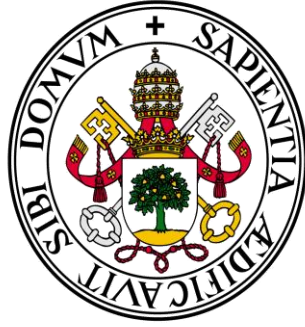




Universidad de Valladolid

**UNIDAD DIDÁCTICA: LA
DIRECCIÓN DE RECURSOS
HUMANOS**

Rubén Fernández Sanz

Trabajo Fin de Máster

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

Tutora: Esther Decimavilla Herrero

Valladolid, julio de 2024

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1-INTRODUCCIÓN.....	1
2- CONTEXTUALIZACIÓN.....	2
2.1- Características del centro.....	2
2.2- El Departamento de Economía: organización y funcionamiento.....	5
2.3- Características del alumnado.....	6
2.4- Legislación educativa	7
3-PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	8
3.1- Objetivos generales de la etapa de bachillerato	9
3.2- Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa.....	11
3.3- Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave	12
3.4- Competencias específicas y criterios de evaluación	18
3.5- Saberes básicos.....	22
3.6- Elementos de carácter transversal	25
3.7- Situaciones de aprendizaje	27
3.8- Secuencia de unidades temporales de programación	28
3.9- Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado	31
3.10- Metodología didáctica.....	42
3.11- Recursos y materiales didácticos	46
3.12- Atención a la diversidad	47
3.13- Actividades extraescolares y complementarias	50
3.14- Evaluación de la programación de aula y la práctica docente.....	52
4-UNIDAD DIDÁCTICA.....	54
4.1-Justificación y objetivos de la unidad didáctica.....	54
4.2-Competencias específicas y criterios de evaluación	55
4.3-Saberes básicos.....	56
4.4-Metodología didáctica.....	57
4.5-Recursos y materiales didácticos.....	58
4.6-Actividades y situaciones de aprendizaje	58
4.7-Temporalización y desarrollo de las sesiones	68
4.8-Instrumentos y criterios de calificación	75
4.9-Atención a la diversidad	76
5-CONCLUSIONES.....	77

6-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
7-ANEXOS	81

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 Imagen y ubicación del IES Pinar de la Rubia.....</i>	<i>2</i>
<i>Figura 2 Nivel de renta de los hogares en Valladolid</i>	<i>3</i>
<i>Figura 3 Estructura organizativa del IES Pinar de la Rubia</i>	<i>4</i>
<i>Figura 4 Calendario Escolar de Castilla y León 2024/2025.....</i>	<i>29</i>
<i>Figura 5 Rueda DUA.....</i>	<i>49</i>

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Competencias clave y descriptores operativos.....</i>	<i>14</i>
<i>Tabla 2 Competencias específicas y criterios de evaluación.....</i>	<i>19</i>
<i>Tabla 3 Elementos transversales de la LOMLOE.....</i>	<i>26</i>
<i>Tabla 4 Horario de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio.....</i>	<i>29</i>
<i>Tabla 5 Secuencia temporal de las unidades didácticas</i>	<i>30</i>
<i>Tabla 6 Criterios de evaluación, indicadores de logro y su ponderación</i>	<i>32</i>
<i>Tabla 7 Momentos de la evaluación.....</i>	<i>41</i>
<i>Tabla 8 Agentes evaluadores.....</i>	<i>42</i>
<i>Tabla 9 Actividades complementarias y extraescolares en Empresa y Diseño de Modelos de Negocio</i>	<i>51</i>
<i>Tabla 10 Cuestionario de evaluación de la práctica docente por el alumnado.....</i>	<i>52</i>
<i>Tabla 11 Indicadores de logro de la programación didáctica</i>	<i>53</i>
<i>Tabla 12 Competencias específicas, criterios de evaluación e indicadores de logro de La dirección de recursos humanos</i>	<i>55</i>
<i>Tabla 13 Actividad de aprendizaje.....</i>	<i>59</i>
<i>Tabla 14 Situación de aprendizaje 1</i>	<i>60</i>
<i>Tabla 15 Situación de aprendizaje 2</i>	<i>64</i>
<i>Tabla 16 Instrumentos de calificación de la unidad didáctica</i>	<i>75</i>
<i>Tabla 17 Evaluación: criterios de evaluación e indicadores de logro.....</i>	<i>76</i>

RESUMEN

La educación es el pilar fundamental para una sociedad exitosa. Un sistema educativo sólido y equitativo es la base para el desarrollo económico y social de un país, por lo que hay que dar la importancia y relevancia que se merece. El sistema educativo se encuentra en un proceso de cambio, donde es el alumno la pieza clave, sin dejar de lado el papel tan importante del docente. La nueva legislación implementa un sistema competencial donde los estudiantes podrán adquirir conocimientos y competencias a través de distintas metodologías activas, dando una mayor importancia a la práctica frente a la memorización. A través de este trabajo fin de máster se recoge, a modo de ejemplo, todo lo que engloba esta transición educativa que dictamina la legislación, por medio de una programación y una unidad didácticas.

Palabras clave: Programación didáctica, unidad didáctica, competencias, metodologías.

ABSTRACT

Education is the cornerstone of a successful society. A solid and equitable education system is the basis for the economic and social development of a country, which is why education must be given the importance and relevance it deserves. The education system is in a process of change, where the student is the key player, without neglecting the important role of the teacher. The new legislation implements a competence-based system where students can acquire knowledge and skills through different active methodologies, giving greater importance to practice rather than memorization. Through this master's thesis, as an example, everything that encompasses this educational transition dictated by the legislation is collected by means of a programming and a didactic unit.

Key words: Didactic programming, didactic unit, competences, methodologi

1-INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Máster ha sido realizado durante el curso 2023/2024 para el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas de la Universidad de Valladolid, en la especialidad de Economía.

El presente trabajo tiene como propuesta desarrollar una programación didáctica para la materia de "*Empresa y Diseño de Modelos de Negocio*" dirigida a estudiantes de 2º de Bachillerato, complementada con una unidad didáctica específica centrada en el área de Recursos Humanos.

La economía es fundamental para la sociedad actual. Para los ciudadanos del siglo XXI es muy importante comprender los principios económicos y empresariales al tener un impacto directo en su capacidad para tomar decisiones en su día a día y participar activamente en el mercado laboral. La educación en esta área no solo proporciona conocimientos técnicos, sino que también enseña habilidades críticas como el pensamiento analítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones estratégicas. Por lo tanto, incorporar estos conocimientos a la educación de los estudiantes de bachillerato es muy importante para su desarrollo personal y profesional.

La programación didáctica de la materia se ha realizado siguiendo la normativa vigente, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, LOMLOE. A lo largo de ella se han detallado todos aquellos elementos curriculares que permiten al docente aplicar su trabajo de una manera exitosa y siguiendo las directrices que dictamina la ley.

Las situaciones de aprendizaje son el elemento novedoso más destacable de esta nueva normativa, y durante este trabajo se les ha dado gran importancia, al permitir y ayudar a la adquisición de competencias claves y específicas para el alumnado. Durante el desarrollo de la unidad didáctica se han desglosado dos de las doce situaciones de aprendizaje que componen la materia durante el curso.

La elección de la unidad didáctica centrada en el área de Recursos Humanos responde a la necesidad de abordar una dimensión empresarial que, a menudo, no recibe la atención adecuada en los programas educativos. Los recursos humanos representan uno de los activos más importantes de cualquier organización. La capacidad de atraer, retener y motivar al talento humano es esencial para el éxito empresarial. Por ello, es fundamental que los estudiantes comprendan los principios y prácticas que rigen esta área, incluyendo la planificación de personal, la selección y formación, la gestión del rendimiento o elementos como los contratos de trabajo y la nómina. Esta unidad

didáctica permitirá a los estudiantes desarrollar una comprensión profunda de cómo gestionar eficazmente a las personas dentro de una empresa, entre otras muchas cosas, preparándolos para futuras responsabilidades en este campo e incluso para saber enfrentarse al mundo laboral que pronto les espera.

El trabajo se encuentra estructurado en cuatro partes diferenciadas. La primera consta de una contextualización del centro al que va dirigido, siendo este el IES Pinar de la Rubia, centro donde realicé las prácticas del máster. La segunda parte engloba toda la programación didáctica en la cual se encuentran todos aquellos elementos curriculares según la LOMLOE. Posteriormente, se presenta la unidad didáctica a desarrollar, en la que se plantean una actividad de aprendizaje y dos situaciones de aprendizaje. La cuarta y última parte son unas conclusiones que recogen y resumen los puntos clave desarrollados durante el trabajo.

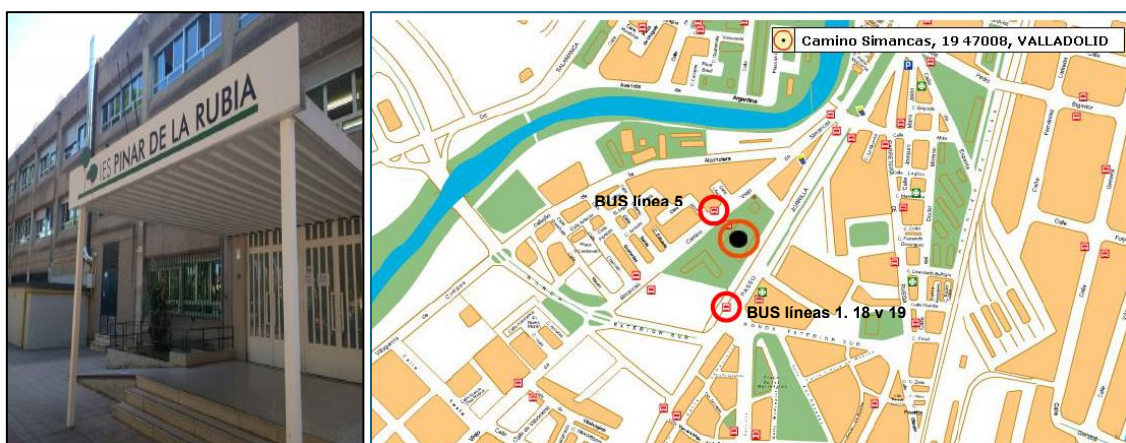
2- CONTEXTUALIZACIÓN

En este primer apartado se van a detallar tanto las características del centro educativo y su entorno como las del alumnado puesto que ese conocimiento es esencial para elaborar y aplicar la programación y la unidad didáctica que se presenta en este trabajo fin de máster, siempre adaptada a ese contexto específico. La contextualización se completa con el repaso a la legislación educativa vigente.

2.1- Características del centro

El IES Pinar de la Rubia es un centro educativo de carácter público ubicado en el barrio de La Rubia, en la zona sur de la ciudad de Valladolid (ver figura 1).

Figura 1 Imagen y ubicación del IES Pinar de la Rubia



Fuente: <http://iespinardelarubia.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi>

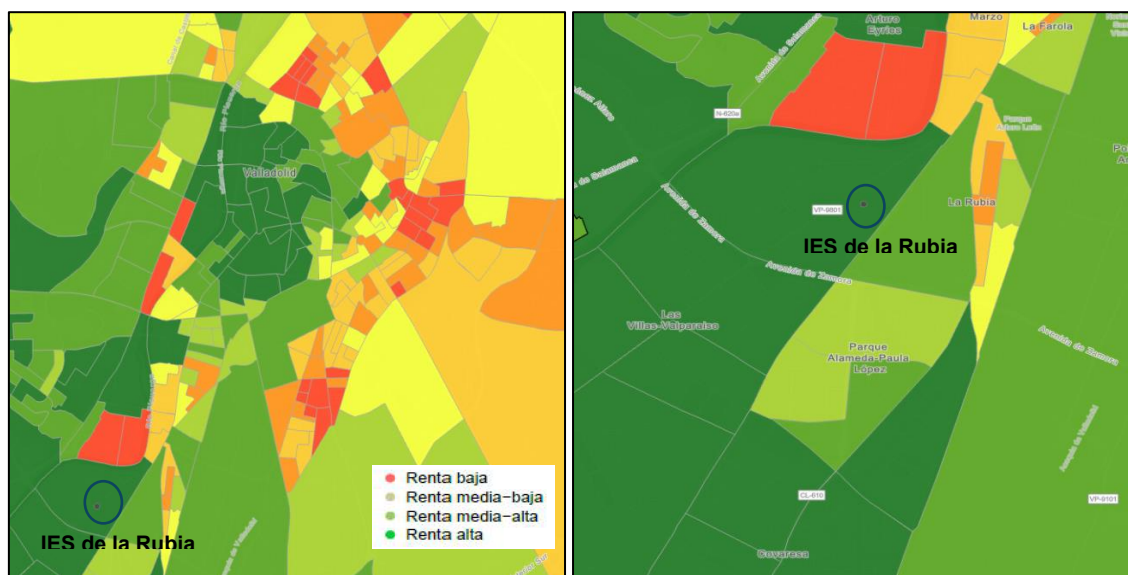
Es un centro con fácil acceso gracias a la buena comunicación que le proporciona distintas líneas de autobuses urbanos, en un entorno arbolado y con zonas verdes, que

conforma, junto al CEIP Alonso Berruguete, un complejo educativo desde Educación Infantil hasta Bachillerato.

Fue creado en 1979 y hoy en día es uno de los complejos educativos con mayor oferta educativa y catálogo de servicios para los estudiantes.

Por su ubicación recibe estudiantes tanto del barrio de La Rubia como de barrios cercanos como Parque Alameda-Paula López y Covaresa. Estos barrios presentan características socioeconómicas heterogéneas por lo que el centro cuenta con un alumnado diverso procedente de familias con una renta media anual que, según datos del INE (2021), oscila entre los 24.000 euros y los 55.000 euros (ver figura 2).

Figura 2 Nivel de renta de los hogares en Valladolid



Fuente: INE (2021). Atlas de Distribución de Renta de los Hogares.

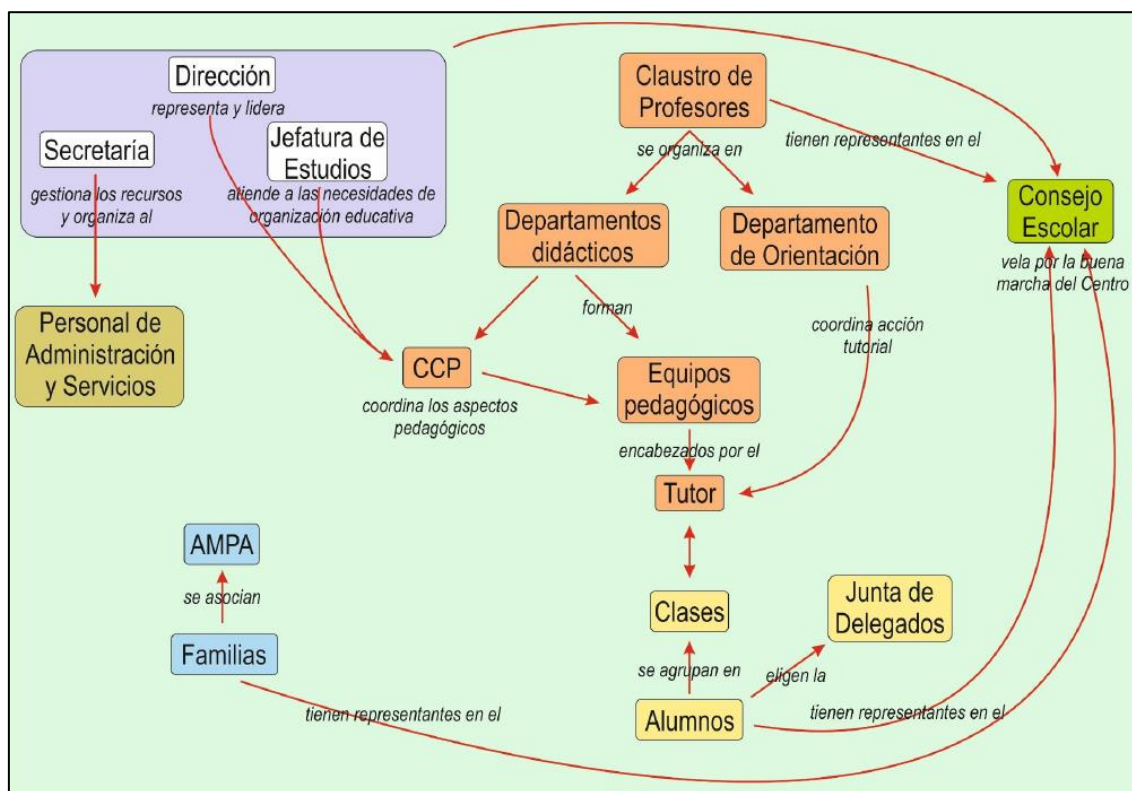
https://www.ine.es/ADRH/?config=config_ADRH_2021.json&showLayers=renta_media_hogar_279&level=5

En sus instalaciones el centro cuenta con dos bloques de edificios unidos. En un bloque están todos los departamentos didácticos, la sala de profesores, las salas del equipo directivo, la biblioteca, el gimnasio, las aulas de informática, la sala de música y todas las aulas en las que se imparten las clases de los cursos de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). En el otro bloque se encuentran nuevas aulas de informática y las aulas donde se imparten las clases de los cursos de Bachillerato.

Las aulas, además de mesas, sillas, pizarras de tiza y papelería, se encuentran bien equipadas a nivel tecnológico, con pantallas digitales y ordenadores en todas ellas. Además, todas ellas son amplias y presentan un espacio suficiente para impartir clases a un alto número de estudiantes. Un factor muy importante para poder realizar todas aquellas actividades o proyectos grupales dentro del aula de una manera más eficiente.

Según la normativa del Régimen Interno del Centro, se sigue la estructura organizativa recogida en la figura 3.

Figura 3 Estructura organizativa del IES Pinar de la Rubia



Fuente: [Organización IES Pinar de la Rubia](#).

La oferta educativa del IES Pinar de la Rubia es la siguiente:

- Educación Secundaria Obligatoria: 6 grupos de 1º ESO, 5 grupos de 2º ESO de los cuales hay 1 grupo de 1º de PMAR¹, 5 grupos de 3º ESO de los cuales hay 1 grupo de 2º de PMAR y 5 grupos de 4º ESO. Tanto en los cursos de 3º y 4º existe una clase de PDC².
- Bachillerato: 5 grupos de 1º de Bachillerato, 2 de Ciencias y Tecnología y 3 de Humanidades y Ciencias Sociales, y 6 grupos de 2º de Bachillerato, 3 de Ciencias y Tecnología y 3 de Humanidades y Ciencias Sociales.

¹ PMAR son las siglas del Programa de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento. Es una medida que se aplica a los alumnos de la ESO que tienen dificultades para seguir el currículo ordinario. El objetivo es que los alumnos puedan promocionar a 4º ESO y obtener el título de ESO. Para ello, se reorganizan los contenidos y materias, y se usa una metodología específica.

² PDC son las siglas del Programa de Diversificación Curricular. Está orientado a la consecución del Título de Graduado en ESO y abarca los cursos 3º y 4º ESO. Sus materias están agrupadas en ámbitos, cada uno de los cuales está impartido por el mismo docente. El grupo de este Programa es menos numeroso y recibe clases de un menor número de profesores/as, lo que permite una mejor acción tutorial e individualización del proceso de aprendizaje.

El instituto permanece abierto desde las 8:00 hasta las 15:00 horas. La Secretaría del centro atiende al público y resuelve todas las gestiones administrativas entre las 9:00 y las 14:00 horas. Además, el centro abre sus puertas los miércoles por la tarde para la realización de diferentes actividades, desde extraescolares hasta reuniones de padres y/o de profesores.

El horario lectivo, tanto para ESO como Bachillerato, comienza a las 8:20 horas y finaliza a las 14:10 horas. Las clases tienen una duración de 50 minutos, seguidas de 5 minutos de descanso entre materia y materia; tres periodos antes de llegar al recreo que se desarrolla entre las 11:00 y las 11:30 horas, y otros tres después del mismo.

2.2- El Departamento de Economía: organización y funcionamiento

Está formado por 3 integrantes de las cuales una de ellas es la jefa de Departamento. Las materias que se imparten dentro del Departamento de Economía son:

- Iniciación a la Actividad Emprendedora Empresarial (materia optativa de 3º ESO).
- Economía y Emprendimiento (materia troncal elegible dentro de un bloque en 4º ESO).
- Economía Financiera (materia optativa de 4º ESO).
- Economía (materia específica de modalidad y materia optativa de 1º Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales).
- Empresa y Diseño de Modelos de Negocio (materia específica de modalidad y materia optativa de 2º Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales).
- Fundamentos de Administración y Gestión (materia optativa de 2º Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales).

Dentro del departamento se encuentran todos los materiales para impartir las clases, organizados por materias y cursos. Estos materiales, como libros de texto, artículos, revistas u otros de años anteriores, resultan de gran utilidad para la docencia.

Una vez a la semana, más concretamente los lunes a cuarta hora, se realiza una reunión de departamento, en la que se habla sobre temas relacionados con las actividades extraescolares en las que se participa, sobre la dinámica de los distintos grupos de docencia, sobre problemas de convivencia o sobre exámenes, entre otros. Además, la jefa de departamento también informa sobre todas aquellas cuestiones tratadas durante las reuniones de la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP).

Todas las integrantes del departamento, antes de empezar el curso, se coordinan para realizar la programación de las distintas asignaturas, incluyendo los criterios de

evaluación. Las decisiones se toman de manera conjunta y consensuada; el estilo de cada docente está determinado por la metodología y los recursos utilizados para impartir las clases, aspectos en los que existe una mayor flexibilidad.

El Departamento de Economía es uno de los departamentos que más actividades extraescolares organiza tanto en los cursos de 3º y 4º de ESO como en los de 1º y 2º de Bachillerato. Entre esas actividades destacan las siguientes:

- Charla de un emprendedor o CEO.
- Participación en “Innovacreawork”.
- Concurso de Educación Financiera de “Finanzas para Todos”.
- Visita a la Delegación de Hacienda de Valladolid.
- Torneo de debate económico organizado por el Colegio de Economistas de Valladolid.
- Participación en actividades organizadas por el Ayuntamiento de Valladolid: talleres y/o charlas sobre consumo, creación de empresas y comercio justo, etc.
- Participación en el Premio Iniciativa Emprendedora organizado por la Cámara de Comercio de Valladolid.
- Participación en el Juego de la Bolsa organizado por la CECA.
- Visita a empresas: Campofrío, Renault, Siro, etc.
- Participación en la Olimpiada de Economía organizada por la Universidad.
- Orientación académica mediante charlas de profesores de distintas facultades y ex estudiantes del centro.

2.3- Características del alumnado

Este trabajo está enfocado a un grupo de 2º de Bachillerato de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales, en la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio. Dicha clase está formada por 22 estudiantes, 14 alumnos y 8 alumnas. Dichos estudiantes han elegido la materia como específica de modalidad de Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales. Hay solamente 1 alumno repetidor el cual se encuentra integrado en el grupo e igual de motivado que sus compañeros para conseguir el título de Bachillerato. Todos los estudiantes se presentan con la idea de realizar la EBAU y gran parte de ellos tienen como objetivo realizar un grado universitario o un grado superior para seguir avanzando en su formación académica.

Dentro del grupo hay un estudiante que sobresale a nivel académico, mientras que hay otros seis con dificultades en la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio. Dificultades relacionadas con las matemáticas al cursar un alto porcentaje la materia de Latín y no Matemáticas Aplicadas a las Ciencias Sociales. La materia de Empresa y

Diseño de Modelos de Negocio tiene una serie de contenidos muy relacionados con conceptos matemáticos. Estos contenidos son de fácil comprensión para aquellos que están cursando la materia de Matemáticas Aplicadas a las Ciencias Sociales, pero para los otros estudiantes que cursan Latín les supone una alta dificultad de comprensión. Para conseguir que dichos estudiantes puedan seguir el mismo ritmo que sus compañeros, el profesorado deberá apoyarles mediante clases opcionales durante los recreos y facilitarles vídeos explicativos y ejercicios extraordinarios.

La mayoría de los estudiantes presentan unas características similares; son bastante participativos en las clases, tienen ganas de aprender e intentan sacar la máxima nota posible para conseguir sus objetivos académicos. Sólo un grupo de 3 o 4 estudiantes presentan una actitud diferente puesto que en algunas situaciones en clase se muestran pasotas o realizan comentarios que perturban la dinámica de la clase. A pesar de ello, tanto ese grupo como el resto de los compañeros, son estudiantes que sacan la materia de una manera exitosa ya que les parece de utilidad e interesante de estudiar.

2.4- Legislación educativa

La Constitución Española, de 29 de diciembre de 1978, en su artículo 27 reconoce el derecho a la educación. La normativa a nivel nacional que debe respetarse en la elaboración de cualquier programación didáctica de Bachillerato es la siguiente:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)³.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación⁴.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato⁵.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, que establece la organización y los requisitos mínimos de la educación secundaria obligatoria⁶.

Las comunidades autónomas tienen competencias educativas por lo que, en nuestro caso, el trabajo también se ha ajustado a la normativa de Castilla y León; en concreto:

- 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 León⁷.

³ Disponible en: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/con>

⁴ Disponible en: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

⁵ Disponible en: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/04/05/243/con>

⁶ Disponible en: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-4975

⁷ Disponible en: <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-4.pdf>

- DECRETO 7/2017, de 1 de junio, por el que se regulan las actividades escolares complementarias, las actividades extraescolares y los servicios complementarios en los centros docentes concertados en la Comunidad de Castilla y León⁸.
- 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 León⁹.
- 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 León¹⁰ y ORDEN EDU/351/2016, de 25 de abril, por la que se modifica la Orden EDU/747/2014¹¹.
- Orden EDU/163/2020, de 19 de febrero, por la que se crea la Comisión Organizadora de la Evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad de Castilla y León y se establecen determinados aspectos de la evaluación¹².

3-PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En este apartado se elabora la Programación Didáctica de la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio del curso de 2º de Bachillerato en la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales.

La Programación Didáctica se va a realizar siguiendo la normativa relacionada con el 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 y el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

La estructura que se va a seguir es la siguiente: objetivos generales de la etapa de bachillerato, contribución de la materia al logro de dichos objetivos, contribución de la

⁸ Disponible en: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-7-2017-1-junio-regulan-actividades-escolares-comple>

⁹ Disponible en: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-1152-2010-3-agosto-regula-respuesta-educativa-alu.ficheros/231300-BOCYL-64449.pdf>

¹⁰ Disponible en: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-747-2014-22-agosto-regula-elaboracion-ejecucion-p.ficheros/509788-BOCYL-D-03092014-1.pdf>

¹¹ Disponible en: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-747-2014-22-agosto-regula-elaboracion-ejecucion-p.ficheros/695546-Orden%20EDU-351-2016.pdf>

¹² Disponible en: <http://bocyl.jcyl.es/boletines/2020/02/21/pdf/BOCYL-D-21022020-1.pdf>

materia al desarrollo de las competencias clave, competencias específicas y criterios de evaluación, saberes básicos, elementos de carácter transversal, situaciones de aprendizaje, secuencia de unidades temporales de programación, evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado con instrumentos y criterios de calificación, metodología didáctica, recursos y materiales didácticos, atención a la diversidad, actividades extraescolares y complementarias y evaluación de la programación de aula y de la práctica docente.

3.1- Objetivos generales de la etapa de bachillerato

El Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, establece en su artículo 7 que esta etapa educativa debe contribuir a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- 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 le 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.

Los objetivos del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León son, además de los anteriores, los establecidos en el artículo 6 del 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:

- Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad.

- Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.

Estos nuevos objetivos se incorporan con la finalidad de crear vínculos entre el alumnado y su entorno que les permita valorar y respetar el patrimonio de Castilla y León y comprometerse con su conservación y mejora.

3.2- Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

El Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, desarrolla en su Anexo II las diferentes materias de bachillerato y establece para Empresa y Diseño de Modelos de Negocio dos objetivos:

- Acercar al alumnado al conocimiento de la empresa puesto que es un agente fundamental para el crecimiento económico, para la innovación y para el desarrollo sostenible.
- Fomentar la cultura emprendedora entre los estudiantes, potenciando su creatividad y su talante innovador para el diseño de modelos de negocio, así como, su espíritu crítico y su capacidad de análisis en la valoración de la viabilidad de los mismos.

El Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, en su Anexo III, indica que la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es indudable el papel fundamental que tiene la empresa en la construcción de una sociedad justa y equitativa, a través de su protagonismo en la actividad económica y en el desarrollo de las sociedades democráticas. El estudio de las características de sus áreas funcionales, además de permitir entender con sentido crítico la complejidad de la empresa, aportará herramientas importantes que faciliten al alumnado consolidar su madurez personal fomentando actitudes de tolerancia, de respeto y de rechazo a cualquier discriminación, fomentando valores democráticos y solidarios.

El enfoque teórico práctico de la materia, dirigida al diseño de modelos de negocio que den una respuesta innovadora a una necesidad detectada en el entorno, y su correspondiente presentación en un plan de empresa, requiere un

estudio disciplinado, mucha lectura y el dominio de la expresión oral y escrita, así como el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

La búsqueda de soluciones innovadoras a problemas observados en el entorno se presenta como una oportunidad importante para participar de forma solidaria en la mejora del entorno social y fomentar una actitud responsable y comprometida en la defensa del desarrollo sostenible, a través de iniciativas de emprendimiento social y/o economía circular.

El conocimiento de las características esenciales de la innovación, de los modelos de emprendimiento y de negocio y su validación a través de un plan de empresa investigación, valorar el papel de la ciencia y de la tecnología e impulsar la sensibilidad artística y literaria.

Por las características, contenido y metodología de la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio, es significativa su aportación al fomento del espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

3.3- Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

Las competencias clave están recogidas en el artículo 16.1 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y su contenido y los descriptores operativos del grado de adquisición de las mismas se detallan en el Anexo I. Se definen como los desempeños considerados imprescindibles para que los estudiantes puedan avanzar en su formación y abordar los principales retos y desafíos globales y locales.

El Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, en su Anexo III, indica que la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave de bachillerato en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística

Esta competencia se promueve a través de la comunicación de conocimientos, ideas y opiniones razonadas, la valoración crítica de los mensajes procedentes de fuentes diversas, como por ejemplo la publicidad y los medios de comunicación; o la elaboración de informes y el estudio de diferentes técnicas de presentación de proyectos.

Competencia plurilingüe

Cada vez es más habitual el uso de términos y nuevos conceptos en otros idiomas, así como el empleo de textos científicos, lo que permitirá al alumnado ampliar esta competencia.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

Se estimula mediante la aplicación de razonamientos matemáticos en la interpretación de los resultados relacionados con el cálculo y representación gráfica de ingresos y costes, productividad, o la utilización de métodos dinámicos en la selección de inversiones. Aportación importante a estas competencias es el diseño de productos que generan valor y buscan solucionar problemas reales detectados en el entorno, y sus correspondientes prototipos

Competencia digital

Se contribuye, de manera particular, en la búsqueda, obtención y tratamiento de información obtenidas mediante las tecnologías de la información y la comunicación, así como en el uso de las redes sociales. El análisis de datos y variables económico-empresariales, mediante tablas, gráficos, estadísticas y la utilización de herramientas digitales para la elaboración de informaciones económicas y su divulgación, estimula esta competencia, de la misma forma que el empleo de aplicaciones audiovisuales permite elaborar documentos creativos.

Competencia personal, social y aprender a aprender

A través del tratamiento, entre otros, de la responsabilidad social y medioambiental, la ética en las actuaciones empresariales, el análisis del impacto social de las estrategias de desarrollo de las multinacionales, y especialmente desde la concienciación de la importancia de la empresa y de la innovación como respuesta a gran parte de los problemas globales y locales en la actualidad.

Competencia ciudadana

El descubrimiento de las características del entorno y el conocimiento de la problemática empresarial con la finalidad de ofrecer un producto o servicio que aporte valor a la sociedad, contribuirán al ejercicio de una ciudadanía responsable, crítica y activa, fomentando un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030. En particular, esta materia contribuye a la consolidación de la madurez personal y social del alumnado, a través de la toma de conciencia y la aplicación práctica de las relaciones personales y sociales que se desarrollan en el ámbito empresarial.

Competencia emprendedora

Entendida como una actitud vital que permite utilizar conocimientos específicos para generar ideas que aporten valor para otros, esta competencia constituye el fundamento del estudio de esta materia. Aporta estrategias que permitan adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades, la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación. Estimula la disposición a aprender, a arriesgar, a afrontar la incertidumbre, tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía, 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 financiero.

Competencia en conciencia y expresión culturales

El patrimonio artístico y cultural es un elemento esencial de desarrollo económico y presenta importantes oportunidades para evaluar nuevas necesidades y afrontar nuevos retos.

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes. Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada área, ámbito o materia. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa. La tabla 1 muestra las competencias clave con sus descriptores operativos.

Tabla 1 Competencias clave y descriptores operativos

COMPETECIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.
COMPETENCIA DIGITAL (CD)
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y con estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en la construcción del conocimiento.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)
CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)
CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

Fuente: Elaboración propia.

3.4- Competencias específicas y criterios de evaluación

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado. El nivel de desarrollo de cada competencia específica

vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores de las competencias clave de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave (Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, s. f).

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

Las competencias específicas y los criterios de evaluación con sus correspondientes descriptores operativos se recogen en la tabla 2.

Tabla 2 Competencias específicas y criterios de evaluación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Analizar la actividad empresarial y emprendedora, reconociendo el poder de transformación que ejercen en la sociedad y reflexionando sobre el valor de la innovación y la digitalización en este proceso, para comprender el papel que desempeñan dentro del funcionamiento global de la economía actual.	1.1 Comprender la importancia de la actividad empresarial y el emprendimiento dentro de la economía actual, reconociendo el poder de transformación que ejercen en la sociedad y reflexionando sobre el valor de la innovación y la digitalización. (CCL2, CD2 CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CE1, CE2)
	1.2 Analizar el papel de la I+D+i en el desarrollo social y empresarial, identificando nuevas tendencias y tecnologías que tienen un alto impacto en la economía. (CCL2, CD5, CPSAA1.2, CPSAA4, CE1, CE2)

2. Investigar el entorno económico y social y su influencia en la actividad empresarial, analizando las interrelaciones empresa-entorno e identificando estrategias viables que partan de los criterios de responsabilidad social corporativa, de la igualdad y la inclusión, para valorar la capacidad de adaptación de las empresas.	2.1 Valorar la capacidad de adaptación ágil, responsable y sostenible de las empresas a los cambios del entorno y a las exigencias del mercado, investigando el entorno económico y social y su influencia en la actividad empresarial. (CCL3, CPSAA5, CC4, CE1)
	2.2 Conocer los distintos tipos de empresa, sus elementos y funciones, así como las formas jurídicas que adoptan, relacionando con cada una de ellas las responsabilidades legales de sus propietarios y gestores y las exigencias de capital. (CCL2, CCL3, CD1)
	2.3 Identificar y analizar las características del entorno en el que la empresa desarrolla su actividad, explicando, a partir de ellas, las distintas estrategias y decisiones adoptadas y las posibles implicaciones sociales y medioambientales de su actividad. (CCL2, CCL3, STEM4, CPSAA2, CPSAA5, CC4, CE1)
3. Reconocer y comprender modelos de negocio actuales comparándolos con otros modelos tradicionales y aplicando estrategias y herramientas que faciliten el diseño creativo para proponer modelos de negocio que aporten valor, permitan satisfacer necesidades y contribuir al bienestar económico y social.	3.1 Proponer un modelo de negocio o de gestión diferenciado que permita dar respuesta a las necesidades actuales, comparando distintos modelos y utilizando estrategias y herramientas de diseño creativo. (STEM2, STEM4, CC3, CE1, CCEC4.1)
	3.2 Analizar las características organizativas y funcionales de la empresa, analizando a partir de ellas, las decisiones de planificación, gestión y optimización de actividades, recursos y asociaciones clave del modelo de negocio. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4)

	3.3 Analizar y tomar decisiones sobre los procesos productivos desde la perspectiva de la eficiencia y la productividad, definiendo el soporte necesario para hacer realidad el modelo de negocio. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4)
	3.4 Analizar las características del mercado y explicar, de acuerdo con ellas, la propuesta de valor, canales, relaciones con clientes y fuentes de ingresos del modelo de negocio. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CCEC4.1)
4. Valorar y seleccionar estrategias comunicativas de aplicación al mundo empresarial, utilizando nuevas fórmulas y obteniendo la información que se genera tanto en el ámbito interno como externo de la empresa, para gestionar eficazmente la información necesaria en el proceso de toma de decisiones y su correcta transmisión.	4.1 Gestionar eficazmente la información y facilitar el proceso de toma de decisiones a partir de la información obtenida, tanto en el ámbito interno como externo de la empresa, aplicando estrategias y nuevas fórmulas comunicativas. (CCL1, CCL3, CD3, CPSAA4, CE2)
	4.2 Seleccionar estrategias de comunicación aplicadas al mundo empresarial, utilizando nuevas fórmulas comunicativas que faciliten la gestión eficaz de la información y la transmisión de la misma a otros. (CCL1, CCL3, CP1, CD3, CCEC4.1, CCEC4.2)
	4.3 Exponer el proyecto de modelo de negocio llevado a cabo utilizando las herramientas necesarias que permitan despertar el interés y cautivar a los demás con la propuesta de valor presentada. (CCL1, CCL3, CP1, CP2, CD3, CCEC4.1, CCEC4.2)
5. Realizar el análisis previsional del modelo de negocio diseñado, aplicando las herramientas de análisis empresarial necesarias para comprender todo el proceso llevado a cabo y validar la propuesta del modelo de negocio.	5.1 Validar la propuesta del modelo de negocio diseñado dentro de un contexto determinado, definiéndolo a partir de las tendencias clave del momento, la situación macroeconómica, el mercado y la competencia, comprendiendo todo el proceso llevado a cabo y aplicando técnicas de estudio

	previsional y herramientas de análisis empresarial. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)
	5.2 Determinar previsionalmente la estructura de ingresos y costes, calculando su beneficio y umbral de rentabilidad, a partir del modelo de negocio planteado. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)
	5.3 Elaborar un plan de negocio básico sobre un escenario simulado concreto, justificando las decisiones tomadas. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)
	5.4 Analizar y explicar la situación económico-financiera, a partir de la información recogida tanto en el balance como en la cuenta de pérdidas y ganancias e indicando las posibles soluciones a los desequilibrios encontrados. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)

Fuente: Elaboración propia considerando el mapa de relaciones competenciales de la materia recogido en el Anexo I.

3.5- Saberes básicos

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas. A pesar de ello, en el currículo establecido en el 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 no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.

Los contenidos que contribuyen a adquirir las competencias específicas de esta materia se estructuran en cuatro bloques:

El primer bloque, “La empresa y su entorno” se centra en conocer el origen de un proyecto empresarial, la persona que arriesga y lleva a cabo la actividad dentro de un contexto de responsabilidad social, de igualdad e inclusión, teniendo en cuenta el entorno, y siendo consciente de las tendencias cambiantes y de la importancia de poner el foco en la innovación como factor clave.

El segundo bloque, “El modelo de negocio y de gestión”, se orienta al análisis de las diferentes áreas funcionales de la empresa, enmarcadas bajo este concepto y que comprenden los ejes fundamentales que sustentan cualquier empresa, desde posturas más tradicionales a otras más innovadoras.

El tercer bloque, “Herramientas para innovar en modelos de negocio y de gestión”, presenta al alumnado aquellos recursos y herramientas que ofrecen mayores posibilidades creativas y de innovación y que pueden ser aplicados en las diferentes fases del proceso.

El cuarto bloque, “Estrategia empresarial y métodos de análisis de la realidad empresarial: estudio de casos y simulación”, se vincula a aquellos contenidos que permiten aplicar herramientas de análisis empresarial para determinar la viabilidad del proyecto, incluyendo el análisis de las cuentas anuales, con la finalidad de redactar un plan de empresa básico dentro de un contexto determinado.

Los contenidos de cada uno de los bloques contemplados en la asignatura Empresa y Diseño de Modelos de Negocio son los siguientes:

Bloque 1. La empresa y su entorno:

- El empresario o la empresaria. Perfiles.
- La empresa. Clasificación. Localización y dimensión de la empresa. Marco jurídico que regula la actividad empresarial.
- El entorno empresarial. Responsabilidad social corporativa. Mujer y emprendimiento. Inclusión y emprendimiento.
- Empresa, digitalización e innovación. I+D+i. Teorías de la innovación. Tipos de innovación. Tendencias emergentes. Estrategias de innovación.

Bloque 2. El modelo de negocio y de gestión:

- Empresa y modelo de negocio.
- La función comercial. Segmento de clientes. La propuesta de valor. Canales. Relaciones con clientes. Fuentes de ingresos. Estrategias de marketing.

- La función productiva. Proceso productivo. Eficiencia y productividad. Actividades clave. Recursos clave. Asociaciones clave. Estructura de costes: clasificación y cálculo de costes.
- La función de dirección. Estructuras organizativas. La gestión de los recursos humanos. Formación y funcionamiento de equipos ágiles. Habilidades que demanda el mercado de trabajo. La contratación y las relaciones laborales de la empresa. Las políticas de igualdad y de inclusión en las empresas.
- La función financiera. Estructura económica y financiera. Inversión. Valoración y selección de inversiones. Recursos financieros. Análisis de fuentes alternativas de financiación interna y externa.
- La información en la empresa: obligaciones contables. Composición y valoración del patrimonio. Cuentas anuales e imagen fiel. Elaboración de balance y cuenta de pérdidas y ganancias.

Bloque 3. Herramientas para innovar en modelos de negocio y de gestión:

- La creatividad aplicada al desarrollo de una idea y al diseño de modelo de negocio y de gestión. El proceso de creatividad: divergencia y convergencia. Dinámicas de generación de nuevas ideas de modelos de negocio.
- Las herramientas de organización de ideas: Pensamiento Visual o Visual Thinking. Capacidad de síntesis. Ideación. Comunicación.
- El lienzo de modelo de negocio y de gestión: concepto, áreas, bloques, utilidad y patrones de modelos de negocio.
- El punto de vista de los clientes: mapa de empatía.
- El prototipado: concepto y utilidad. Posibilidades de prototipado: bienes, servicios y aplicaciones.
- Las herramientas de presentación de un proyecto o de una idea. Metodología: narración de historias o storytelling y el discurso en el ascensor o elevator pitch. Otras metodologías.
- Competencia y nichos de mercado.
- Los escenarios: exploración de ideas, escenarios futuros y nuevos modelos de negocio. Pivotado de la idea de negocio en base al estudio de escenarios.
- Otras herramientas para innovar en modelos de negocio y de gestión.

Bloque 4. Estrategia empresarial y métodos de análisis de la realidad empresarial: estudio de casos y simulación:

- El entorno del modelo de negocio. Previsión: tendencias clave. Macroeconomía: variables macroeconómicas. Análisis PEST. Competencia: fuerzas competitivas.

- La evaluación previa de modelos de negocio: análisis DAFO, análisis previsional de ingresos y costes, el umbral de rentabilidad.
- La validación del modelo de negocio. Lean Startup. Desarrollo de clientes. Desarrollo de producto ágil.
- La protección de la idea, del producto y de la marca.
- La toma de decisiones. Estrategias. Simulación en hoja de cálculo. Redacción de un plan de negocios básico.
- El análisis de resultados: estudio de mercado, análisis e interpretación de la información contable y análisis de estados financieros.

3.6- Elementos de carácter transversal

Los contenidos transversales se abordan de manera integral en todas las materias, sin importar cuál sea específicamente.

El Real Decreto 243/2022, del 5 de abril, no especifica elementos transversales exclusivos para esta etapa educativa. Sin embargo, el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, que establece la organización y los requisitos mínimos de la educación secundaria obligatoria adaptándolos a la LOMLOE, señala en su artículo 6.5 los elementos transversales que se muestran en la tabla 3.

Además, el artículo 121.1 de la LOMLOE establece que:

El proyecto educativo del centro incluirá un tratamiento transversal de la educación en valores, del desarrollo sostenible, de la igualdad entre mujeres y hombres, de la igualdad de trato y no discriminación y de la prevención de la violencia contra las niñas y las mujeres, del acoso y del ciberacoso escolar, así como la cultura de paz y los derechos humanos.

Los elementos de contenido transversal recogidos en el Proyecto Educativo del IES Pinar de la Rubia¹³ y que se trabajarán específicamente son:

- Educación ético-cívica.
- Educación para la paz (incluida la prevención de la violencia de género).
- El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres.
- El desarrollo sostenible y la educación ambiental.
- Educación afectivo-sexual.
- Educación para la salud (actividad física y dieta equilibrada).

¹³ Disponible en: http://iespinardelarubia.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/PEC_2016-2021_3.pdf

- El desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor.
- La educación y la seguridad vial.

Tabla 3 Elementos transversales de la LOMLOE

Elemento transversal LOMLOE	Abreviatura
Comprensión lectora	CL
Expresión oral y escrita	EOE
Comunicación audiovisual	CA
Competencia digital	CD
Emprendimiento social y empresarial	ESE
Fomento del espíritu crítico y científico	FECC
Educación emocional y en valores	EEV
Igualdad de género	IG
Creatividad	CR
Educación para la salud	ES
Formación estética	FE
Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable	ESCR
Respeto mutuo y cooperación entre iguales	RMCI

Fuente: Elaboración propia.

Aunque estos contenidos transversales se trabajarán en mayor o menor medida en todas las materias, el proyecto educativo del centro se muestra especialmente sensible con el fomento de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, con la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y con los valores inherentes al

principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, evitando comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

3.7- Situaciones de aprendizaje

Una de las novedades que incorpora la nueva normativa educativa es la introducción de las situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo de competencias. El artículo 13 del Decreto 40/2022 las define como:

El conjunto de momentos, circunstancias, disposiciones y escenarios alineados con las competencias clave y con las competencias específicas a ellas vinculadas, que requieren por parte del alumnado la resolución de actividades y tareas secuenciadas a través de la movilización de contenidos, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias.

En su anexo II.C se establecen las orientaciones para el diseño y desarrollo de situaciones de aprendizaje que, en todo caso, deberán caracterizarse por:

- Ser globalizadas; es decir, deberán incluir contenidos pertenecientes a varios bloques.
- Ser estimulantes; es decir, deberán tener interés para el alumnado.
- Ser significativas; es decir, deberán partir de los conocimientos previos del alumnado en relación con contextos cotidianos de los ámbitos personal, social, educativo y/o profesional.
- Ser inclusivas; es decir, deberán garantizar el acceso a las mismas de todo el alumnado, adecuándolas a sus características evolutivas y a sus ritmos y estilos de aprendizaje.

Según el Decreto 40/2022, las situaciones de aprendizaje deben reforzar tres líneas propias del nivel de desarrollo que debe adquirirse en la etapa de bachillerato; en concreto:

- Se debe potenciar el trabajo autónomo del alumnado, su iniciativa y creatividad, la reflexión crítica y el sentido de la responsabilidad.
- Deben ser secuencias complejas de actividades que entrenen al alumnado en la construcción del conocimiento y los prepare para contextos propios de su futuro personal, académico y profesional.
- Conseguir potenciar su competencia para aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Las situaciones de aprendizaje son actividades que se van a desarrollar a lo largo del curso dentro de las unidades didácticas y que facilitarán el desarrollo y adquisición de los objetivos de etapa, las competencias clave y específicas de la materia. Proporcionarán un aprendizaje significativo al estudiante, consiguiendo que este sea la pieza protagonista en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con este propósito en la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio se proponen 12 situaciones de aprendizaje¹⁴ que requieren el uso de diferentes metodologías activas¹⁵.

3.8- Secuencia de unidades temporales de programación

La asignatura de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio de 2º de Bachillerato se imparte en 4 horas semanales, siendo una materia específica y optativa del Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales.

El calendario escolar de la Comunidad de Castilla y León para el curso escolar 2024/2025¹⁶ se muestra en la figura 4.

El curso académico comienza el día 12 de septiembre y para los alumnos de segundo de Bachillerato, que serán los que cursen la asignatura Empresa y Diseño de Modelos de Negocio, finalizará el día 23 de mayo al tener que realizar los exámenes de la EBAU (Evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad), que para el siguiente curso presentará un nuevo formato y pasará a denominarse Prueba de Acceso a la Universidad (PAU)¹⁷. Esto implica que el número de horas lectivas para la asignatura es aproximadamente de 130 horas.

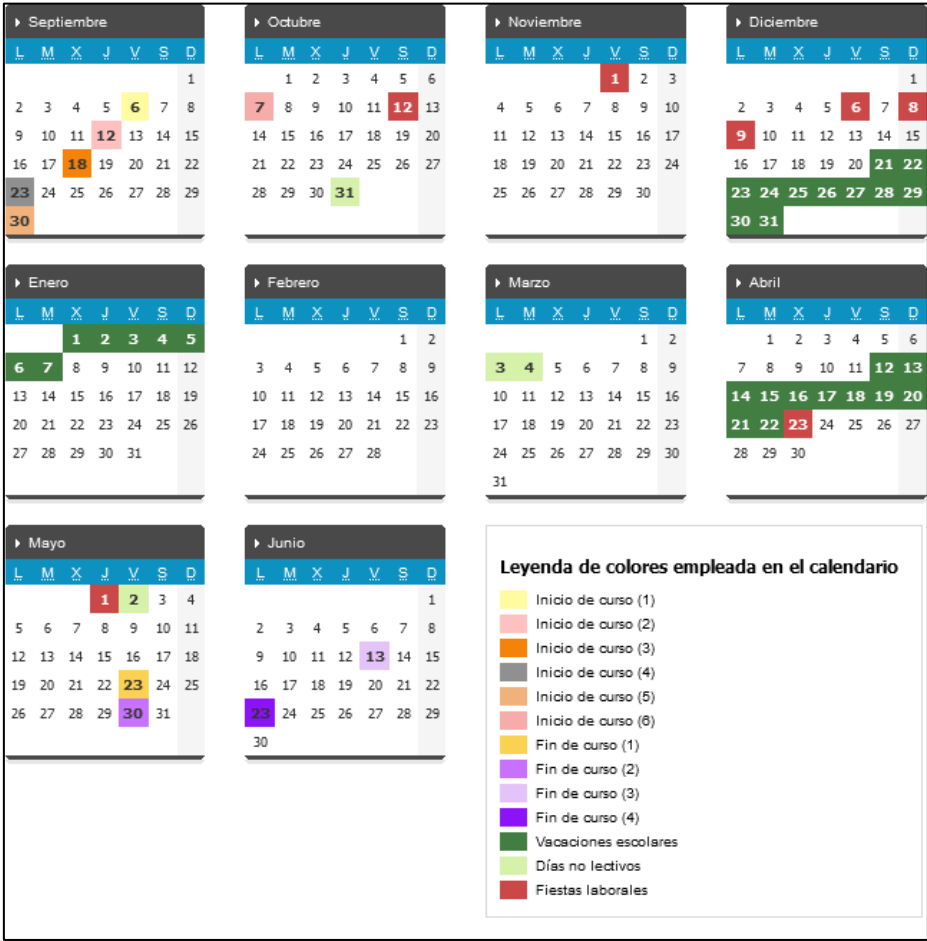
¹⁴ Su denominación, su vinculación con las diferentes unidades didácticas y su distribución temporal a lo largo del curso se recoge en la tabla 5.

¹⁵ Esas metodologías activas se desarrollan en el apartado 3.10 de este trabajo.

¹⁶ ORDEN EDU/463/2024, de 10 de mayo, por la que se aprueba el calendario escolar para el curso académico 2024-2025 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. <https://bocyl.jcyl.es/html/2024/05/24/html/BOCYL-D-24052024-16.do>

¹⁷ Más información en: <https://www.educaweb.com/noticia/2024/06/12/cambios-selectividad-2025-21602/>

Figura 4 Calendario Escolar de Castilla y León 2024/2025



Fuente: <https://www.educa.jcyl.es/es/calendario-escolar-a779b>

En el instituto de educación secundaria Pinar de la Rubia hay dos grupos en 2º de bachillerato en los que se imparte la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio (EDMN), con una distribución semanal de 4 sesiones de 50 minutos que se recoge en la tabla 4.

Tabla 4 Horario de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:20-9:10		EDMN			
9:15-10:05					
10:10-11:00				EDMN	
11:00-11:25	RECREO				
11:30-12:20				EDMN	
12:25-13:15	EDMN	EDMN			EDMN
13:20-14:10			EDMN		EDMN

Fuente: Elaboración propia. Nota: Grupo A / Grupo B

En la siguiente tabla se muestra la distribución temporal para el curso académico 2024/2025 de las unidades didácticas de la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio con su correspondiente carga lectiva y las situaciones de aprendizaje propuestas.

Tabla 5 Secuencia temporal de las unidades didácticas

UNIDADES DIDÁCTICAS	SESIONES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	PERIODO
Evaluación Inicial	1		Primer trimestre
UD 1: El papel de la empresa en la economía	8	SA 1: Conoce la empresa	Primer trimestre
UD 2: Clases de empresa y forma de emprendimiento	8		Primer trimestre
UD 3: Entorno, estrategia y desarrollo empresarial	8	SA 2: Sé tu propio jefe	Primer trimestre
UD 4: Generación de modelos de negocio	10		Primer trimestre
UD 5: La función productiva de la empresa	9	SA 3: En búsqueda de la eficiencia	Primer trimestre
UD 6: Productividad, eficiencia e innovación	10		Primer trimestre
Examen primera evaluación	1		Primer trimestre
UD 7: La función comercial de la empresa	7	SA 4: Las 4 Ps	Segundo trimestre
UD 8: Los instrumentos del marketing mix	7		Segundo trimestre
UD 9: La financiación de la empresa	9	SA 5: En búsqueda del dinero	Segundo trimestre
UD 10: Las inversiones de la empresa	9	SA 6: Convince a nuevos inversores	Segundo trimestre
UD 11: El patrimonio y las cuentas de la empresa	9	SA 7: Tu propio patrimonio	Segundo trimestre
Examen segunda evaluación	1		Segundo trimestre

UD 12: Análisis económico y financiero de la empresa	9	SA 8: ¿Éxito o fracaso?	Tercer trimestre
UD 13: Análisis y valoración de modelos de negocio: Lean Startup	6	SA 9: Una gran idea	Tercer trimestre
UD 14: Dirección y organización de la empresa	7	SA 10: Tu organigrama empresarial	Tercer trimestre
UD 15: La dirección de recursos humanos	9	SA 11: Tú sí que vales	Tercer trimestre
		SA 12: Money, Money	
Examen tercera evaluación	1		Tercer trimestre
Examen global	1		Tercer trimestre

Fuente: Elaboración propia.

3.9- Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado

El Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, en su Anexo II.B sobre Orientaciones para la evaluación, la concibe como:

Un proceso fundamental, por un lado, para la identificación y seguimiento de los aprendizajes del alumnado, sus logros, el ritmo de adquisición, la regulación de las dificultades y errores, las particularidades de su evolución, el desarrollo del proceso y los resultados del aprendizaje, y por otro, para facilitar al profesorado información necesaria para la toma de decisiones precisa para procurar una práctica educativa adaptada a su alumnado.

La evaluación es un proceso de mucho interés tanto para el alumnado como para sus familias puesto que permite conocer si se están consiguiendo los objetivos académicos y si no fuera así, averiguar las causas e implementar las posibles actuaciones para su corrección.

Según lo dispuesto en el Anexo II.B del anterior Decreto, la evaluación ha de ser continua, formativa y diferenciada.

Continua, puesto que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y se centra más en describir e interpretar que en medir y clasificar. Diferenciada, en el sentido en que permitirá valorar, desde cada una de las materias, la consecución de los objetivos y la adecuación en la adquisición de las

competencias clave. Formativa, puesto que proporciona la posibilidad de reorientar los diferentes elementos que intervienen a lo largo del proceso, contribuyendo a la mejora del proceso educativo, adaptando el proceso de enseñanza para maximizar el logro de las competencias previstas.

En dicho Anexo se recogen los elementos que configuran el proceso de evaluación del alumnado: criterios de evaluación (*¿qué se evalúa?*), momentos de la evaluación (*¿cuándo se evalúa?*), instrumentos de evaluación (*¿cómo se evalúa?*) y los agentes evaluadores (*¿quién evalúa?*).

El sistema de evaluación actual definido bajo la normativa de la LOMLOE es de carácter competencial, por lo que los criterios de evaluación se centran en evaluar las competencias clave de la etapa y las competencias específicas de la materia.

Estos criterios permitirán diseñar las situaciones de evaluación, la selección de los instrumentos y procedimientos de evaluación y la definición de los indicadores de logro con los que realizar una mejor observación y medición de los niveles de desempeño que se espera que el alumnado alcance. En estos indicadores de logro el docente podrá integrar, además del criterio de evaluación, otros aspectos de su elección, como contenidos específicos propios o transversales u otros aprendizajes competenciales. Los criterios de evaluación y los indicadores servirán de punto de partida para el diseño de situaciones de aprendizaje con las que se procurará la adquisición de las competencias clave y deben ser conocidos necesariamente por el alumnado en el inicio del proceso de aprendizaje.

En la tabla 6 se conectan los criterios de evaluación, con los correspondientes indicadores de logro y su ponderación para las diferentes unidades didácticas que configuran la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio.

Tabla 6 Criterios de evaluación, indicadores de logro y su ponderación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	PONDERACIÓN	UNIDADES DIDÁCTICAS
1.1 Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración	1.1.1 Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor	2%	4

crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones. (CC1, CE2, CCEC3)	1.1.2 Valorar críticamente las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades	2%	
	1.1.3 Lograr progresivamente el control consciente de las emociones	1%	
1.2 Analizar el papel de la I+D+i en el desarrollo social y empresarial, identificando nuevas tendencias y tecnologías que tienen un alto impacto en la economía. (CCL2, CD5, CPSAA1.2, CPSAA4, CE1, CE2)	1.2.1 Analizar el papel de la I+D+i en el desarrollo social y empresarial	1%	6
	1.2.2 Identificar nuevas tendencias y tecnologías que tienen un alto impacto en la economía	1%	
2.1 Valorar la capacidad de adaptación responsable, ágil y sostenible de las empresas a los cambios del entorno y a las exigencias del mercado, investigando el entorno económico y social y su influencia en la actividad empresarial. (CCL3, CPSAA5, CC4, CE1)	2.1.1 Valorar la capacidad de adaptación de las empresas a los cambios del entorno y a las exigencias del mercado	2%	3-13-15
	2.1.2 Investigar el entorno económico y social y su influencia en la actividad empresarial	2%	
2.2 Conocer los distintos tipos de empresa, sus elementos y funciones, así como las formas jurídicas que adoptan, relacionando	2.2.1 Conocer los distintos tipos de empresa, sus elementos y funciones, así como las formas jurídicas que adoptan	4%	1-2

con cada una de ellas las responsabilidades legales de sus propietarios y gestores y las exigencias de capital. (CCL2, CCL3, CD1)	2.2.3 Relacionar con cada una de ellas las responsabilidades legales de sus propietarios y gestores y las exigencias de capital	2%	
2.3 Identificar y analizar las características del entorno en el que la empresa desarrolla su actividad, explicando, a partir de ellas, las distintas estrategias y decisiones adoptadas y las posibles implicaciones sociales y medioambientales de su actividad. (CCL2, CCL3, STEM4, CPSAA2, CPSAA5, CC4, CE1)	2.3.1 Identificar y analizar las características del entorno en el que la empresa desarrolla su actividad	2%	3
	2.3.2 Explicar, a partir de ellas, las distintas estrategias y decisiones adoptadas y las posibles implicaciones sociales y medioambientales de su actividad	2%	
3.1 Proponer un modelo de negocio o de gestión diferenciado que permita dar respuesta a las necesidades actuales, comparando distintos modelos y utilizando estrategias y herramientas de diseño creativo. (STEM2, STEM4, CC3, CE1, CCEC4.1)	3.1.1 Proponer un modelo de negocio o de gestión diferenciado que permita dar respuesta a las necesidades actuales	2%	4
	3.1.2 Comparar distintos modelos y utilizando estrategias y herramientas de diseño creativo	2%	
3.2 Analizar las características organizativas y funcionales de la empresa, analizando a partir de ellas, las	3.2.1 Analizar las características organizativas y funcionales de la empresa	5%	1-14-15

decisiones de planificación, gestión y optimización de actividades, recursos y asociaciones clave del modelo de negocio. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4)	3.2.2 Analizar a partir de ellas, las decisiones de planificación, gestión y optimización de actividades, recursos y asociaciones clave del modelo de negocio	3%	
3.3 Analizar y tomar decisiones sobre los procesos productivos desde la perspectiva de la eficiencia y la productividad, definiendo el soporte necesario para hacer realidad el modelo de negocio. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4)	3.3.1 Analizar y tomar decisiones sobre los procesos productivos desde la perspectiva de la eficiencia y la productividad	5%	5-6
	3.3.2 Definir el soporte necesario para hacer realidad el modelo de negocio	2%	
3.4 Analizar las características del mercado y explicar, de acuerdo con ellas, la propuesta de valor, canales, relaciones con clientes y fuentes de ingresos del modelo de negocio. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CCEC4.1)	3.4.1 Analizar las características del mercado	3%	7-8
	3.4.2 Explicar, de acuerdo con ellas, la propuesta de valor, canales, relaciones con clientes y fuentes de ingresos del modelo de negocio	4%	
4.1 Gestionar eficazmente la información y facilitar el proceso de toma de decisiones a partir de la información obtenida, tanto en el ámbito interno como externo de la empresa, aplicando estrategias y nuevas fórmulas comunicativas.	4.1.1 Gestionar eficazmente la información	2%	7-8-9-10-15
	4.1.2 Facilitar el proceso de toma de decisiones a partir de la información obtenida, tanto en el ámbito interno como externo de la empresa	2%	

(CCL1, CCL3, CD3, CPSAA4, CE2)	4.1.3 Aplicar estrategias y fórmulas comunicativas	1%	
4.2 Seleccionar estrategias de comunicación aplicadas al mundo empresarial, utilizando nuevas fórmulas comunicativas que faciliten la gestión eficaz de la información y la transmisión de la misma a otros. (CCL1, CCL3, CP1, CD3, CCEC4.1, CCEC4.2)	4.2.1 Seleccionar estrategias de comunicación aplicadas al mundo empresarial	2%	7-8
	4.2.2 Utilizar nuevas fórmulas comunicativas que faciliten la gestión eficaz de la información y la transmisión de la misma a otros	3%	
4.3 Exponer el proyecto de modelo de negocio llevado a cabo utilizando las herramientas necesarias que permitan despertar el interés y cautivar a los demás con la propuesta de valor presentada. (CCL1, CCL3, CP1, CP2, CD3, CCEC4.1, CCEC4.2)	4.3.1 Exponer el proyecto de modelo de negocio llevado a cabo	3%	4
	4.3.2 Utilizar las herramientas necesarias que despierten el interés	2%	
	4.3.3 Cautivar a los demás con la propuesta de valor presentada	1%	
5.1 Validar la propuesta del modelo de negocio diseñado en un contexto determinado, definiéndolo a partir de las tendencias clave del momento, la situación macroeconómica, el mercado y la competencia, comprendiendo todo el proceso llevado a cabo y	5.1.1 Validar la propuesta del modelo de negocio diseñado en un contexto determinado	2%	3-4-9-10-11-12-13
	5.1.2 Definir las tendencias clave del momento, la situación macroeconómica, el mercado y la competencia	5%	

aplicando técnicas de estudio previsional y herramientas de análisis empresarial. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)	5.1.3 Comprender todo el proceso llevado a cabo	1%	
	5.1.4 Aplicar técnicas de estudio previsional y herramientas de análisis empresarial	3%	
5.2 Determinar la estructura de ingresos y costes, calculando su beneficio y umbral de rentabilidad, a partir del modelo de negocio planteado. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)	5.2.1 Determinar la estructura de ingresos y costes	5%	5
	5.2.2 Calcular su beneficio y umbral de rentabilidad, a partir del modelo de negocio planteado	4%	
5.3 Elaborar un plan de negocio básico sobre un escenario simulado concreto, justificando las decisiones tomadas. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)	5.3.1 Elaborar un plan de negocio básico sobre un escenario simulado concreto	3%	4-13
	5.3.2 Justificar las decisiones tomadas	2%	
5.4 Analizar y explicar la situación económico-financiera, a partir de la información recogida tanto en el balance como en la cuenta de pérdidas y ganancias e indicando las posibles soluciones a los desequilibrios encontrados. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)	5.4.1 Analizar y explicar la situación económico-financiera, a partir de la información recogida tanto en el balance como en la cuenta de pérdidas y ganancias	6%	9-10-11-12
	5.4.2 Indicar las posibles soluciones a los desequilibrios encontrados	6%	

Fuente: Elaboración propia.

El sistema de evaluación llevado a cabo será mediante la valoración de los distintos indicadores de logro facilitando la evaluación competencial como marca la normativa. A cada una de las unidades didáctica desarrolladas a lo largo del curso se le asigna una serie de indicadores de logro que serán evaluados mediante una serie de los instrumentos de evaluación que se verán a continuación.

Además de los criterios de evaluación anteriores, la calificación se penalizará en los siguientes casos:

- Si se detecta el uso de dispositivos electrónicos de todo tipo durante una prueba escrita u otros elementos que permitan al estudiante copiar durante la misma o si el estudiante habla durante la prueba sin tener permiso para ello, la prueba escrita podrá ser retirada y calificarse con un 0.
- Si existen más de 15 faltas de asistencia no justificadas durante un trimestre por un estudiante, éste no tendrá derecho a realizar el examen final trimestral.

Para aprobar la materia han de cumplirse los siguientes requisitos:

- Sacar una nota mínima de un 4 sobre 10 puntos en la prueba final trimestral.
- Realizar un 80% de las actividades o situaciones de aprendizaje.
- Tener una nota mínima de un 5 sobre 10 puntos en el examen final global.
- Tener aprobado como mínimo 2 de las 3 evaluaciones, siendo la media ponderada de las tres igual o superior a 5 puntos.

A la hora de recuperar una evaluación suspensa:

- El estudiante deberá realizar todas las actividades o retos que no hubiese realizado en su correspondiente plazo.
- El estudiante deberá realizar y superar una prueba de evaluación de rendimiento escrita en un plazo máximo de 10 días lectivos desde la finalización de la evaluación anterior.
- Cuando la calificación global del curso, después de las recuperaciones, fuese menor de 5, el alumno tendrá la opción de presentarse a una prueba final o prueba global, de todos los bloques del curso convenientemente agrupados en un plazo máximo de 15 días lectivos.

Una vez expuesto qué se evalúa, a través de los criterios de evaluación con sus indicadores de logro, hay que decidir cómo se evalúa, es decir, hay que decidir qué técnicas e instrumentos de evaluación se van a utilizar.

Estos instrumentos serán variados, fomentando siempre el trabajo diario y constante del alumno. Siguiendo los principios del enfoque de enseñanza y aprendizaje basado en competencias, deberíamos considerar una amplia gama de instrumentos de evaluación provenientes de diversas metodologías. Especialmente, si el objetivo es una evaluación centrada en competencias, deberíamos primar técnicas e instrumentos que midan los procesos más que los resultados finales.

En el proceso de evaluación de la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación (Guerrero, 2020 y Del Maestro, 2024):

- **Cuaderno de los alumnos:** se promueve que el alumno integre un espacio para que pueda ir anotando sus opiniones, ideas y reflexiones acerca de las actividades que va realizando, así como de sus avances y dificultades. De igual manera, se realizará una retroalimentación que fomente la reflexión de los estudiantes. Dicha evaluación se realizará cada vez que se termine una unidad didáctica, para realizar un seguimiento individualizado de los estudiantes y conocer quién tiene mayores dificultades o se ha encontrado con mayores problemas de entendimiento de la materia correspondiente.
- **Guía de observación:** instrumento que consiste en una lista de indicadores, los cuales pueden estar formulados como afirmaciones o preguntas que guían lo que se quiere observar. Se utilizará para evaluar las respuestas o el rendimiento de los alumnos en actividades como la realización de trabajos grupales, presentaciones orales o su participación en el aula durante las clases lectivas.
- **Lista de cotejo:** es un cuadro de doble entrada, en la columna izquierda se anotan los criterios a evaluar y en la fila superior se incluye una escala de valoración dicotómica. Es indispensable que en los criterios se consideren aspectos importantes del proceso de aprendizaje. Es un instrumento que permite evaluar procesos de aprendizaje de una manera estructurada, identifica logros o actuaciones de mejora y permite evaluar de una manera eficaz los trabajos grupales o exposiciones orales.
- **Prueba escrita:** Instrumento clásico de evaluación, donde se evalúa de manera objetiva a los estudiantes a través de una serie de preguntas sobre las unidades didácticas de carácter teórico-práctico, con preguntas de respuesta múltiple, de desarrollo o de ejercicios prácticos. Dichas pruebas escritas se realizarán de manera trimestral a lo largo del curso.

- **Prueba oral:** instrumento que permite evaluar contenidos relacionados con las unidades didácticas de una manera alterna a la prueba escrita, fomentando la aplicación de contenidos transversales como la oratoria o expresión oral. Dichas pruebas se realizarán a lo largo de las clases lectivas, realizando preguntas evaluables de carácter voluntario.
- **Rúbrica de evaluación:** es un cuadro de doble entrada, que se integra por dos elementos primordiales: indicadores (aspectos centrales de aquello que interesa lograr y valorar) y niveles de logro (por ejemplo, excelente, muy bien, bien, regular). Es un instrumento de evaluación muy eficiente y útil como herramienta de autoevaluación al conocer de una manera más visual que aspectos deben mejorarse y cuáles se han conseguido de manera satisfactoria.
- **Instrumentos de evaluación digitales:**
 - *Infografía:* los estudiantes pueden plasmar de forma visual lo aprendido de un tema. Al elaborarla analizan lo que aprendieron, lo sintetizan y lo dan a conocer de manera sencilla y atractiva. Se utilizarán herramientas para elaborarlas como [Canva](#) o [Padlet](#).
 - *Cuestionarios o pruebas test:* el alumnado será evaluado de manera digital fomentando la competencia digital mediante cuestionarios en plataformas como [Kahoot](#), [Quizizz](#) o [Socrative](#). Dichas pruebas se realizarán al iniciar cada unidad didáctica para activar los conocimientos previos o para la evaluación de alguna situación de aprendizaje a lo largo del curso.

En relación con el momento temporal en que se realiza la evaluación, se distinguen tres tipos: inicial, continua y final. Su descripción y finalidad se presentan en la tabla 7.

La evaluación inicial de la materia se realizará antes de dar comienzo a la explicación de los contenidos. Dicha evaluación se realizará en la primera sesión y permitirá conocer la situación de partida de los estudiantes de manera individual y grupal. La evaluación tendrá contenidos relacionados con el curso anterior, en la materia Economía de 1º de Bachillerato, y una serie de conceptos que se estudiarán de manera más detallada a lo largo de este curso. El Anexo II detalla la evaluación inicial.

Tabla 7 Momentos de la evaluación

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	FINALIDAD
INICIAL	Se realiza al principio del curso para orientar sobre la programación de los contenidos, metodologías a utilizar y organización del aula y de la materia.	Permite conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de acorde a las necesidades y dificultades del alumnado.
CONTINUA	Sucede a lo largo de todo el curso y orienta las modificaciones que se deben realizar sobre la marcha en función de la evolución y de las necesidades de los estudiantes.	Valora el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado a lo largo del curso, permitiendo conocer la situación de los estudiantes de manera individual y grupal en un momento concreto del curso.
FINAL	Refleja la situación final del proceso enseñanza-aprendizaje. Consiste en la síntesis de la evaluación continua y constata cómo se ha realizado todo el proceso.	Conoce y se ocupa de los resultados una vez concluido el proceso o curso, y trata de relacionarlas o compararlas con las necesidades o carencias encontradas durante la evaluación continua.

Fuente: Elaboración propia.

Respecto a quién evalúa, en el contexto de evaluación competencial y siguiendo a Guerrero (2022) y Del Maestro (2023), es importante introducir junto a la *heteroevaluación* realizada por el docente o un agente externo, la *coevaluación*, en la que los alumnos se evalúan entre sí, y la *autoevaluación*, en la que los roles de evaluador y evaluado coinciden y es el estudiante el que evalúa su propio trabajo. En la tabla 8 se detallan los tipos de evaluación y sus principales características.

Esta visión compartida de la evaluación pretende mejorar la efectividad de los aprendizajes y que el alumno, convertido en agente activo de la evaluación, sea más consciente de qué, cómo y para qué está aprendiendo.

Tabla 8 Agentes evaluadores

AGENTE EVALUADOR	DESCRIPCIÓN	PARTICIPANTES	FINALIDAD
Heteroevaluación	Es la evaluación que el docente realiza de las actividades evaluables de un estudiante o un grupo de alumnos.	El docente.	Valorar las tareas evaluables del alumnado bajo un criterio profesional y objetivo.
Coevaluación	Es la evaluación que se realiza entre los propios estudiantes acerca de alguna tarea o actividad determinada.	Los estudiantes.	Aprender a valorar los procesos y el esfuerzo de los compañeros, además de compartir estrategias y métodos de aprendizaje de manera conjunta.
Autoevaluación	Es la evaluación que realiza el propio estudiante acerca de sus actividades o tareas y su proceso de aprendizaje.	El propio estudiante.	Conocer y valorar los procesos de aprendizaje propios, aprender a valorarse uno mismo y conocer los puntos fuertes y débiles que tiene cada uno.

Fuente: Elaboración propia.

3.10- Metodología didáctica

Entendemos como metodología didáctica los procesos y estrategias que utilizamos para enseñar a los estudiantes. La metodología didáctica empleada por el profesorado procurará un rol activo y participativo del alumnado, a través de materiales y recursos variados, mediante las adecuadas organizaciones espaciales y temporales, y que se concretará en el desarrollo y la resolución de las situaciones de aprendizaje planteadas.

El Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, en su Anexo II.A desarrolla los principios metodológicos de la etapa de bachillerato y en él se señala que:

Los procesos de enseñanza-aprendizaje deben facilitar la construcción de aprendizajes significativos y funcionales. Es importante que cualquiera de las metodologías seleccionadas por los docentes se ajuste al nivel competencial inicial del alumnado y se planifique la enseñanza de nuevos aprendizajes a partir de lo que el alumno sabe y es capaz de hacer, creando las condiciones para

incorporarlos en la estructura mental del alumno, lo que permitirá que sean aprendizajes consolidados y no aprendizajes mera o esencialmente memorísticos.

Por tanto, para el logro de los objetivos de la etapa de bachillerato se requiere una metodología didáctica que deberá estar fundamentada, como en el resto de las etapas educativas, en principios básicos del aprendizaje por competencias.

Deben combinarse dentro del aula diversas estrategias metodológicas, que responderán a características muy definidas en su selección:

- Se adaptarán a las diferentes capacidades y estilos de aprendizaje del alumnado.
- Deberán promover la motivación, para lo cual se optará por las que convierten al alumnado en protagonista, lo más autónomo posible, del proceso de aprendizaje.
- Deberán potenciar la interacción entre los estudiantes, ayudando a generar un ambiente favorable dentro del aula que favorezca las estructuras de aprendizaje cooperativo, en las que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo compartan y construyan el conocimiento mediante el intercambio de ideas.
- Las estrategias adoptadas deberán contribuir a que el alumnado transmita lo aprendido, como medio para favorecer la funcionalidad del aprendizaje adquirido.

Las orientaciones metodológicas para la asignatura Empresa y Diseño de Modelos de Negocio recogidas en el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, son las siguientes:

- Como estrategia metodológica básica, se impulsará el trabajo autónomo del alumnado, estimulando a su vez sus capacidades para el trabajo en equipo, potenciando las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.
- El desarrollo de las experiencias de trabajo en el aula buscará la alternancia entre los dos grandes tipos de estrategias: expositivas y de indagación personal y de trabajo en grupo. Estas estrategias se materializarán en técnicas como el análisis de textos, simulaciones, debates, juegos de trabajo en equipo, investigaciones, exposiciones orales creativas o estudios de casos.
- Esta materia tiene un enfoque teórico-práctico a través de la propuesta de un modelo de negocio que permita abordar los diferentes bloques de contenidos

ponerlos en práctica y comprender todo el proceso llevado a cabo para evaluar la viabilidad del modelo.

- Tras una investigación sobre los ejes que definen el modelo de negocio de una empresa, y el debate de cuestiones relativas a la responsabilidad social corporativa, la inclusión o el papel de la mujer a la hora de emprender, se podrá diseñar un modelo de negocio aplicado a una situación concreta, utilizando las diferentes herramientas recogidas en los contenidos de esta materia. El alumnado se convierte en el protagonista del proceso de toma de decisiones y dispondrá de la información necesaria para redactar y comunicar un plan de empresa básico.
- La prensa periódica, el cine o el teatro, la fotografía, las redes sociales, los programas de televisión, los organizadores gráficos y los mapas de pensamiento, o aplicaciones informáticas actualizadas, materiales educativos relacionados con los distintos roles en un grupo, son algunos de los recursos didácticos que facilitan el desarrollo metodológico. Las visitas a instituciones públicas y privadas y la elaboración de infografías, vídeos, podcast por el profesor o por el alumnado, pueden convertirse en un recurso didáctico de gran valor y motivación.
- Referente a los agrupamientos y la organización del espacio, dependiendo de las actividades que se pretenda realizar en cada momento, el trabajo individual puede coordinarse con el trabajo de pequeñas agrupaciones flexibles, para lo que sería importante contar con espacios flexibles de aprendizaje.
- En cuanto a los métodos concretos, pueden ser útiles aquellos métodos o técnicas que ayudan a generar ideas innovadoras y que centran su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios, así como los diferentes modelos de negocios.

Elegir una metodología adecuada implica realizar un análisis de sus ventajas y desventajas, puesto que la efectividad de la metodología depende de múltiples factores entre los que pueden destacarse los siguientes:

- Los resultados de aprendizaje u objetivos establecidos, que pueden ser simples o complejos, relacionados con conocimientos, habilidades y actitudes.
- Las características individuales de los estudiantes, como su nivel de conocimiento previo, habilidades, motivación y estilo de aprendizaje.
- Las características del profesor, como su estilo de enseñanza, personalidad, habilidades pedagógicas, motivación y creencias.

- Las condiciones físicas y materiales del entorno educativo, como el tamaño de la clase, la disposición del aula, la disponibilidad de recursos y el tiempo disponible.

Los distintos escenarios donde tienen lugar las actividades de enseñanza-aprendizaje, son, según De Miguel (2005), una variable fundamental a la hora de decidir que metodología utilizar puesto que el objetivo es diferente en cada caso. Este autor considera las siguientes modalidades organizativas:

- Clases teóricas: Exponer oralmente en clase los contenidos de la materia hacia los estudiantes.
- Seminarios y talleres: Construir conocimiento con actividades interactivas con los estudiantes.
- Clases prácticas: Aplicar de los conocimientos teóricos en situaciones y actividades concretas.
- Tutorías: Atender personalmente a los estudiantes.
- Prácticas externas: Lograr aprendizajes profesionales en contextos laborales.
- Trabajo en grupo: Hacer que los estudiantes entre ellos.
- Trabajo autónomo: Desarrollar capacidad de autoaprendizaje.

De todo lo expuesto hasta aquí, se concluye que la mejor metodología es una combinación de metodologías, por lo que en la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio se utilizarán las siguientes:

- **Clase magistral:** es la metodología principal de la docencia, por lo que se llevará a cabo a lo largo de todo el curso. Los estudiantes adquirirán los contenidos teóricos mediante una exposición oral y escrita del profesor, pero también tendrán un papel activo y se fomentará su participación en las clases; permitirá el desarrollo de la competencia lingüística.
- **Flipped Classroom o clase invertida:** a lo largo del curso algunos contenidos serán explicados mediante vídeos a modo de píldoras informativas. El docente explicará los contenidos del tema o temas concretos para que el estudiante pueda verlos en casa y llevar a clase esa información ya asimilada. Esos contenidos se trabajarán con más detalle y profundidad durante las clases, realizando actividades más prácticas o para resolver dudas que puedan llegar a tener. Con esta metodología se fomentará la competencia digital y aprender a aprender.
- **Aprendizaje cooperativo:** se realizarán actividades grupales con el fin de que aprendan a trabajar en grupo para conseguir unos objetivos específicos, ya sea

realizando unas actividades de clase o algún proyecto grupal. De esta manera se desarrollará la competencia aprender a aprender, ciudadana y personal y social e incluso la competencia emprendedora si se realizan proyectos de creación de modelos de negocio.

- **Resolución de ejercicios y problemas:** esta metodología tiene una importancia mayor en esta asignatura, donde los estudiantes realizarán ejercicios prácticos económico-financieros. Esta metodología desarrollará la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- **Estudio de casos:** la materia se centra en la idea de un plan de negocio y conocer la estructura y funcionamiento de una empresa, por lo que realizar estudios de empresas en términos económico-financieros es una manera muy eficaz para que aprendan de una manera distinta y práctica. Mediante esta metodología se desarrollará la competencia emprendedora, aprender a aprender, ciudadana e incluso plurilingüe si se hace estudio de casos de empresas internacionales.
- **Aprendizaje basado en juegos:** con el juego los estudiantes pueden aprender de una manera divertida y dinámica. Es una metodología muy útil para crear un buen ambiente en las clases y comprobar de una manera distinta y eficiente si los estudiantes consiguen sus objetivos académicos. A lo largo de las unidades didácticas se realizarán juegos vía plataformas como *Kahoot* o *Socrative*. Se desarrollará la competencia digital, aprender a aprender y personal y social con esta metodología.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** Método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos. Con esta metodología se desarrollará la competencia aprender a aprender, personal y social, emprendedora e incluso digital en los proyectos que se requiera de uso de las TIC.

3.11- Recursos y materiales didácticos

Los recursos y materiales didácticos tienen como función principal facilitar el proceso de aprendizaje y su variada utilización es beneficiosa tanto para el docente como para el alumnado puesto que, como señala Rosales (s. f):

- El aprendizaje se vuelve más accesible y efectivo al trabajar utilizando materiales de carácter práctico.

- Despierta el interés y la motivación de los estudiantes, permitiendo la exploración y el desarrollo de habilidades competenciales.
- Ayuda a los docentes a diversificar las estrategias de enseñanza, identificando las más adecuadas según el contenido y la capacidad cognitiva de los estudiantes.
- Potencia el desarrollo intelectual y permite evaluar el rendimiento de cada estudiante de manera más efectiva.

En el caso concreto de la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio, los materiales que se van a utilizar son los siguientes:

- Aula de clase con pizarra de tiza, pizarra digital y proyector.
- Aula de informática.
- Aula virtual. Una plataforma educativa, Microsoft Teams, donde se podrá consultar información y aportar documentos de interés para los estudiantes, además de colgar todas las tareas que se van pidiendo a lo largo del curso. También sirve como comunicador entre el docente y el estudiante.
- Materiales de trabajo aportados por el docente para ser utilizados por los alumnos: apuntes de clase, fotocopias de textos, fichas, mapas conceptuales, cuestionarios, gráficos.
- Libro de texto de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio de 2º de Bachillerato de la Editorial SM.
- Prensa y revistas económicas digitales.
- Presentación PowerPoint o Canva y vídeos realizados por el profesor, compartidos a través de Microsoft Teams.
- Recursos personales: visita específica de un especialista en cuestiones de dirección empresarial, un CEO de una empresa.

3.12- Atención a la diversidad

En los principios pedagógicos según el artículo 6.3 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, se indica que:

Se prestará especial atención a los alumnos y alumnas con necesidad específica de apoyo educativo. A estos efectos se establecerán las alternativas organizativas y metodológicas y las medidas de atención a la diversidad precisas para facilitar el acceso al currículo de este alumnado.

El objetivo es conseguir que todos los estudiantes puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y los objetivos establecidos con carácter general para todo el alumnado. Conseguir dichos objetivos facilitando oportunidades de aprendizaje a todo tipo de alumnado en diferentes contextos educativos y socioeconómicos a través de medidas y actuaciones educativas.

El Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, dedica su Capítulo V a la atención individualizada del alumnado, distinguiendo, por un lado, la atención a las diferencias individuales (artículo 36) y, por otro, el alumnado con necesidad específica de apoyo (artículo 37).

En relación con las diferencias individuales¹⁸, tres son las cuestiones fundamentales que deben considerarse:

- El conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que los centros educativos y más concretamente sus aulas, sean espacios diversos. No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad, adecuada a sus características y necesidades.
- Los centros educativos adoptarán las medidas necesarias para responder a las necesidades educativas concretas de su alumnado. La consejería competente en materia de educación establecerá la regulación que permita a los centros la adopción de dichas medidas. Estas medidas buscarán desarrollar el máximo potencial posible del alumnado y estarán orientadas a permitir que alcancen el nivel de desempeño previsto al finalizar la etapa de acuerdo con los descriptores operativos de las competencias clave, así como a la consecución de los objetivos de la misma.
- Para adecuar la respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todo su alumnado, los centros diseñarán un plan de atención a la diversidad, que formará parte del proyecto educativo, y cuya estructura será determinada por parte de la consejería competente en materia de educación.

La LOMLOE indica que para conseguir esta atención individualizada se deben aplicar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) proporcionando al alumnado múltiples medios de representación, de acción y expresión y de formas de

¹⁸ Nos centraremos en ellas porque en la clase de 2º de bachillerato a la que va dirigida esta programación didáctica no existen alumnos con necesidades educativas especiales.

Para aplicar los principios DUA a nuestra clase de 2º de bachillerato se implementarán una serie de medidas y actividades que faciliten el proceso enseñanza-aprendizaje a los alumnos con un distinto ritmo de aprendizaje o dificultades con los contenidos en algún temario específico. Es el caso de los estudiantes que han elegido Latín como materia específica en lugar de Matemáticas Aplicadas a las Ciencias Sociales que requieren una atención individualizada. Para ellos se diseñan las siguientes medidas y actividades:

- Tareas de refuerzo para los estudiantes que no hayan entendido la materia mediante el repaso de los contenidos ya vistos. Se facilitarán una serie de ejercicios de repaso, resúmenes, esquemas o píldoras de conocimiento para que puedan tener más opciones de las facilitadas durante las clases ordinarias.
- Tutorías para los estudiantes que necesiten refuerzo académico.
- Activar conocimientos previos en todas las unidades mediante actividades motivadoras para conocer y detectar qué alumnado requiere más atención o conocer en qué incidir más en el temario y los contenidos.
- Aprendizaje cooperativo mediante trabajos grupales para que aquellos estudiantes que conocen y comprenden bien el temario ayuden a aquellos con mayores dificultades de aprendizaje.

3.13- Actividades extraescolares y complementarias

Las actividades complementarias son aquellas que se realizan dentro del currículo y de la jornada escolar. El centro y los departamentos proponen una serie de actividades relacionadas con las materias de estudio y tienen un carácter obligatorio. Suponen una manera alternativa de adquirir conocimientos y desarrollar competencias y habilidades de una manera dinámica y divertida para los estudiantes.

Las actividades extraescolares se desarrollan fuera del horario escolar. No forman parte del currículo y son de carácter voluntario tanto para los estudiantes como para los profesores. Favorecen el desarrollo de otras competencias y habilidades que pueden verse como complementarias a las desarrolladas en el instituto (Pedraz de Juan, 2021).

El IES Pinar de la Rubia programa y coordina anualmente las actividades complementarias y extraescolares de cada Departamento Didáctico para que no coincidan varias actividades en un mismo día, para que sean variadas, distribuidas a lo largo del curso y no afecten a los periodos de exámenes. El detalle de estas actividades y su distribución temporal a lo largo del curso se recoge en la tabla 9.

Tabla 9 Actividades complementarias y extraescolares en Empresa y Diseño de Modelos de Negocio

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO	PERIODO
EXTRAESCOLAR	Visita a la empresa SIRO	Conocer cómo funciona una empresa real y los distintos departamentos que la forman.	Primer Trimestre
COMPLEMENTARIA	Visita de la CEO de Sociograph	Profundizar sobre los contenidos relacionados con la fase comercial de la empresa.	Segundo Trimestre
EXTRAESCOLAR	Visita a la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales y a la Facultad de Comercio durante la jornada de puertas abiertas de la Universidad de Valladolid.	Proporcionar información sobre los distintos grados universitarios con relación a la materia.	Tercer Trimestre
COMPLEMENTARIA ¹⁹	Participación en la Olimpiada de Economía organizada por la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Valladolid	Aplicar los contenidos de 1º y 2º de Bachillerato con relación a las materias de Economía en un examen con cierta similitud a la prueba EBAU.	Tercer Trimestre

Fuente: Elaboración propia.

En la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio se van a realizar a lo largo del curso dos actividades complementarias y dos actividades extraescolares. Estas actividades servirán para que los estudiantes aprendan lo aprendido en el instituto de una manera práctica y desarrollen una serie de competencias y habilidades transversales como la autonomía, la creatividad y el respeto mutuo entre compañeros y compañeras.

¹⁹ Se considera actividad complementaria a pesar de desarrollarse fuera del instituto al cumplir con los requisitos establecidos en el artículo 4 del DECRETO 7/2017, de 1 de junio, por el que se regulan las actividades escolares complementarias, las actividades extraescolares y los servicios complementarios en los centros docentes concertados en la Comunidad de Castilla y León.

3.14- Evaluación de la programación de aula y la práctica docente

La normativa vigente exige que los docentes evalúen no sólo a la evolución y el proceso de los estudiantes en su aprendizaje, sino también su propio método de enseñanza, tanto por él mismo como por el propio alumnado. Lo que implica establecer una serie de indicadores de logro en la programación que permitirá evaluar la práctica docente durante el curso académico.

La evaluación de la programación y de la práctica docente tiene como objetivo suministrar una fuente de información adecuada para evaluar al docente e introducir los cambios necesarios que permitan la mejora continua de este en su profesión.

La evaluación de la programación de aula y de la práctica docente se realizará a través de los siguientes instrumentos:

- Cuestionario de evaluación docente. Se entregará un formulario a los estudiantes al finalizar el curso académico para evaluar la práctica docente (ver Tabla 10).
- Indicadores de logro de la programación didáctica. Serán comprobados y evaluados por el propio docente una vez finalizado el curso académico (ver Tabla 11).

Tabla 10 Cuestionario de evaluación de la práctica docente por el alumnado

Puntúa del 1 (totalmente en desacuerdo) a 10 (totalmente de acuerdo)	Puntuación
Hace las clases interesantes para los estudiantes.	
Llega preparado a cada clase.	
Los materiales y recursos utilizados son apropiados y útiles.	
Las explicaciones son claras y comprensibles.	
Fomenta la participación de los estudiantes en clase.	
Proporciona retroalimentación útil a los estudiantes.	
Se preocupa por los estudiantes de forma individualizada.	
Se preocupa por el grupo.	
Evalúa la materia de manera justa.	
Se trata al docente con respeto.	
Me ha generado curiosidad por aprender más sobre economía.	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11 Indicadores de logro de la programación didáctica

Indicadores de logro	Si	No	Propuestas de mejora
Se ha programado la materia teniendo en cuenta la normativa vigente.			
Se han impartido todos los contenidos de la materia.			
Se ha cumplido de manera exitosa la secuencia temporal de las unidades didáctica.			
Se han realizado actividades de interés para los estudiantes.			
Se han llevado a cabo metodologías activas que favorecen el aprendizaje.			
Los recursos y materiales proporcionados a los estudiantes han sido los adecuados.			
Se han alcanzado los objetivos de la materia.			
El 75 % del alumnado ha aprobado en la convocatoria ordinaria.			
Se ha superado el 90 % de aprobados sobre el total al finalizar la segunda convocatoria.			
Un 85 % de los estudiantes han superado cada una de las competencias específicas.			
Hay al menos cuatro estudiantes con una nota superior a 9 en la evaluación final de la materia.			
Se ha mantenido un clima de aula agradable y ordenado.			
Se les ha facilitado una serie de ayudas a aquellos con mayores dificultades en la comprensión de los contenidos de la materia.			
Se ha conseguido motivar a los estudiantes a realizar estudios relacionados con la economía.			
La nota media obtenida en el cuestionario de valoración del docente por parte del alumnado es superior a 7.			

Fuente: Elaboración propia.

4-UNIDAD DIDÁCTICA

En este apartado se elabora una unidad didáctica de la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio. La unidad didáctica desarrollada es la UD 15: *La dirección de recursos humanos*, la última unidad de la materia tal como se expuso en la tabla 5.

La estructura seguida para la construcción de la unidad didáctica es similar a la del conjunto de la programación y contiene los siguientes elementos: justificación y objetivos de la unidad didáctica, competencias específicas y criterios de evaluación, saberes básicos, elementos transversales, metodología didáctica, recursos didácticos, temporalización, actividades y situaciones de aprendizaje, sesiones, instrumentos y criterios de calificación y atención a la diversidad.

4.1-Justificación y objetivos de la unidad didáctica

La unidad didáctica que he querido diseñar en mi trabajo fin de máster dentro de la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio es la que se centra en la dirección de recursos humanos, una de las áreas funcionales básicas de la empresa.

Los motivos que han determinado esta elección son básicamente tres:

- Se trata de una unidad generalmente infrautilizada por el docente al ser la última del curso y tener una menor consideración en los contenidos de la prueba EBAU, restándole una importancia que no corresponde con los contenidos que se presentan en ella.
- Los contenidos relacionados con la dirección de recursos humanos resultan especialmente atractivos y útiles para los estudiantes por su aplicación directa en su futuro profesional y laboral.
- El área de recursos humanos permite, quizás como ninguna otra, poner a los estudiantes en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje al ser el área que gestiona todo lo relacionado con las personas que trabajan en la empresa.

Esta unidad didáctica se desarrolla en el tercer trimestre y cierra el programa de la asignatura lo que permite afrontar los retos planteados en las situaciones de aprendizaje desde una perspectiva global puesto que el alumnado ya conoce la actividad empresarial, la influencia del entorno económico y social en dicha actividad y los distintos modelos de negocio.

La unidad didáctica contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan alcanzar los objetivos de la etapa de bachillerato establecidos en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril y en el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre y que ya se indicaron en el apartado 3.2 de este trabajo.

El objetivo principal de la unidad didáctica es que los estudiantes sean capaces de conocer las distintas funciones de la dirección de recursos humanos desde el reclutamiento, selección y contratación hasta la administración y gestión del personal. En este sentido, aprender a diseñar un currículum vitae, a realizar entrevistas de trabajo y a entender el contenido de una nómina les resultará de especial utilidad en su vida diaria.

4.2-Competencias específicas y criterios de evaluación

Las competencias específicas y criterios de evaluación para valorar el aprendizaje del alumnado durante la unidad didáctica se encuentran en el 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, como se especificaron para en el apartado 3.4.

Las competencias específicas, los criterios de evaluación y los indicadores de logro correspondientes a la presente unidad se muestran en la tabla 12.

Tabla 12 Competencias específicas, criterios de evaluación e indicadores de logro de La dirección de recursos humanos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
2. Investigar el entorno económico y social y su influencia en la actividad empresarial, analizando las interrelaciones empresa-entorno e identificando estrategias viables que partan de los criterios de responsabilidad social corporativa, de la igualdad y la inclusión, para valorar la capacidad de adaptación de las empresas.	2.1 Valorar la capacidad de adaptación ágil, responsable y sostenible de las empresas a los cambios del entorno y a las exigencias del mercado, investigando el entorno económico y social y su influencia en la actividad empresarial. (CCL3, CPSAA5, CC4, CE1)	2.1.1 Valorar la capacidad de adaptación ágil, responsable y sostenible de las empresas a los cambios del entorno y a las exigencias del mercado.
		2.1.2 Investigar el entorno económico y social y su influencia en la actividad empresarial.
3. Reconocer y comprender modelos de negocio actuales comparándolos con otros modelos tradicionales y aplicando estrategias y herramientas que faciliten el diseño creativo para proponer modelos de negocio que aporten valor, permitan	3.2 Analizar las características organizativas y funcionales de la empresa, analizando a partir de ellas, las decisiones de planificación, gestión y optimización de actividades, recursos y asociaciones clave del modelo de negocio.	3.2.1 Analizar las características organizativas y funcionales de la empresa.
		3.2.2 Analizar las decisiones de planificación, gestión y optimización de actividades, recursos y

satisfacer necesidades y contribuir al bienestar económico y social.	(CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4)	asociaciones clave del modelo de negocio.
4. Valorar y seleccionar estrategias comunicativas de aplicación al mundo empresarial, utilizando nuevas fórmulas y obteniendo la información que se genera tanto en el ámbito interno como externo de la empresa, para gestionar eficazmente la información necesaria en el proceso de toma de decisiones y su correcta transmisión.	4.1 Gestionar eficazmente la información y facilitar el proceso de toma de decisiones a partir de la información obtenida, tanto en el ámbito interno como externo de la empresa, aplicando estrategias y nuevas fórmulas comunicativas. (CCL1, CCL3, CD3, CPSAA4, CE2)	4.1.1 Gestionar eficazmente la información.
		4.1.2 facilitar el proceso de toma de decisiones a partir de la información obtenida, tanto en el ámbito interno como externo de la empresa.
		4.1.3 Aplicar estrategias y nuevas fórmulas comunicativas.
	4.2 Seleccionar estrategias de comunicación aplicadas al mundo empresarial, utilizando nuevas fórmulas comunicativas que faciliten la gestión eficaz de la información y la transmisión de la misma a otros. (CCL1, CCL3, CP1, CD3, CCEC4.1, CCEC4.2).	4.2.1 Seleccionar estrategias de comunicación aplicadas al mundo empresarial
		4.2.2 Utilizar nuevas fórmulas comunicativas que faciliten la gestión eficaz de la información y la transmisión de la misma a otros.

Fuente. Elaboración propia a partir del Decreto 40/2022.

4.3-Saberes básicos

Los saberes básicos de la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio se encuentran en el Decreto 40/2022 y se especificaron en el apartado 3.5 de este trabajo. La unidad didáctica *La dirección de recursos humanos* se relaciona, en concreto, con contenidos específicos de los siguientes bloques:

Bloque 2. El modelo de negocio y de gestión:

- La función de dirección. Estructuras organizativas. La gestión de los recursos humanos. Formación y funcionamiento de equipos ágiles. Habilidades que demanda el mercado de trabajo. La contratación y las relaciones laborales de la empresa. Las políticas de igualdad y de inclusión en las empresas.

Bloque 4. Estrategia empresarial y métodos de análisis de la realidad empresarial: estudio de casos y simulación:

- La toma de decisiones. Estrategias. Simulación en hoja de cálculo. Redacción de un plan de negocios básico.

Los contenidos de estos saberes básicos están desarrollados en el libro de texto de la asignatura de la editorial SM, libro de referencia citado como uno de los materiales didácticos para el alumnado. También se tendrán en cuenta a lo largo de la unidad los diferentes elementos transversales mencionados en el punto 3.6 de la programación didáctica y se trabajarán especialmente la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la competencia digital, el emprendimiento, la igualdad de género, la creatividad y el respeto y la cooperación entre iguales.

4.4-Metodología didáctica

A lo largo de la unidad didáctica se van a aplicar una serie de metodologías que proporcionarán a los estudiantes un aprendizaje competencial como dictamina la normativa actual y se impulsarán metodologías activas de enseñanza-aprendizaje que tienen como base principal el protagonismo del alumnado en el proceso.

Las metodologías utilizadas en la materia están detalladas en el apartado 3.10 de este trabajo. De todas ellas, en la unidad didáctica se van a utilizar las siguientes:

- Clase magistral: en la mayor parte de la unidad se llevarán a cabo para abordar aquellos contenidos que requieran de una explicación teórica-práctica con la participación activa de los estudiantes. Será la metodología más utilizada durante la unidad.
- Aprendizaje cooperativo: a lo largo de la unidad se realizarán actividades de aprendizaje de manera grupal, como la realización de un proceso de reclutamiento del personal mediante juegos de rol, fomentando el trabajo en equipo y un aprendizaje colaborativo.
- Estudio de casos: una vez realizadas las explicaciones teóricas mediante clase magistral, se relacionarán los contenidos con actividades que engloben situaciones reales como artículos o noticias, para que el estudiante sea capaz de ver que todo el contenido explicado tiene una aplicación práctica en el mundo real.
- Aprendizaje basado en juegos: se aplicará esta metodología para la adquisición de conocimientos previos con aplicaciones digitales como Kahoot o Socrative, para la realización de un juego de rol en relación con los contenidos del proceso reclutamiento del personal y durante la realización de un juego de la oca aplicado a los contenidos de la política salarial y la nómina. Esta metodología es especialmente adecuada para esta unidad didáctica puesto que al cerrar la

materia sirve de relajo para los estudiantes que llegan al final del curso, en la mayor parte de los casos, excesivamente agobiados debido a la presión que sienten ante las pruebas de la EBAU.

4.5-Recursos y materiales didácticos

Los recursos y materiales utilizados a lo largo de la unidad didáctica serán, de entre los mencionados en el apartado 3.11 de este trabajo, los siguientes:

- Aula de clase, donde se encuentran la pizarra clásica, la pizarra digital y el proyector.
- Aula de informática donde se localizan los ordenadores.
- Libro de texto de la materia, de la editorial SM.
- Materiales digitales: aula virtual a través de Microsoft Teams, páginas web, prensa digital, vídeos complementarios o aplicaciones como Kahoot o Socrative.
- Materiales de trabajo aportados por el docente como resúmenes, esquemas o píldoras de conocimiento como apoyo en relación con los contenidos del tema.
- Materiales de papelería como cartulinas, rotuladores, bolígrafos, lápices, pegamento, entre otros, para la realización de actividades relacionadas con las dos situaciones de aprendizaje a desarrollar en la unidad.

4.6-Actividades y situaciones de aprendizaje

En la presente unidad didáctica se van a diseñar una actividad de aprendizaje y dos situaciones de aprendizaje que englobarán todos los contenidos de dicha unidad.

Las situaciones de aprendizaje²⁰ están compuestas por diferentes retos que facilitarán y ayudarán a los estudiantes a conseguir comprender y adquirir los conocimientos y las competencias específicas que se relacionan con la unidad destinada a los recursos humanos.

A continuación, se detallan la actividad de aprendizaje (tabla 13) y las dos situaciones de aprendizaje (tablas 14 y 15) que hemos denominado *Tú sí que vales* y *Money, Money*.

²⁰ Las situaciones de aprendizaje se realizarán según lo estipulado en el Anexo III: *Situaciones de aprendizaje* del Real Decreto 243/2022 y en el Anexo II.C: *Orientaciones para el diseño y desarrollo de situaciones de aprendizaje* del Decreto 40/2022.

Tabla 13 Actividad de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS	
Tipo de actividad: Introducción.	Contenido: Los recursos humanos.
Espacio: Aula de clase.	Agrupamiento: Parejas.
Competencias: Personal, social y aprender a aprender, digital.	
Objetivos 1. Conocer los conocimientos de la clase en materia de recursos humanos. 2. Valorar qué apartados o conceptos van a requerir de más o menos tiempo de explicación durante la unidad. 3. Despertar interés a los estudiantes y motivarles sobre la unidad didáctica dedicada a la dirección de recursos humanos.	
Descripción La unidad didáctica va a tratar sobre contenidos y conceptos relacionados con el departamento de recursos humanos de las empresas. Por ello, se realizará una prueba tipo test vía a través de la aplicación Socrative (ver Anexo III). Dos serán los objetivos: el primero conocer el nivel de conocimientos de la clase en relación con los contenidos que se van a explicar durante las sesiones de la unidad y, en segundo lugar, despertar la curiosidad y la motivación de los alumnos respecto a dichos contenidos. Una vez realizada la prueba, el docente comentará las soluciones de las preguntas, tanto aciertos como errores, para dar una contextualización previa de los contenidos, antes de desarrollarlos más detalladamente.	
Recursos https://www.socrative.com/	
Evaluación No será una actividad evaluable.	

Tabla 14 Situación de aprendizaje 1

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: TÚ SÍ QUE VALES		
Objetivos de etapa de bachillerato	a), c) d), e), g), j), k)	
Competencias clave	Comunicación lingüística, digital, personal, ciudadana, social y aprender a aprender y emprendedora.	
Competencias específicas	2, 3, 4	
Criterios de evaluación	2.1, 3.2, 4.1, 4.2	
Descriptor perfil de salida	CCL3, CPSAA5, CC4, CE1, CCL2, STEM2, CPSAA4, CCL1, CD3, CE2 CCL1, CP1, CD3, CCEC4.1, CCEC4.2	
Indicadores de logro	2.1.1, 2.1.2, 3.2.1, 3.2.2, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.2.1, 4.2.2	
Saberes básicos	Bloques 2 y 4	
Elementos transversales	Comprensión lectora, expresión oral y escrita, fomento del espíritu crítico y científico, competencia digital, emprendimiento social y empresarial, respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	
Metodología	Clase magistral, aprendizaje cooperativo, estudio de casos, aprendizaje basado en juegos.	
Agrupamiento	Individual y en grupos.	
Espacio	Aula de clase y aula de informática.	
Retos	Reto 1.1 ¿Cuáles son tus motivaciones?	
	Reto 1.2 Crea tu propio CV.	
	Reto 1.3 Simulación de una entrevista laboral.	
Atención a la diversidad	Refuerzo	Píldoras de conocimiento y tutorías durante el recreo
	Ampliación	Esquemas, resúmenes o mapas conceptuales

Descripción	Los estudiantes estudiarán y conocerán las funciones de un departamento de RRHH de una empresa, poniéndose en la piel de uno de ellos. Aprenderán a realizar las actividades realizadas durante un proceso de reclutamiento de personal, tanto desde el lado del oferente de trabajo como del departamento de RRHH. Los estudiantes seguirán con el proyecto empresarial de la materia. Una vez realizado durante el curso las actividades y situaciones de aprendizaje en relación con los departamentos de producción, marketing, financiero y de dirección, se realizarán aquellas relacionadas con el departamento de recursos humanos.
---------------------------	---

RETO 1.1 “¿Cuáles son tus motivaciones?”	
Agrupamiento: Individual.	Espacios: Aula de clase.
Competencias: Personal, ciudadana, social y aprender a aprender, lingüística.	Contenido: Las teorías sobre la motivación: Maslow, Herzberg, X e Y.
Objetivos 1. Conocer distintas teorías sobre la motivación humana. 2. Conocer qué factores motivan a una persona a estudiar y trabajar. 3. Aprender a conocerse uno mismo. 4. Fomentar la expresión escrita, redactando con coherencia y sin faltas de ortografía. 5. Realizar mejoras en la oratoria mediante la puesta en común de la actividad.	
Descripción Una vez vistos los contenidos relacionados con las teorías sobre la motivación humana y los factores que inciden en la motivación laboral, los estudiantes deberán realizar la pirámide de Maslow desde un punto de vista personal. Hecha la actividad, los estudiantes pondrán en común sus pirámides para que los compañeros opinen y discutan sobre qué estudios podría realizar cada estudiante una vez acabado el bachillerato, sobre la base de la pirámide de Maslow (Anexo IV). Una actividad que servirá para conocerse a uno mismo, ver qué motiva a cada estudiante y relacionarlo con las posibles dudas que puedan tener los estudiantes en relación con qué estudiar una vez acabado el bachillerato.	
Recursos Libros de texto y apuntes propios.	
Evaluación A través de una lista de cotejo (Anexo V), y serán evaluados por parte del docente.	

RETO 1.2 “Crea tu propio CV”	
Agrupamiento: Individual.	Espacios: Aula de informática.
Competencias: Personal, ciudadana, social y aprender a aprender, lingüística, digital.	Contenido: El curriculum vitae.
Objetivos 1. Valorar la importancia de un CV a la hora de encontrar un empleo. 2. Conocer los elementos que tiene que incluir un buen CV. 3. Aprender a hacer un CV a través de Canva. 4. Conseguir mejorar la expresión escrita en un contexto más profesional. 5. Fomentar la expresión oral a través de la puesta en común del CV.	
Descripción Durante los contenidos del proceso de reclutamiento de una empresa, se dará una importancia mayor a la realización del currículum vitae, al ser una parte fundamental en la vida laboral de las personas. La idea principal es conseguir que todos los estudiantes puedan realizar un currículum vitae propio, real o inventado, que les sirva como ejemplo para cuando llegue el momento en el que entren en el mundo laboral. Los estudiantes tendrán que hacer su propio CV a través de Canva (tomando como referencia los elementos que deben incorporarse y que se recogen en el Anexo VI) en el aula de informática, sirviéndose de ejemplos de páginas webs y el propio libro de texto.	
Recursos Libros de texto y apuntes propios. Páginas web: https://curriculumytrabajo.com/hacer-un-curriculum/ https://zety.es/ejemplos-de-curriculum Canva: https://www.canva.com/es_es/	
Evaluación A través de una lista de cotejo (Anexo VII), y se llevará a cabo mediante una heteroevaluación por parte del docente.	

RETO 1.3 “Simulación de una entrevista laboral”	
Agrupamiento: Grupos de 4 o 5.	Espacios: Aula de clase y Aula de informática.
Competencias: Personal, ciudadana, social y aprender a aprender, lingüística, digital.	Contenido: Reclutamiento y selección del personal.
Objetivos 1. Conocer las fases del proceso de reclutamiento y selección del personal de una empresa. 2. Llevar a cabo de forma autónoma y eficaz un proceso de selección en una empresa. 3. Saber enfrentarse a una entrevista laboral de manera exitosa. 4. Fomentar la expresión escrita a través de la realización de una entrevista de trabajo. 5. Mejorar la expresión oral a través del juego de rol de la simulación de una entrevista laboral.	
Descripción Durante los contenidos del proceso de reclutamiento y selección del personal, se explicará la importancia de las entrevistas de trabajo para conseguir un empleo. Las entrevistas son una fuente muy útil para las empresas para decidir entre un candidato u otro, por lo que los candidatos tendrán que dar lo mejor de sí durante la entrevista laboral. La actividad consistirá en un juego de rol donde la clase se dividirá en grupos de 4 o 5 personas, elegidas por el docente, y donde estas deberán dividirse en dos roles (1 entrevistador/a y 3 o 4 entrevistados/as). Esta actividad tiene relación directa con las realizadas durante el proyecto empresarial del curso, por lo que los candidatos al puesto de trabajo tendrán que preparar la entrevista en función del puesto de trabajo que busque el entrevistador en relación con la empresa de su proyecto de la materia. Los entrevistadores deberán prepararse la entrevista, utilizando preguntas o pruebas, mientras que los entrevistados deberán realizar la entrevista de la mejor manera posible respondiendo a dichas preguntas y pruebas, además de facilitar el CV de la anterior actividad. Los roles se cambiarán para que todos los miembros del grupo puedan hacer la actividad asumiendo los dos papeles. La preparación de las entrevistas se realizará en la clase de informática y posteriormente se desarrollará el juego de rol en el aula de clase.	

Recursos

Libros de texto y apuntes propios.

Páginas web: <https://www.orientacionparaelempelo.com/entrevista-de-trabajo-preguntas-y-respuestas/>

<https://blog.hubspot.es/marketing/consejos-entrevista-trabajo>

Evaluación

A través de una lista de una guía de observación (Anexo VIII), durante la realización de la actividad, a través de una heteroevaluación del docente, y una rúbrica de evaluación (Anexo IX) para valorar la puesta en escena del juego de rol, siendo evaluada tanto a través de una heteroevaluación del docente, como una coevaluación de los compañeros y una autoevaluación.

Tabla 15 Situación de aprendizaje 2

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: MONEY, MONEY	
Objetivos de etapa de bachillerato	a), b), c) d), e), g), h), j), k)
Competencias clave	Comunicación lingüística, digital, personal, ciudadana, social y aprender a aprender y emprendedora.
Competencias específicas	2, 3, 4
Criterios de evaluación	2.1, 3.2, 4.1, 4.2
Descriptor perfil de salida	CCL3, CPSAA5, CC4, CE1, CCL2, STEM2, CPSAA4, CCL1, CD3, CE2 CCL1, CP1, CD3, CCEC4.1, CCEC4.2
Indicadores de logro	2.1.1, 2.1.2, 3.2.1, 3.2.2, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.2.1, 4.2.2
Saberes básicos	Bloques 2 y 4

Elementos transversales	Comprensión lectora, expresión oral y escrita, fomento del espíritu crítico y científico, competencia digital, emprendimiento social y empresarial, respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	
Metodología	Clase magistral, aprendizaje cooperativo, estudio de casos, estudio de casos, aprendizaje basado en juegos.	
Agrupamiento	Parejas y en grupos.	
Espacio	Aula de clase	
Retos	Reto 2.1: Comentario de una noticia de la actualidad	
	Reto 2.2: Laboral-Oca	
Atención a la diversidad	Refuerzo	Píldoras de conocimiento y tutorías durante el recreo
	Ampliación	Esquemas, resúmenes o mapas conceptuales
Descripción	Los estudiantes durante el transcurso de la situación de aprendizaje conocerán la tipología de contratos existentes en la actual legislación laboral y los elementos que conforman una nómina. Esto les facilitará la lectura y comprensión de noticias de prensa especializada, a la par que impulsará el análisis crítico de las mismas. A mayores, conseguirán adquirir los conocimientos teóricos a través del juego y la creatividad, fomentando la competencia aprender a aprender, con actividades como la creación de un juego y sus reglas, que permita repasar los contenidos de la unidad didáctica.	

RETO 2.1 “Comentario de una noticia de actualidad”	
Agrupamiento: Parejas.	Espacios: Aula de clase.
Competencias: Personal, ciudadana, social y aprender a aprender, lingüística.	Contenido: Tipos de contratos.
Objetivos 1. Conocer los tipos de contrato en el mundo laboral. 2. Relacionar aspectos vistos en la teoría con la realidad. 3. Promover la lectura de prensa especializada. 4. Fomentar la expresión escrita en un contexto crítico. 5. Mejorar la expresión oral a través de un coloquio durante la clase.	
Descripción Una vez visto los contenidos relacionados con los tipos de contrato existentes, se realizará una lectura, por parejas, de una noticia de la actualidad (ver apartado de recursos). Tras la lectura, cada pareja deberá responder razonadamente a tres preguntas: - ¿En qué se diferencian un contrato indefinido de un fijo discontinuo? - ¿Piensas que es un éxito que se hayan incrementado los contratos indefinidos en el país? - ¿Es mejor para un país tener un 5 % de tasa de paro, pero con muchos contratos fijos discontinuos y temporales, o uno con una tasa de paro del 12 % pero con la mayoría con contratos indefinidos? Posteriormente, se realizará un pequeño coloquio poniendo en común las respuestas de todos los estudiantes a las preguntas realizadas.	
Recursos Libros de texto y apuntes propios. Página web de la noticia: La reforma laboral deja más contratos indefinidos, pero también más renunciaciones de trabajadores fijos Noticia en formato papel.	
Evaluación A través de una guía de observación (Anexo X), y se llevará a cabo mediante una heteroevaluación por parte del docente.	

RETO 2.2 “Laboral-Oca”	
Agrupamiento: Grupos de 5 o 6 personas.	Espacios: Aula de clase.
Competencias: Personal, ciudadana, social y aprender a aprender, lingüística y emprendimiento.	Contenido: Todos los contenidos de la unidad didáctica, en especial los relacionados con el salario y la nómina.
Objetivos 1. Conocer los contenidos relacionados con el salario y la nómina y adquirir una visión de conjunto del área de recursos humanos de una empresa. 2. Aprender a trabajar en equipo y de forma colaborativa. 3. Fomentar el aprendizaje de una manera diferente y divertida a través del juego consiguiendo que los estudiantes aprendan a la vez que se divierten. 4. Promover la expresión escrita a través de la realización de preguntas relacionadas con la materia.	
Descripción Una vez vista la teoría relacionada con los contenidos relativos al salario, la nómina y sus elementos, se pondrá en marcha la realización del juego laboral-oca. La actividad consistirá en la participación de todos los estudiantes en el juego de la oca con la temática básica de los contenidos de la nómina, pero incorporando también otros contenidos desarrollados a lo largo de la unidad. La actividad será pensada y creada por el alumnado sobre la base de un tablero de la oca (Anexo XI). Es un tablero adaptado, con 43 en lugar de 63 casillas, que se ha diseñado para no alargar excesivamente el juego dado el tiempo limitado del que se dispone. Tiene fijadas lasocas y el puente que funcionarán como en el tradicional juego de la oca (“de oca a oca y tiro porque me toca” y “de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente”); el pozo, la cárcel y el laberinto también están delimitadas en el tablero. Se ha eliminado, por ejemplo, la casilla de la calavera o muerte para evitar que el componente suerte penalice en exceso puesto que caer en esa casilla supondría ir al inicio. Jugarán cuatro equipos y sólo se avanzará el número de casillas delimitado por la tirada del dado cuando el equipo conteste correctamente la pregunta correspondiente a dicha casilla. Si la respuesta no es correcta no se avanzará. El profesor actuará de árbitro en el caso de que surja algún conflicto entre equipos. Los alumnos tendrán que realizar las siguientes tareas relativas a completar el tablero y a crear las preguntas del juego: ✓ Las casillas en blanco tendrán que cubrirse pegando los logos de los tres bloques temáticos de preguntas que hay que elaborar (contratos de trabajo y sus tipos, salarios	

y nóminas y otros contenidos de la unidad didáctica). Los alumnos decidirán el orden; sólo tendrán que respetar que el número de casillas de cada bloque sea similar. ✓ Cada uno de los estudiantes que componen los cuatro grupos de trabajo formados tendrá que elaborar una pregunta de cada uno de esos bloques con la respuesta correcta y las pondrá en común con el resto de los miembros del equipo para reformularlas si lo viesen necesario. El docente revisará y corregirá las preguntas para evitar dudas o interpretaciones sobre la formulación o sobre la contestación. ✓ Los alumnos, efectuada la revisión, trasladarán cada pregunta y respuesta a una cartulina de un color diferente, rosa para contratos de trabajo, naranja para salarios y nóminas y morada para otros contenidos sobre recursos humanos. Los alumnos tendrán que decidir de forma consensuada sobre los siguientes aspectos relacionados con las reglas del juego: ✓ ¿Qué color se asigna a cada uno de los cuatro equipos (amarillo, azul, rojo o verde)? ✓ ¿Qué equipo comenzará el juego? ✓ ¿Qué penalización se aplicará cuando se caiga en el pozo, la cárcel y el laberinto? ✓ ¿Es necesario llegar a la casilla de meta obteniendo un número exacto o no? ✓ ¿Qué equipo será el ganador si ningún grupo consigue llegar a la casilla de meta en el tiempo disponible para el juego? Tras la fijación de las preguntas y normas y reglas del juego por parte de los estudiantes, se pondrá en marcha durante la última sesión de la unidad. Cada integrante del equipo vencedor obtendrá un punto extra en la valoración del reto.
Recursos Libros de texto y apuntes propios. Materiales de dibujo y pintura (bolígrafos, lápices de colores, rotuladores, cartulinas de colores etc.), fichas, cubiletes y dados de la oca.
Evaluación Se realizará una evaluación a través de una guía de observación (Anexo XII), que se llevará a cabo por parte del docente y también a través de una coevaluación del alumnado.

4.7-Temporalización y desarrollo de las sesiones

La unidad didáctica 15, “La dirección de recursos humanos”, se va a realizar durante el tercer trimestre del curso, al ser la última unidad de la materia. Está comprendida por 9 sesiones de 50 minutos por cada una de ellas.

El índice de contenidos²¹, la estructura y la metodología de cada una de las sesiones se especifican a continuación.

SESIÓN 1	
Contenidos	Introducción a la dirección de recursos humanos. Las funciones de la dirección de recursos humanos.
Estructura de la sesión	✓ Actividad de aprendizaje: Activación de conocimientos (20 minutos). ✓ Índice de los contenidos a explicar durante la unidad (15 minutos). ✓ Explicación introductoria sobre qué es la dirección de recursos humanos (10 minutos). ✓ Introducción de la situación de aprendizaje 1: Tú sí que vales (5 minutos).
Metodología	Clase magistral.

La primera sesión de la unidad comenzará con una prueba tipo test a través de la aplicación Socrative por lo que se requerirá de teléfono móvil para hacerla. Con posterioridad a la realización de la prueba se pondrán en común las respuestas de las preguntas para así servir de introducción a los contenidos que se van a explicar durante la unidad (Anexo XIII.1). Una vez expuesto el esquema de contenidos de la unidad, se efectuará una primera aproximación a la dirección de recursos humanos indicando qué es y cuáles son sus funciones. Para finalizar la sesión, se realizará una breve explicación sobre lo que se va a hacer en las sesiones que engloba la situación de aprendizaje 1

SESIÓN 2	
Contenidos	La motivación humana: las teorías sobre la motivación.
Estructura de la sesión	✓ Ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado (5 minutos). ✓ Explicación sobre las teorías sobre la motivación: Pirámide de Maslow, teoría de Herzberg y teoría X e Y (20 minutos). ✓ Realización del Reto 1.1: ¿Cuáles son tus motivaciones? (25 minutos).

²¹ Los contenidos que se mostrarán a los alumnos en clase en las diferentes sesiones se recogen en el Anexo XIII.

Metodología	Clase magistral y aprendizaje cooperativo.
--------------------	--

En la segunda sesión se comenzará haciendo una ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado en la sesión anterior. Posteriormente, se llevará a cabo la explicación de los contenidos relacionados con la motivación y las teorías de motivación a través de una clase magistral (Anexo XIII.2). Una vez explicada la teoría, se llevará a la práctica realizando una actividad relacionada con la Pirámide de Maslow de manera individual (ver Reto 1.1). Si algún alumno o alumna no ha podido terminar la actividad en horario de clase, podrá acabarla en casa como tarea, para poder ponerla en común durante la siguiente clase.

SESIÓN 3	
Contenidos	La motivación humana: las teorías sobre la motivación. Dirección, liderazgo y comunicación.
Estructura de la sesión	✓ Ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado (5 minutos). ✓ Comentario de los resultados del Reto 1.1 de manera individual (30 minutos). ✓ Explicación sobre los contenidos relacionados con el liderazgo y la comunicación en la empresa (10 minutos). ✓ Visualización de un breve vídeo resumen sobre los tipos de líderes en una empresa (5 minutos).
Metodología	Clase magistral y aprendizaje cooperativo.

Después de la habitualmente ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado en la sesión anterior, todos los estudiantes explicarán delante de sus compañeros los resultados del Reto 1.1 para así ponerlo en común y sacar unas conclusiones relacionadas con qué estudios podría realizar cada estudiante en función a la pirámide de Maslow de cada uno. De esta manera, se ayudará al estudiante a tener distintos puntos de vista en ese ámbito, siendo esta decisión muy importante para su futuro y de una alta dificultad al estar en una edad muy complicada para conocer qué se nos da bien o qué nos gustaría ser. Con posterioridad a la finalización del Reto 1.1, se explicarán los contenidos relacionados con el liderazgo y las formas de comunicación en la empresa (Anexo XIII.3). Para finalizar la sesión se expondrá un vídeo resumen²² sobre los tipos de liderazgo de una empresa.

²² Vídeo sobre los tipos de liderazgo de una empresa:
<https://youtu.be/r9Riujuqi0o?si=gh0b3dkwebaEswV>

SESIÓN 4	
Contenidos	El currículum vitae.
Estructura de la sesión	✓ Ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado (5 minutos). ✓ Exposición sobre el currículum vitae (5 minutos). ✓ Realización del Reto 1.2: Crea tu propio CV (40 minutos).
Metodología	Clase magistral y aprendizaje cooperativo.

La cuarta sesión comenzará con una ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado en la sesión anterior. Después, se iniciará la actividad relacionada con el CV (ver Reto 1.2) mediante una breve explicación teórica sobre qué es, cuál debe ser su contenido y sus funciones (Anexo XIII.4). Con posterioridad y ya en el aula informática, el docente indicará las pautas para que los estudiantes, de manera individual, realicen un CV propio, ya sea real o inventado, a través de la aplicación Canva. La actividad se llevará a cabo a lo largo de la sesión para resolver las posibles dudas que fueran surgiendo, pero si no les diera tiempo a concluirla en clase deberán terminarla en casa como tarea.

SESIÓN 5	
Contenidos	El proceso de reclutamiento y selección de personal.
Estructura de la sesión	✓ Ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado (5 minutos). ✓ Explicación sobre los procesos de reclutamiento y selección del personal de una empresa (15 minutos). ✓ Exposición de un vídeo sobre una entrevista de trabajo (5 minutos). ✓ Explicación y realización de la primera parte del Reto 1.3: Simulación de una entrevista laboral (25 minutos).
Metodología	Clase magistral, aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en juegos.

La quinta sesión comenzará con la habitual ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado en la sesión anterior. Después, se explicarán los contenidos relacionados con el siguiente reto, el proceso de reclutamiento y selección del personal de una empresa, a través de una clase magistral (Anexo XIII.5). Tras la exposición de la teoría se

reproducirá un vídeo que sirva de contextualización a la actividad propuesta²³. Para finalizar la sesión, se explicará la actividad a realizar (ver Reto 1.3), donde los estudiantes, en grupos de 4, deberán preparar una entrevista de trabajo donde tres personas del grupo serán los entrevistados y la otra persona del grupo, el entrevistador. Una vez preparada la entrevista deberán presentarla delante de sus compañeros. Todos los integrantes del grupo realizarán los dos roles de la entrevista, para que puedan aplicar y relacionar dicha actividad al proyecto de la materia, donde cada estudiante que realice el rol de entrevistador solicitará una vacante de un puesto de trabajo relacionado con la empresa elegida por cada uno de ellos en el proyecto de la materia. Para la preparación de los roles, se les facilitará una información sobre qué tipo de preguntas pueden aparecer en una entrevista de trabajo, para que la actividad sea lo más realista y educativa posible (Anexo XIV). Si a lo largo de la sesión no han podido terminar la preparación de la entrevista, tendrán que finalizarla como tarea para casa hasta la siguiente clase.

SESIÓN 6	
Contenidos	El proceso de reclutamiento y selección de personal.
Estructura de la sesión	✓ Ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado (5 minutos). ✓ Realización de la segunda parte del Reto 1.3: simulación de una entrevista de trabajo a partir de un juego de rol (40 minutos). ✓ Conclusiones de los resultados del Reto 1.3 (5 minutos).
Metodología	Aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en juegos.

En la sexta sesión, tras la correspondiente ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado en la clase anterior, comenzará la presentación de cada grupo, realizando la entrevista con los dos roles estipulados (cada miembro realizará un rol concreto, a diferencia de lo realizado en la preparación de la actividad, donde cada miembro asumía los dos roles para ver y aprender los dos puntos de vista de una entrevista profesional). Cada grupo elegirá por su cuenta, de manera democrática, qué papel asumirá cada integrante del equipo. Al tener la clase 22 estudiantes y los grupos estar compuestos por 4 o 5 personas, se realizarán las presentaciones de 5 grupos distintos. Cada grupo tendrá un tiempo de 6 minutos para realizar el juego de rol, siendo presentado delante de sus compañeros para que estos puedan hacer la retroalimentación una vez

²³ Vídeo sobre una entrevista de trabajo: <https://www.youtube.com/watch?v=iXs3ANkVft0>

terminada la presentación de todos los compañeros. Para finalizar la sesión, se comentarán los resultados con el resto de la clase, para así poder sacar una serie de conclusiones en común sobre qué se ha aprendido de las entrevistas de trabajo y valorar su importancia en el proceso de selección del personal de una empresa y para el propio oferente del trabajo.

SESIÓN 7	
Contenidos	El contrato de trabajo y sus tipos
Estructura de la sesión	✓ Ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado (5 minutos). ✓ Introducción de la situación de aprendizaje 2: Money Money (5 minutos). ✓ Explicación teórica sobre los contenidos relacionados con los contratos y su tipología (15 minutos). ✓ Realización del Reto 2.1: comentario de una noticia de la actualidad (20 minutos). ✓ Explicación del Reto 2.2: laboral-oca (5 minutos).
Metodología	Clase magistral, aprendizaje cooperativo y estudio de casos.

La séptima sesión, comenzará con la correspondiente ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado en la sesión anterior. Después, se dará comienzo a la situación de aprendizaje 2, explicando a los alumnos de qué va a tratar y sus partes. Con posterioridad, se explicarán los contenidos relacionados con los contratos y su tipología (Anexo XIII.6). Una vez explicada la teoría, se llevará a la práctica a través de un análisis de una noticia de la actualidad (ver Reto 2.1). A los estudiantes se les facilitará la noticia en formato papel para que puedan hacer una lectura más sosegada y puedan apuntar sus ideas a la vez que realizan la lectura. La actividad se hará en parejas para que puedan las conclusiones sean más variadas y desde diferentes puntos de vista. Tras la lectura, contestarán una serie de preguntas (ver Reto 2.1) que servirán como objeto de un coloquio grupal sobre la noticia. Para finalizar la sesión, se dedicarán 5 minutos a la explicación del reto 2.2, La laboral-oca, y se colgarán las normas del juego y las tareas que deben realizar los equipos de trabajo en la plataforma Teams (Anexo XV).

SESIÓN 8	
Contenidos	El salario y la nómina
Estructura de la sesión	✓ Ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado (5 minutos). ✓ Explicación de los contenidos relacionados con el salario y los elementos de una nómina (20 minutos). ✓ Puesta en marcha del Reto 2.2: laboral-oca (25 minutos).
Metodología	Clase magistral, aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en juegos.

En la octava sesión se comenzará con la correspondiente ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado en la sesión anterior. A continuación, se detallarán los contenidos relacionados con el salario y la nómina y sus elementos (Anexo XIII.7). Una vez realizada la explicación teórica, se pondrá en marcha el juego de La laboral-oca tal como se ha descrito en el Reto 2.2. Inicialmente se explicará a los estudiantes el funcionamiento de la actividad y sus normas (Anexo XV); a partir de ese momento el alumnado tendrán que, en primer lugar, completar el tablero y crear las preguntas del juego y, en segundo lugar, fijar las reglas de juego que no se han precisado por el profesor. Mientras los alumnos trabajan en esas reglas, el docente revisará las preguntas y respuestas que han elaborado. Es una actividad grupal, por lo que deberán organizarse y gestionar el tiempo muy bien para que todo esté perfectamente preparado para poder comenzar el juego en la siguiente sesión.

SESIÓN 9	
Contenidos	Todos los de la unidad didáctica.
Estructura de la sesión	✓ Ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado (5 minutos). ✓ Realización de la segunda parte del Reto 2.2: laboral-oca (40 minutos). ✓ Conclusiones de la unidad (5 minutos).
Metodología	Aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en juegos.

En la novena y última sesión se comenzará con la una ronda de dudas y preguntas sobre lo explicado en la sesión anterior. A continuación, se pondrá en marcha el juego de La laboral-oca que durará toda la sesión. Servirá como ejercicio final y resumen de

toda la unidad didáctica, al incorporar distintas preguntas que engloban toda la materia relacionada con los recursos humanos. Una vez terminado el juego, los estudiantes recogerán todos elementos que lo conforman y dejarán todo limpio y ordenado. Para finalizar la sesión y la unidad, se establecerá un coloquio entre alumnos y docente que sirva de retroalimentación sobre la situación de aprendizaje planteada.

4.8-Instrumentos y criterios de calificación

La evaluación de la unidad didáctica se encuentra en la calificación de la tercera evaluación del curso. Se utilizarán herramientas y recursos de calificación que permitan evaluar al alumno de manera competencial, como rige la normativa vigente.

La unidad tendrá un sistema de evaluación continua que permitirá evaluar el progreso de los estudiantes a lo largo de las sesiones. La evaluación final estará reflejada en el examen trimestral que englobará a cuatro unidades didácticas, dentro de las cuales se encuentra la de Dirección de Recursos Humanos. Esta se llevará a cabo mediante una prueba escrita que incorporará dos preguntas relativas a esta unidad como las recogidas, a modo de ejemplo, en el Anexo XVI.

A lo largo de la unidad se utilizarán distintos instrumentos de evaluación. En la tabla 16 se refleja que instrumentos se han usado en cada actividad de la unidad.

Tabla 16 Instrumentos de calificación de la unidad didáctica

INSTRUMENTOS	ACTIVIDADES
Guía de observación	Reto 1.3: "Simulación de una entrevista laboral" Reto 2.1: "Comentario de una noticia de actualidad" Reto 2.2: "Laboral-oca"
Lista de cotejo	Reto 1.2: "Crea tu propio CV"
Rúbrica de evaluación	Reto 1.3: "Simulación de una entrevista laboral"

Fuente: Elaboración propia.

Las distintas actividades realizadas han sido evaluadas tanto por parte del docente, heteroevaluación, como por parte del alumnado a sus compañeros, coevaluación, y mediante autoevaluación. Es importante que los estudiantes sean capaces de evaluarse a sí mismos y a sus compañeros, favoreciendo de esta manera una acción y valoración autocrítica que mejorará su propio aprendizaje.

En la tabla 17 se determina el porcentaje de cada criterio de evaluación e indicador de logro que se atribuye a esta unidad didáctica con respecto al conjunto de la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio para cumplir con la evaluación por competencias tal y como se establece en la legislación vigente.

Tabla 17 Evaluación: criterios de evaluación e indicadores de logro

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	PORCENTAJE INDICADORES DE LOGRO
2.1	4 %	2.1.1	2%
		2.1.2	2%
3.2	8%	3.2.1	5%
		3.2.2	3%
4.1	5%	4.1.1	2%
		4.1.2	2%
		4.1.3	1%
4.2	5%	4.2.1	2%
		4.2.2	3%

Fuente: Elaboración propia.

4.9-Atención a la diversidad

El grupo de estudiantes de 2º de bachillerato en el que se imparte Empresa y Diseño de Modelos de Negocio no cuenta con estudiantes con necesidades educativas especiales. No obstante, como los estudiantes presentan distintos ritmos de aprendizaje, niveles de motivación y grados de esfuerzo está previsto implementar diversas medidas que contemplen esa atención individualizada que requieren. Esas medidas son las siguientes:

- Tutorías para aquellos estudiantes que necesiten refuerzo académico.
- Resúmenes, esquemas, mapas conceptuales y píldoras de conocimiento que proporcionen más opciones de aprendizaje.
- Ejercicios de repaso extraordinario para aquellos estudiantes que lo requieran.
- Realización de diferentes actividades o retos que fomenten el trabajo grupal y el aprendizaje cooperativo, como fuente de motivación para todo el grupo de estudiantes.

A mayores, al no contemplarse formalmente horas de tutoría durante el curso de 2º de bachillerato, los estudiantes no tienen momentos durante la jornada académica donde

hablar sobre posibles problemas relacionados con las materias del curso, el profesorado, la EBAU e incluso de falta de información sobre qué estudiar una vez acabado el curso y qué posible salida académica tiene cada estudiante. Por ello, durante la unidad se imparte el Reto 1.1, donde se realiza una actividad de conocerse a sí mismo y ver qué posibles salidas académicas tiene cada alumno de forma individualizada.

5-CONCLUSIONES

Este trabajo se ha realizado aplicando los conocimientos adquiridos en el Máster en Profesor de Educación de Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, tanto en el módulo genérico como en el específico y en el Prácticum realizado.

El documento se centra en la realización de una programación didáctica y una unidad didáctica específica del área de Recursos humanos.

La programación didáctica tiene correspondencia con la materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio del segundo curso de Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales. La programación engloba todos los elementos curriculares necesarios para el funcionamiento de la materia y cuyo objetivo principal es tener organizada las bases de estos elementos para poder aplicarlos y llevarlos a cabo en la práctica docente.

La educación avanza positivamente hacia la idea de colocar al alumnado como la pieza principal del proceso educativo, incorporando en la práctica docente distintas metodologías y evaluaciones que favorecen a la atención individualizada del alumno y le permiten adquirir y desarrollar una serie de competencias clave y específicas necesarias para lograr aprendizajes significativos. En la práctica, se han añadido las situaciones de aprendizaje, las cuales sirven como una ayuda muy importante para que los alumnos puedan adquirir las competencias claves y específicas de una manera exitosa.

La materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio es de gran interés para el alumnado, al aprender contenidos y adquirir conocimientos que podrán utilizarlos en su día a día, no sólo hoy sino durante toda su vida. Por ello, se ha realizado la unidad didáctica *La dirección de recursos humanos*, la cual se encuentra infrutilizada por la mayoría del docente, debido a que es la última unidad didáctica del tema y tiene una menor importancia en los contenidos que se encuentran en la prueba EBAU. Esta unidad permite que los estudiantes aprendan sobre contenidos relacionados con las entrevistas de trabajo, el currículum vitae, los contratos de trabajo o las nóminas. Conceptos muy relacionados e importantes en la vida laboral de las personas y que

requieren de un estudio necesario para que, una vez acabado su vida académica, los estudiantes puedan tener las bases para adentrarse en la vida laboral.

El trabajo fin de máster me ha permitido valorar la profesión del docente desde un punto de vista del que desconocía. Me ha permitido reconocer el esfuerzo que hay que realizar para que todos los estudiantes puedan aprender y adquirir competencias, a la vez que ayudar a aquellos con mayores dificultades académicas y sociales. Es una profesión vocacional y es por ello por lo que me ha reafirmado en mi idea y deseo de ser profesor, siendo una de las profesiones más estimulantes y esenciales al formar a todos estos jóvenes que serán el futuro de nuestra sociedad.

6-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- De Miguel Díaz, M. (2005). Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Del Maestro, W. (2023). Autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Web Del Maestro CMF. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/agentes-de-evaluacion-autoevaluacion-coevaluacion-y-heteroevaluacion/>
- Del Maestro, W. (2024). 31 maneras diferentes de evaluar a sus alumnos + 10 metodologías. Web Del Maestro CMF. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/25-maneras-diferentes-de-evaluar-a-tus-alumnos/>
- EducaDUA: la web de investigación universitaria sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje.(s. f.). https://www.educadua.es/html/dua/pautasDUA/dua_principios.html
- Guerrero Hernández, J.A. (2020). 20 diferentes instrumentos e ideas para evaluar a los alumnos – Docentes al Día. <https://docentesaldia.com/2020/06/21/20-diferentes-instrumentos-e-ideas-para-evaluar-a-los-alumnos/>
- Guerrero Hernández, J.A. (2020). Los tipos de evaluación educativa que todo docente debe conocer – Docentes al Día. <https://docentesaldia.com/2020/08/09/los-tipos-de-evaluacion-educativa-que-todo-docente-debe-conocer/>
- IES Pinar de la Rubia. (s. f.). http://iespinardelarubia.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=3&wid_item=39
- Instituto Nacional de Estadística. (2021). Atlas de distribución de la renta de los hogares. https://www.ine.es/ADRH/?config=config_ADRH_2021.json&showLayers=renta_media_hogar_279&level=5
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (s. f.). <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/portada.html>
- Morán, M. B. (2024, 12 junio). *¡Cambios en la selectividad 2025! ¿Cómo será?* <https://www.educaweb.com/noticia/2024/06/12/cambios-selectividad-2025-21602/>
- Portal de Educación de la Junta de Castilla y León. (s.f.). Calendario escolar. <https://www.educa.jcyl.es/es/calendario-escolar>
- Proyecto ACHIMAGEC. (2023, 1 noviembre). Perfil de salida y competencias clave L.O.M.L.O.E. Canarias. Descriptores operativos. ACHIMAGEC: Hijos del Sol. <https://achimagec.com/perfil-de-salida-y-competencias-clave-l-o-m-l-o-e-canarias/>
- Qué es DUA. (s. f.). <https://www.recursosdua.com/que-es-dua>
- Rosales, I. M. (s.f.). 10 ejemplos de recursos didácticos. <https://www.clasificacionde.org/10-ejemplos-de-recursos-didacticos/>
- Pedraz De Juan, R. (2024, 21 marzo). *Diferencias y elección de actividades complementarias y extraescolares para tus hijos*. Blog de Pediatría: El Cuidado y la Salud de Nuestros Pequeños. <https://centropediatría.es/diferencia-entre-actividades-complementarias-y-extraescolares/>

Legislación

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, que establece la organización y los requisitos mínimos de la educación secundaria obligatoria.

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.

7-ANEXOS

ANEXO I: Mapa de relaciones competenciales *Empresa y Diseño de Modelos de Negocio*

Empresa y Diseño de Modelos de Negocio		Competencia Específica 1																				Competencia Específica 2																				Competencia Específica 3																				Competencia Específica 4																				Competencia Específica 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
		CCL					CP			STEM				CD				CPSAA							CC				CE			CCEC																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Competencia Específica 1	CCL1		✓																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				

Fuente. Decreto 40/2022.

ANEXO II: Prueba de evaluación inicial

Nombre:

Apellidos:

Fecha:

- 1- ¿Por qué son importantes las empresas para un país?
- 2- ¿Qué es una PYME? Pon algún ejemplo.
- 3- ¿Qué departamentos encontramos en una empresa?
- 4- ¿Qué diferencia hay entre una sociedad anónima y una sociedad limitada?
- 5- Indica 3 maneras para que una empresa pueda conseguir dinero para pagar la compra de un local.
- 6- Define estos conceptos: beneficio, rentabilidad y productividad.
- 7- Una empresa industrial fabrica un producto que se vende en el mercado a un precio de 500 euros la unidad. Los costes fijos de la empresa ascienden a 925.000 euros anuales y el coste variable por unidad es de 220 euros. Además, el nivel de producción anual se estima en 7000 unidades. Calcule el beneficio de la empresa.
- 8- La empresa “Z” S.L se dedica a la fabricación y reparación de móviles. Su capacidad productiva es de 1100 unidades anuales. Los costes fijos a los que tiene que hacer frente son de 32.000 euros, así como unos costes variables de 25 euros por unidad. El precio de venta de todos los móviles es de 120 euros.
Determina el número de unidades a producir para alcanzar el umbral de rentabilidad o punto muerto e indica cuál es su significado. Representalo gráficamente.

9- Marque la opción correcta de las siguientes preguntas:

9.1. Se puede definir al empresario como aquella persona que:

- a) Se corresponde obligatoriamente con una sociedad mercantil.
- b) Asume la responsabilidad en la gestión de la empresa.
- c) Es el director financiero de la empresa.

9.2. La franquicia es:

- a) Un canal de distribución.
- b) Una estrategia de precios.
- c) Un tipo de arrendamiento financiero.

9.3. El nivel de producción y ventas a partir del cual una empresa empieza a obtener beneficios se denomina:

- a) Umbral de rentabilidad.
- b) Umbral de producción.
- c) Punto de ajuste.

9.4. Uno de los objetivos fundamentales de la contabilidad empresarial es:

- a) Suministrar información relevante para la toma de decisiones empresariales.
- b) Seleccionar a los trabajadores menos productivos para sustituirlos por máquinas que hagan el trabajo de estos últimos.
- c) Estudiar el mercado para estar atentos a la aparición de nuevos productos con mejores características tecnológicas.

9.5. Un mercado de libre competencia, libre concurrencia y de competencia perfecta es aquel formado por:

- a) Un único oferente y muchos demandantes.
- b) Muchos oferentes y muchos demandantes.
- c) Unos pocos oferentes y un solo demandante.

10- ¿Qué piensas que vas a aprender a lo largo del curso en la materia Empresa y Diseño de Modelos de Negocio?

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO III: Actividad de conocimientos: Test Socrative



Nombre _____

Fecha _____

Dirección de Recursos Humanos

Puntuación _____

1. ¿Cuál es una de las funciones principales del departamento de recursos humanos?
☐ A Gestión de inventarios
☐ B Marketing digital
☐ C Gestión del talento humano
☐ D Desarrollo de software

2. La pirámide de Maslow es un modelo que describe las necesidades humanas jerárquicamente.
☐ V Verdadero
☐ F Falso

3. ¿Qué es el proceso de reclutamiento y selección del personal?
☐ A Elaboración de informes financieros
☐ B Diseño de campañas publicitarias
☐ C Producción de bienes y servicios
☐ D Identificación y contratación de candidatos adecuados

4. Los contratos y nóminas son aspectos importantes en la gestión de recursos humanos.
☐ V Verdadero
☐ F Falso

5. ¿Cuál es una definición de recursos humanos?
☐ A Investigación de mercado
☐ B Desarrollo de software
☐ C Producción de bienes materiales
☐ D Gestión del capital humano de una organización

6. ¿Cuál es una función estratégica de la dirección de recursos humanos?

- ☐ A Desarrollo de liderazgo
- ☐ B Servicio al cliente
- ☐ C Control de calidad
- ☐ D Gestión de inventario

7. ¿Por qué es importante el departamento de recursos humanos en una empresa?

- ☐ A Reducir costos operativos
- ☐ B Expandir mercados
- ☐ C Fomenta un ambiente laboral positivo
- ☐ D Maximizar beneficios

8. El liderazgo autocrático es un tipo de liderazgo en una empresa.

- ☐ V Verdadero
- ☐ F Falso

9. ¿Cuál es un beneficio de invertir en la formación continua de los empleados?

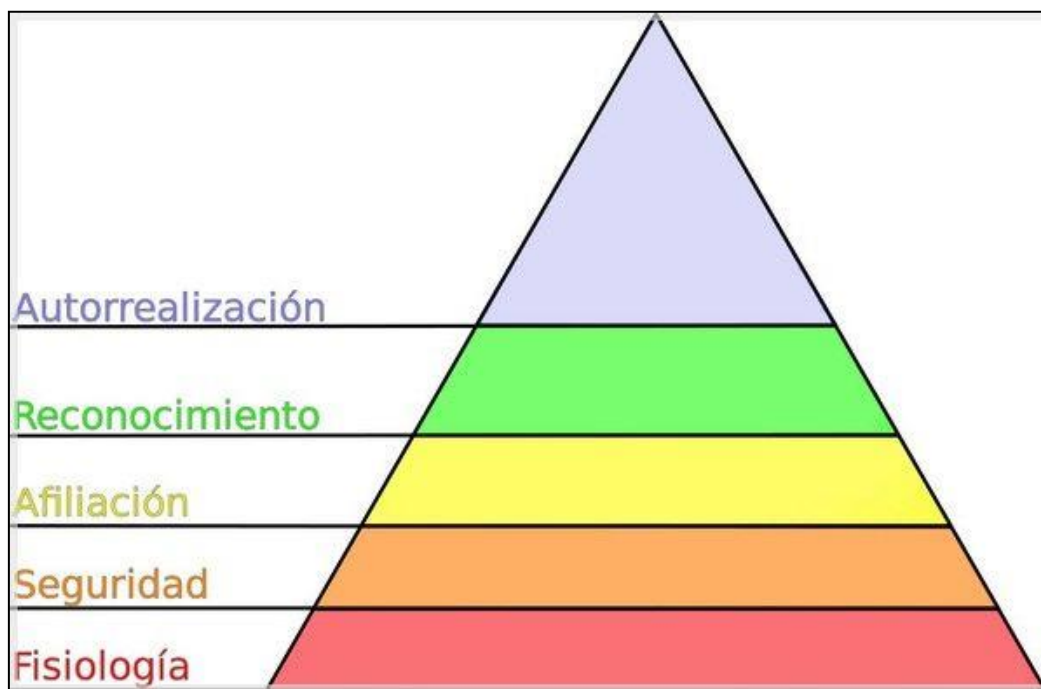
- ☐ A Disminución de la satisfacción laboral
- ☐ B Aumento de la rotación de personal
- ☐ C Reducción de costos operativos
- ☐ D Mejora de la productividad y la calidad del trabajo

10. ¿Cuál es un ejemplo de comunicación formal en una empresa?

- ☐ A Charlas en el pasillo
- ☐ B Mensajes de texto entre colegas
- ☐ C Reuniones de seguimiento con actas detalladas
- ☐ D Correos electrónicos informales

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO IV: Boceto del Reto 1.1: La pirámide de Maslow



Fuente: <https://dinosenglish.edu.vn/dibujo-de-la-piramide-de-maslow-1690630402791336/>

ANEXO V: Lista de cotejo del Reto 1.1: ¿Cuáles son tus motivaciones?

CRITERIOS	SÍ	PARCIALMENTE	NO
CONTENIDO			
Aparecen necesidades fisiológicas			
Incorpora necesidades de seguridad			
Incluye necesidades afectivas			
Añade necesidades de reconocimiento			
Introduce elementos de autorrealización			
PRESENTACIÓN Y FORMATO			
Sin errores de ortografía			
Formato claro, legible y profesional			
Presentado de forma estética			

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO VI: Reto 1.2: Boceto de Currículum Vitae

Nombre y apellidos:

CONTACTO

FOTO

PRESENTACIÓN

FORMACIÓN ACADÉMICA

EXPERIENCIA LABORAL

IDIOMAS

COMPETENCIAS DIGITALES

HABILIDADES

LOGROS DEPORTIVOS

OTROS

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO VII: Lista de cotejo del Reto 1.2: Crea tu propio CV

CRITERIOS	SÍ	PARCIALMENTE	NO
CONTENIDO			
Aparece información personal			
Incorpora formación académica			
Incluye experiencia laboral			
Añade habilidades personales			
Introduce logros y reconocimientos			
PRESENTACIÓN Y FORMATO			
Sin errores de ortografía			
Formato claro, legible y profesional			
Incluye fotografía			
Longitud del CV: no más de 2 páginas			

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO VIII: Guía de observación del Reto 1.3: Simulación de una entrevista de trabajo

CRITERIOS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN	SÍ	PARCIALMENTE	NO
Participa activamente en las discusiones grupales	Hace preguntas, responde y comparte ideas			
Trabaja en grupo de manera efectiva	Colabora en las actividades grupales			
Respeto a los compañeros	Muestra respeto hacia los compañeros del grupo			
Sigue las normas del aula	Cumple con las reglas establecidas			
Muestra responsabilidad	Cumple con tareas y compromisos			
Expresa ideas claramente	Comunica sus pensamientos de manera efectiva			
Escucha activamente	Presta atención y responde adecuadamente			
Muestra iniciativa	Toma la iniciativa en distintos puntos de la actividad			
Utiliza recursos de manera efectiva	Hace buen uso de los recursos y materiales disponibles			
Maneja el tiempo adecuadamente	Organiza y usa el tiempo de manera eficiente			

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO IX: Rúbrica de evaluación del Reto 1.3: Simulación de una entrevista de trabajo

CRITERIO	EXCELENTE (10-9)	BUENO (9-7)	SATISFACTORIO (7-5)	NECESITA MEJORAR (<5)
Contenido	La exposición cubre todos los aspectos importantes de la entrevista de trabajo.	La exposición cubre la mayoría de los aspectos importantes.	La exposición cubre algunos aspectos importantes, pero omite otros.	La exposición omite la mayoría de los aspectos importantes.
Comunicación	Pronuncian las palabras correctamente y vocalizan bien. El volumen de tiempo es adecuado con el trabajo. Utilizan muchos conceptos relacionados con la materia	Pronuncian las palabras correctamente y vocalizan bien. Cumplen con el volumen de tiempo del trabajo. Utilizan algunos conceptos relacionados con la materia	Cometen algunos errores de pronunciación y vocalizan bien. No cumplen con el volumen de tiempo del trabajo. Utilizan pocos conceptos relacionados con la materia	Cometen muchos errores de pronunciación y vocalizan regular. No cumplen con el volumen de tiempo del trabajo. No Utilizan casi conceptos relacionados con la materia
Preparación y uso de recursos	El grupo de estudiantes está bien preparado y usa recursos o materiales de apoyo de manera efectiva.	El grupo de estudiantes está preparado y usa algunos recursos de apoyo.	El grupo de estudiantes muestra cierta preparación, pero los recursos de apoyo son limitados.	El grupo de estudiantes no está preparado y no usa recursos de apoyo.
Organización	El trabajo está muy bien organizado en tiempo y espacio. Participan todos los integrantes del grupo de manera uniforme.	El trabajo está bien organizado en tiempo y espacio. Participan todos los integrantes del grupo.	Existe una falta de organización por parte del grupo en tiempo y espacio. Participan todos los integrantes del grupo.	Existe una falta de organización por parte del grupo en tiempo y espacio. No Participan todos los integrantes del grupo.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO X: Guía de observación del Reto 2.1: Comentario de una noticia de la actualidad

CRITERIOS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN	SÍ	PARCIALMENTE	NO
Comprensión del contenido	Verifica los puntos principales de la noticia			
Análisis crítico	Capacidad para analizar y criticar la noticia.			
Desarrollo de opinión personal	Puede desarrollar una opinión personal fundamentada sobre la noticia.			
Uso del lenguaje y gramática	Uso correcto del lenguaje y la gramática en el análisis escrito, incluyendo ortografía y puntuación.			
Expresión oral	Existe claridad y efectividad en la presentación oral del análisis.			
Participación en el coloquio	Participación activa y respetuosa en el coloquio grupal.			
Reflexión final	Capaz de hacer una reflexión final sobre el proceso de análisis de la noticia y su aprendizaje.			

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XI: Tablero del juego La Laboral-oca

Laboral oca 											
8	9		10	11		12	13	14		15	
7										16	
	6	22		21	20			19	18		17
	5	23									
4	24			25	26			27	28		29
3										30	
2		36	35		34		33		32	31	
1	37										
	38			39	40			41	42		

Fuente: Elaboración propia.

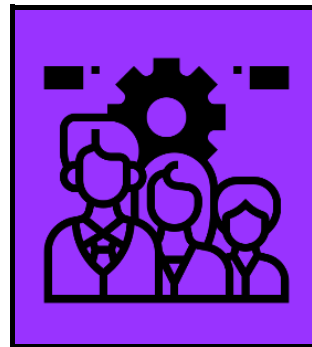
BLOQUES DE PREGUNTAS A ELABORAR



**CONTRATOS DE
TRABAJO Y SUS
TIPOS**

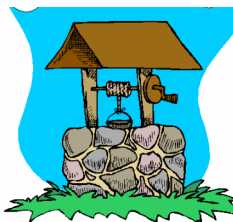


**SALARIOS Y
NÓMINAS**



**OTROS CONTENIDOS
SOBRE RR.HH.**

REGLAS DE JUEGO A DEFINIR



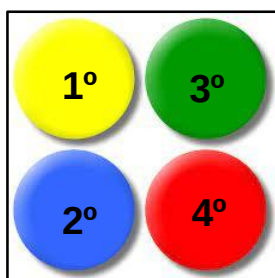
POZO
Fijar penalización



CARCEL
Fijar penalización



LABERINTO
Fijar penalización



**¿QUÉ EQUIPO
EMPIEZA Y CON
QUÉ COLOR?**



**¿CÓMO LLEGAR
A META?**
Número exacto o no



**¿QUÉ EQUIPO
GANA SI NO SE
CONSIGUE LLEGAR
A LA META?**

Fuente: Elaboración propia.

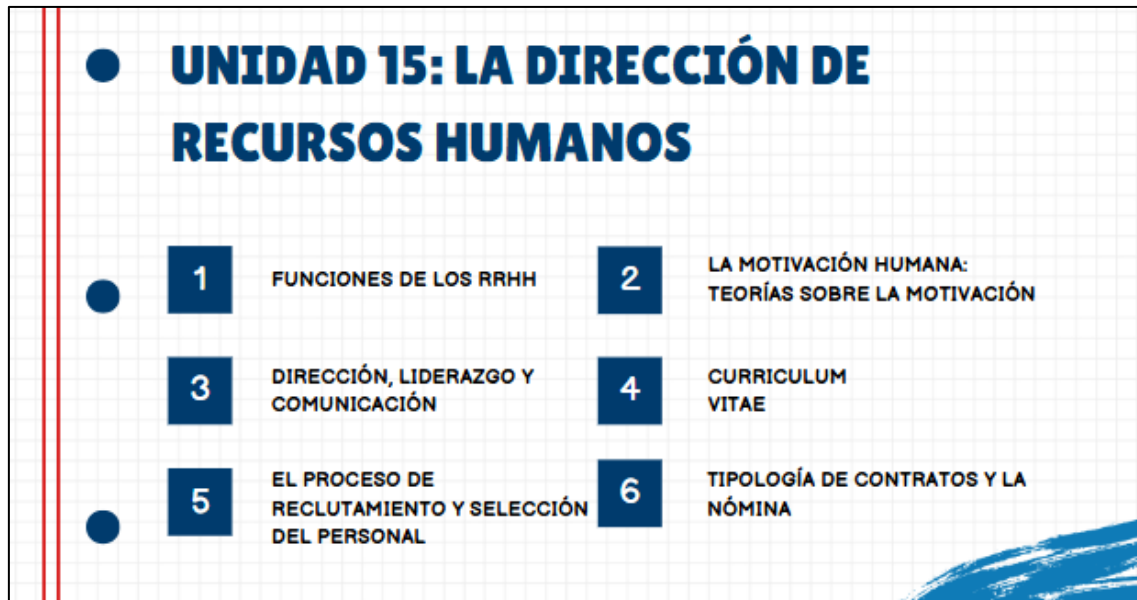
ANEXO XII: Guía de observación del Reto 2.2: Laboral-oca

CRITERIOS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN	SÍ	PARCIALMENTE	NO
Trabaja en grupo de manera efectiva	Colabora en las actividades grupales			
Respeto a los compañeros	Muestra respeto hacia los compañeros del grupo			
Sigue las normas del juego	Cumple con las reglas establecidas			
Muestra responsabilidad	Cumple con las tareas estipuladas			
Expresa ideas claramente	Comunica sus pensamientos de manera efectiva			
Escucha activamente	Presta atención y responde adecuadamente			
Muestra iniciativa	Toma la iniciativa en el grupo durante el juego			
Utiliza recursos de manera efectiva	Hace buen uso de los recursos y materiales disponibles			
Maneja el tiempo adecuadamente	Organiza y usa el tiempo de manera eficiente			
Participa en el juego	A lo largo del juego participa activamente			
Aplica retroalimentación a sus compañeros	Realiza comentarios positivos y de mejora hacia sus compañeros			
Realiza una reflexión final	Muestra capacidad de reflexión sobre su trabajo y menciona posibles mejoras			

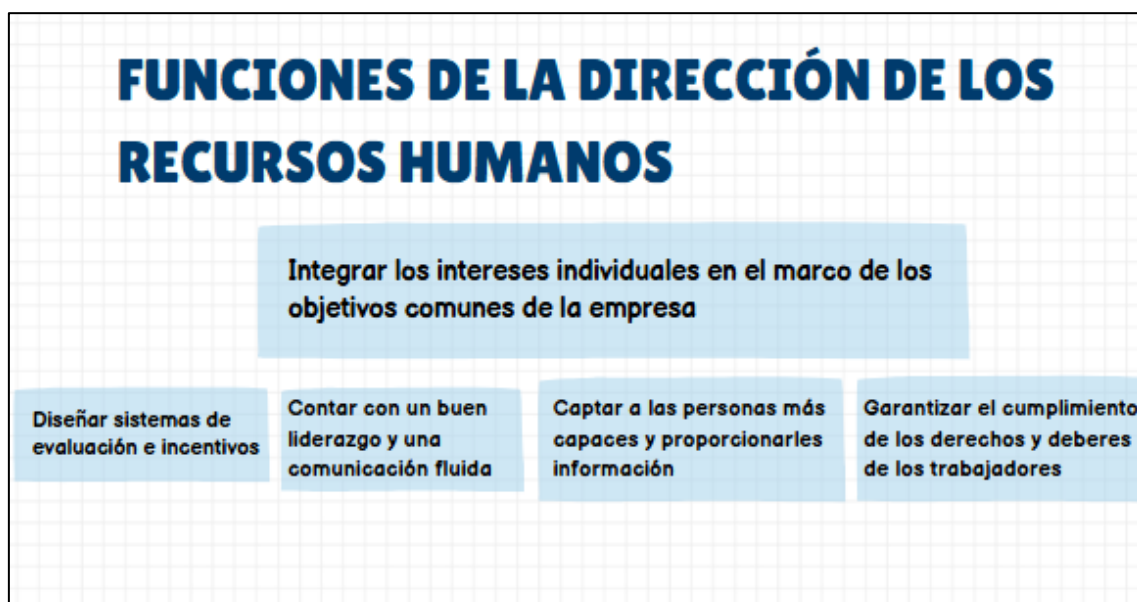
Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XIII: Presentación de contenidos en las diferentes sesiones

ANEXO XIII.1: Diapositivas Sesión 1



Fuente: Elaboración propia.



Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XIII.2: Diapositivas Sesión 2



Fuente: Elaboración propia.



Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XIII.3: Diapositivas Sesión 3

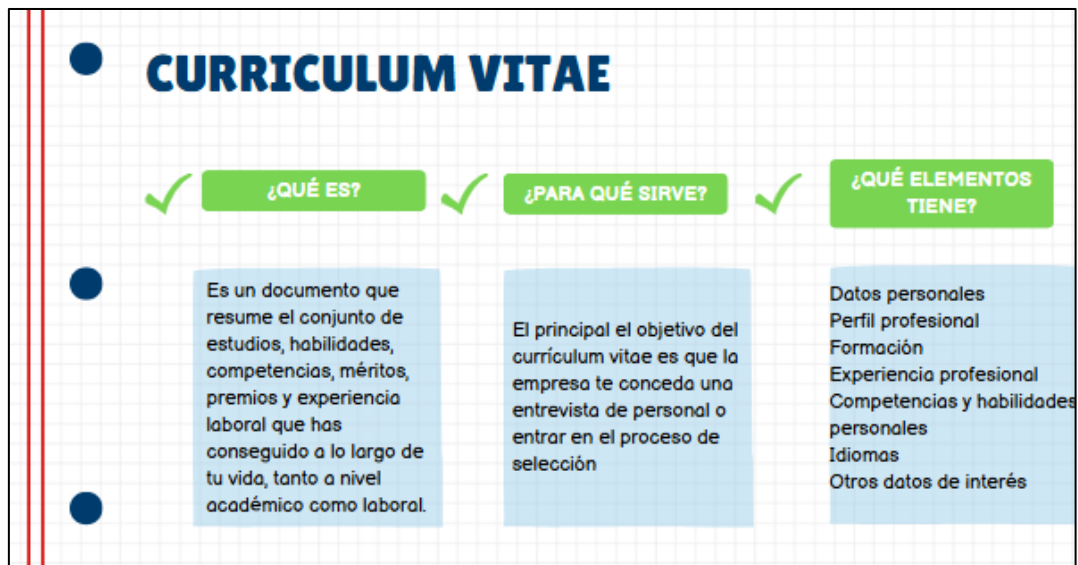


Fuente: Elaboración propia.



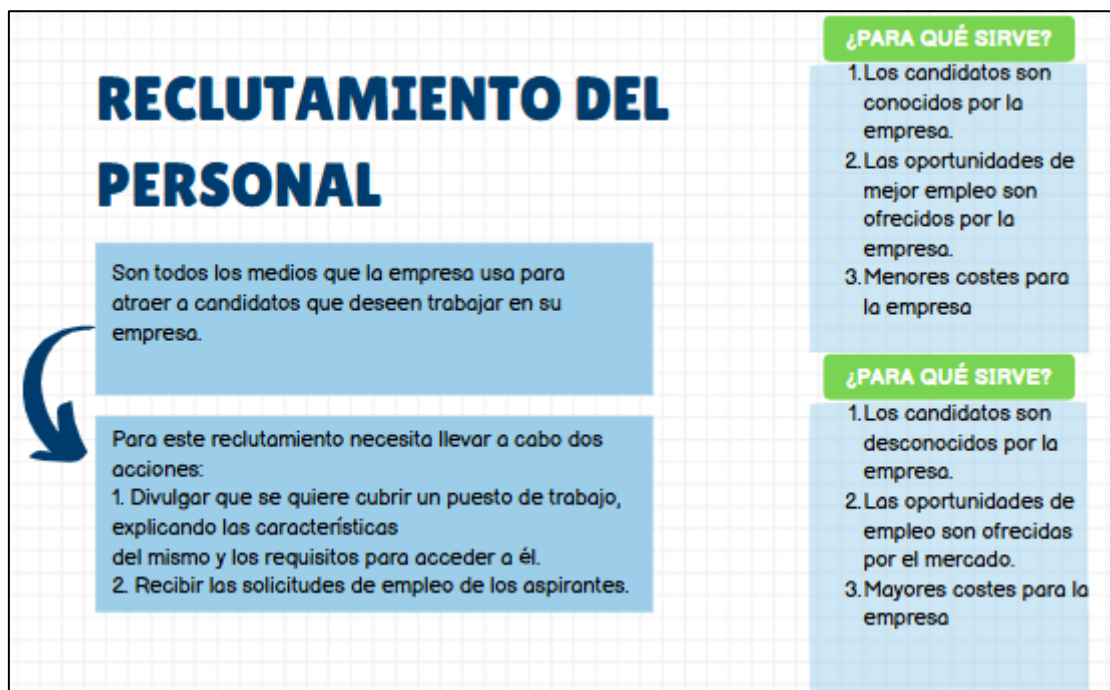
Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XIII.4: Diapositiva Sesión 4



Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XIII.5: Diapositivas Sesión 5



Fuente: Elaboración propia.

SELECCIÓN DEL PERSONAL

Es el proceso que la empresa lleva para elegir al candidato más idóneo para un puesto de trabajo.

Instrumentos para la selección del personal



ENTREVISTA

TEST PSICOTÉCNICOS

PRUEBAS TEÓRICAS O PRÁCTICAS

DINÁMICAS DE GRUPOS

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XIII.6: Diapositivas sesión 7

EL CONTRATO DE TRABAJO Y SUS TIPOS

Es un acuerdo de voluntades mediante el cual una persona con capacidad legal para trabajar (trabajador) se obliga a realizar voluntariamente un trabajo por cuenta ajena, bajo la organización y dirección de otra (empresario), a cambio de una remuneración

INDEFINIDO

Contratos sin límites de duración o "contratos fijos"; al ofrecer una relación laboral a largo plazo. Ofrece mayor estabilidad para ambas partes.

TRABAJO TEMPORAL

Contratos por un periodo de tiempo determinado y para una actividad concreta. Pueden ser de jornada completa o parcial.

FIJO DISCONTINUO

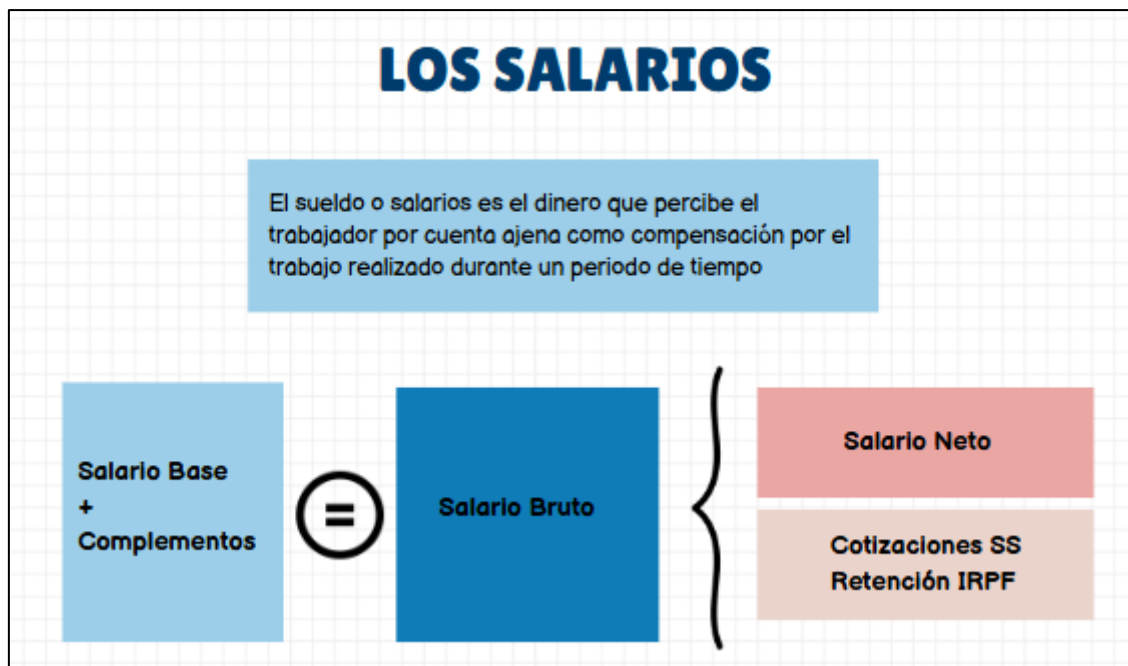
Es de carácter indefinido y se determina porque la actividad laboral se lleva a cabo de forma intermitente en el tiempo.

FORMATIVOS

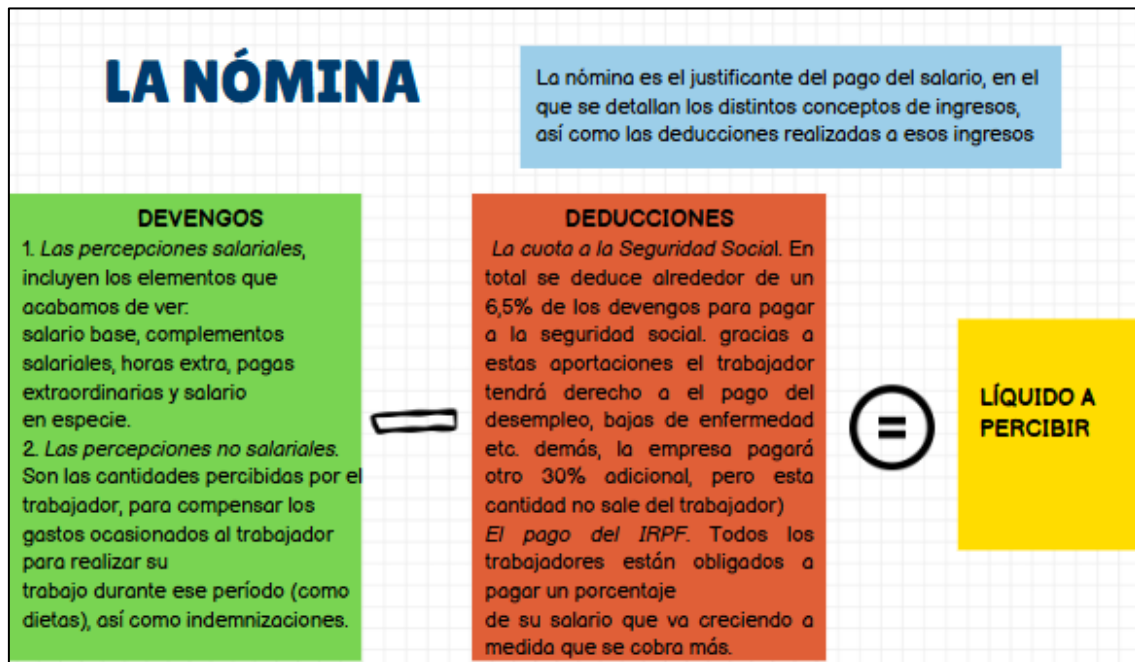
Su finalidad es favorecer la inserción laboral y formación de los jóvenes de entre 16 y 25 años, facilitándoles el acceso al mercado laboral.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XIII.7: Diapositivas sesión 8



Fuente: Elaboración propia.



Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XIV: Posibles preguntas en una entrevista de trabajo

Formación y cualificación:

- ¿Por qué elegiste estos estudios?
- Si volvieras a empezar tus estudios ¿qué harías de manera diferente?
- ¿Qué sistema de estudio seguías durante tu formación?
- ¿Has realizado cursos de formación complementaria?

Experiencia laboral y empleo:

- Durante tu época de estudiante, ¿has trabajado en verano, vacaciones o fines de semana?
- ¿Qué experiencia tienes relacionada con tu especialidad?
- ¿Por qué cambiaste de empresa?
- ¿Cómo te llevabas con tus jefes y compañeros?
- Un cliente está muy disgustado por un producto en mal estado que usted le ha vendido. ¿Qué harías?
- ¿Conocías nuestra empresa? ¿Por qué quieres trabajar aquí?
- ¿Prefieres trabajar sólo o con más gente?
- ¿Qué tipo de jefe te gusta?
- ¿Estarías dispuesto a trasladarte a otra ciudad para trabajar?
- ¿Cuánto quieres ganar?

Motivación hacia el trabajo:

- ¿Por qué crees que deberíamos escogerte a ti?
- ¿Qué esperas de este puesto?
- ¿Por qué debería contratarte a ti?

Personalidad:

- ¿Qué cualidades crees que hacen falta para realizar este tipo de trabajo?
- ¿Cuál es tu mejor virtud? ¿Cuál es tu peor defecto?
- ¿Cómo te ves de aquí a cinco años?
- ¿Cuáles son tus aficiones?
- ¿Cuál es el último libro que has leído?, cuéntame de qué trataba.
- ¿Con quién vives? ¿Tienes pareja? ¿Qué opina de este trabajo?

Otras preguntas:

- ¿Qué es lo que te ha atraído más de nuestra empresa? ¿Por qué te has interesado por ella?
- ¿Por qué quieres trabajar para nosotros?
- ¿Qué podrías ofrecernos a diferencia de otra persona?
- ¿Qué es lo que buscas en un trabajo?
- ¿Por qué buscas trabajo?
- ¿Por qué no has encontrado todavía otro puesto de trabajo?
- ¿Consideras que has tenido éxito en tu vida profesional?

Fuente: Elaboración propia a partir de <https://www.glassdoor.com.mx/blog/las-50-preguntas-mas-comunes-de-una-entrevista-de-trabajo/>

ANEXO XV: Normas de la Laboral-oca

LABORAL-OCA

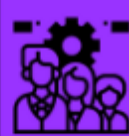
TAREAS

PREPARACIÓN DE PREGUNTAS

Cada alumno deberá elaborar una pregunta de cada uno de los tres bloques de contenidos de la unidad didáctica, para su puesta en común entre sus compañeros.

Trasladar cada pregunta y respuesta a la cartulina del color correspondiente.

BLOQUES DE PREGUNTAS A ELABORAR

		
CONTRATOS DE TRABAJO Y SUS TIPOS	SALARIOS Y NÓMINAS	OTROS CONTENIDOS SOBRE RR.HH.

Fuente: Elaboración propia.

LABORAL-OCA

TAREAS

ELABORACIÓN DE LAS REGLAS DEL JUEGO

Tendrán que decidir de forma consensuada los siguientes aspectos

➔

REGLAS DE JUEGO A DEFINIR

 POZO Fija penalización	 CARCEL Fija penalización	 LABERINTO Fija penalización
 ¿QUÉ EQUIPO EMPIEZA Y CON QUÉ COLOR?	 ¿CÓMO LLEGAR A META? Número exacto o no	 ¿QUÉ EQUIPO GANA SI NO SE CONSIGUE LLEGAR A LA META?

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO XVI: Parte de la prueba escrita trimestral correspondiente con los contenidos de la unidad didáctica La dirección de recursos humanos

Pregunta 1- Relaciona estos comportamientos según las teorías de McGregor (Teorías X e Y) (1 punto):

	TEORÍA X	TEORÍA Y
Prefieren ser dirigidos a dirigir		
Tienen poca ambición		
Tienen capacidad de creatividad e imaginación		
Consideran el trabajo como algo impuesto, preferiblemente evitable		
Tienen mucha motivación en el trabajo		

Pregunta 2- Luis trabaja como jefe del departamento de recursos humanos de la empresa. Su salario depende de diferentes conceptos. En junio, su salario se ha dividido en lo siguiente:

- a) Salario garantizado por contrato: 1.500 euros
- b) Salario por trabajar 10 horas más de las que le correspondían: 400 euros
- c) Salario por trabajo nocturno: 200 euros
- d) Plus por transporte: 100 euros
- e) Plus por antigüedad: 400 euros
- f) Becas de estudio para sus hijos. 500 euros
- g) Vacaciones pagada en un hotel: 200 euros
- h) Tickets de restaurantes: 300 euros

Indica con qué tipo de prestación se corresponde cada uno de los elementos anteriores (Salario base, Complementos salariales, Salario en especie, Percepciones no salariales) (2 puntos)

Fuente: Elaboración propia.