



Universidad de Valladolid

La metodología ABP en Economía y Emprendimiento

Sofía Fonseca Ruiz

Trabajo Fin de Máster

Máster en Profesor de Educación Secundaria

Obligatoria y Bachillerato,

Formación Profesional y Enseñanzas

de Idiomas

Tutora: Ana M^a Gutiérrez Arranz

Valladolid, 23 de julio de 2024

RESUMEN

La figura de la persona emprendedora juega un papel fundamental en la sociedad actual y en la sociedad española en particular, ya que las PYMES constituyen el grueso del tejido empresarial en España. Es por esto que resulta interesante centrarse en una materia como Economía y Emprendimiento cuya finalidad educativa reside en la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y conocimientos. Para lograrlo, se utiliza el Aprendizaje Basado en Proyectos como modelo de aprendizaje principal en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. CONTEXTUALIZACIÓN	2
2.1 Marco Legislativo	2
2.2 Características del centro educativo: el centro y su entorno.....	2
2.3 Órganos de Gobierno y coordinación.....	3
2.4 Oferta educativa	3
2.5 Horario del centro	4
2.6 Organización y funcionamiento del departamento de economía.....	4
2.7 Características del alumnado	5
3. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	6
3.1 Origen y antecedentes	6
3.1.1 Definición del Aprendizaje Basado en Proyectos	7
3.2 Bases del Aprendizaje Basado en Proyectos	8
3.3 Aplicaciones del Aprendizaje Basado en Proyectos	10
3.4 DAFO del Aprendizaje Basado en Proyectos	11
4. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	12
4.1 Introducción.....	12
4.2 Objetivos	13
4.3 Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa	15
4.4 Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave	16
4.5 Competencias específicas y criterios de evaluación de la materia.....	17
4.6 Saberes básicos o contenidos.....	22
4.7 Elementos transversales	24
4.8 Temporalización de los contenidos	25
4.9 Metodología	29
4.10 Materiales y recursos didácticos.....	31
4.11 Instrumentos y criterios de evaluación.....	32

4.12	Actividades extraescolares y complementarias	39
4.13	Atención a la diversidad	40
4.14	Planes, Programas y Proyectos vinculados al desarrollo del currículo.....	42
4.15	Evaluación de la programación de aula y de la práctica docente.....	42
5.	UNIDAD DIDÁCTICA.....	43
5.1	Justificación de la unidad didáctica.....	43
5.2	Objetivos de la unidad didáctica	43
5.3	Contenidos, saberes básicos, competencias específicas e indicadores de logro 44	
5.4	Metodología	49
5.5	Recursos didácticos	49
5.6	Actividades y situaciones de aprendizaje	49
5.7	Temporalización	58
5.8	Instrumentos, métodos y criterios de evaluación	62
5.9	Atención a la diversidad	62
6.	CONCLUSIONES.....	63
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	63
	BIBLIOOGRAFÍA LEGISLATIVA.....	64
8.	ANEXOS	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Competencias específicas y criterios de evaluación	17
Tabla 2: Relación entre las competencias clave, específicas y descriptores operativos de la materia Economía y Emprendimiento.....	22
Tabla 3: Horario lectivo Economía y Emprendimiento 4º ESO	27
Tabla 4: Temporalización de las unidades didácticas	28
Tabla 5: Planes, programas y proyectos vinculados con el currículo de la materia y actividades complementarias y extraescolares	28
Tabla 6: Materiales y recursos	31
Tabla 7: Instrumentos de evaluación, agente evaluador, criterios de evaluación, indicadores de logro y sus ponderaciones	33
Tabla 8: Peso de la evaluación	39
Tabla 9: Contenidos, saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación, indicadores de logro y descriptores operativos de la unidad didáctica	45
Tabla 10: Actividad 1: DAFO de tu equipo.....	50
Tabla 11: Situación de aprendizaje 1. Aterrizas tu idea de negocio	51
Tabla 12: Situación de aprendizaje 2. Comunica tu proyecto.	55
Tabla 13: Actividad 2. Elevator pitch.....	57

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Órganos de gobierno y coordinación del IES Arca Real	3
Ilustración 2: Bases del Aprendizaje Basado en Proyectos	10
Ilustración 3: El Aprendizaje Basado en Proyectos en 10 pasos	11
Ilustración 4:DAFO de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	12
Ilustración 5: Calendario escolar 2024-2025	26

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de fin de máster que se desarrolla a continuación tiene como objetivo proponer una programación de la unidad didáctica “Tu proyecto emprendedor” de la asignatura optativa de 4º de la E.S.O. ‘Economía y Emprendimiento’. Dicha programación y unidad didáctica se enmarcan dentro de lo que recoge la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, donde se establece la importancia de la economía en todos los aspectos de la vida. Concretamente, se centra en la figura de la persona emprendedora, un papel fundamental en la sociedad de hoy en día y en la española en particular, ya que las pequeñas y medianas empresas representan un 99,81% en el tejido empresarial de España (Ministerio de Industria, Comercio y Turismo. Gobierno de España., 2023).

Por todo ello, resulta interesante centrarse en una materia cuya finalidad educativa reside en la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y conocimientos.

La unidad didáctica que se ha elegido para ejemplificar el desarrollo de esta materia es ‘Tu proyecto emprendedor’, la cual se sitúa al final del curso y donde se proyectan todos los conocimientos adquiridos a lo largo del mismo. Los contenidos de la unidad didáctica son los siguientes: la validación de la idea de negocio, el modelo *Business Model Canvas*, el prototipado a través de un vídeo y la comunicación del proyecto a través de la *elevator pitch*. El desarrollo de dicha unidad se hará en 12 sesiones de 50 minutos cada una y engloba dos situaciones de aprendizaje y dos actividades, todo ello bajo el paraguas de la metodología de aprendizaje basado en proyectos como protagonista.

El trabajo se estructura de la siguiente forma. En primer lugar, se describe el contexto en el que está enmarcada la unidad didáctica, el marco legislativo, el centro y su entorno y las características del alumnado. Seguidamente se detallan los diferentes elementos que incorpora la programación didáctica según la normativa vigente, en este caso para la materia Economía y Emprendimiento: objetivos, competencias clave y específicas, saberes básicos y su temporalización, contenidos transversales, metodología, los materiales y recursos que vamos a utilizar, las actividades complementarias y extraescolares que se realizarán, la atención a la diversidad, la forma en la que vamos a evaluar a los alumnos, los planes o proyectos vinculados con el currículo que vamos a realizar y el procedimiento de evaluación de nuestra programación. El diseño de la

programación nos permite enmarcar la unidad didáctica que vamos a diseñar y que desarrollaremos a continuación siguiendo, en la medida de lo posible, su mismo esquema de contenidos. Finalmente, y a modo de conclusiones, recopilaremos algunas de las cuestiones y reflexiones que nos han surgido durante la realización de este trabajo fin de máster.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 Marco Legislativo

La programación didáctica de la materia Economía y Emprendimiento sigue las directrices marcadas por la siguiente legislación nacional y autonómica:

- **Artículo 27 de la Constitución Española** de 1978 por el que se establece el derecho a la educación de todos los ciudadanos y se indica que “la educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto a los principios democráticos de convivencias y a los derechos y libertades fundamentales”.
- **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de educación (LOE), modificada por la 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 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- **Decreto 39/2022, de 29 de septiembre**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

2.2 Características del centro educativo: el centro y su entorno

El centro donde se enmarca Economía y Emprendimiento, la asignatura objeto de la programación, es el I.E.S. Arca Real, un centro de titularidad pública ubicado en el barrio de las Delicias, surgido a finales del siglo XIX como zona obrera industrial, siendo este su carácter predominante hoy en día. Actualmente se está instalando en la zona un importante número de población inmigrante, mayoritariamente de Europa de Este, Marruecos y países Latinoamericanos. Asimismo, cuenta con una notable presencia de minoría étnica gitana, sobre todo de la zona conocida como “Las Viudas”. Esta multiculturalidad se ve reflejada en las aulas ya que la tipología de las familias resulta heterogénea tanto en lo cultural como en el contexto socioeconómico. Esta situación no

es más que un reflejo de la sociedad actual formada por personas diferentes con las que trabajar y establecer relaciones sociales.

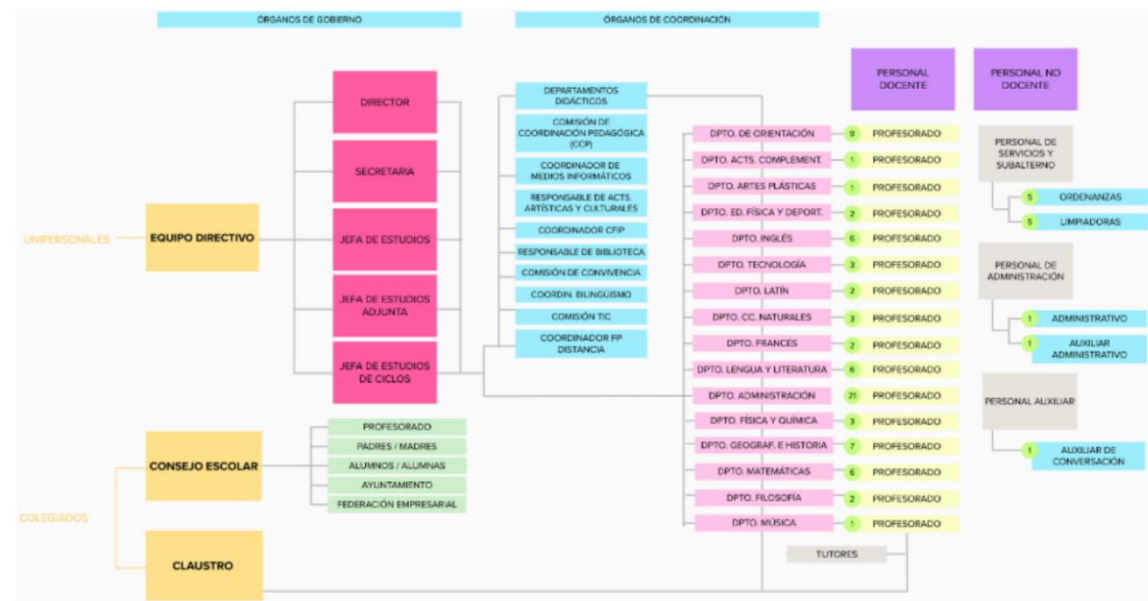
El I.E.S. “Arca Real” es un centro creado por R.D. 853/1990 de 29 de junio y comienza como centro de Bachillerato, luego Centro de Educación Secundaria y en el curso 1995-1996 se incorporan varios Ciclos Formativos. Como novedad en el curso 2024-2025, se impartirá por primera vez el Bachillerato General.

Es necesario resaltar asimismo que según la Orden Edu/122/2020 el IES Arca Real ha conseguido la Certificación de Centro de Excelencia Profesional de Alto Nivel.

2.3 Órganos de Gobierno y coordinación

En la siguiente tabla se muestran la composición de los órganos de gobierno y coordinación del IES Arca Real según se especifica en el Proyecto Educativo del centro. (I.E.S Arca Real, 2022)

Ilustración 1: Órganos de gobierno y coordinación del IES Arca Real



Fuente: Documento Organizativo del IES Arca Real 2023-2024

2.4 Oferta educativa

La oferta educativa del IES Arca Real tiene una gran variedad de opciones que se ajustan a la normativa en vigor del Ministerio de Educación y concretada por la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León, tanto en el currículo, como en las normativas de evaluación y en la distribución temporal. Dicha oferta educativa es la siguiente:

- Enseñanza Secundaria Obligatoria.

- Bachillerato, modalidades de Humanidades y Ciencias Sociales, Ciencias y Tecnología.
- Ciclos Formativos de Grado Medio de Gestión Administrativa, presencial y a distancia.
- Ciclos Formativos de Grado Superior, Asistencia a la Dirección y Administración y Finanzas, presencial y a distancia.
- Sección Bilingüe Español-Inglés.

2.5 Horario del centro

El horario del centro, según su programación, es del 8:05 a 14:05 por las mañanas y de 15:15 a 20:45 por las tardes. En horario de mañana se imparten las enseñanzas de ESO y Bachillerato y en horario de tarde, las enseñanzas de Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior. Asimismo, por las tardes también se imparten las clases de refuerzo contempladas en la normativa vigente: “Acompañamiento a la titulación de 4ºESO” en las materias de lengua española, matemáticas e inglés, refuerzo para 1ºESO en las materias de lengua española, matemáticas e inglés, y la actividad palanca del Proa Plus “Programa de refuerzo y mejora” para 2º y 3º de la ESO.

Para el alumnado bilingüe, los lunes y miércoles hay una séptima hora de inglés de 14:15 a 15:00.

Todas las clases tienen una duración de 50 minutos y descansos entre clase y clase de 5. Cuentan con recreo de 25 minutos tanto en el horario de mañana como en el horario de tarde.

2.6 Organización y funcionamiento del departamento de economía

El departamento de Economía está compuesto por 1 única docente, la cual se integra en ocasiones dentro del departamento de Administración, compuesto por 21, y la cual responde a la jefatura de estudios directamente. Las materias 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 da libertad a la utilización de distintos materiales para impartir las clases como libros de diferentes editoriales, artículos o revistas económicas, que resultan de gran utilidad para la docencia.

Las reuniones de departamento, al ser una única docente, se reportan directamente a la jefatura estudios, que aprueba así mismo y en última instancia las actividades extraescolares que surgen a iniciativa del mismo como:

- El círculo de charlas 'De CEO a CEO'
- La visita a Tiedra de Lavanda
- El taller de salud financiera

2.7 Características del alumnado

Tanto la programación como la unidad didáctica que se plantean están enfocadas al alumnado de 4º de la ESO, en la materia de Economía y Emprendimiento.

La clase, está formada por 20 estudiantes, 12 alumnas y 8 alumnos, que han elegido la asignatura Economía y Emprendimiento como optativa. Cabe destacar que 1 de los alumnos cuenta con necesidades educativas especiales, a las que se atenderá más adelante, ya que se trata de un estudiante inmigrante de Marruecos que desconoce la lengua de aprendizaje. El resto del alumnado presenta unas características similares y heterogéneas como se ha comentado en el punto 2.2. Es un grupo con ganas de aprender y que intentan sacar el máximo rendimiento a las clases.

No obstante, también cabe destacar un grupo de 3-4 estudiantes que presentan una actitud más disruptiva en las clases mostrándose más desentendidos. A pesar de ello, tanto ese grupo como el resto de los compañeros, son estudiantes que sacan adelante la materia con relativa facilidad y todos ellos pretenden continuar con su formación académica postobligatoria a través de bachillerato y/o ciclos formativos.

3. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

3.1 Origen y antecedentes

El Aprendizaje Basado en Proyectos, de ahora en adelante ABP, es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Harwell, 1997).

Este modelo tiene sus raíces en el constructivismo, que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky¹, Jerome Bruner², Jean Piaget³ y John Dewey⁴.

El constructivismo se apoya en la creciente comprensión del funcionamiento del cerebro humano, en cómo almacena y recupera información, cómo aprende y cómo el aprendizaje acrecienta y amplía el aprendizaje previo. El constructivismo enfoca al aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los seres humanos, aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, en base a conocimientos actuales y previos (Karlin & Viani, 2001)

No obstante, y dada la temática de este proyecto, cabe hacer especial mención al docente William Kilpatrick (1871-1965), considerado el principal inventor del ABP.

Según López (2018), para Kilpatrick era más importante que durante la enseñanza el alumnado experimente una motivación intrínseca en vez de una motivación extrínseca, de manera que el alumno no aprenda simplemente por obligación, sino que la forma de impartir la enseñanza sea tan motivadora que despierte su interés para seguir aprendiendo.

López (2018), explica que, con el paso del tiempo, el Método de Proyectos ha evolucionado hasta dar lugar a lo que hoy conocemos en las aulas como ABP y que este

¹ **Lev Vygotsky:** Destacó la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el aprendizaje. Su concepto de la "zona de desarrollo próximo" sugiere que los estudiantes aprenden mejor con la guía de un mentor más competente, una idea que se refleja en el trabajo colaborativo de los proyectos.

² **Jerome Bruner:** Considerado el sistematizador del aprendizaje por descubrimiento y construcción.

³ **Jean Piaget:** Propuso que los individuos construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con el entorno. Esta idea de aprendizaje activo es fundamental para el ABP.

⁴ **John Dewey:** En su obra "Democracia y Educación" (1916), abogó por una educación que prepare a los estudiantes para la vida real mediante experiencias prácticas y la resolución de problemas reales. Dewey creía que el aprendizaje debe ser relevante y significativo para los estudiantes, una idea central en el ABP.

proceso de transición se ha producido debido a la influencia de dos factores determinantes: el constructivismo y la transformación de la sociedad.

Por un lado, la pedagogía constructivista ha tenido un gran valor en la consecución del ABP ya que, para varios de los pedagogos constructivistas, el aprendizaje no solo es un proceso individual, sino que también es un proceso sociocultural.

Por otro lado, según Bereiter (2002) la sociedad y la economía actual requieren un conocimiento de la información importante, que permita a las personas saber desenvolverse en sus ramas profesionales y, por tanto, adaptarse a las diversas situaciones que se encuentran en diferentes escenarios del empleo y de la vida cotidiana.

Es por ello que la persona se va construyendo día a día mediante la suma de los conocimientos previos, y la interacción de los dos factores que se han mencionado anteriormente, el ambiente y las disposiciones internas. Una de las frases que resume de la idea de esta metodología es “La educación apoyada en el constructivismo implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son contrarios al aprendizaje, sino más bien la base del mismo”. (Ausubel, 1976)

3.1.1 Definición del Aprendizaje Basado en Proyectos

El Buck Institute for Education define la Aprendizaje Basado en proyectos como un método sistemático de enseñanza que involucra al estudiante en el aprendizaje de conocimiento y habilidades a través de un proceso intensivo de investigación estructurado alrededor de cuestiones complejas y auténticas y de productos y tareas cuidadosamente diseñadas.

Para Harwell, (Harwell, 1997) el aprendizaje basado en proyectos es un modelo de instrucción donde los alumnos planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase. En el Aprendizaje Basado en Proyectos se desarrollan actividades de aprendizaje interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el estudiante. (Estrada García, 2012)

Thomas Markham describe el ABP como un enfoque pedagógico que involucra a los estudiantes en un proceso de aprendizaje en el cual ellos construyen conocimiento y habilidades mediante la investigación y respuesta a preguntas complejas, problemas o desafíos significativos. Además, enfatiza el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, colaboración y comunicación. (Markham, 2011),

Por otro lado, Thomas Dewey no definió directamente el ABP, pero su enfoque pedagógico influyó profundamente en su desarrollo. Dewey promovió la idea de "learning by doing" (aprender haciendo), que es un principio central del ABP. Propuso que la educación debería ser una experiencia práctica y activa, donde los estudiantes se involucren en actividades significativas que fomenten el aprendizaje profundo y la comprensión. (Dewey, 1938)

Finalmente, William Kilpatrick considerado uno de los pioneros del ABP, definió este enfoque como un método que se basa en la realización de actividades o proyectos que tienen un propósito definido y significativo para los estudiantes. Sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando se organiza en torno a tareas que los estudiantes encuentran relevantes y motivadoras (Kilpatrick, 1918).

Como se puede observar, estas definiciones reflejan la diversidad de perspectivas sobre el ABP. No obstante, todas ellas comparten la visión común de que este enfoque educativo fomenta el aprendizaje activo, la investigación y la aplicación práctica del conocimiento en contextos reales.

3.2 Bases del Aprendizaje Basado en Proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos se orienta hacia la realización de un proyecto o plan siguiendo el enfoque de diseño de proyectos. Las actividades se orientan a la planificación de la solución de un problema complejo a través del trabajo grupal. De esta manera, los estudiantes tienen mayor autonomía que en una clase tradicional y hacen uso de diversos recursos. Además de los objetivos relacionados con la materia y los temas que se están abordando, se deben cumplir los siguientes (Galeana de la O, 2006):

- Mejorar la habilidad para resolver problemas y desarrollar tareas complejas.
- Mejorar la capacidad de trabajar en equipo.
- Desarrollar las Capacidades Mentales de Orden Superior (búsqueda de información, análisis, síntesis, conceptualización, uso crítico de la información, pensamiento sistémico, pensamiento crítico, investigación y metacognición).
- Aumentar el conocimiento y habilidad en el uso de las TIC en un ambiente de proyectos.
- Promover la responsabilidad por el propio aprendizaje.

Actualmente y en base al trabajo de numerosos investigadores, se han identificado las siguientes características del modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos (Dickinson et al, 1998; Katz y Chard, 1989; Martin y Baker, 2000; Thomas, 1998):

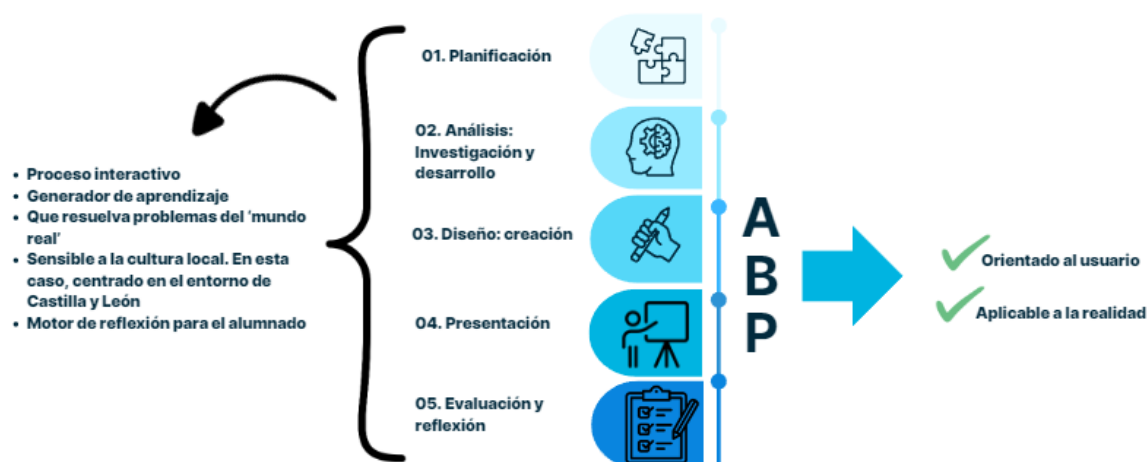
- Deben estar centrados en el estudiante y dirigidos por el estudiante.
- Se necesita que estén claramente definidos: inicio, desarrollo y un final.
- El contenido ha de ser significativo para los estudiantes, es decir, directamente observable en su entorno.
- Deben estar relacionados con problemas del mundo real: Interrelación entre lo académico, la realidad y las competencias laborales.
- Han de requerir investigación.
- Han de ser sensibles a la cultura local: en el caso del presente trabajo, deben ser sensibles a la cultura de Castilla y León.
- Tienen que cumplir objetivos específicos relacionados con los estándares del currículo educativo para el siglo XXI.
- Deben tener productos de aprendizaje objetivos.
- Es fundamental la existencia de retroalimentación y evaluación por parte del docente.
- Asimismo, debe haber reflexión y autoevaluación por parte del estudiante.
- La evaluación debe producirse en base a evidencias de aprendizaje (portafolios, diarios, etc.).

En definitiva, el Aprendizaje Basado en Proyectos se enfoca en un problema que hay que solucionar en base a un plan. Para ello, se tendrán que tener en cuenta 5 conceptos básicos para su consecución:

- **Planificación:** Selección del tema, formulación de la pregunta guía⁵ y diseño del proyecto.
- **Investigación y Desarrollo:** Los estudiantes investigan, recopilan información, y trabajan en el proyecto.
- **Creación:** Desarrollo del producto final, ya sea un informe, una presentación, un modelo, una campaña, etc.
- **Presentación:** Los estudiantes presentan sus hallazgos y productos a la clase.
- **Evaluación y Reflexión:** Evaluación del trabajo y reflexión sobre el proceso y los aprendizajes obtenidos.

⁵ **Pregunta Guía:** punto de partida claro y desafiante que impulsa la investigación y el proyecto.

Ilustración 2: Bases del Aprendizaje Basado en Proyectos



Fuente: Elaboración propia

Asimismo, cabe hacer una pequeña mención al modo de evaluación del ABP, y es que, tal y como se va a observar en el desarrollo de la programación didáctica, va a ser multifacético, haciendo especial hincapié en la evaluación mediante rúbricas, autoevaluaciones y coevaluaciones.

3.3 Aplicaciones del Aprendizaje Basado en Proyectos

Para implementar el ABP de manera efectiva, es importante considerar los siguientes aspectos:

- **Planificación y Diseño del Proyecto:** Definir claramente los objetivos de aprendizaje, el alcance del proyecto, los recursos necesarios y el cronograma.
- **Formar equipos de trabajo:** autoconocimiento y conocimiento del resto de miembros del equipo y comienzo de la ideación del posible proyecto para el equipo.
- **Definición del proyecto:** definición del producto final a desarrollar, recalcar los objetivos de aprendizaje
- **Incorporación de Tecnología:** Utilizar herramientas digitales y plataformas en línea para facilitar la investigación, la colaboración y la presentación de proyectos.
- **Implementación del proyecto:** Organización y planificación con la asignación de roles, definición de tareas y tiempos; Búsqueda y recopilación de información; ejecución y presentación del proyecto.

- **Evaluación y Retroalimentación:** Diseñar sistemas de evaluación que reflejen tanto el proceso como el producto del proyecto, y proporcionar retroalimentación continua y constructiva.
- **Formación y Apoyo al Profesorado:** Capacitar a los docentes en metodologías de ABP y proporcionarles recursos y apoyo para implementar esta estrategia de enseñanza.

En la ilustración 2 se propone cómo implementar esta metodología en 10 pasos, de manera que se sitúe al alumnado en el centro de proceso de aprendizaje, resultando un planteamiento motivador que fomenta la creatividad y el desarrollo de las competencias clave:

Ilustración 3: El Aprendizaje Basado en Proyectos en 10 pasos



Fuente: www.aulaplaneta.com

3.4 DAFO del Aprendizaje Basado en Proyectos

El análisis DAFO se considera una herramienta de análisis útil para el estudio de la situación de una empresa, institución, proyecto o persona ya que analiza sus características internas (Debilidades y Fortalezas) y su situación externa (Amenazas y Oportunidades) en una matriz cuadrada.

En este caso, esta herramienta se va a utilizar para analizar la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con el objeto de justificar su elección como metodología transversal a la programación didáctica y a las unidades didácticas, situaciones de aprendizaje y actividades que hay en ella.

A continuación, en la ilustración 4, se muestra dicho análisis DAFO.

Ilustración 4: DAFO de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

DEBILIDADES 1. Requiere tiempo y recursos 2. Complejidad a la hora de evaluar 3. Requiere formación del profesorado 4. Dificil de adaptar	AMENAZAS 1. Resistencia por parte del profesorado al cambio. 2. No disponibilidad de recursos por parte del centro. 3. Riesgo de no lograr los objetivos educativos y quedarse en lo superficial 4. Sobrecarga del profesorado 5. Posible riesgo de desigualdad en la participación por parte del alumnado
FORTALEZAS 1. Desarrollo de habilidades prácticas 2. Fomento de la motivación y compromiso por parte del alumnado 3. Aprendizaje profundo 4. Fomenta la creatividad e innovación 5. Preparación para el mundo real 6. Enfoque interdisciplinario	OPORTUNIDADES 1. Permite desarrollar más fácilmente la evaluación competencial que se exige por ley 2. Impulso del uso de la tecnología 3. Adaptación a tendencias educativas 4. Fomento de la educación inclusiva

Fuente: Elaboración propia

4. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

4.1 Introducción

La materia de Economía y Emprendimiento es una asignatura del último curso de la ESO, que cursará el alumnado que elija la rama de Humanidades y Ciencias Sociales. Este cuarto curso tiene un carácter orientador, tanto para los estudios postobligatorios como para la incorporación a la vida laboral, por lo que esta materia permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de la ESO, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Economía y Emprendimiento trata de que los alumnos se conozcan a sí mismos y lleven a cabo actividades en grupo, por lo que con ello se contribuirá a que asuman sus deberes, conozcan y ejerzan sus derechos y pongan en práctica la cooperación y solidaridad con otras personas. Asimismo, se pretende que practiquen la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y los grupos para mantener un buen diálogo y afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural.

El mundo de la empresa está muy presente en la sociedad por lo que el conocimiento sobre la empresa es un pilar fundamental para entender el funcionamiento del conjunto de la economía por la relación que existe entre la empresa y el entorno en el que lleva a cabo su actividad. Es por esto por lo que esta materia trata de desarrollar la capacidad de emprendimiento del alumnado que, a su vez, va a implicar el desarrollo de capacidades que le permitan desarrollarse y desarrollar sus ideas como fuente de oportunidades. Además, les va a conferir herramientas para poder comunicarlas, utilizando distintos medios.

Toda esta finalidad educativa de la materia está en consonancia con la Recomendación del Consejo Europeo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente que se refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, y que genere nuevas ideas, teorías, productos y conocimientos.

A continuación, se desarrollará la programación didáctica para la materia de Economía y Emprendimiento. En ella se detallarán aspectos clave para su impartición como: objetivos, contenidos, temporalización, interdisciplinariedad, metodología, contenidos transversales, materiales y recursos, criterios de evaluación, actividades extraescolares y complementarias, plan de fomento a la lectura y atención a la diversidad.

Es preciso destacar que dicha programación didáctica se ha desarrollado en base a la normativa vigente en la actualidad, más concretamente el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, del Boletín Oficial del Estado (BOE) y el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, del Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL).

4.2 Objetivos

Según el Art. 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, ésta contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Según el Art. 6 del Decreto 39/2022, los objetivos de la ESO en la Comunidad de Castilla y León son los siguientes:

- a) Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- b) 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 apreciando su valor y diversidad.
- c) 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 y mejora de su sociedad, de manera que fomente la iniciativa en investigaciones, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.

4.3 Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

La materia de Economía y Emprendimiento permite que los alumnos desarrollen todos los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y en mayor medida algunos de ellos, en los siguientes términos establecidos en el Decreto 39/2022:

- **Trata de que los alumnos se conozcan a sí mismos y lleven a cabo actividades en grupo**, por lo que con ello se contribuirá a que asuman sus deberes, conozcan y ejerzan sus derechos y pongan en práctica la cooperación y solidaridad con otras personas.
- **Pretende que practiquen la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y los grupos**, practicando para mantener un buen diálogo y afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural.
- **Se potencia el trabajo colaborativo** lo que a su vez permite desarrollar las capacidades relacionadas con el trabajo tanto individual como en grupo. En el desarrollo de este proceso, el alumnado interactúa y aporta sus capacidades, conocimientos y esfuerzo.
- **Se fomenta el análisis del entorno económico y los proyectos de emprendimiento existentes** en él van a permitir que el alumnado reconozca las diferencias existentes entre hombres y mujeres y la igualdad de derechos que les asisten.

Con todo ello, Economía y Emprendimiento es una materia que pretende conseguir que el alumnado conozca el funcionamiento de la economía, descubra con ella las oportunidades en su entorno, y contribuya a que los alumnos desarrollen capacidades para obtener y valorar información por diferentes medios.

4.4 Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

El Real Decreto 217/2022, establece en el Art.11 las competencias clave que el alumnado debe adquirir y desarrollar para finalizar la enseñanza básica, así como para lograr óptimamente el 'Perfil de salida'⁶.

Estas competencias clave se concretan en unos acrónimos denominados 'descriptores operativos', mediante los cuales se podrá evaluar al alumnado y los que se encargan de salvaguardar el grado de adquisición de dichas competencias. En el Anexo I se detallan estos descriptores operativos, que van ligados a las 8 competencias que se exige al alumnado por ley, y que son:

- **Competencia en comunicación lingüística.** Se logra al obtener y seleccionar información para alcanzar las competencias específicas de la materia. Esto implica la comprensión e interpretación de los datos obtenidos para posteriormente exponerlos de forma oral y escrita.
- **Competencia plurilingüe.** Se desarrolla del mismo modo que la competencia lingüística a través de la obtención y análisis de información en una lengua distinta a la oficial y de transmisión de información en dicha lengua.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.** La materia contribuye al desarrollo de esta competencia a través de la ideación, fabricación, desarrollo de proyectos y prototipos y la utilización tanto de medios inductivos como deductivos de razonamiento matemático para valorar y validar dichos proyectos.
- **Competencia digital.** Se desarrolla esta competencia, porque, tanto para obtención de información, como para la presentación de proyectos, el uso de medios digitales en diversos formatos es de gran utilidad.
- **Competencia personal, social y aprender a aprender.** La materia contribuye al desarrollo de esta competencia, al tener que analizar el alumnado sus propias aptitudes para conocerlas y a partir de ellas, ayudarle a superar los retos por sí mismo o en colaboración de sus compañeros. Asimismo, el trabajo en grupo permitirá aprender de los demás y junto a ellos mejorar personalmente.

⁶ El Perfil de salida es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos al período de la enseñanza básica por el que se identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

- **Competencia ciudadana.** Se alcanza a través del análisis del entorno económico y productivo que permite descubrir posibilidades de emprendimiento que sean respetuosas con los objetivos de desarrollo sostenible y hace ver las interrelaciones existentes entre decisiones y actuaciones tomadas en el ámbito local y global.
- **Competencia emprendedora.** Esta competencia debido a la propia concepción de la materia se desarrolla a partir de todas las competencias específicas y contenidos.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales.** Se puede alcanzar con el reconocimiento de la importancia del entorno natural, social, cultural y artístico y su puesta en valor a través de iniciativas emprendedoras.

4.5 Competencias específicas y criterios de evaluación de la materia

Así como la adquisición de las competencias clave son inherentes al perfil de salida, las competencias específicas constituyen la base para la evaluación del alumnado en cada materia, en este caso, Economía y Emprendimiento, que deberá ser competencial según la legislación vigente.

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.

A continuación, en la tabla 1, se muestran las competencias específicas de la materia Economía y Emprendimiento, así como los criterios de evaluación con los que se corresponden.

Tabla 1: Competencias específicas y criterios de evaluación

Competencias específicas	Criterios de evaluación
1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal único que genere valor para los demás.	1.1 Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones. (CC1, CE2, CCEC3)

	1.2 Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás. (CPSAA1, CE2)
	1.3 Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas. (CPSAA1, CE2)
2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	2.1 Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto. (CPSAA3, CC1, CE2)
	2.2 Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo. (CCL1, CP1, CP2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2)
	2.3 Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva. (CPSAA3, CC1, CE2)
3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus	3.1 Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida

puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.	generando retornos sobre la economía de Castilla y León. (STEM3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC3)
	3.2 Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como, el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas. (STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3)
	3.3 Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario. (STEM3, CC4, CE1, CE3)
4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	4.1 Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa. (STEM3, CD1, CD2, CE1, CE2)
	4.2 Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones. (CD1, CD2, CE1)
	4.3 Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización. (CD1, CD2, CE2)

5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.	5.1 Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa. (CCL1, CCL2, CCL3, CC1, CE1, CE2) 5.2 Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso. (CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1)
6. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	6.1 Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo. (CC1, CE1, CE2, CE3) 6.2 Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero, aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos. (STEM1, STEM4, CC1) 6.3 Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los saberes económicos y financieros necesarios. (CE1, CE2) 6.4 Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la

	necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos. (STEM1, STEM4, CC1)
7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética, y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.	7.1 Valorar la contribución del prototipo final, tanto al aprendizaje como al desarrollo personal y colectivo, evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo. (STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2)
	7.2 Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos. (STEM3, CPSAA3, CPSAA5, CE3)
	7.3 Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma. (STEM3, CE3)

Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la tabla, estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores del perfil de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produce una evaluación de la materia independiente de las competencias clave, sino que existe una interrelación entre ellas.

En la siguiente tabla se muestra dicha interrelación entre las competencias específicas, los descriptores operativos y las competencias clave.

Tabla 2: Relación entre las competencias clave, específicas y descriptores operativos de la materia Economía y Emprendimiento

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC				
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	
Competencia Específica 1																			✓					✓					✓				✓		
Competencia Específica 2	✓					✓	✓									✓			✓	✓				✓				✓							
Competencia Específica 3										✓																✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	
Competencia Específica 4										✓				✓	✓													✓	✓						
Competencia Específica 5	✓	✓	✓												✓				✓					✓				✓	✓						
Competencia Específica 6									✓		✓													✓				✓	✓	✓					
Competencia Específica 7										✓								✓		✓		✓							✓	✓					

Fuente: Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

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 Economía y Emprendimiento se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien 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.

4.6 Saberes básicos o contenidos

Los contenidos de la materia Economía y Emprendimiento 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 39/2022 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.

A continuación, se muestran los contenidos que establece el Decreto 39/2022 estructurados en 4 bloques:

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

- El Perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.
- Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o Design thinking y otras metodologías de innovación ágil.
- Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales.
- Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.

BLOQUE B: El entorno como fuente de ideas y oportunidades.

- La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.
- El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno.
- El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local.
- Sectores productivos, y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.
- Economía regional y el entorno de Castilla y León. Análisis sectorial. El tejido empresarial de Castilla y León. Análisis del contexto: recursos naturales,

tradiciones y otras manifestaciones culturales castellanoleonesas con valor para el emprendedor.

- Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información.
- La visión emprendedora.
- La realidad económico-empresarial de Castilla y León. La visión emprendedora en Castilla y León. Índice GEM. Perfil del emprendedor, grado de emprendimiento regional.

BLOQUE C: Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor.

- Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.
- Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo.
- Las finanzas personales y del proyecto emprendedor: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.

BLOQUE D: La realización del proyecto emprendedor.

- El reto o desafío como objetivo. Del reto a la idea de un proyecto emprendedor. Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor.
- El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor.
- Del reto al prototipo. Desarrollo ágil de producto. Técnicas y herramientas de prototipado rápido.
- Métodos de análisis de la competencia.
- Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.
- Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.
- Derechos y obligaciones de los consumidores. Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.

4.7 Elementos transversales

La transversalidad es una condición inherente al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. Es por ello que, según el Art. 6.5

del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, se establece que se tratarán en todas las materias sin perjuicio de su tratamiento específico:

- La comprensión lectora
- La expresión oral y escrita
- La comunicación audiovisual
- La competencia digital
- El emprendimiento social y empresarial
- El fomento del espíritu crítico y científico
- La educación emocional y en valores
- La igualdad de género y la creatividad
- La educación para la salud, incluida la afectivo-sexual
- La formación estética
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

Respecto a la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, según el Art. 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, además de los establecidos en artículo 6.5 del Real Decreto 217/2022, en todas las materias y ámbitos de la etapa se trabajarán:

- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable
- La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
- La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
- Valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos y al Estado de derecho, y el rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violencia.
- Valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León, como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional.

4.8 Temporalización de los contenidos

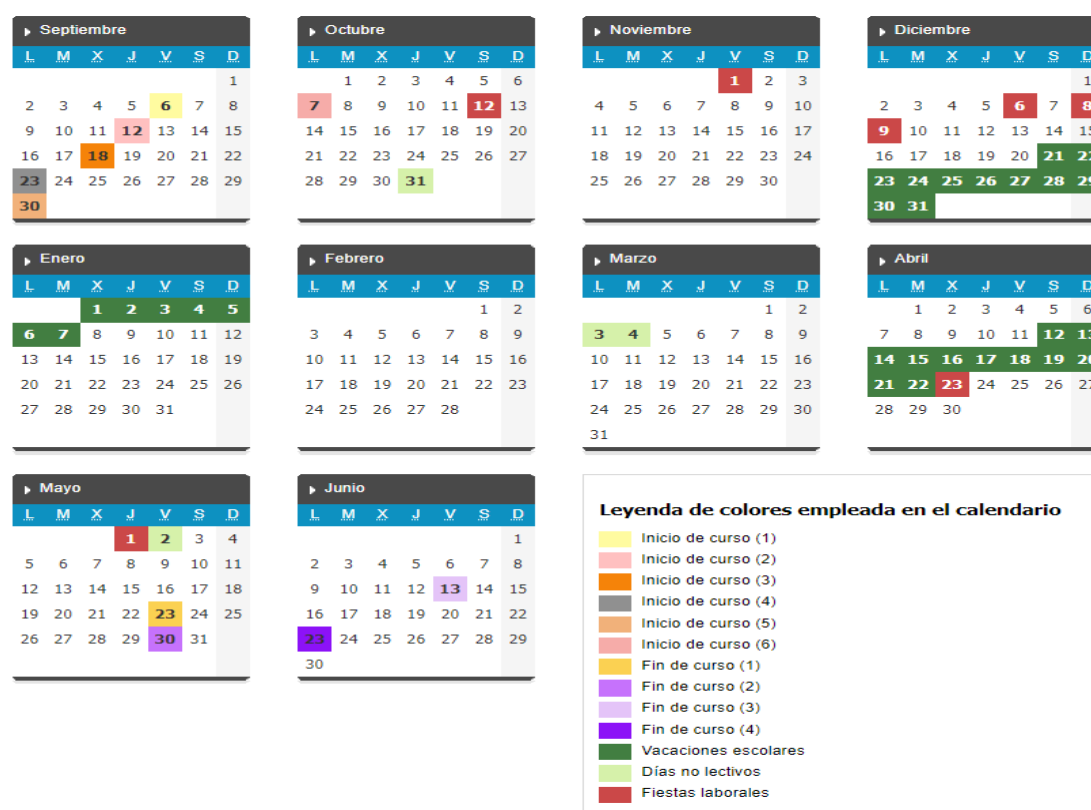
La distribución de contenidos a lo largo del curso escolar para la materia de Economía y Emprendimiento se va a regir por tres factores:

- El calendario escolar autonómico.
- El número de horas que le corresponden por ley a la materia.
- Los contenidos de la propia materia de Economía y Emprendimiento.

En este caso, la temporalización se realiza para el curso 2024-2025, donde se enmarcarán las unidades didácticas que se van a desarrollar a lo largo del curso.

Tal y como se observa en la ilustración, el calendario establecido por la Junta de Castilla y León para el curso 2024-2025, comienza el 12 de septiembre y finaliza el 23 de junio. Por lo que, en ese tiempo, deberán tener lugar las unidades didácticas que conforman la materia.

Ilustración 5: Calendario escolar 2024-2025



Fuente: Junta de Castilla y León

Además, como se comentaba, es necesario tener en cuenta que esta materia cuenta con 4 horas lectivas semanales que se distribuyen a lo largo de la semana acordes al horario del centro de enseñanzas y según lo establecido en el Real Decreto 217/2022 y el Decreto 39/2022. En el caso del I.E.S Arca Real, Economía y Emprendimiento, esta materia tiene lugar los lunes, miércoles, jueves y viernes. En la siguiente tabla horaria se puede observar dicha distribución:

Tabla 3: Horario lectivo Economía y Emprendimiento 4º ESO

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:05-8:55					EyE
9:05-9:55			EyE	EyE	
10:05-10:55					
10:55-11:20	RECREO				
11:20-12:10	EyE				
12:15-13:05					
13:10-14:00					

Fuente: Elaboración propia

Una vez conocido el calendario escolar del curso académico 2024-2025 de Castilla y León y las horas lectivas semanales de la asignatura Economía y Emprendimiento, se llevará a cabo la distribución de la carga lectiva correspondiente a cada unidad didáctica a lo largo de los 3 trimestres.

El primer trimestre estará comprendido entre el 12 de septiembre y el 20 de diciembre, el segundo trimestre entre el 8 de enero y el 11 de abril y el tercer trimestre, entre el 24 de abril y el 20 de junio. Esto supone que se dispone de 140 sesiones para el desarrollo de la materia. De esas 140, 118 estarán destinadas a las horas lectivas normales, y las 24 restantes se destinarán a realizar planes, programas y actividades complementarias y extraescolares.

A continuación, en la tabla 4, se expone la temporalización de las 11 unidades didácticas propuestas (ver contenido de las unidades en el Anexo II). Asimismo, se recogen las evaluaciones, a las que se dedicarán 8 sesiones repartidas al final de los 3 trimestres; las actividades complementarias, con 12 sesiones; y 4 para planes, programas y actividades complementarias y extraescolares, que se detallarán más adelante.

Para consultar el día a día de la temporalización anual 2024-2025 ver Anexo III.

Tabla 4: Temporalización de las unidades didácticas

PERÍODO	UNIDAD DIDÁCTICA	Nº HORAS
1º Trimestre	UD 1: La economía de las personas	10
	UD 2: Producción, renta y comercio	10
	UD 3: Planificación financiera	10
	UD 4: Salud financiera	10
2º Trimestre	UD 5: La función de las empresas	10
	UD 6: La organización empresarial	10
	UD 7: Entorno social, cultural y ambiental	10
	UD 8: El emprendimiento	12
3º Trimestre	UD 9: El trabajo en equipo	12
	UD 10: Creando tu negocio	12
	UD 11: Tu proyecto emprendedor	12
Evaluaciones		8
Actividades complementarias		12
Planes, programas y proyectos vinculados con el currículo de la materia		4
TOTAL		142

Fuente: Elaboración propia

A mayores de las sesiones ordinarias, como se comentaba anteriormente, también se van a realizar planes, programas y proyectos vinculados con el currículo de la materia, así como actividades complementarias y extraescolares, tal y como refleja la Tabla 5.

Tabla 5: Planes, programas y proyectos vinculados con el currículo de la materia y actividades complementarias y extraescolares

Planes, programas y proyectos vinculados con el currículo de la materia
• Plan de lectura: 2 sesiones
• Plan de orientación académica y profesional: 2 sesiones
• Plan de digitalización: se incluye dentro de las sesiones ordinarias
Actividades complementarias y extraescolares
• Visita a Tiedra de Lavanda: 1 sesión
• Taller de salud financiera: 3 sesiones
• Semana cultural: 3 días
• Charlas de profesionales 'Círculo de charlas "De CEO a CEO": 4 sesiones
• Visita antiguos alumnos: 1 sesión

Fuente: Elaboración propia

4.9 Metodología

Los principios metodológicos empleados para el desarrollo de la etapa se encuentran fijados por el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria de la Comunidad de Castilla y León. Estos pilares, junto con las orientaciones metodológicas del mismo documento, son los que constituyen la base sobre la que se construye la metodología para el desarrollo de la materia de Economía y Emprendimiento. A continuación, se detallan las bases sobre las que se construye dicha metodología:

- Utilización de distintos estilos de enseñanza y estrategias metodológicas.
- **Exposición inicial del profesor** para adquirir las diferentes competencias específicas que a su vez favorecerán la adquisición de las competencias clave.
- **Participación activa.** Uso de estilos democráticos integradores que cuenten con la participación tanto del profesorado como del alumnado en la organización, desarrollo y evaluación del proceso de aprendizaje.
- **Uso de diferentes técnicas expositivas para presentar los contenidos:** mapas conceptuales, recursos visuales para fomentar la creatividad, organizadores de ideas, etc.
- **Uso de técnicas alternativas, complementarias y de descubrimiento** como el estudio de casos o retos que exijan la investigación del entorno empresarial, económico y financiero.
- Fomento de la autonomía y autoaprendizaje del alumnado.
- **Utilización de espacios flexibles de aprendizaje** para trabajar por grupos de forma independiente en un entorno más creativo.
- **Organización dinámica de las sesiones,** incluyendo en cada sesión actividades de diversos tipos que favorezcan la atención y un mayor aprendizaje del alumnado.
- Utilización de recursos y materiales que favorezca la comprensión del entorno que rodea al alumnado.

En definitiva, la metodología didáctica empleada por el profesorado procurará un rol activo y participativo del alumnado, que se adapte a sus propias experiencias, características y ritmos de aprendizaje, a través de materiales y recursos variados, mediante las adecuadas organizaciones espaciales y temporales, y que se concretará en el desarrollo y resolución de situaciones de aprendizaje que se proponen.

Por todo ello, la metodología empleada para la consecución de la materia Economía y Emprendimiento será una combinación de varias que tiene por objeto lograr un aprendizaje significativo, íntegro y competencial. A continuación, se pasa a describir cada una de ellas:

- **Clase magistral:** La clase magistral es la base de la docencia, por lo que será el hilo conductor de todos los bloques de la materia. En ella, el docente realizará las explicaciones pertinentes de manera que el alumnado pueda adquirir los conocimientos básicos teóricos para poder desempeñar el resto de las actividades, situaciones de aprendizaje y proyectos que se plantean. Cabe destacar su característica de 'participativa', ya que el alumnado podrá interactuar con el docente y éste les hará partícipes de las clases. De este modo, se desarrollarán competencias clave como la lingüística, la personal, social y aprender a aprender.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos:** será la metodología en la que se incida más a lo largo de la materia, de manera que se utilice como ejemplo de innovación educativa en el que los estudiantes resolverán situaciones, retos o responderán preguntas a través de sus conocimientos, recursos, investigación, reflexión y cooperación activa. De este modo se espera que los estudiantes adquieran mayor protagonismo en su proceso de aprendizaje, de manera que el docente se convierta en el guía/orientador mientras los estudiantes desarrollan el proyecto planteado.
Con este método, se desarrollarán competencias clave como la personal, social y aprender a aprender, la competencia digital, emprendedora, ciudadana y lingüística.
- **Design Thinking:** esta metodología se utilizará orientada a la generación de soluciones a partir de un reto para fomentar la creatividad y desarrollar al máximo exponente la competencia emprendedora del alumnado para la materia de Economía y Emprendimiento. Esta metodología, que se divide en cinco fases para trabajar sobre ella: Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Validación, se podrá aplicar en varias ocasiones a lo largo de las distintas situaciones de aprendizaje y unidades didácticas.
- **Estudio de casos:** mediante el estudio de diferentes casos y sus modelos negocio y estructuras (diferentes departamentos, estructura de costes, etc), el

alumno comprenderá el entorno en el que se han desarrollado y podrá tomar referencias para desarrollar su propia idea de negocio (Unidad Didáctica 10) y su proyecto emprendedor en la (Unidad Didáctica 11). Es una materia ideal para trabajar sobre análisis de diferentes empresas tanto propuestas por el profesor como por los alumnos y gracias a ello, el alumno adquirirá competencias relacionadas con aprender a aprender, la competencia digital y la competencia plurilingüe ya que se estudiarán también empresas internacionales.

- **Resolución de problemas:** Durante el transcurso de las clases, especialmente en las Unidades Didácticas 3 y 4, también se realizarán diferentes problemas y análisis económicos y financieros, los cuales ayudarán a desarrollar la competencia matemática, competencia en ciencia, tecnología e ingeniería mediante la aplicación de fórmulas, gráficos y cálculos matemáticos.

4.10 Materiales y recursos didácticos

Para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Economía y Emprendimiento se utilizarán diferentes materiales y recursos para facilitar al alumno es estudio de la materia. Tanto materiales como recursos se agrupan en físicos, digitales y audiovisuales para que exista diversidad e incentivar la motivación de aprendizaje y de encontrarse más involucrado en la materia.

Los materiales, se consideran herramientas elaboradas específicamente para el aprendizaje e incorporan los contenidos de la materia y los recursos, como herramientas que inicialmente no están destinadas al aprendizaje pero que se van a utilizar para ello. A continuación, se muestra una tabla donde se especifican ambos.

Tabla 6: Materiales y recursos

	Materiales	Recursos
Físicos	Libro de texto, presentaciones elaboradas por el docente	Pizarra, ordenadores, proyector
Digitales	Mapas mentales, Escape room (Genially), Socrative, Redes Sociales, Hojas de cálculo	Casos de emprendimiento, prensa económica, artículos de opinión
Audiovisuales	Vídeos complementarios, píldoras de conocimiento	Vídeos: charlas TEDx, inteligencia emocional

Fuente: Elaboración propia.

4.11 Instrumentos y criterios de evaluación

La evaluación, bajo la normativa de la LOMLOE, y como se ha visto en puntos anteriores, 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 Economía y Emprendimiento. Para ello, se valorarán diferentes sistemas para la adquisición de conceptos por parte de los alumnos, utilizando las rúbricas y listas de cotejo como elementos evaluadores estrella para ello. De esta manera, se pretende llevar a cabo una evaluación continua, centrada en lograr un aprendizaje significativo por parte del alumnado, que fomente el trabajo constante y diario, haciendo especial hincapié en el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo grupal.

Para llevar a cabo esta evaluación, previamente es necesario tener en cuenta los elementos que configuran la misma, que son: los criterios de evaluación (*¿qué se evalúa?*), los momentos de la evaluación (*¿cuándo se evalúa?*), los instrumentos de evaluación (*¿cómo se evalúa?*) y los agentes evaluadores (*¿quién evalúa?*).

Para dar respuesta a estas preguntas, se ha elaborado la tabla 7 en la que se interrelacionan dichos criterios con sus indicadores de logro, que miden la consecución de la adquisición de los mismos; los instrumentos con los que se evalúa; quién lo evalúa y su ponderación. Esta tabla da respuesta a 3 de las 4 preguntas planteadas:

Por una parte, (*¿Qué se evalúa?*) siendo el objeto de evaluación los criterios de evaluación, que vienen recogidos en la ley, mediante los indicadores de logro. Estos últimos son los medios para describir los conocimientos teórico-prácticos específicos que forman parte de cada nivel de competencia y que no vienen dados por ley, sino que los configura el docente.

Por otro lado (*¿Cómo se evalúa?*), se usan instrumentos de evaluación como:

- **Rúbrica:** se trata de un cuadro de doble entrada que integra los criterios que se evalúan, los niveles de consecución de los objetivos y los descriptores del logro. Como se comentaba anteriormente, estarán muy presentes y evaluarán tanto actividades de clase como trabajos individuales y grupales.
- **Listas de cotejo:** al igual que el anterior, las listas de cotejo son instrumentos de evaluación que se basan en un cuadro de doble entrada. En la columna de la izquierda, se desgranar los criterios a evaluar y en la fila superior, una escala de

valoración dicotómica, donde se suele utilizar el sí o el no. También se utilizará para evaluar tanto el trabajo individual como grupal.

- **Guía de observación:** se traduce a una lista de indicadores que se van marcando durante el transcurso de las clases. Para ello se requiere aplicar la observación y, seguidamente, anotar el tipo de respuesta de los alumnos ante una actividad concreta, cómo se relacionan entre ellos, qué preguntas hacen al respecto, etc.
- **Mapa conceptual:** es un organizador gráfico que delata la estructura lógica que emplea un alumno a la hora de esquematizar una pregunta o un tema.
- **Pruebas escritas o exámenes:** estos instrumentos de evaluación de alumnos miden los resultados máximos mediante una aplicación estándar y uniforme común para todos.

Y, por último (¿Quién evalúa?), quién es el agente evaluador. Si evalúa el docente es Heteroevaluación (H); si es el propio alumno el que se evalúa a sí mismo, Autoevaluación (A); y la evaluación conjunta entre docente y alumno se denomina Coevaluación(C).

Tabla 7: Instrumentos de evaluación, agente evaluador, criterios de evaluación, indicadores de logro y sus ponderaciones

Criterio de evaluación	Indicador de logro	Instrumento de evaluación	Agente evaluador	Ponderación
1.1 Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones	1.1.1 Adaptar a entornos complejos soluciones y crear un proyecto personal original y generador de valor	Actividad de clase: lista de cotejo	H	3%
	1.1.2 Valorar con criterio las propias aptitudes y las posibilidades creativas personales	Actividad en clase: guía de observación	H	
	1.1.3 Conocer fortalezas, debilidades y control consciente de las emociones.	Actividad de clase: guía de observación	H	
1.2 Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.	1.2.1 Razonar mediante estrategias las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.	Exposición oral DAFO: rúbrica	H	3%
1.3 Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales,	1.3.1 Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas	Actividad de clase: guía de observación	H	5%

promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	personales.			
	1.3.2 Promover y desarrollar actitudes creativas	Mapa mental	H	
2.1 Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.	2.1.1 Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes	Guía de observación	H, A, C	5%
	2.1.2 Identificar estrategias y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.	Prueba escrita	H	
2.2 Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	2.2.1 Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación y liderazgo	Actividad en clase: guía de observación	H	5%
	2.2.2 Trabajar la cooperación, innovación en distintos contextos de trabajo en equipo	Trabajo grupal: rúbrica	H	
2.3 Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva	2.3.1 Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo	Actividad en clase: guía de observación	H	3%
	2.3.2 Respetar las decisiones tomadas de forma colectiva.	Guía de observación	H	
3.1 Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva	3.1.1 Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible.	Trabajo grupal: lista de cotejo	H	5%

	3.1.2Proponer actuaciones con visión creativa, emprendedora y comprometida generando retornos sobre la economía de Castilla y León.	Trabajo grupal: lista de cotejo	H	
3.2 Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como, el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	3.2.1Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles.	Exposición oral: rúbrica	H	3%
	3.2.2Evaluar ventajas e inconvenientes de propuestas, así como, el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	Exposición oral: rúbrica	H	
3.3 Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	3.3.1Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados	Actividad de clase: rúbrica	H	5%
	3.3.2Obtener soluciones para las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	Actividad de clase: rúbrica	H	
4.1 Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	4.1.1Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora	Trabajo grupal: lista de cotejo	H	5%
	4.1.2Seleccionar y reunir los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	Trabajo grupal: lista de cotejo	H	
4.2 Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus	4.2.1Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos.	Infografía	H	3%

características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	4.2.2 Conocer características de los recursos y aplicarlas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	Prueba escrita	H	
4.3 Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	4.3.1 Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles.	Actividad en clase: lista de cotejo	H	4%
	4.3.2 Planificar con coherencia la organización, distribución, uso y optimización de los recursos disponibles.	Actividad en clase: lista de cotejo	H	
5.1 Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	5.1.1 Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos.	Exposición oral: lista de cotejo	H, C	3%
	5.1.2 Utilizar estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	Exposición oral: lista de cotejo	H	
5.2 Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso.	5.2.1 Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas.	Exposición oral: rúbrica	H	3%
	5.2.2 Valorar la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso.	Guía de observación	H	
6.1 Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo.	6.1.1 Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas.	Trabajo grupal: lista de cotejo	H	10%
	6.1.2 Establecer la relación entre la	Trabajo grupal: lista	H	

	solución emprendedora, y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo.	de cotejo		
6.2 Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero, aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos	6.2.1 Comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero	Trabajo grupal: rúbrica	H	7%
	6.2.2 Aplicar con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos los conocimientos necesarios en el ámbito económico y financiero.	Trabajo grupal: rúbrica	H	
6.3 Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los saberes económicos y financieros necesarios.	6.3.1 Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas.	Guía de observación	H	5%
	6.3.2 Transferir los saberes económicos y financieros necesarios.	Exposición oral	H	
6.4 Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.	6.4.1 Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir	Actividad en clase	H	5%
	6.4.2 Interactuar desde el punto de vista social, económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.	Actividad en clase	H	
7.1 Valorar la contribución del prototipo final, tanto al aprendizaje como al desarrollo personal y colectivo, evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las	7.1.1 Valorar la contribución del prototipo final, tanto al aprendizaje como al desarrollo personal y colectivo.	Trabajo grupal	H	8%
	7.1.2 Evaluar de	Trabajo	H	

estrategias empleadas en la construcción del mismo.	manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.	grupal		
7.2 Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.	7.2.1 Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados	Trabajo grupal	H	5%
	7.2.2 Establecer comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.	Trabajo grupal	H	
7.3 Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.	7.3.1 Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución	Trabajo grupal	H	5%
	7.3.2 Seleccionar estrategias que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.	Trabajo grupal	H	

Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, para contestar a la última pregunta de *¿quién evalúa?* Será necesario atender al momento de la evaluación, y si es inicial, continua o final.

Al inicio del curso, se hará una evaluación inicial, que permita dirimir cuál es la situación de partida de los estudiantes.

Durante el desarrollo del curso, se evaluará a los estudiantes en numerosas ocasiones de manera multimétodo.

Al finalizar el curso, se realizará así mismo una evaluación final, no de carácter escrito, sino mediante el trabajo grupal, que permitirá conocer los resultados del trabajo realizado a lo largo del curso.

No obstante, es importante destacar que la evaluación será de carácter continuo y se hará especial hincapié en ello.

Asimismo, cabe destacar cómo va repartido el peso de la evaluación empleado, tal y como se refleja en la tabla 8.

Tabla 8: Peso de la evaluación

Trabajos y actividades	Pruebas escritas	Comportamiento
60%	30%	10%
Trabajos grupales, individuales, ejercicios, presentaciones, exposición oral, observación en clase	Exámenes, pruebas de rendimiento escritas	Observación en clase del comportamiento y participación.

Fuente: Elaboración propia

4.12 Actividades extraescolares y complementarias

Con el fin de ampliar la formación del alumnado y dados los contenidos de la materia de Economía y Emprendimiento, se han diseñado 3 actividades acordes a la asignatura de manera que los alumnos presenten un mayor interés por los aspectos relacionados con la materia:

- **Círculo de charlas: de CEO a CEO.** A lo largo del primer y el segundo trimestre se invitará a las aulas a 4 emprendedores y emprendedoras tanto de Castilla y León como de fuera de la región para que cuenten la experiencia de emprender a los alumnos, las ventajas, dificultades, idea de negocio, entre otros aspectos, para que estos puedan tomar referencias para su proyecto final.
- **Visita antiguos alumnos.** El 29 de noviembre se convocará en el centro a antiguos alumnos que hayan tomado diversos caminos tanto en el mundo de la formación como en el ámbito laboral con el fin de que el alumnado conozca diferentes realidades. Asimismo, se pretende mostrar la diversidad de oportunidades y la motivación por encontrar el camino de cada uno.
- **Taller de salud financiera.** Tendrá lugar del 2 al 10 de diciembre, justo después de la impartición de las unidades didácticas relacionadas con las finanzas. En él se utilizarán varios simuladores financieros. Además, se invitará a una figura de una entidad financiera para que pueda contar en primera persona en qué consiste su trabajo, cómo funcionan las entidades financieras, entre otros contenidos.
- **Semana cultural.** A finales de diciembre se llevará a cabo la semana cultural de 3 días de Economía y Emprendimiento, en la que el alumnado tendrá que seleccionar un economista o emprendedor para investigar su obra/ proyecto empresarial y presentarlo al resto del aula.

- **Visita a Tiedra de Lavanda.** Se realizará durante al final del 2º trimestre. De este modo, el alumnado tendrá la oportunidad de conocer el mundo empresarial de cerca en una pequeña empresa de Casilla y León.

Al finalizar la visita habrá un pequeño coloquio donde podrán hacer preguntas y posteriormente se realizará una encuesta para obtener información sobre diversos aspectos de la visita (ver Anexo IV).

4.13 Atención a la diversidad

Según Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y en consonancia con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado, se prevé la aplicación de diferentes medidas organizativas y curriculares de atención a la diversidad, orientadas a facilitar la consecución de los objetivos de la etapa a todo el alumnado. De manera que:

1. Corresponderá a las administraciones educativas establecer la regulación que permita a los centros adoptar las medidas necesarias para responder a las necesidades educativas concretas de sus alumnos y alumnas, teniendo en cuenta sus circunstancias y sus diferentes ritmos de aprendizaje.
2. Dichas medidas, que formarán parte del proyecto educativo de los centros, estarán orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida y la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria, por lo que en ningún caso podrán suponer una discriminación que impida a quienes se beneficien de ellas obtener la titulación correspondiente.
3. Para lograr este objetivo, se podrán realizar adaptaciones curriculares y organizativas con el fin de que el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo al que se refiere el artículo 71 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, pueda alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades personales. En particular, se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en la enseñanza y la evaluación de la lengua extranjera para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que presenta dificultades en su comprensión y expresión. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

Por otra parte, en el Capítulo V del Decreto 39/2022 por el que se establece la ordenación y el currículo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria de la Comunidad de Castilla y León, se llevarán a cabo las siguientes medidas:

1. La atención a este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión, y buscará que pueda alcanzar los objetivos establecidos para la etapa y adquirir las competencias previstas.
2. La administración educativa de Castilla y León y los centros educativos fomentarán la equidad e inclusión educativa, la igualdad de oportunidades y la no discriminación del alumnado con necesidades educativas especiales bien sea por retraso madurativo, trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, trastornos de atención al aprendizaje, desconocimiento de la lengua, por encontrarse en situación de vulnerabilidad, altas capacidades, o por cuestiones de cualquier índole. Para ello se establecerán las medidas de flexibilización y alternativas metodológicas de accesibilidad y diseño universal que sean necesarias para conseguir que este alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de oportunidades.
3. Igualmente, establecerán medidas de apoyo educativo para el alumnado con dificultades específicas de aprendizaje. En particular, se establecerán para este alumnado medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en la enseñanza y evaluación de la lengua extranjera. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.
4. La escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales se flexibilizará conforme a lo dispuesto en la normativa vigente.
5. 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.

El grupo de estudiantes de 4º de la ESO al que va dirigida la programación, cuenta con 1 alumno con necesidades educativas especiales. Se trata de un estudiante inmigrante de Marruecos que desconoce la lengua de aprendizaje, por lo que las medidas para adaptar su proceso de enseñanza aprendizaje será el siguiente:

- Se facilitarán clases de apoyo de lengua castellana.
- Los vídeos que se proyecten se subtitularán tanto en castellano como en su lengua materna.
- Se propondrá la lectura de varios libros relacionados con la materia en formato digital de manera que se pueda trabajar el idioma y la materia.
- En los trabajos grupales siempre habrá un dispositivo traductor.

4.14 Planes, Programas y Proyectos vinculados al desarrollo del currículo.

El IES Arca Real destaca por sus planes y programas de innovación con proyectos como:

- PROA+: Programa para la orientación, avance y enriquecimiento educativo
- Programa para la mejora del éxito educativo
- Taller de lectura
- Taller de escritura creativa
- El Huerto del Arca
- 'Real Wear', el Arca de la Moda: un proyecto aprendizaje servicio en el que se organiza un mercadillo con ropa de segunda mano.
- #ArcaDigital
- Proyecto Piloto del Razonamiento Matemático
- Proyecto de Internacionalización
- Proyectos de Innovación educativa

Desde la asignatura de Economía y Emprendimiento se participará activamente en el Plan de lectura, donde se incentivará la lectura de textos, libros y noticias; el Taller de salud financiera, donde se conocerá y profundizará sobre el mundo de las finanzas; y el Programa para la mejora del éxito educativo, que dará apoyo y refuerzo educativo en relación a temáticas diferentes como son académica, profesional, social y convivencial, para desarrollar al máximo sus capacidades personales, adquirir las competencias correspondientes, incrementar el rendimiento escolar y alcanzar los objetivos generales de cada etapa educativa.

4.15 Evaluación de la programación de aula y de la práctica docente

La evaluación de la programación y de la práctica docente es una exigencia de la legislación. Su objetivo es analizar la puesta en marcha de la programación y su

contenido para poder introducir mejoras y correcciones para mejorar la calidad y los resultados del proceso educativo.

Para ello, se planten cuestionarios tanto de autoevaluación del docente, como evaluación por parte del alumnado (ver Anexo V y VI).

5. UNIDAD DIDÁCTICA

5.1 Justificación de la unidad didáctica

La unidad didáctica que se va a desarrollar, la UD11 (ver tabla 4) ‘Tu proyecto emprendedor’, se propone como la última unidad que se imparte en la materia a lo largo del curso académico y constituye la unidad donde se recogen y se ponen en práctica todos los conocimientos aprendidos en Economía y Emprendimiento.

El objeto de la unidad didáctica es poner en marcha un proyecto emprendedor que cubra una necesidad real de la población de Castilla y León. Para ello, se plantea validar la idea del proyecto, trabajada en la unidad didáctica 10, crear su modelo de negocio a través del modelo *Business Model Canvas (BMC)* y plasmarlo en un vídeo creativo a modo de ‘prototipo’. Asimismo, a la hora de presentar el trabajo realizado, deberán exponerlo en clase mediante un *elevator pitch*.

En definitiva, esta unidad didáctica pretende continuar con la ideación y puesta en marcha de una solución innovadora que atienda a una necesidad de la población castellanoleonesa, que sea inclusiva y sostenible. Todo ello, materializado en un prototipo final a modo de vídeo del bien o servicio que vayan a desarrollar. Este prototipo final será el resultado de un proceso constructivo que se habrá llevado a cabo de manera cooperativa por parte del alumnado, implicando el desarrollo tanto de las competencias clave como las específicas, pasando por distintas fases que han de ser evaluadas de manera continua con una actitud crítica y ética.

5.2 Objetivos de la unidad didáctica

Mediante la presente unidad didáctica se tratarán los objetivos de la etapa de la E.S.O. establecidos en el Real Decreto 217/2022 y en el Decreto 39/2022, vistos anteriormente en el apartado 4.2 de la programación didáctica. Además, se desarrollarán los siguientes saberes básicos, vistos anteriormente en el apartado 4.6 de la programación didáctica y concretados a continuación:

- Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles.
- Aplicar estrategias eficaces de diseño y ejecución.
- Evaluar todas las fases del proceso de manera crítica y ética
- Validar los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados
- Contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo

5.3 Contenidos, saberes básicos, competencias específicas e indicadores de logro

Acorde a lo establecido en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, los contenidos a desarrollar en la Unidad Didáctica 'Tu proyecto emprendedor', se van a materializar en un proyecto emprendedor, que se habrá iniciado en la unidad didáctica 10, como ya se ha comentado anteriormente y que contará con los siguientes apartados:

1. Valida tu idea de negocio.
2. El lienzo del modelo de negocio: *Business Model Canvas*
3. Crea tu prototipo
4. Comparte tu proyecto: *elevator pitch*

En ellos, se desarrollan saberes básicos de los bloques **A, C y D** como se puede observar en la tabla 11, donde asimismo se relacionan con las competencias específicas a trabajar, los criterios de evaluación, indicadores de logro y descriptores operativos.

No obstante, cabe destacar que la **competencia específica** básica que más se trabaja en esta unidad es la de *construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética, y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.*

Tabla 9: Contenidos, saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación, indicadores de logro y descriptores operativos de la unidad didáctica

UNIDAD 11: Tu Proyecto emprendedor					
CONTENIDOS	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1. Valida tu idea de negocio	Bloque A: Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o Design thinking y otras metodologías de innovación ágil.	1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal único que genere valor para los demás.	1.1 Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones. (CC1, CE2, CCEC3	1.1.1. Adaptar a entornos complejos un proyecto personal, original y generador de valor	CPSAA1, CE2
				1.1.2. Valorar críticamente las propias aptitudes y las posibilidades creativas	
			1.2 Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.	1.2.1. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.	

	Bloque D: Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.	3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.	3.2 Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como, el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	3.2.2 Evaluar ventajas e inconvenientes de propuestas, así como, el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas	STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3
--	--	---	--	--	---

2. El lienzo de tu modelo de negocio: Business Model Canvas	Bloque C: Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero	4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	4.1 Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	4.1.1 Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora	STEM3, CD1, CD2, CE1, CE2
				4.1.2 Seleccionar y reunir los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	
				4.2.2 Conocer características de los recursos y aplicarlas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	

3.Crea prototipo	tu	Bloque D:	5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.	5.1 Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	5.1.2 Utilizar estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1
				5.2 Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso.	5.2.1 Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas.	
4.Comparte proyecto	tu	-El usuario como destinatario final del prototipo. -Del reto al prototipo. Desarrollo ágil de producto. Técnicas y herramientas de prototipado rápido. -Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor				

Fuente: Elaboración propia

5.4 Metodología

La metodología empleada a lo largo de la presente unidad didáctica se centrará en el aprendizaje por competencias de los estudiantes, tal como indica en la legislación vigente.

Además, en desarrollo de las clases predominará la metodología de aprendizaje basado en proyectos, ya que tanto la materia como en especial esta unidad didáctica, se muestra muy proclive para ello. Así mismo, se utilizará de forma asidua la clase magistral participativa en la que se estimulará la participación de los alumnos en el desarrollo de las sesiones con el fin de incrementar tanto el aprendizaje autónomo como la motivación. Además, se hará uso de otras metodologías de manera más puntual como el design thinking o el estudio de casos, detallados en el apartado 4.9.

5.5 Recursos didácticos

Los materiales y recursos didácticos que se utilizarán para el desarrollo de la presente unidad didáctica serán los siguientes:

- Libro de texto y presentaciones elaboradas por el docente para las sesiones (ver Anexo VII).
- Ordenadores para el desarrollo de las clases. En ellos se hará uso de herramientas informáticas como: Canva, CapCut, Youtube.
- Cámara de vídeo (en caso de que algún estudiante no cuente con recursos para grabar en vídeo, el centro se encargará de proporcionarlos).
- Pizarra digital/proyector, para proyectar en clase las presentaciones, vídeos de recurso y los trabajos elaborados por los estudiantes.

5.6 Actividades y situaciones de aprendizaje

En la presente unidad didáctica se desarrollarán dos actividades y dos situaciones de aprendizaje, las cuales están compuestas por diferentes retos, que son la forma de denominar a las distintas actividades que componen una situación de aprendizaje. Según establece la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se establece la LOMLOE, las situaciones de aprendizaje son: “Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.”

Las actividades y situaciones de aprendizaje que se llevarán a cabo en clase tienen

diferentes propósitos: de introducción, profundización o desarrollo de un contenido o de repaso. También hay diferentes formas de agrupación de las mismas, para que sean dinámicas y favorezcan la motivación de los alumnos el involucrarse en ellas.

Tanto las actividades como las situaciones de aprendizaje de esta unidad didáctica en concreto están planteadas para trabajarlas de manera grupal, en consonancia con el objetivo de la contribución de la materia a los objetivos de etapa de ‘potenciar el trabajo colaborativo’ tal y como establece el Decreto 39/2022.

A continuación, se desarrollarán las actividades y situaciones de aprendizaje propuestas para la unidad didáctica (UD11) ‘Tu proyecto emprendedor’.

Tabla 10: Actividad 1: DAFO de tu equipo

ACTIVIDAD 1: DAFO DE TU EQUIPO	
Agrupamiento: Por grupos de 3-4 personas (los de la UD 10) y que se mantendrán en la consecución de la presente unidad	Tipo de actividad: De introducción.
Competencias: Personal, social y aprender a aprender y lingüística.	Contenido: Todo el tema.
Objetivos: 1. Motivar y realizar un autoconocimiento del grupo 2. Despertar el interés y motivar para la unidad que va a dar comienzo.	
Descripción: El tema sobre el que va a tratar esta unidad didáctica es el proyecto emprendedor, donde vais a poneros el ‘sombrero de emprendedores’ y vais a ser un equipo que saque adelante una idea de negocio. Pero para ello, lo primero de todo es conocer bien las ‘Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades’ de ese equipo humano que vais a formar, así que vamos a ello. • Dibuja en un folio una cruz, de manera que queden 4 espacios. En los 2 espacios de la izquierda pondréis en uno debilidades y en el otro las fortalezas. A la hora de describir ambos, tendréis que tener en cuenta que son debilidades y fortalezas vuestras y como equipo. En la parte restante del folio, colocaréis las amenazas y oportunidades. Ambos aspectos no dependen de vosotros, pero os afectan tanto para lo bueno como para lo malo.	

Al final, haremos un Mentimeter ⁷ , donde recogeremos las Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades de toda la clase. Se comentará brevemente en clase.
Recursos: Folios, Mentimeter

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11: Situación de aprendizaje 1. Aterriza tu idea de negocio

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: ATERRIZA TU IDEA DE NEGOCIO	
Objetivos	a) b) d) e) g)
Competencias clave	Comunicación lingüística, digital, personal, social y aprender a aprender y emprendedora.
Saberes básicos	Bloques B, C y D
Competencias específicas	2, 3, 4, 6
Criterios de evaluación	2.1, 2.2, 2.3, 3.1., 4.1, 6.1
Indicadores de logro	2.2.1, 2.3.1, 3.1.2, 4.1.2, 6.1.2, 6.4.1
Elementos transversales	La expresión oral y escrita, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.
Metodología	Clase magistral, aprendizaje basado en proyectos, estudio de casos
Agrupamientos	Por grupos de 3-4 estudiantes
Espacios	Aula de informática
Retos	Reto 1.1: Definir la propuesta de valor y actividades clave Reto 1.2: Definir segmentos de mercado, canales de distribución y relación con los clientes Reto 1.3: Definir ingresos y estructura de costes Reto 1.4: Definir recursos, actividades fundamentales y socios estratégicos Reto 1.5: Elaborar el Business Model Canvas
Descripción	Se pedirá a los estudiantes que se 'pongan el sombrero de emprendedores' y desarrollen su idea de negocio (previamente elaborada y validada) a través del modelo de negocio <i>Business Model Canvas</i> . De esta manera explicarán en un solo documento su idea de negocio estructurada y aterrizada gracias a los 9 bloques que la componen y que van a desarrollar en los retos

⁷ Mentimeter es una aplicación que permite realizar encuestas y preguntas, y su software organiza esas respuestas en forma de 'nube de palabras', siendo las palabras más repetidas más grandes que las demás.

	1.1,1.2,1.3, y 1.4.
--	---------------------

RETO 1.1: DEFINIR LA PROPUESTA DE VALOR Y ACTIVIDADES CLAVE	
Tipo de actividad: De desarrollo	
Competencias: Emprendedora, ciudadana, personal, social y aprender a aprender, lingüística y digital.	Contenido: Business Model Canvas
Objetivos: 1. Desarrollar la propuesta de valor de su proyecto emprendedor, así como sus actividades clave. Conformar la primera parte del BMC. 2. Mejorar la convivencia en la clase y crear un ambiente de trabajo adecuado. 3. Redactar con coherencia y con un lenguaje adecuado utilizando una herramienta de trabajo digital como es el programa Canva.	
Descripción: Una vez explicado el contenido teórico sobre cómo elaborar un Business Model Canvas, se pondrá en práctica la elaboración del mismo en cada grupo. Lo primero es definir correctamente la propuesta de valor y las actividades clave de su idea de negocio. Para ello, se les pedirá que en un folio contesten las siguientes cuestiones acerca de su idea de negocio: 1) Identificar los puntos clave de la propuesta de valor de tu empresa para el cliente: -Paso 1: Identificar al cliente objetivo. -Paso 2. Hacer una lista de los beneficios y del valor que tu producto/servicio aporta a tus clientes. -Paso 3. Qué hace diferente tu propuesta de negocio del de la competencia. 2) Elabora la propuesta de valor. Deberá contener: -Un título que describa el beneficio que ofreces al cliente -Un subtítulo que detalle brevemente lo que ofreces -3 puntos con los beneficios principales de tu producto/servicio Este último punto será el que se lleve al formato digital (Canva) una vez lo haya revisado el docente y le haya dado el visto bueno. Una vez elaborada la propuesta de valor, los estudiantes deberán desarrollar las actividades clave de la misma manera.	
Recursos: Folios en blanco, Canva	

RETO 1.2: DEFINIR SEGMENTOS DE MERCADO, CANALES DE DISTRIBUCIÓN Y RELACIÓN CON LOS CLIENTES	
Tipo de actividad: De desarrollo	
Competencias: Emprendedora, ciudadana, personal, social y aprender a aprender, lingüística y digital.	Contenido: Business Model Canvas
Objetivos: 1. Definir el segmento de mercado al que se dirige su proyecto emprendedor, así como los canales de distribución que tendrá que usar como la relación con los clientes. Conformar la segunda parte del BMC. 2. Mejorar la convivencia en la clase y crear un ambiente de trabajo adecuado. 3. Redactar con coherencia y con un lenguaje adecuado utilizando una herramienta de trabajo digital como es el programa Canva.	
Descripción: Una vez explicado el contenido teórico sobre cómo elaborar un BMC y definida la propuesta de valor y actividades clave, se pasará a definir el segmento de mercado al que se dirige su proyecto emprendedor, así como los canales de distribución que tendrá que usar como la relación con los clientes. Antes de comenzar con todo ello, se pondrá un vídeo sobre cómo segmentar el mercado y dos ejemplos de canales de distribución y la relación con clientes de otros BMC.	
Recursos: Folios en blanco, Canva, video de YouTube: https://youtu.be/bPo13gAK-7M?si=nOKAODtOBVqtBkbC ; ejemplos Business Model Canvas (ver Anexo VIII)	

RETO 1.3: DEFINIR INGRESOS Y ESTRUCTURA DE COSTES	
Tipo de actividad: De desarrollo	
Competencias: Emprendedora, matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería y digital.	Contenido: Business Model Canvas
Objetivos: 1. Definir cómo va a obtener ingresos nuestro proyecto emprendedor, así como qué costes va a asumir. Conformar la tercera parte del BMC. 2. Mejorar la convivencia en la clase y crear un ambiente de trabajo adecuado. 3. Redactar con coherencia y con un lenguaje adecuado utilizando una herramienta de trabajo digital como es el programa Canva	
Descripción: Una vez explicado el contenido teórico sobre cómo elaborar un BMC y definida la propuesta de valor, actividades clave, segmentos y relación con clientes y canales de	

distribución, se pasará a definir la estructura económico-financiera del proyecto. Es decir, cómo genera ingresos y qué costes tiene. Para ellos, se les proporcionarán las siguientes pautas:

- **Ingresos:** Describe la forma en la que tu negocio genera ingresos mediante el cumplimiento de tu propuesta de valor. Se puede detallar si se va a hacer en dos etapas. Por ejemplo, hay muchas empresas que comienzan su aventura ofreciendo modelos gratuitos o muy baratos para que cuando se alcance una masa considerable de clientes, puedan cambiar a un modelo en el que ya haya que pagar.
- **Estructura de costes:** Identifica los principales costes relacionados con el funcionamiento de tu negocio y la oferta de tus servicios y luego detalla la relación entre estos gastos y otras funciones del negocio.

Además, se les proporcionará una carpeta de ejemplos de BMC de diferentes empresas y modelos de negocio.

Recursos: Folios en blanco, Canva, recursos de ejemplos de Business Model Canvas de diferentes modelos de negocio (Anexo VIII)

RETO 1.4: DEFINIR RECURSOS, ACTIVIDADES FUNDAMENTALES Y SOCIOS ESTRATÉGICOS	
Tipo de actividad: De desarrollo	
Competencias: Personal, social y aprender a aprender, lingüística, digital y emprendedora.	Contenido: Business Model Canvas
Objetivos: 1. Definir los recursos, actividades fundamentales y socios estratégicos de su proyecto emprendedor. Conformar la última parte del BMC. 2. Mejorar la convivencia en la clase y crear un ambiente de trabajo adecuado. 3. Redactar con coherencia y con un lenguaje adecuado utilizando una herramienta de trabajo digital como es el programa Canva. 4. Analizar el trabajo realizado y corregir posibles incoherencias/errores.	
Descripción: Una vez explicado el contenido teórico sobre cómo elaborar un Business Model Canvas y definidos casi todos los aspectos del BMC, solo queda definir los recursos, actividades fundamentales y socios estratégicos del proyecto emprendedor. Para ello, se ayudarán de los ejemplos de BMC proporcionados y podrán hacer preguntas.	

Al ser el último punto que conforma el BMC, deberán tener todos los puntos ‘pasados a limpio’ en el lienzo digital y deberán corroborar que todos los puntos guardan coherencia.
Recursos: Folios en blanco, Canva, ejemplos BMC (Anexo VIII)

Tabla 12: Situación de aprendizaje 2. Comunica tu proyecto.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: COMUNICAR TU PROYECTO	
Objetivos	a) b) e) g) l)
Competencias clave	Comunicación lingüística, digital, personal, social y aprender a aprender y emprendedora.
Saberes básicos	Bloques C y D
Competencias específicas	5, 7
Criterios de evaluación	5.1, 5.2, 7.2, 7.3
Indicadores de logro	5.1.2, 5.2.1
Elementos transversales	La comunicación audiovisual, competencia digital, emprendimiento social y empresarial, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales y la igualdad de género y la creatividad
Metodología	Clase magistral, aprendizaje basado en proyectos
Agrupamientos	Por grupos de 3-4 estudiantes
Espacios	Aula de informática, aula normal
Retos	Reto 2.1: Elabora los <i>storyboards</i> del vídeo. Reto 2.2: Graba y edita el vídeo
Descripción	Se pedirá a los estudiantes que comuniquen su proyecto empresarial, previamente plasmado en su idea de negocio y el <i>Business Model Canvas</i> , a través de un vídeo. Tendrá que ser original y creativo en el que participen todos los miembros del grupo.

RETO 2.1: ELABORA LOS STORYBOARDS DEL VÍDEO.	
Tipo de actividad: De desarrollo	
Competencias: Personal, social y aprender a aprender, digital y emprendedora.	Contenido: Crea tu prototipo
Objetivos: 1. Organizar y definir qué se va a grabar en el vídeo para presentar el prototipo del proyecto emprendedor 2. Motivar al alumnado y darle herramientas de organización 3. Conferir al alumnado capacidad de síntesis	
Descripción: Una vez finalizada la ideación del proyecto emprendedor, es necesario realizar un prototipado del mismo. En este caso, vamos a realizar un vídeo creativo donde cada grupo presente su idea de negocio de manera libre, creativa y respetuosa, donde participen todos los miembros del equipo. El vídeo tendrá que tener una duración máxima de 10 minutos. No obstante, antes de comenzar a grabar y editar, vamos a realizar la parte más importante: PENSAR Y PLANIFICAR. Para ello, será necesario realizar una secuencia de storyboards, es decir, dibujos o esquematizaciones de qué va a ir en cada secuencia del vídeo: 1. Presentación 2. Nudo 3. Desenlace De manera que, aunque una persona no viera el vídeo, pudiese adivinar de qué se trata el proyecto.	
Recursos: Folios en blanco, pinturas, ejemplos de storyboards (Anexo IX)	

RETO 2.2: GRABA Y EDITA EL VÍDEO.	
Tipo de actividad: De desarrollo	
Competencias: Digital, emprendedora, personal, social y aprender a aprender.	Contenido: Crea tu prototipo
Objetivos: 1. Sintetizar la idea del proyecto emprendedor en un vídeo creativo 2. Fomentar la motivación del alumnado a través de los medios digitales 3. Crear buen ambiente de trabajo	
Descripción: Una vez finalizada la parte de diseño del vídeo a través de los storyboards, se pasará a la parte práctica donde los estudiantes tendrán que grabar y editar lo planificado ‘sobre el papel’. El vídeo tendrá que tener una duración máxima de 10 minutos y podrán editarlo en la herramienta informática que ellos elijan (se les recomendarán opciones fáciles y gratuitas como CapCut, TikTok o Canva). Cabe destacar asimismo que todos los integrantes del vídeo deben estar implicados en el mismo.	
Recursos: Ordenadores, cámaras/móviles ⁸	

Tabla 13: Actividad 2. Elevator pitch.

ACTIVIDAD 2: ELEVATOR PITCH.	
Tipo de actividad: De desarrollo.	
Competencias: Personal, social y aprender a aprender y lingüística.	Contenido: Todo el tema.
Objetivos: 1. Presentar el trabajo realizado 2. Aprender a hablar en público	

⁸ Antes de llevar a cabo este proyecto, se hará una reunión con las familias donde se pedirá que firmen una autorización para permitir el uso de los móviles en clase única y exclusivamente con este fin. En caso de que haya algún estudiante que no cuente con medios para grabar, el centro proporcionará las herramientas necesarias.

Descripción:

Una vez realizado el BMC y el vídeo, procedemos a presentar el proyecto emprendedor a través del ‘elevator pitch’. En él, el docente explicará al alumnado que partan de la premisa de que ‘suben en un ascensor’ con un inversor muy importante y que de su presentación de 1 minuto dependerá que el inversor invierta en su proyecto emprendedor o no.

Para ello, se pedirá a los grupos que preparen su ‘discurso de ascensor’ de máximo 1 minuto y se repartan lo que comunicar entre todos, ya que todos deberán participar en la presentación.

Finalmente, este ‘elevator pitch’ tendrá lugar delante de toda la clase y justo antes de la proyección del vídeo final de cada grupo elaborado en la situación de aprendizaje 2. Es importante destacar que el papel de ‘inversor’ estará en manos de la clase y el docente. Por lo que el grupo que expone, deberá ‘convencer’ al resto de por qué merece la pena invertir en su proyecto.

Por otra parte, la clase contará con 100.000€ (ficticios) para invertir en los diferentes proyectos emprendedores que se presenten. No será posible invertir en el proyecto emprendedor elaborado por ellos mismos.

Recursos:

Folios, vídeo de ejemplo, hojas de ‘inversión’ (ver Anexo X)

5.7 Temporalización

La unidad didáctica 11 es la última programada para el curso, de manera que está preparada para que los estudiantes hayan adquirido tanto las competencias clave y específicas como los conocimientos necesarios previos para aplicarlos.

La existencia de esta unidad didáctica como lo que se va a hacer en ella se mencionará tanto al principio del curso como periódicamente a lo largo del mismo a modo de recordatorio para que el alumnado vaya generando ideas desde el primer día y teniendo en mente el proyecto. De esta manera, se generará una expectativa en el alumnado (*‘hype’*⁹) que les motive a la consecución de la misma.

⁹ Se trata de un anglicismo que significa que existe una fuerte expectación frente a alguna novedad.

Como se ha mencionado con anterioridad, esta unidad didáctica será la continuación de la unidad didáctica 10 'Creando tu negocio', en la que se ha desarrollado la idea de negocio, así como el modelo de negocio, la creación de valor, entre otras (Ver Anexo II).

A continuación, se detalla sesión a sesión la temporalización de los contenidos.

Sesión 1:

Explicación de la unidad. Afianzando equipos y comienzo de la unidad.

- Explicación de los pasos a seguir en la Unidad (15'). En el Anexo VII aparecen las diapositivas diseñadas para presentar la UD 11.
 1. Valida tu idea de negocio
 2. BMC
 3. Crea un prototipo: elabora un vídeo
 4. Comparte tu proyecto: *elevator pitch*
- Los equipos para la consecución de la unidad didáctica y las situaciones de aprendizaje serán los equipos constituidos en la unidad didáctica 10. Una formación de 3-4 estudiantes. En esta primera sesión, además de presentar la unidad, se realizará la actividad 1 'DAFO de tu equipo' (30').

Sesión 2:

1) Valida tu idea de negocio

- Explicación de la sesión (5'): Esta sesión estará dedicada a la validación de la idea de negocio.
- Validación de la idea de negocio (45'): La idea de cada grupo se validará a través de un cuestionario Google Forms elaborado por ellos mismos que conste de varias preguntas que den respuesta a: *¿por qué esta idea de negocio funcionaría?*

El cuestionario tendrá que estar formado por ocho preguntas tanto de carácter cualitativo como cuantitativo.

Sesión 3:

1) Valida tu idea de negocio

- Continuación de la validación de la idea de negocio mediante Google Forms (40'): Resolución de dudas. Tiempo para acabar/lanzar el cuestionario.
- Presentación breve de en qué consiste el siguiente paso (10'): *Business Model Canvas*

Sesión 4:

2) Business Model Canvas

- Explicación teórica mediante clase magistral de en qué consiste un Business Model Canvas y la muestra de algunos ejemplos reales de los BMC de distintas empresas (40').
- Cada grupo comenzará a elaborar su BMC en formato digital con la herramienta Canva (10')

Sesión 5:

2) Business Model Canvas

- Esta sesión se dedicará por completo a la elaboración del BMC por grupos y resolución de posibles dudas (50').

Sesión 6:

2) Business Model Canvas

- Esta sesión se dedicará por completo a la elaboración del BMC por grupos y resolución de posibles dudas (45').
- Presentación breve del siguiente paso del proyecto 'Crea tu prototipo' (5'): ejemplos de vídeos creativos para presentar su prototipo y herramientas de edición de vídeos (CapCut, Canva, TikTok).

Sesión 7:

3) Crea tu prototipo

- Explicación teórica de cómo crear un prototipo. Se incluirán ejemplos de prototipo real de diferentes empresas (15').
- Recordar a los estudiantes de en qué consiste el prototipo que ellos tienen que presentar: El prototipo tendrá que ser un vídeo de una duración máxima de 10 mins. Previamente, tendrán que organizar la grabación a través de storyboards (se enseñarán ejemplos) (15').
- Comienzo de la elaboración de storyboards por grupos para plantear el vídeo (20').
- Tiempo de grabación (35').

Sesión 8:

3) Crea tu prototipo

- Tiempo de grabación (50').

Sesión 9:

3) Crea tu prototipo

- Tiempo de grabación (45'). Lo que no haya dado tiempo a grabar/editar en clase, será trabajo de los grupos para casa.

Sesión 10:

4) Comparte tu proyecto: Elevator pitch

- Explicación a través de clase magistral de en qué consiste el elevator pitch, juntando ejemplos en vídeo de elevator pitch (25').
- Tiempo de terminar la grabación del vídeo/ edición. Si han terminado con ello, preparación del elevator pitch (25').

Sesión 11:

4) Presentación del vídeo + Elevator pitch

- Entrega por parte de todos los grupos del vídeo final (5').
- Presentación de 3 grupos al azar. Exposición del vídeo + elevator pitch (40').
- Valoración individual y anónima de las presentaciones de los vídeos + elevator pitch (5').

Sesión 12:

4) Presentación del vídeo + Elevator pitch

- Presentan los 2 grupos restantes. Exposición del vídeo + elevator pitch (30').
- Valoración individual y anónima de las presentaciones de los vídeos + elevator pitch (5').
- Tiempo para comentar lo aprendido en la materia, cómo se han sentido, qué mejorarían y qué les ha gustado (10').

5.8 Instrumentos, métodos y criterios de evaluación

La evaluación de la presente unidad didáctica se engloba en la tercera evaluación. Tal y como se ha detallado en la programación, la evaluación será continua, con diversos métodos, haciendo especial uso de la rúbrica tal y como se detalló en el apartado 4.12 de la programación didáctica.

De esta forma, se pretende garantizar una evaluación competencial, que fomente la motivación por la materia y que se centre en un trabajo continuado a lo largo de todo el curso. Por ello, se describe a continuación cómo se va a evaluar esa unidad didáctica.

- ⇒ Primeramente, la evaluación de la actividad 1 será calificada como parte de la participación en clase de la evaluación continua.
- ⇒ Por otra parte, la evaluación de los retos 1.1, 1.2, 1.3 y 1.4, se realizarán gracias a la presentación del producto final, es decir, el BMC, utilizando como herramienta una lista de cotejo (ver Anexo XI), en el que además del propio contenido del producto final se valorarán otros aspectos individuales como el grado de implicación del alumnado o el reparto de tareas.
- ⇒ Por otro lado, la evaluación de los retos 2.1 y 2.2 se realizará mediante una rúbrica (ver Anexo XII).
- ⇒ Por último, la actividad 2 se evaluará mediante una coevaluación, es decir, habrá una rúbrica por parte del docente, y al alumnado se les entregará una lista de cotejo para que ellos evalúen a sus compañeros (ver Anexo XIII).

5.9 Atención a la diversidad

Como se ha detallado en la contextualización, existe un alumno con necesidades educativas especiales ya que procede de Marruecos y desconoce la lengua de aprendizaje, por lo que las medidas para adaptar su proceso de enseñanza en la presente unidad didáctica serán las siguientes:

- Se le permitirá el uso de traductor digital en todas las clases.
- Los vídeos que se muestren irán subtítulos en su lengua materna y en castellano.
- Contará con clases de apoyo para entender la materia.
- Se prepararán los materiales en castellano y en su lengua materna.

Asimismo, se realizarán cuantas adaptaciones sean necesarias durante el desarrollo de

las clases para que su proceso de aprendizaje sea óptimo.

6. CONCLUSIONES

El trabajo de fin de máster desarrollado pretende ahondar en la metodología del aprendizaje basado en proyectos e implementarla como metodología predominante en el desarrollo de las clases de la asignatura optativa de 4º de la ESO, Economía y Emprendimiento.

Para ello, se ha llevado a cabo una programación didáctica que así lo refleja, temporalizando las unidades didácticas de manera que sigan un hilo conductor que facilite la implementación de dicha metodología. A mayores, como ejemplo, se ha desarrollado una unidad didáctica para reflejar cómo se implementaría.

Tal y como se puede observar a lo largo del trabajo, al tratarse de una evaluación competencial lo que exige la ley, el aprendizaje basado en proyectos resulta una metodología facilitadora para la adquisición tanto de las competencias clave como específicas, ya que, de manera intuitiva, permite que se produzca de forma más sencilla la relación competencial entre las mismas, y por tanto la transversalidad que se busca en el perfil de salida.

Asimismo, se podría decir que con las situaciones de aprendizaje ocurre lo mismo. Gracias a esta metodología, en combinación con otras, la planificación de las situaciones de aprendizaje y las actividades resulta más sencillo para lograr los objetivos, integrar los saberes básicos y motivar al alumnado en la consecución de la asignatura.

Finalmente, destacar que a pesar del sobreesfuerzo por parte del profesorado que puede llevar planificar el curso poniendo en el centro el ABP, es una metodología facilitadora, útil para el alumnado, y que logra un aprendizaje más profundo y motivador.

7. BIBLIOGRAFÍA

Challenge Multimedia Project. (1999). *Why do project based learning?* Obtenido de <https://www.pblworks.org/why-project-based-learning>

Estrada García, A. (2012). El aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, como herramientas de aprendizaje, en la construcción del proceso educativo, de la

- Unidad de aprendizaje TIC'S. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo.*, 16.
- Galeana de la O, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed*, 18.
- I.E.S Arca Real. (2022). *Programación General Anual*. Junta de Castilla y León. Obtenido de <https://iesarcareal.es/wp-content/uploads/2023/03/PGA-2022-2023-ARCA-REAL.pdf>
- Karlin, M., & Viani, N. (2001). Project-based learning. *Medford, OR: Jackson Education Service District*.
- Kilpatrick, W. H. (1918). *The Project Method: The Use of the Purposeful Act in the Educative Process*. Teachers College Record, 19(4), 319-335.
- Markham, T. (2011). *Project Based Learning: A Bridge Just Far Enough*. Teacher Librarian, 39(2), 38-42.
- Mateu, P. A., & García, C. M. (2016). *El aprendizaje basado en proyectos en el área de educación física*. Recuperado el 23 de 6 de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5770710>
- Ministerio de Industria, Comercio y Turismo. Gobierno de España. (2023). *Estructura y dinámica empresarial en España*. Gobierno de España.
- Tejeda, A. R., Leñero, E., & Maza, L. (2006). *AL TEATRO, EL ARTE CULINARIO DE LEONARDO DA VINCI*. Recuperado el 23 de 6 de 2024, de <http://acervo.gaceta.unam.mx/index.php/gum00/article/view/12256>

BIBLIOGRAFÍA LEGISLATIVA

DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

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

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

8. ANEXOS

ANEXO I. 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, eco-dependencia 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.

ANEXO II: Contenido de las unidades didácticas

Unidad Didáctica 1: La economía de las personas

1. ¿Qué es la economía?
2. Elegir es renunciar
3. El comportamiento de las personas

Unidad Didáctica 2: Producción, renta y comercio

1. El estudio de la economía
2. La producción y sus posibilidades
3. Mercados y rentas
4. El comercio y las desigualdades
5. La productividad. Derechos y deberes de los consumidores

Unidad Didáctica 3: Planificación financiera

1. El dinero y las cuentas bancarias
2. Las tarjetas

3. El presupuesto
4. La jubilación y los planes de pensiones

Unidad Didáctica 4: Salud financiera

1. El sistema financiero
2. Las inversiones
3. La deuda
4. El contrato de seguro
5. Banca online: seguridad de las tarjetas. Calidad y nivel de endeudamiento.

Unidad Didáctica 5: La función de las empresas

1. Los objetivos de las empresas
2. La responsabilidad social corporativa
3. Los sectores económicos

Unidad Didáctica 6: La organización empresarial

1. Tipos de empresas
2. Elementos de la empresa
3. Financiación empresarial
4. Obligaciones de las empresas

Unidad Didáctica 7: Entorno social, ambiental y cultural

1. La sostenibilidad de nuestro modo de vida
2. De la economía lineal a la economía circular
3. El cambio comienza en nosotros
4. Emprendimiento cultural y artístico: Castilla y León, tierra de oportunidades

Unidad Didáctica 8: El emprendimiento

1. Emprendimiento y motivación
2. Conócete a ti mismo
3. La persona emprendedora
4. La persona emprendedora II: gestión emocional. Éxito y fracaso

Unidad Didáctica 9: El trabajo en equipo

1. El valor de un equipo
2. El liderazgo
3. La comunicación
4. La resolución de conflictos

5. La cultura de las organizaciones

Unidad Didáctica 10: Creando tu negocio

1. Tu modelo de negocio
2. La idea de negocio
3. La creación de valor
4. El marketing
5. Busca tu mercado

Unidad Didáctica 11: Tu proyecto emprendedor

1. Validación de tu idea de negocio
2. La viabilidad de tu negocio: Business Model Canvas
3. Crea un prototipo
4. Comparte tu proyecto: Elevator pitch

ANEXO III. Temporalización anual

Semana/Día	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
1										
2		U2		AC				U9		U11
3		U2				U6		U9		
4		U2	U3	AC				U9		U11
5				AC		U6	U8		U10	U11
6			U3			U6	U8			U11
7		U2	U3			U6	U8	U9	U10	
8			U3		U5				U10	
9		U2			U5			U9	U10	U11
10		U2		PT	U5	U6	U8	U9		
11		U2	AC	AC				U9		U11
12	IC			AC		U6	U8		U10	U11
13	U1		U4	AC	U5	U7	U8			U11
14		U2	U4			U7	U8		U10	
15			U4		U5				U10	
16	U1	U2		AC	U5				U10	U11
17		U2		AC	U5	U7	U8			
18	U1	AC	U4	EV						U11
19	U1			EV		U7	U8		U10	EV
20	U1		U4	EV	U5	U7	U8			EV
21		U3	U4			U7	U8		U10	
22			U4		U5				U10	
23	U1	U3			U5				U10	
24		U3			AC	U7	U8	U9		
25	U1	U3	U4					U9		
26	U1					U7	PT		PT	
27	U1		U4		U6	U7	EV			
28		U3	U4			U7	EV	U9	PT	
29			AC		U6				U11	
30	U1	U3			U6			U9	U11	
31					U6		U9			

Unidad Didáctica
Actividad Complementaria
18/oct: 1º charla 'de CEO a CEO'
11/nov: 2º charla 'de CEO a CEO'
29/nov: Visita antiguos alumnos
2/dic-5/dic: Taller sobre salud financiera
11dic/17dic: Semana cultural
24/en: 3º charla 'de CEO a CEO'
26/mar: 4º charla de 'CEO a CEO'
28/mar: Visita a Tiedra de Lavanda
PT 26/mar: Plan de fomento a la lectura
10/dic: Plan de fomento a la lectura
26/may-28/may: Plan de orientación académica y profesional
EV Evaluación

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO IV: Cuestionario de visita a Tiedra de Lavanda



1. ¿Qué características destacarías de este proyecto emprendedor?

2. Di un aspecto que te haya gustado del proyecto y uno que mejorarías.

3. Si tú tuvieras que emprender en un pueblo... ¿qué negocio montarías?

Describe y coméntalo con el resto de compañeros



Fuente: Elaboración propia.

Anexo V: Autoevaluación del docente por indicadores de logro

Indicadores de logro	Cumplimiento					Acciones de mejora
	1	2	3	4	5	
He conseguido transmitir todos los contenidos de la materia						
He conseguido desarrollar todas las competencias clave						
He cumplido todos los objetivos de mi programación						
He conseguido transmitir los contenidos transversales de la materia						
He utilizado correctamente los materiales y recursos que estaban a mi disposición						
He contribuido a los planes, programas y proyectos vinculados al currículo de la materia						
He conseguido superar todos los indicadores de logro						
Las expectativas de la atención a la diversidad han sido superadas						

Fuente: Elaboración propia.

Anexo VI: Cuestionario de evaluación de la asignatura

Cuestión	Valoración				
	1	2	3	4	5
El docente proporciona información sobre la asignatura (contenidos, metodología, criterios de evaluación, temporalización)					
Se explican con claridad los contenidos de la materia					
Las clases son entretenidas y dinámicas					
Se utilizan distintos materiales para explicar la materia					
El docente propone actividades interesantes, que considero que ayudan a mi aprendizaje					
El docente es accesible, atiende a las dudas que se plantean					
Las actividades han sido útiles para el aprendizaje de los contenidos en clase					
El profesor ha sido justo en el proceso de evaluación					
Las explicaciones del docente han despertado mi interés por los contenidos					
Siento que he aprendido y la asignatura Economía y Emprendimiento sirve para algo					

Fuente: Elaboración propia

ANEXO VII. Presentación Unidad Didáctica 11: Tu proyecto emprendedor

Diapositiva 1



Fuente: Elaboración propia

Diapositiva 2



Fuente: Elaboración propia

Diapositiva 3

01. VALIDA TU IDEA DE NEGOCIO

La validación de una idea de negocio debe seguir un proceso estructurado que sea fácilmente replicable a otros proyectos de ideación. Las etapas en las que se subdivide la validación incluyen la identificación de oportunidades, hasta el desarrollo o rechazo de la idea final.

1. Identificar oportunidades
2. Crear hipótesis
3. Definir y conocer el público objetivo
4. Investigar y desarrollar un prototipo



Fuente: Elaboración propia

Diapositiva 4

01. VALIDA TU IDEA DE NEGOCIO

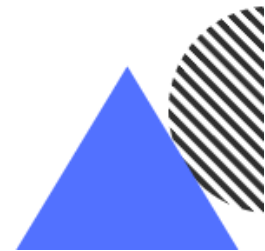
 EJEMPLO DE CUESTIONARIO MULTIPREGUNTA PARA VALIDAR LA IDEA

¿Cuál es tu asignatura favorita? Tu respuesta	¿Qué es lo que te resulta más interesante de la asignatura? Columna 1 La relación que encuentro con la vida real ☐ El contenido ☐ Cómo la explica el profesor ☐ La participación activa en clase ☐ Otro ☐
¿Por qué has elegido esa asignatura como favorita? Tu respuesta	
¿Seguiría siendo tu favorita si la impartiera otro profesor? ☐ Sí ☐ No	
Del 1 al 5, ¿has elegido esa asignatura por cómo lo imparte el profesor? 1 2 3 4 5 NO LA HE ELEGIDO POR CÓMO LA IMPARTE EL PROFESOR ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ SI LA HE ELEGIDO POR CÓMO LA IMPARTE ☐	

Fuente: Elaboración propia

02. BUSINESS MODEL CANVAS

▶ ¿QUÉ ES UN BUSINESS MODEL CANVAS?



Fuente: Elaboración propia

02. BUSINESS MODEL CANVAS

- ▶ El Business Model Canvas o Modelo Canvas es un modelo muy visual con el que podremos ordenar nuestras ideas a la hora de definir cuál será nuestro modelo de negocio.
- ▶ Desarrollado por Alexander Osterwalder, se trata de un modelo ideal para determinar y crear modelos innovadores con el objetivo de generar valor para los clientes, definiendo y creando modelos de negocio innovadores a través de cuatro grandes áreas (los clientes, la oferta, la infraestructura y la viabilidad económica) que se desarrollan en nueve divisiones, apartados o casillas.



Fuente: Elaboración propia

Diapositiva 7



Fuente: Elaboración propia

Diapositiva 8



Diapositiva 9

02. BUSINESS MODEL CANVAS

Segmentos de mercado (1)

Con este primer bloque detallaremos toda la información que tengamos sobre el segmento de cliente al que nos dirijamos. ¿Quién es mi cliente? ¿A quién me dirijo? Además, si existiera más de un segmento también deberíamos detallarlo. Piensa en un medio de comunicación: por un lado, tendríamos lectores y por otro, empresas interesadas en insertar publicidad en él.

Propuesta de valor (2)

En este punto debemos explicar qué necesidades cubrimos en nuestro segmento de mercado, detallando qué productos y/o servicios ofrecemos y cómo nos diferenciamos de nuestra competencia. Esa diferenciación nos dará una ventaja competitiva que puede ser de diferentes tipos: de coste, de producto o de transacción (según el acceso de tus clientes a la compra de tus productos).

Canal (3)

¿Cómo podrán comprar nuestro producto? O, lo que es lo mismo, cómo haremos llegar nuestra propuesta de valor a nuestros diferentes clientes. Aquí debemos tener en cuenta cómo vamos a distribuirlo, sobre todo si en nuestro modelo de negocio nos comprometemos a trabajar en plazos muy cortos.

Relación con el cliente (4)

Piensa si tus clientes requieren un trato personalizado y exclusivo, si va a existir una relación personal con ellos o si vas a automatizarlo, por ejemplo. Tienes que tener en cuenta que la relación con tus clientes debe ser siempre acorde con el mensaje de tu marca. ¿Cómo crees que podrías captar nuevos clientes y cuál es la mejor manera de relacionarte con ellos?

Fuente: Elaboración propia

Diapositiva 10

02. BUSINESS MODEL CANVAS

Fuentes de Ingresos (5)

Ha llegado el momento de definir cómo generar recursos con lo que tienes que ofrecer al mundo. No solamente tienes que pensar a qué precio vender tus productos, sino establecer cuánto crees que están dispuestos a pagar tus clientes por aquello que ofreces. Por lo tanto, debes tratar de que tu empresa sea rentable sin olvidarte de ponerte en el lugar del consumidor.

Actividades clave (6)

Este apartado establece todo lo necesario para llevar a cabo tu propuesta de valor, aclarando las actividades necesarias para lanzar tu propuesta de valor. Aquí debes hablar de la producción, la solución de problemas y la plataforma que necesites utilizar.

Recursos clave (7)

Para que funcione el modelo de negocio hace falta una serie de recursos físicos y materiales, como patentes o derechos de autor, además de humanos y financieros. En este apartado debes detallar qué necesitas para desarrollar tu propuesta, relación con el cliente y canal.

Socios clave (8)

¿Cuáles van a ser tus alianzas estratégicas para desarrollar tu modelo de negocio? Tus socios y proveedores deben estar presentes en este punto, algo esencial para que el proyecto sea viable y que valore su potencial de crecimiento.

Estructuras de coste (9)

Define los costes más importantes de tus actividades y recursos claves. Es importante que tengas en mente opciones como bajar el precio del producto y automatizar la producción o trabajar en la creación de valor para el consumidor cuando sea necesario ajustar los costes.

Fuente: Elaboración propia

Diapositiva 11

03. CREA TU PROTOTIPO

Un prototipo de un producto es una representación limitada del diseño de un producto que permite a las partes responsables de su creación experimentar, probarlo en situaciones reales y explorar su uso.

Un prototipo de un producto puede ser cualquier cosa, desde un trozo de papel con sencillos dibujos hasta un complejo diseño elaborado en un software de animación 2D o 3D.



Fuente: Elaboración propia

Diapositiva 12

04. COMPARTE TU PROYECTO

ELEVATOR PITCH



Fuente: Elaboración propia

ANEXO VIII. Ejemplos de diferentes modelos de negocio Business Model Canvas.

Modelo de negocio de Google

Socios clave - Desarrolladores y fabricantes - SEO - Alphabet - Accionistas - Generadores de contenidos - Anunciantes - Usuarios	Actividades clave - Indexar contenidos - Organización de contenidos mediante palabras clave - Personalizar la intención de búsqueda del usuario - Marketing y publicidad Recursos clave - Propiedad intelectual - Algoritmos y Googlebot - Empleados - Branding - Infraestructuras - Aplicaciones y plataformas tecnológicas	Propuestas de valor - Usuarios: Facilitar un motor de búsqueda rápido, personalizado, potente y eficaz - Anunciantes: Mayor posibilidad de ganar visibilidad y llegar a más clientes - Creadores de contenido: Posicionan sus contenidos obteniendo un beneficio económico a cambio, mediante publicidad	Relación con clientes - Clientes particulares no tienen relación directa ya que utilizan el autoservicio - Empresas y usuarios que utilizan los servicios de publicidad de Google, cuentan con asesoramiento de expertos en publicidad Canales - Motor de búsqueda - Negocios alternativos: Google Maps, Google Home, Youtube...	Segmento de clientes - Cartera de anunciantes: empresas que quieren aumentar sus clientes y ganar visibilidad - Creadores de contenidos: Obtienen ingresos mediante publicidad - Usuarios: clientes particulares que utilizan Google para realizar búsquedas
Estructura de costes - Mantenimiento y desarrollo del motor de búsqueda - Publicidad y marketing - Servicios profesionales y empleados - Aspectos legales - Investigación y desarrollo de productos y servicios - Costes de adquisición de tráfico		Fuente de ingresos - Ingresos por publicidad - Inversión de terceros - Comercialización de productos y servicios		

Fuente: [The Business Model Analyst](#)

Modelo de negocio de Mc Donald's

Socios clave - Proveedores - Logística - Red de franquiciados - Alianzas con otras empresas - Organizaciones benéficas	Actividades clave - Campañas publicitarias - Acuerdos de colaboración para crear más franquicias - Negociación con proveedores - Limpieza y diseño de los locales - Política de calidad y control - Investigación y desarrollo de nuevas propuestas - Acciones de sostenibilidad Recursos clave - Propiedad intelectual - Cadena de suministro - Restaurantes - Página web y aplicaciones	Propuestas de valor Ofrecer comida rápida, sabrosa y con un precio asequible a todo tipo de público	Relación con clientes - Estrategias publicitarias - Atención al cliente en sus locales - Kioscos digitales - Servicio de Atención al Cliente - Gestión de red de franquicias Canales - Restaurantes - Página web - Aplicación - Redes sociales	Segmento de clientes - Niños - Adolescentes: bajo poder adquisitivo, estudiantes - Adultos: trabajadores con poco tiempo para comer, familias, amigos
Estructura de costes - Inversión en desarrollo de nuevos productos - Gestión y administración de toda la red de restaurantes - Mantenimiento de la infraestructura en comunicaciones, página web y aplicaciones - Campañas de publicidad y marketing - Gestión de la red de logística - Pago a proveedores y nóminas a trabajadores		Fuente de ingresos - Venta de alimentos y bebidas en sus establecimientos - Tarifas de franquicias		

Fuente: [The Business Model Analyst](#)

Modelo de negocio de Spotify

Socios clave • Compañías discográficas • Artistas independientes y bandas de música Compañías que se integran dentro del servicio de Spotify • Proveedores que ofrecen alojamiento en la nube	Actividades clave • Desarrollo y mantenimiento de la plataforma • Gestión de extensa librería musical • Campañas de publicidad • Adquisición de nuevo contenido • Estrategias de posicionamiento Recursos clave • Empleados de la compañía • Marca • Plataforma y aplicaciones • Colección de música • Usuarios activos • Contratos con otras empresas	Propuestas de valor • Acceso a un gran catálogo de música sin que los clientes tengan que pagar por ello, dirigido a toda clase de público con diferentes gustos musicales	Relación con clientes • Personalización de las listas de música • Plataforma web y aplicaciones • Comunidad Spotify • Programa Fan First Canales • Web de Spotify • Aplicación • Planes de suscripción • Campañas publicitarias y anuncios • Comunidad Spotify	Segmento de clientes • Clientes que disfrutan escuchando música sin pagar por ello • Anunciantes y desarrolladores
Estructura de costes • Desarrollo y mantenimiento de la plataforma • Marketing y publicidad • Pago a trabajadores • Acuerdo con terceros		Fuente de ingresos • Pago de las cuotas por suscripción a alguno de sus planes • Pagos realizados por los anunciantes		

Fuente: [The Business Model Analyst](#)

Modelo de negocio de Airbnb

Socios clave • Clientes: huéspedes y anfitriones • Socios y gestores de viajes corporativos • Socios inversores y capitalistas de riesgo • Compañías de seguros • Fotógrafos profesionales • Socios comerciales	Actividades clave • Adaptación a leyes territoriales • Experiencias en destino • Sistema de valoraciones entre huéspedes y anfitriones • Seguridad y protección de datos • Mantenimiento de la plataforma • Eventos de publicidad y marketing • Servicio de Atención al Cliente Recursos clave • Plataforma • Ingenieros y desarrolladores de software • Empleados (Servicio Atención al Cliente) • Aplicación móvil • Anfitriones	Propuestas de valor • Contacto directo entre cliente y anfitrión • Personalización al detalle en la búsqueda de un alojamiento concreto • El anfitrión recibe ingresos • Servicio profesional de fotografía • Seguro del hogar • Feedback mutuo que mejora la credibilidad y seguridad de la plataforma	Relación con clientes • Comunicación en redes sociales • Plataforma (Servicio de Atención al Cliente) Canales • Aplicación telefónica • Página web de la plataforma • Redes sociales	Segmento de clientes • Anfitriones • Huéspedes
Estructura de costes • Mantenimiento y desarrollo de la plataforma • Inversión en publicidad y marketing • Sueldo de trabajadores • Comisiones por pagos online • Seguros • Costes administrativos		Fuente de ingresos • Comisiones recibidas por parte de los anfitriones • Comisiones recibidas por parte de los huéspedes		

Fuente: [The Business Model Analyst](#)

Modelo de negocio de Whatsapp

Socios clave - Sequoia Capital - Facebook - Tienda de aplicaciones - Proveedores de telefonía móvil y sistemas operativos	Actividades clave - Desarrollo y mantenimiento del software de la aplicación - Servicio de Atención al Cliente - Gestión de compatibilidad	Propuestas de valor - Accesibilidad - Servicio gratuito - Multifuncionalidad - Opción para negocios	Relación con clientes - Aplicación de Whatsapp - Web de Whatsapp - Cifrado de extremo a extremo	Segmento de clientes - Usuarios que utilizan dispositivos inteligentes - Empresas que buscan un nuevo canal de comunicación con sus clientes
	Recursos clave - Propia aplicación y plataforma web de Whatsapp - Personal que trabaja en Whatsapp - Base de datos de usuarios - Propia marca de Whatsapp		Canales - Aplicación para móviles y versión para escritorio (Mac y Windows) - Web de Whatsapp - Redes sociales - Tiendas de aplicaciones	
Estructura de costes - Salarios de los empleados - Desarrollo y mantenimiento de la plataforma - Uso del servidor - Inversión en investigación y desarrollo - Gastos de tipo legal y administrativo		Fuente de ingresos - Whatsapp Business - Servicios de pago		

Fuente: [The Business Model Analyst](#)

Modelo de negocio de Netflix

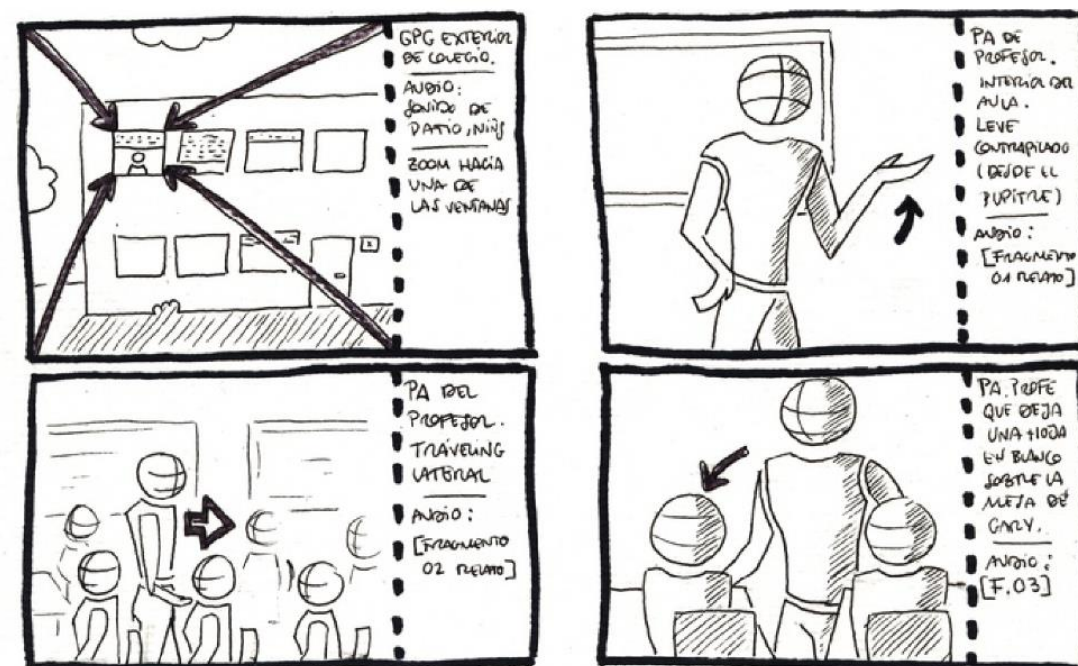
Socios clave - Dueños de licencias - Empresas de electrónica - Inversores	Actividades clave - Inversión: tecnología y publicidad - Análisis de preferencias de los usuarios - Mantenimiento de la plataforma - Contenidos destacados y exclusivos - Creación de contenido propio - Mejora y análisis de la estrategia de precios	Propuestas de valor Ofrecer la mayor variedad de contenidos en series de televisión, películas, programas y documentales, mediante un sistema de suscripción asequible. Contenidos disponibles las 24 horas del día los 365 días del año.	Relación con clientes Algoritmo de recomendaciones Comunicación a través de redes sociales, correo electrónico, chat, online o asistencia telefónica	Segmento de clientes Amplio grupo de clientes, desde contenidos para niños, hasta adolescentes, adultos y contenidos familiares
	Recursos clave - Plataforma - Desarrolladores de software - Cineastas y productores		Canales - Redes sociales - Plataforma	
Estructura de costes - Compra de contenidos con licencia - Mantenimiento de la plataforma - Producción de contenido propio - Desarrollo de software e investigación - Campañas de publicidad - Inversión en sistemas de inteligencia artificial		Fuente de ingresos Tarifas procedentes de los planes de suscripción contratados por los clientes		

Fuente: [The Business Model Analyst](#)

ANEXO IX: Ejemplos de storyboards



Fuente: [Screen Skills](#)



Fuente: [Design Thinking comunidad online](#)

ANEXO X: Hojas de 'inversión'

Grupo	Presupuesto*
Grupo 1	
Grupo 2	
Grupo 3	
Grupo 4	
Grupo 5	

*El presupuesto total a invertir son 100.000€

Fuente: Elaboración propia

Anexo XI: Lista de cotejo reto 1.1, 1.2, 1.3, 1.4: Business Model Canvas

CRITERIOS	SI	NO
Plantea una propuesta de valor viable y original		
Identifica de manera correcta las actividades clave de su modelo de negocio		
Segmenta el mercado de manera adecuada		
Cita correctamente los canales de distribución que puede emplear		
Define la estructura de ingresos y costes de manera que se plantea como un modelo sostenible a nivel económico-financiero		
Identifica los recursos que necesita de manera correcta		
Plantea interrelaciones de manera correcta con lo que considera 'socios estratégicos'		
Todos los puntos del Business Model Canvas presentan coherencia entre ellos		
La idea del modelo de negocio es original		
Todos los miembros del equipo han trabajado de manera cooperativa		
La presentación del modelo es ordenada		

Nivel de desempeño	Valoración de los criterios	Referencia numérica
A	10 criterios demostrados	10
Sobresaliente	9 criterios demostrados	9
B	8 criterios demostrados	8
Notable	7 criterios demostrados	7
C	6 criterios demostrados	6
Bien		
D	5 criterios demostrados	5
Suficiente		
E	4 criterios demostrados	4
Insuficiente	<4 criterios demostrados	<4

Fuente: Elaboración propia

Anexo XII: Rúbrica de evaluación retos 2.1 y 2.2: Vídeo

CATEGORÍA	5 SOBRESALIENTE	4 NOTABLE	3 BIEN	1 INSUFICIENTE
VÍDEO	Es un vídeo dinámico donde se expone la idea claramente, de manera original y sencilla, donde todos los miembros participan y la idea es realizable.	Está bastante bien, la idea es original, aunque se podría mejorar el ritmo del vídeo y no participan todos los integrantes del grupo, la idea es realizable.	Está bien, no es original, pero es realizable la idea. El ritmo del vídeo se podría mejorar bastante y no todos los estudiantes han participado.	El ritmo se hace muy pesado, la idea no es realizable y no participan todos los miembros del equipo.
PARTICIPACIÓN	Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.	El 75% de los estudiantes participa activamente	Al menos la mitad de los estudiantes presentan ideas propias	Solo 1 persona participa activamente
IDEA DE EMPRENDIMIENTO	Es original y cubre una necesidad real en la sociedad	Es original, pero no cubre una necesidad real	No es original, pero cubre una necesidad real	No es original ni cubre una necesidad real
EDICIÓN	Está muy bien editado. Dinámico y sincronizado	Está bien editado. La duración es mejorable	Está editado sin mucho esmero. Los tiempos no se ajustan a lo establecido.	La edición deja que desear. No se ajustan los tiempos.
ACTITUD	Muestra muy buena actitud: positiva y dinámica	Muestran bastante buena actitud	Muestran buena actitud	No muestran una actitud positiva hacia el trabajo

Fuente: Elaboración propia