareas con una alta autonomía en mi aprendizaje.

## Anexo 6.5. Muro de respuestas de evaluación de la unidad didáctica

 **Quiero saber tu opinión sobre la unidad. ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿y lo que menos? ¿Cambiarías algo?**  
Es totalmente anónimo. ¡GRACIAS!

Lo que más me ha gustado que había mucha variedad de actividades y lo que menos que en alguna actividad no asemejaba el trabajo que tenía al número de insignias que te daban

Las actividades hab sido muy útiles para mi aprendizaje pero estaría bien más tiempo para hacer las actividades aunque ya hayamos conseguido las insignias y menos vídeos o más cortos

Lo que + me ha gustado: variedad de actividades  
Lo que - me ha gustado: vídeos largos  
Recomendación: dejar más tiempo entre videos o apartados para que podemos verlo más tranquilamente

A veces los vídeos se hacían largos, pero el trabajo de las actividades en el aula me encantaba

Había muchas actividades que hicieron repasar mucho contenidos. Quiero todas las unidades así!

Me ha gustado mucho la manera de explicar esta unidad, las actividades con los compañeros fueron muy entretenidas. La única parte negativa fue el tiempo que hubo para realizar algunas de ellas.

Ha sido una unidad muy interesante, tanto por los contenidos como por la forma de explicarlos. Lo peor fue ponernos de acuerdo en algunas partes del trabajo en grupo.

Me ha encantado la unidad ya que podíamos ver en casa los vídeos e ir parandolos o repitiendolos siempre que queríamos y además con los resúmenes y esquemas ya han servido de estudio. Nos ha dado tiempo a hacer muchas actividades aunque como recomendación dejaría más tiempo para hacerlas todas.

La actividad de grabar voz era difícil encontrar silencio para que saliera bien, el resto se actividades estaban muy bien, algunas eran más divertidas y otras más aburridas

Lo mejor: mucha variedad de actividades  
Lo peor: a veces encontrar compañeros que quisieran hacer la misma actividad

Lo mejor y lo peor al mismo tiempo fue el juego de las bolas

Lo mejor ha sido trabajar en el aula y hacer mucha cantidad de ejercicios, lo peor que a veces era complicado concentrarse

Lo mejor fue salir a la calle a hacer las entrevistas. Lo peor fue la falta de tiempo en alguna ocasión. Como mejora alguna actividad más tiempo.

Me encantó la situación de aprendizaje sobre el

Lo que más me ha gustado ha

Lo mejor fue trabajar en grupo y lo peor fue ponerse de acuerdo para hacer el mural de la situación de aprendizaje

Lo mejor fue la variedad de actividades para escoger y muchas eran en parejas. Lo peor fue ver todos los vídeos en casa.

## Anexo 6.6. Evaluación de la situación de aprendizaje

Nombre: \_\_\_\_\_

Grupo: \_\_\_\_\_

Áreas	2 puntos	1,25 puntos	0,5 puntos
<b>Presentación (20%)</b>	El título es adecuado y original, sigue una coherencia en la estructura de las preguntas, hay una amplia variedad de preguntas y tiene foto o dibujo.	Tiene título es correcto, tiene una amplia variedad de preguntas relacionadas, pero con desorden y no tiene foto o dibujo.	El título escogido no es adecuado, solo están las preguntas básicas y desordenadas y no tiene foto o dibujo.
<b>Contenido (40%)</b>	Las preguntas realizadas corresponden perfectamente para conocer los diferentes aspectos que influyen en un negocio.	Las preguntas realizadas corresponden bien para conocer los aspectos que influyen en un negocio.	Las preguntas realizadas apenas ofrecen información del negocio.
<b>Reflexión final (40%)</b>	La reflexión final vincula perfectamente la empresa con los contenidos de la unidad, ofreciendo argumentos sólidos. Entre 100-150 palabras.	La reflexión final es correcta, vincula la empresa con los contenidos de la unidad, pero no tiene fundamento sólido. Entre 50-100 palabras.	No vincula la empresa con los contenidos de la unidad. Menos de 50 palabras.

Grupo	Nombre de la empresa	Puntuación
1		
2		
3		
4		
5		
6		

A tener en cuenta:

- Pon una "X" al grupo al que pertenezcas y por tanto realices autoevaluación.
- Si la puntuación desfasa (tanto a la baja como a la alta) más de 2 puntos respecto a la del profesor, no se tendrá en cuenta.

## Anexo 6.7. AEO2. Cuestionario de repaso

1. Las gasolineras que hay en España es un mercado de competencia monopolística ya que cada una pertenece a una marca concreta.

**Falso**

i Para que fuera un mercado de competencia monopolística tendrían que existir muchas gasolineras, y es al revés, hay pocas. Es un oligopolio.



3. Cuando hay una patente:

- A El producto suele ser más caro.
- B Las personas pierden incentivos para innovar.
- C A los consumidores nunca les influye.
- D A y C son correctas.



i Cuando una empresa inventa un producto y lo patenta se le concede el derecho exclusivo a comercializarlo, ese derecho supone compensación al esfuerzo innovador de la empresa y se puede traducir en un precio más elevado para el consumidor final.

2. Una de las causas que explican la aparición de un monopolio es:

- A La diferenciación del producto.
- B El desarrollo tecnológico.
- C La existencia de patentes.
- D Todas son correctas.



4. En un oligopolio cada productor tiene dos opciones: cooperar o formar un cártel.

**Falso**

i En un oligopolio cada productor tiene dos opciones: cooperar o competir en precios. Las distintas formas de cooperar son: formar un cártel, colusión tácita o que una empresa actúe como líder.



i Las causas que explican la aparición de un monopolio son el acceso exclusivo de una empresa a un recurso productivo escaso, la concesión de una patente, los monopolios legales y los monopolios naturales.

5. En un mercado de competencia monopolística el producto no está diferenciado.

**Falso**

i En un mercado de competencia monopolística el producto aunque el producto sea semejante se diferencia a través de las marcas o la publicidad.



7. La similitud entre competencia perfecta y competencia monopolística es:

- A Que existen muchos vendedores y compradores.
- B En ambos mercados se influye sobre el precio.
- C En ambos sus productos están diferenciados.
- D Que existen pocos vendedores pero muchos compradores.



i En ambos casos hay muchas empresas oferentes y también demandantes.

6. Un mercado con pocos vendedores y muchos compradores se llama:

- A Competencia monopolística.
- B Competencia perfecta.
- C Oligopolio.
- D Monopolio.



8. Que existan barreras de entrada y de salida es una característica de:

- A Competencia monopolística.
- B Monopolio.
- C Competencia perfecta.
- D A y B son correctas.



i El oligopolio está formado por pocas empresas.

i Solo el oligopolio y el monopolio tienen fuertes barreras de entrada y de salida.

9. Una empresa eficiente de un mercado de competencia perfecta puede influir en el precio del producto.

**Falso**

i Ninguna empresa influye en el precio.



11. Que tienen en común todos los mercados excepto el monopolio

- A Que hay muchos vendedores y compradores.
- B Que hay libertad de entrada y de salida del mercado.
- C Que todos los productos son similares.
- D Que hay una fuerte competencia.



i Si que hay mucha competencia, pero puede ser entre pocas empresas, como es el caso del oligopolio. El oligopolio tiene fuertes barreras de entrada y de salida. Y los productos en la competencia monopolística u oligopolio tienden a diferenciarse.

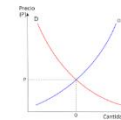
10. Una agencia de publicidad sobre todo es contratada por una empresa del mercado de:

- A los diamantes.
- B el cereal.
- C el servicio eléctrico de la ciudad.
- D la ropa.



12. La curva de la demanda de un empresario concreto en el mercado de competencia perfecta es vertical porque:

- A Solo existe una empresa en ese mercado.
- B Porque su producción es muy pequeña.
- C Es falso, la que es horizontal es la demanda.
- D Es falso, la curva que es vertical es la de la oferta.



i El mercado textil es una competencia monopolística por eso para diferenciarse de sus competidores usa la publicidad. Los diamantes pertenecen al mercado del monopolio, el cereal a la competencia perfecta y la recogida de basura de la ciudad es un monopolio natural.

i La curva de la demanda de un productor en una competencia perfecta es horizontal porque su producción es muy pequeña respecto al mercado.

13. Cuál de estas empresas pertenece al mercado de la competencia monopolística

**A** LG



**C** Banco Santander



**B** AGROPAL



**D** Correos



i La empresa LG principalmente elabora electrodomésticos y televisores. Pertenecen al mercado de competencia monopolística.

14. Hoy en día, se puede decir que apenas hay mercados de competencia perfecta.

**Verdadero**

i Es difícil encontrar muchas empresas en la competencia monopolística. Por eso se dice que este es un modelo ideal.



15. Para que las empresas de un oligopolio cooperen pueden:

- A Formar un cártel.
- B Pactar precios.
- C Copiar los precios de la empresa líder.
- D Todas son correctas.

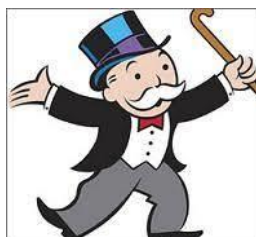
i Las distintas formas que tienen las empresas de un oligopolio para cooperar son: formar un cártel, colusión tácita o que una empresa actúe como líder.



## Anexo 6.8. Enunciado de la AE8 de decisión monopolística

### Actividad 8. Ejercicio decisión monopolística

En la siguiente tabla se muestran los datos de una empresa monopolista (costes e ingresos en millones de euros y cantidad en millones de uds).



Argumenta tu respuesta a estas preguntas:

- ¿Cómo es posible si es un único monopolista que ocurra que a precios bajos se demanda poca cantidad (y viceversa) si él impone las condiciones en el mercado?
- ¿Dónde elegirá situarse un monopolista? O lo que es lo mismo, dado su poder pues es precio oferente al ser el único vendedor: ¿qué precio debe escoger? Argumenta la respuesta.

Cantidad demandada (unidades)	Precio (€)	Ingresos Totales (€)	Costes Totales (€)	Beneficio (€)
100	5,50		110	
200	5,00		210	
300	4,50		310	
400	4,00		410	
500	3,50		510	
600	3,00		610	
700	2,50		710	
800	2,00		810	
900	1,50		910	
1.000	1,00		1.010	
1.100	0,50		1.110	

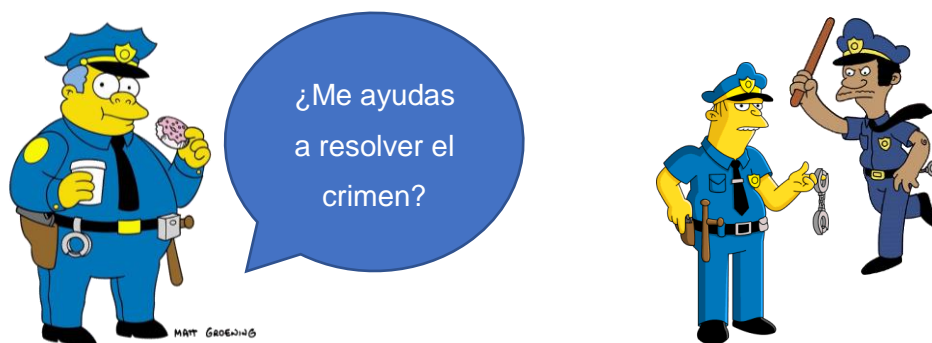


## Anexo 6.9. Enunciado de la AE11 de la teoría de juegos

### Actividad 11. ¿Quién mató al Señor Burns?



Ayuda al jefe de policía Wiggum, Eddie y Lou a descubrir quién ha disparado al Sr Burns. El jefe de policía tiene dos sospechosos: Homer y Smithers, pero no sabe quién fue de los dos.



El plan era el siguiente: separamos a los dos sospechosos para ofrecerles el mismo trato. Si Homer confiesa y Smithers no, Smithers será condenado a la pena total, diez años, y Homer será liberado por haber colaborado. Lo contrario ocurrirá si Smithers confiesa, saliendo este libre y siendo Homer condenado a diez años de cárcel. Sin embargo, si ambos confiesan, ambos serán condenados a seis años por el delito. Finalmente, si ambos niegan, todo lo que podrán hacer será encerrarlos durante un año por un cargo menor.



Elabora la tabla que recoja las posibles situaciones y responde a las preguntas:

- ¿Qué crees que hará Homer? Justifica
- Explica cómo esta situación se parece a un cártel en el que dos empresas pueden cooperar (No confesar) o traicionar a la otra empresa (confesar). ¿Por qué en ocasiones las empresas se traicionen en los cárteles?

Fuente: Información adaptada de ECONOSUBLIME. Disponible en: <http://www.econosublime.com/2018/01/actividad-dilema-prisionero.html>

## Anexo 6.10. Enunciado de noticia para elaborar la AE14 de oligopolios

### Los estancos acusan a las tabaquerías de oligopolio por fijar sus precios

La guerra del tabaco no ha finalizado. Tras los movimientos de precios de las últimas semanas, que se saldaron con una subida generalizada de 10 céntimos por cajetilla por parte de las cuatro grandes compañías -Philip Morris, Altadis, Japan Tobacco International y BAT- los estancos han denunciado a la industria por oligopolio.



La asociación Ecot (Empresarios y Comerciantes del Tabaco) presentó el pasado 28 de diciembre un escrito ante la Subsecretaría de Hacienda y el Comisionado para el Mercado de Tabacos, encargado de la supervisión del sector, en el que critica "la aparición de oligopolios que podrían afectar negativamente a la neutralidad de la red minorista".

Todo empezó el pasado 16 de diciembre, cuando Philip Morris subió 10 céntimos el precio de Marlboro, Chesterfield, L&M y el resto de sus marcas. Japan Tobacco subió en idéntica proporción Camel y Winston y Altadis hizo lo mismo con Fortuna, Nobel o Ducados.

#### Subidas y bajadas

El problema saltó sin embargo debido a que esta última compañía decidió mantener el precio del paquete blando de Fortuna en 4,45 euros. El 24 de diciembre Philip Morris respondió entonces bajando otra vez el precio de todas las variantes de Marlboro y Chesterfield en 10 céntimos, lo que forzó a Altadis a subir también el Fortuna blando. Philip Morris volvió a subir entonces y BAT, la dueña de Lucky Strike, incrementó también sus precios en la misma proporción.

En su escrito, remitido directamente al presidente del Comisionado, Juan Luis Nieto, Ecot, que no cita ningún nombre en concreto, dice ahora que "es indignante no que una compañía baje los precios de ciertas labores, ya que si esa es su decisión, los estancos no tenemos más que respetarla, pero sí que lo hagan como una amenaza en la guerra que tienen que otras compañías y a modo de coaccionar, para luego volver a subir los precios".

En esta misma línea, Ecot pide al aclarar cómo se explica que un participante de este mercado tome acciones para influenciar a los demás y se pregunta si "¿no es esto un ejemplo de oligopolio, en el que se está intentando crear un equilibrio entre los pocos participantes en este mercado (ya que, al parecer, las acciones de uno de los participantes influye en los restantes, que supondría acabar con la libre competencia?". La presidenta de Ecot, María Isabel González, reclama al Comisionado que "responda si esta guerra va a persistir y hasta cuando, o si piensa actuar en algún momento para poner fin a esta batalla".

Los estancos parecen dispuestos así a plantar batalla y están dispuestos si es necesario a plantear una denuncia ante la Comisión Nacional de Competencia, a la espera de momento de que se resuelva otra que presentaron contra Logista por ejercer un monopolio en el mercado de distribución mayorista de tabaco.

Fuente: El Economista el 05/01/2017. Disponible en: <https://www.eleconomista.es/empresas-finanzas/noticias/8065054/01/17/Los-estancos-acusan-a-las-tabaqueras-de-oligopolio-por-fijar-sus-precios.html>

## Anexo 6.11. Enunciado de la AE15 de la cuota de mercado

### Actividad 15. Ejercicio cuota de mercado

Hace unos años, Chupa Chups era una compañía española especializada en la fabricación y comercialización de golosinas. Desarrollaba su actividad en cuatro ámbitos fundamentales: caramelos tradicionales (con y sin azúcar), donde el producto estrella es el caramelo con palo conocido con el nombre genérico de la empresa (70 por 100 de las ventas); caramelos vitaminados, son caramelos con y sin azúcar que incorporan frutas, leche y vitaminas, en esta actividad destaca Cremosa de Chupa Chups (10 por 100); caramelos para jugar, entre los que destacan Melody Pops (5 por 100); por último, caramelos para la limpieza y protección bucal, siendo Smint la marca más destacada (15 por 100).



Los dos principales competidores eran, en ese momento, Joyco España y Vidal Golosinas. En la siguiente tabla, se recoge la información sobre las ventas en millones de euros:

	JOYCO ESPAÑA	VIDAL GODOLOSINAS
<b>Caramelos tradicionales</b>	2125	2800
<b>Caramelos vitaminados</b>	320	700
<b>Caramelos para jugar</b>	280	175
<b>Caramelos para limpieza</b>	305	560

Las ventas totales de la empresa ChupaChups para el periodo analizado ascendieron a 5.000 millones de euros.

Se pide:

- Calcula la cuota de mercado de cada una de las tres empresas y dibuja un gráfico de sectores que lo visualice.
- ¿En qué productos destaca ChupaChups respecto sus competidores?
- ¿En qué modelo de mercado lo clasificarías? Argumenta tu respuesta.
- ¿Hay diferencia entre este mercado de fabricantes de caramelos y el mercado de las tiendas vendedoras de caramelos? ¿A qué modelo se asemeja este último?



## Anexo 6.13. Noticia para elaborar la AE18 sobre la hostelería

El portal deja de ofrecer información sólo basada en el voto del usuario

### Oficial: Tripadvisor valora los hoteles según lo que pagan



**En tres meses, 10.000 hoteles han insertado publicidad pagada, lo que desde ahora garantiza una buena posición en los listados de Tripadvisor.**

Usted, probablemente, como mucha otra gente, sospecha que las valoraciones de hoteles que parecen en Tripadvisor están manipuladas. Hasta ahora, como la empresa negaba toda intervención sobre los resultados, usted podía ser acusado de mal pensado. Hasta esta semana. Porque Stephen Kaufer, el director general de Tripadvisor, acaba de admitir que desde ahora, el posicionamiento de un hotel estará influido también por lo que paguen publicitariamente, según publica Skift, el periódico turístico americano.

En cierta medida, es como la publicidad en Google: uno puede salir bien posicionado porque los clientes lo decidan, o porque el hotel se ha suscrito al programa Business Advantage, que en castellano plano significa publicidad pagada.

La propia empresa ha dicho que lleva tres meses haciendo experimentos con este método publicitario y que en ese periodo diez mil hoteles han insertado publicidad que, desde esta semana ya será oficial.

El director general de Tripadvisor dejó de lado en sus comentarios la transparencia del mercado para centrarse en lo que probablemente le preocupa más: la rentabilidad de su empresa y, por ende, el valor bursátil de la compañía, que ha subido un 30 por ciento desde noviembre del año pasado.

Skift menciona algunos casos de hoteles que aparecen muy bien posicionados en los listados, pese a que son de los últimos en las preferencias reales de los clientes y de sus puntuaciones. Pero, si paga, sale bien posicionado, junto a un discreto indicador de “esponsorizado”, sobre lo que no repara prácticamente ningún usuario.

En España, algunos hoteleros ya han puesto la voz de alarma y han denunciado las opiniones falsas del portal, planteando crear una asociación con el fin de evitar que Tripadvisor siga permitiendo que se les perjudique, como publicó *preferente.com* ([El Sector plantea crear una asociación contra las opiniones falsas de Tripadvisor](#)).

Fuente: Preferente el 09/04/2018. Disponible en: <https://www.preferente.com/noticias-de-hoteles/oficial-tripadvisor-valora-los-hoteles-segun-lo-que-pagan-275138.html>



## Anexo 6.14. Lista posibles negocios para la ASA2



- Alimentación:
  - Lo mejor en Frutas
  - El Huerto de Baudillo
  - La Bolsa de Estraza
  - La Gofrería
- Farmacia:
  - Farmacia Rafael Becerril
- Floristería:
  - Floristería Jardinflor
- Moda
  - Piequeño
  - Malasaña shop
- Joyería
  - Joyería Feliciano
- Hogar:
  - Lámparas Graciela
  - Informática Ktell
  - Jnet Informática
  - JPC Informática
- Hostelería:
  - Sercotel Rey Sancho
- Fotografía
  - Fotografía José María y Noelia
  - LuminiQ