



Universidad de Valladolid

Unidad Didáctica: El sistema financiero. La bolsa

Patricia García Navarro

Trabajo Fin de Máster

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

Tutor: Javier Merino Merino

Valladolid, 25 de junio de 2024

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.....	6
1.1 Justificación.....	6
1.1.1. El fracaso escolar.....	7
1.1.2. El abandono educativo temprano.....	9
1.1.3. La importancia de una buena educación económica y financiera.....	11
1.2 Planteamiento del problema.....	12
1.3 Objetivo.....	14
2. MARCO TEÓRICO.....	16
2.1 Aprendizaje en el contexto escolar.....	16
2.2 TIC en el aprendizaje escolar.....	19
2.3 Simuladores en el aula.....	20
2.3.1. Aplicación en el aula.....	25
2.4 Bolsa Virtual.....	25
2.5 Estudio de casos.....	27
3. MARCO LEGISLATIVO	30
4. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	30
4.1 Contexto.....	30
4.1.1 Contexto sociocultural y características del instituto.....	30
4.1.2 Características del alumnado.....	31
4.2 Fundamentación curricular.....	32
4.3 Objetivos de la etapa de bachillerato.....	35
4.4 Competencias clave	39
4.5 Descriptores operativos.....	42
4.6 Competencias específicas.....	49
4.7 Criterios de evaluación e indicadores de logro.....	49
4.8 Situaciones de aprendizaje.....	58
4.9 Contenidos transversales que se trabajarán desde la materia.....	59
4.10 Objetivos de desarrollo sostenible (ODS).....	60
4.11 Secuencia de las unidades temporales de programación.....	63
4.12 Contenidos de la materia.....	64
4.13 Metodología didáctica.....	65
4.14 Materiales y recursos de desarrollo curricular.....	67

4.15	Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.....	68
4.16	Actividades complementarias y extraescolares.....	71
4.17	Evaluación del proceso de aprendizaje	73
4.17.1	Técnicas e instrumentos de evaluación.....	73
4.17.2	Momentos en los que se llevará a cabo la evaluación.....	74
4.17.3	Agentes evaluadores.....	74
4.17.4	Criterios de calificación de la materia.....	75
4.18	Atención a la diversidad	75
4.18.1	Generalidades sobre la atención al alumnado con necesidades específicas.....	75
4.18.2	Atención a la diversidad en la metodología	76
4.19	Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente.....	77
4.20	Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.....	78
5.	UNIDAD DIDÁCTICA.....	80
5.1	Justificación.....	81
5.2	Vinculación con otras áreas.....	81
5.3	Contenido de la unidad didáctica.....	81
5.4	Objetivos	82
5.4.1	Conexión con los contenidos curriculares.....	83
5.5	Competencias clave	84
5.6	Competencias específicas.....	84
5.7	Criterios de evaluación e indicadores de logro.....	85
5.8	Situaciones de aprendizaje.....	85
5.8.1	Situación de aprendizaje “Inversión”	86
5.8.2	Situación de aprendizaje “Gestiona tus finanzas”.....	87
5.9	Temporalización	88
5.10	Metodología.....	91
5.11	Recursos.....	91
5.12	Evaluación.....	92
6.	CONCLUSIONES.....	93
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	95

8. ANEXOS.....	98
ANEXO I. Calendario escolar 2024-2025.....	98
ANEXO II. Encuesta de satisfacción de los alumnos.....	99
ANEXO III. Evaluación inicial.....	101
ANEXO IV Preguntas de la actividad “Kahoot”.....	102
ANEXO V. Rúbrica de evaluación de la actividad “Exposición”.....	104
ANEXO VI. Visita a la Bolsa de valores.....	106
ANEXO VIII. Examen del tema.....	109

ÍNDICE DE FIGURAS

1. FIGURA 1. Innovu. Aplicación real para el emprendimiento.....	22
2. FIGURA 2. Juego de los granjeros del tercer mundo.....	22
3. FIGURA 3. Gazillionaire. Simulador de negocios.....	23
4. FIGURA 4. Policy Monetary Game. Simulador juego de rol.....	24
5. FIGURA 5. Simulador de la bolsa virtual.....	25
6. FIGURA 6. Cambios tecnológicos.....	29
7. FIGURA 7. Relaciones competenciales.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

1. TABLA 1. Criterios de evaluación e indicadores de logro.....	50
2. TABLA 2. Contenidos transversales.....	59
3. TABLA 3. Unidades temporales de programación.....	64
4. TABLA 4. Criterios de evaluación de la programación.....	75
5. TABLA 5. Recursos y materiales.....	88
6. TABLA 6. Criterios de evaluación de la unidad didáctica.....	91
7. TABLA 7. Temporalidad de la unidad didáctica.....	92

1. INTRODUCCIÓN

El propósito del trabajo fin de master que se desarrolla a continuación, tiene como objetivo proponer la utilización de los simuladores virtuales, en la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato en el IES Antonio Tobar, ya que son una herramienta poderosa que puede mejorar la calidad de la educación al proporcionar a los alumnos experiencias prácticas y realistas en un entorno seguro y controlado. Su uso continuado en el ámbito educativo puede contribuir a la formación de profesionales más capacitados y competentes en diversas áreas del conocimiento. Realizaré una programación y una unidad didáctica dónde aparecerán el uso de estos simuladores relacionándolos con el tema.

1.1 Justificación.

En la sociedad actual, estamos completamente inmersos en la cultura audiovisual, los medios digitales se han convertido en una parte fundamental, en todos los aspectos, de nuestro día a día. Existe una conciencia creciente entre los responsables políticos, líderes empresariales y docentes de que el sistema educativo actual no proporciona a los estudiantes los conocimientos y las habilidades necesarias para afrontar los retos que plantea la sociedad del siglo XXI (Anderson et al., 2007).

El objetivo de la educación es promover el desarrollo integral de las personas, dotándolas de conocimientos, habilidades y valores que les permitan desenvolverse de manera plena en la sociedad en la que viven. La educación también busca fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, la autonomía y la capacidad de reflexión, así como promover la igualdad de oportunidades y el respeto a la diversidad. Para alcanzar este objetivo, se requiere modificar la concepción convencional del sistema educativo y apreciar cómo las nuevas tecnologías pueden generar ambientes educativos en los que el estudiante se involucre de forma activa en el desarrollo de su propio aprendizaje (García, 2011). Los estudiantes de hoy en día se desenvuelven en un mundo donde se produce un uso generalizado de la tecnología, de las redes sociales y de los videojuegos para el ocio, la diversión y la interacción social, lo que está modificando sus necesidades y expectativas de aprendizaje (Cabero, 2017). Resulta evidente que los estudiantes de ahora piensan y procesan la información de manera distinta a sus antecesores, lo que abre una brecha digital respecto a las anteriores generaciones, incluyendo a sus docentes (Hernández, 2017).

1.1.1. El fracaso escolar.

Cuando hablamos de fracaso escolar, nos referimos a un concepto que requiere una definición más detallada y extensa, ya que es un término que puede generar confusión y debate debido a su naturaleza. Esta confusión surge principalmente de la connotación negativa que se asocia al alumno/a al centrarse en el alumno, dando la impresión de que es un "fracasado" que no logra cumplir con el currículo, es decir, con los objetivos, capacidades y habilidades establecidos previamente en un marco cerrado que deben cumplir los alumnos. Además, tampoco alcanza las expectativas que se tienen sobre él, lo que puede llevar al abandono escolar o a la incapacidad de completar su formación debido a que no se adapta a los requisitos mencionados anteriormente. Todo esto afecta de manera negativa la imagen del alumno, impactando en su autoestima y confianza, lo que dificulta una posible mejora en el futuro. Esta situación se vuelve más preocupante en las áreas urbanas con menos recursos o en los barrios periféricos de las ciudades, donde las tasas de abandono escolar son más altas. Esto se convierte en una prioridad para las políticas educativas y la sociedad en su conjunto, según Marchesi Ullastres (2003).

Desde esta perspectiva, respecto al fracaso escolar, se puede inferir que la responsabilidad del éxito educativo recae únicamente en los estudiantes, obviando por un momento que en todo proceso educativo y logro escolar intervienen otros factores relevantes, tales como el equipo docente, la gestión de los centros escolares, las familias y la propia escuela, quienes también forman parte de la comunidad educativa. Y tampoco es tan descabellado dejar caer el peso de la responsabilidad del fracaso escolar sobre la escuela, pues la escuela tiene mucho que decir y cambiar, posiblemente más que el alumnado, ya que las políticas educativas, las prácticas docentes y muchos instrumentos de los que se sirve la escuela para articularse y funcionar se encuentran descontextualizados y caducos con respecto al alumno que asiste a clase en el presente (Marchesi Ullastres, 2003).

Por tanto, se puede deducir que tanto el alumno como el sistema educativo comparten la responsabilidad del éxito académico. El fracaso escolar se manifiesta en la no obtención del título de educación obligatoria y está relacionado con la falta de interés o incapacidad del estudiante para seguir aprendiendo. Esto se traduce en la falta de conocimientos y habilidades necesarias para desenvolverse adecuadamente en la sociedad y el mundo laboral.

El fracaso escolar puede tener múltiples causas, algunas de las cuales incluyen:

1. Factores personales: Problemas de conducta, falta de motivación, falta de habilidades de estudio, falta de autoestima, dificultades de aprendizaje, problemas de salud física o mental, falta de apoyo familiar, entre otros.
2. Factores socioeconómicos: Pobreza, falta de recursos económicos para acceder a materiales educativos, falta de acceso a servicios de apoyo educativo, inestabilidad familiar, discriminación racial o de género, entre otros.
3. Factores escolares: Falta de recursos en la escuela, falta de apoyo de los docentes, falta de programas educativos adaptados a las necesidades de los estudiantes, falta de atención a la diversidad, falta de programas de prevención del abandono escolar, entre otros.
4. Factores externos: Problemas familiares, conflictos en el entorno social, exposición a la violencia, falta de modelos educativos positivos en el entorno, entre otros.

Además, en los últimos años, los cambios sociales han ocurrido a una velocidad impresionante, impactando de diversas maneras en el ámbito educativo. Uno de los aspectos negativos de estos cambios es el aumento del fracaso escolar, resultado de múltiples causas que han sido investigadas a lo largo del tiempo. Algunos estudios han destacado la importancia de factores relacionados con los estudiantes, como sus habilidades, motivación y herencia genética (Ruiz de Miguel, 2001).

Consciente de esta problemática, el Ministerio de Educación ha buscado fortalecer sus propuestas de ley de Calidad, priorizando el esfuerzo de los alumnos como determinante de su éxito o fracaso escolar. Esta iniciativa surge a raíz de que España se ha ubicado por encima de la media de la Unión Europea en abandono escolar temprano, así como en el aumento de las tasas de fracaso escolar en el país.

1.1.2. Abandono educativo temprano.

Según el INE, (fuente: https://www.ine.es/ss/Satellite?c=INESeccion_C&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout&cid=1259925480602&L=1), uno de los principales propósitos de las políticas educativas es fomentar que los jóvenes sigan desarrollándose académicamente más allá de las etapas obligatorias, ya que esto tiene efectos positivos tanto a nivel individual como en el avance de la sociedad en su conjunto. Se busca así facilitar su inserción en el mercado laboral en el futuro.

La Agenda 2030 también establece como objetivo incrementar significativamente la cantidad de jóvenes y adultos que poseen las habilidades necesarias, especialmente las técnicas y profesionales, para acceder a empleos, trabajo digno y emprender proyectos.

Esto forma parte de los indicadores de desarrollo sostenible que Eurostat publica enmarcados en el Objetivo 4 de Calidad de la Educación, así como en los indicadores de igualdad de género.

Según la Encuesta de Población Activa, el abandono temprano de la educación-formación se refiere al porcentaje de personas de 18 a 24 años que no han completado la educación secundaria de segunda etapa y no están siguiendo ningún tipo de estudio o formación en las cuatro semanas anteriores a la entrevista. Estas personas tienen un nivel educativo máximo de 0-2 de acuerdo con la CNED-2014 y no están recibiendo ningún tipo de educación o formación, ya sea formal o no formal.

Hasta el año 2013 se utilizaba la Clasificación Nacional de Educación CNED-2000, que era compatible con la Clasificación Internacional de Educación CINE-97. A partir de 2014, se comenzó a utilizar la nueva Clasificación Nacional de Educación 2014 (CNED-2014), basada en la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación 2011 (CINE-2011), lo que garantiza la comparabilidad de los resultados con otros países.

Los niveles educativos según la CNED-2014 son los siguientes: -Nivel 0-2: incluye preescolar, primaria y la 1ª etapa de educación secundaria. -Nivel 3-4: abarca la 2ª etapa de educación secundaria y la postsecundaria no superior. -Nivel 5-8: engloba el 1º y 2º ciclo de educación superior y el doctorado.

La CINE 2011 considera cuatro niveles de educación terciaria, en comparación con los dos niveles de la CINE 1997. En el caso de España, se ha detectado un impacto relevante en relación a la información sobre la población que cursa enseñanzas no formales, lo que hace que los datos de 2014 no sean comparables con los de años anteriores en cuanto a la formación recibida por la población en las cuatro semanas previas a la entrevista.

La información se basa en los datos de la Encuesta de Población Activa y la Encuesta Europea de Fuerza de Trabajo (LFS). El cálculo se realiza con medias anuales de datos trimestrales a partir del 20 de noviembre de 2009, lo que hace que los datos anteriores no sean estrictamente comparables debido a la metodología de cálculo basada en datos del segundo trimestre de cada año.

Eurostat ha decidido incluir la nota "ruptura de serie" en el año 2014 para todos los países en los indicadores de "abandono educativo temprano" y "nivel de formación".

En España, históricamente ha habido una mayor tasa de abandono temprano de la educación-formación en los hombres en comparación con las mujeres. Sin embargo, en los últimos años esta brecha se ha ido reduciendo gradualmente.

En 2019, la tasa de abandono temprano de la educación en hombres era del 21,4%, mientras que en 2020 bajó al 20,2% y en 2021 al 16,7%. En el caso de las mujeres, estas cifras fueron del 13,0% en 2019, 11,6% en 2020 y 9,7% en 2021.

En 2022, la tasa de abandono temprano de la educación fue del 16,5% en hombres y del 11,2% en mujeres, lo que contrasta con el 11,1% y 8,0% de hombres y mujeres en la UE-27. En la mayoría de los países de la Unión Europea, excepto Bulgaria y Grecia, el porcentaje de hombres de 18 a 24 años que abandonan la educación tempranamente es mayor que el de mujeres.

1.1.3. La importancia de una buena educación económica y financiera.

Una buena educación económica y financiera es de vital importancia en la sociedad actual, ya que nos permite tomar decisiones informadas y responsables que nos ayuden a gestionar de manera efectiva nuestros recursos y mejorar nuestra calidad de vida.

En primer lugar, una educación económica nos enseña a administrar nuestro dinero de forma eficiente, evitando caer en deudas excesivas o gastar más de lo que ganamos. Nos proporciona las herramientas necesarias para planificar nuestro presupuesto, ahorrar e invertir de manera inteligente, protegiendo así nuestra estabilidad financiera a corto, mediano y largo plazo.

Además, una buena educación financiera nos ayuda a comprender los conceptos básicos del sistema económico, como la inflación, los impuestos, los créditos, entre otros. Esto nos permite entender mejor el funcionamiento de la economía y estar preparados para enfrentar situaciones económicas adversas, como crisis financieras o recesiones.

Una educación económica y financiera también nos ayuda a desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la planificación a futuro. Nos enseña a evaluar riesgos y oportunidades, a identificar posibles fuentes de ingresos y a establecer metas financieras realistas.

Cada vez son más los países que incluyen actividades sobre competencias financieras en sus sistemas educativos, como la Global Money Week impulsada por la OCDE y otras iniciativas privadas. En España, se ha integrado esta competencia en los currículos de ESO y Bachillerato, desde la LOE hasta la actual LOMLOE.

Uno de los programas más destacados es el Plan de Educación Financiera 2022-2025, implementado por el Gobierno de España, la CNMV y el Banco de España desde 2008,

(fuente:

https://cnmv.es/DocPortal/Publicaciones/PlanEducacion/Planeducacionfinanciera_22_25es.pdf).

Este plan tiene como objetivo ser un recurso esencial para hacer frente a los desafíos actuales, fortalecer la resiliencia financiera, la digitalización y las finanzas sostenibles en todos los niveles educativos.

El programa cuenta con un manual para docentes y otro para estudiantes, con diez temas adaptados al marco de aprendizaje de PISA en competencia financiera, siguiendo las recomendaciones de la Comisión Europea y la OCDE.

1.2 Planteamiento del problema.

En la actualidad de la enseñanza nos encontramos con varios problemas a los que tenemos que hacer frente, como son:

1. **La falta de recursos:** Muchos centros educativos carecen de recursos adecuados como material didáctico, tecnología o personal cualificado, lo que dificulta la enseñanza y el aprendizaje.
2. **Las infraestructuras inadecuadas:** Muchas escuelas se encuentran en mal estado, con aulas pequeñas y sin las comodidades necesarias, lo que afecta el ambiente de aprendizaje.
3. **La desigualdad en el acceso a la educación:** Existe una brecha educativa entre zonas urbanas y rurales, así como entre diferentes grupos socioeconómicos, lo que limita las oportunidades de aprendizaje para algunos estudiantes.
4. **El enfoque excesivo en los exámenes:** Muchos sistemas educativos se centran en los resultados de los exámenes, lo que puede llevar a una enseñanza memorística y superficial en lugar de fomentar el pensamiento crítico y la creatividad.
5. **La desactualización de los contenidos:** A menudo, los planes de estudio no se adaptan a las necesidades y demandas actuales, lo que puede dejar a los estudiantes sin habilidades importantes para el mundo laboral actual.
6. **La falta de motivación y apoyo a los estudiantes:** La falta de interés y apoyo por parte de los docentes puede desmotivar a los estudiantes y afectar su rendimiento académico.
7. **Los problemas de convivencia y violencia en las escuelas:** El acoso escolar y la violencia entre estudiantes son problemas comunes en muchos centros educativos, lo que afecta el bienestar emocional de los estudiantes y su capacidad de aprendizaje.

Estos serían los más destacables, aunque, hay varios más.

Nosotros nos vamos a centrar en los puntos cinco y seis, la desactualización de los contenidos y la falta de motivación. Se trata de dos puntos que en la actualidad están siendo un problema muy común que afecta a los estudiantes y a la calidad de la educación. La tecnología y la información están avanzando tan rápidamente que los contenidos de los libros pueden quedar obsoletos en poco tiempo. Esto significa que los estudiantes no reciben la información más actualizada y relevante, lo que puede afectar su comprensión y su capacidad para aplicar lo aprendido en la vida real.

Para abordar este problema, es importante que los profesores complementen los contenidos de los libros con información actualizada de fuentes fiables, como pueden ser: revistas científicas, sitios web especializados, etc. De esta manera, los estudiantes pueden estar al día con las últimas noticias relacionadas con la economía, para ello es necesario el uso de las TIC.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado la educación en los últimos años, permitiendo a los estudiantes acceder a una gran cantidad de recursos educativos y facilitando la comunicación con sus profesores y compañeros. Algunos beneficios de las TIC en el aula son:

1. **Acceso a información:** Los estudiantes pueden acceder a una amplia cantidad de información a través de internet, permitiéndoles investigar y profundizar en diferentes temas de interés.
2. **Innovación en el aprendizaje:** Las TIC ofrecen herramientas interactivas y multimedia que hacen que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y atractivo para los estudiantes.
3. **Colaboración:** Las TIC permiten a los estudiantes colaborar con sus compañeros en proyectos educativos, facilitando la comunicación y el trabajo en equipo.
4. **Personalización del aprendizaje:** Las TIC permiten adaptar el proceso de enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo recursos y actividades personalizadas.
5. **Motivación:** El uso de tecnología en el aula puede aumentar la motivación de los estudiantes, ya que les proporciona una experiencia de aprendizaje más interactiva y entretenida.

Estos beneficios son los más significativos, entre otros. Por ello, vamos a intentar motivar a nuestros alumnos a través de la realidad virtual, que ofrece una forma innovadora y efectiva de aprender, experimentar y aplicar conceptos económicos de una manera más práctica y significativa, preparándolos así para el futuro.

1.3 Objetivos.

El objetivo principal es que los alumnos estén motivados y el objetivo secundario es la actualización de los contenidos, si les motivamos y tratamos con temas de actualidad, la realidad de su día a día, lograremos que se interesen y participen activamente en el aprendizaje, a través de una experiencia real, podrán aprender a pensar, aprender a buscar información veraz, adquirir la capacidad de la toma de decisiones de una forma coherente, valorando las opciones que tienen y que con todo ello sean capaces de evaluar sus opciones y elegir. O lo que es lo mismo, que salgan preparados para saber interpretar los datos que les dan y poder valorar si esos datos son fiables, generando un pensamiento crítico en ellos. ¿Cómo podemos lograrlo? A través del juego, los alumnos podrán experimentar con un simulador virtual las opciones, que al igual que en la vida real, existen.

La realidad virtual puede proporcionar a un alumno de Economía una experiencia inmersiva y práctica para entender conceptos complejos y aplicar teorías económicas en situaciones reales. Algunos beneficios específicos incluyen:

1. Simulaciones interactivas: Los alumnos pueden participar en simulaciones interactivas que imitan situaciones económicas del mundo real, como gestión de empresas, comercio internacional, políticas fiscales, etc. Esto les permite experimentar las consecuencias de sus decisiones y comprender mejor cómo funciona la economía.
2. Visualización de datos: Con la realidad virtual, los estudiantes pueden visualizar y explorar grandes conjuntos de datos económicos de manera más intuitiva y dinámica. Esto les ayuda a identificar tendencias, patrones y correlaciones de una manera más comprensible.
3. Visitas virtuales: Los alumnos pueden realizar visitas virtuales a empresas, bancos, instituciones financieras y otras organizaciones relevantes para la economía. Esto les brinda la oportunidad de conocer de primera mano cómo funcionan estas entidades y cómo se aplican los conceptos económicos en el mundo laboral.

4. Colaboración y networking: Mediante entornos virtuales de colaboración, los alumnos pueden interactuar con otros estudiantes, profesores y profesionales de la Economía para discutir ideas, compartir conocimientos y construir redes de contactos valiosas para su futuro profesional.

Recurriremos a un simulador virtual para que nuestros alumnos puedan experimentar en su propia experiencia las consecuencias de sus decisiones, preparándolos así para la vida real.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Aprendizaje en el contexto escolar

El aprendizaje en el contexto escolar es el proceso en el que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos, habilidades y competencias a través de la interacción con docentes, compañeros de clase y el material de estudio. Este proceso se lleva a cabo en un ambiente estructurado y organizado, donde se establecen objetivos de aprendizaje, se utilizan métodos de enseñanza adecuados y se evalúa el progreso de los estudiantes (Meza, A 2013).

Por otro lado, proporciona a los estudiantes la oportunidad de aprender de manera formal y sistemática, lo que les permite desarrollar su pensamiento crítico, creatividad, habilidades sociales y capacidad de resolver problemas. Además, se fomenta el trabajo en equipo, la colaboración, la comunicación efectiva y el desarrollo de valores y actitudes positivas. También, incluye la adquisición de habilidades digitales, el uso de tecnología de la información y la comunicación, y la participación en actividades extracurriculares que enriquecen la experiencia educativa de los estudiantes. Todo ello se lleva a cabo, a través de las estrategias de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje son un conjunto de acciones mentales y prácticas que se utilizan para procesar de manera significativa la información y mejorar el aprendizaje. Estas acciones se conocen como técnicas de aprendizaje y pueden incluir diversas operaciones cognitivas y procedimentales (Monereo y Solé, 1996).

Debemos diferenciar entre:

Estrategias de enseñanza: Son procedimientos empleados por los docentes para hacer posible el aprendizaje del estudiante.

Estrategias de aprendizaje: Son procedimientos mentales que los estudiantes siguen para aprender.

Es fundamental que los profesores fomenten en los alumnos el empleo de técnicas de estudio, complementando esto con la instrucción directa y la demostración. Asimismo, impulsar el uso de estrategias de aprendizaje en los estudiantes contribuye a desarrollar en ellos la capacidad de regularse, reflexionar sobre su propio aprendizaje, evaluarse a sí mismos, ser autónomos y reflexionar de manera constante.

Las estrategias se utilizan de manera consciente e intencional para comprender, recordar y aplicar la información que están aprendiendo. Algunas características importantes de las estrategias de aprendizaje son:

1. Flexibles: Las estrategias de aprendizaje pueden adaptarse a diferentes contextos y tipos de contenido. Los estudiantes pueden aplicar diferentes estrategias según las demandas de la tarea de aprendizaje.
2. Intencionales: Las estrategias de aprendizaje son seleccionadas y empleadas deliberadamente por los estudiantes para mejorar su rendimiento académico. Los estudiantes son conscientes de las estrategias que utilizan y las aplican de manera planificada.
3. Activas: Las estrategias de aprendizaje requieren que los estudiantes estén activamente involucrados en el proceso de aprendizaje. Esto implica que los estudiantes deben interactuar con la información de manera proactiva y participativa.
4. Metacognitivas: Las estrategias de aprendizaje implican el conocimiento y control de los propios procesos cognitivos. Los estudiantes deben ser capaces de reflexionar sobre su propio aprendizaje, monitorear su comprensión y regular sus estrategias de aprendizaje.
5. Individuales: Las estrategias de aprendizaje son seleccionadas y utilizadas de manera personalizada por cada estudiante. Cada individuo puede preferir diferentes estrategias y adaptarlas según sus necesidades y preferencias de aprendizaje.
6. Transferibles: Las estrategias de aprendizaje pueden ser transferidas a diferentes áreas de conocimiento y situaciones de aprendizaje. Los estudiantes pueden aplicar las mismas estrategias en distintos contextos para mejorar su rendimiento académico.

Existen diferentes formas de clasificar las estrategias de aprendizaje, algunas de las clasificaciones más comunes son las siguientes:

1. Según el momento en que se utilizan:
 - Estrategias de aprendizaje antes de la enseñanza: son aquellas que se utilizan previamente a la adquisición de los conocimientos, como la planificación, la organización o la motivación.

- Estrategias de aprendizaje durante la enseñanza: son las que se aplican mientras se está recibiendo la información, como la toma de apuntes, la elaboración de resúmenes o la realización de esquemas.
 - Estrategias de aprendizaje después de la enseñanza: son aquellas que se emplean una vez finalizada la sesión de aprendizaje, como la realización de ejercicios de repaso, la autoevaluación o la reflexión sobre lo aprendido.
2. Según el tipo de actividad que implican:
- Estrategias de aprendizaje cognitivas: son aquellas que implican procesos mentales, como la elaboración de mapas conceptuales, la elaboración de analogías o la categorización de la información.
 - Estrategias de aprendizaje metacognitivas: son aquellas que implican la regulación y control del propio aprendizaje, como la planificación, la monitorización y la evaluación.
 - Estrategias de aprendizaje motivacionales: son aquellas que tienen como objetivo incrementar la motivación y el interés por el aprendizaje, como establecer metas, buscar la recompensa intrínseca, o generar autoafirmaciones positivas.
3. Según su nivel de complejidad:
- Estrategias de aprendizaje básicas: son aquellas estrategias simples que se aplican de forma automática y no requieren un esfuerzo cognitivo importante, como la repetición de la información.
 - Estrategias de aprendizaje avanzadas: son estrategias más complejas que requieren un esfuerzo cognitivo más intenso, como la elaboración de resúmenes o la elaboración de analogías.

Estas son solo algunas de las formas de clasificar las estrategias de aprendizaje, y es importante tener en cuenta que cada persona puede tener preferencia por diferentes tipos de estrategias en función de su estilo de aprendizaje y sus necesidades específicas.

Además, es imprescindible que los profesores fomenten activamente el uso de estrategias de aprendizaje en sus estudiantes, mediante actividades que pueden llevar a cabo en el aula:

- Realizar exposiciones y actividades dirigidas.
- Fomentar la discusión y el trabajo en equipos colaborativos.
- Identificar y resolver problemas específicos.
- Analizar casos concretos observados en clase.
- Revisar y evaluar críticamente textos, ejercicios y tareas.
- Resolver problemas, autoevaluarse y analizar en forma individual o grupal ejercicios, cuestionarios, trabajos, productos, etcétera.
- Proporcionar retroalimentación correctiva y supervisión, enfocándose en los procesos de aprendizaje de los alumnos.

2.2 Las TIC en el aprendizaje escolar

Las TIC pueden ser una herramienta muy poderosa para optimizar el proceso escolar, pero es importante que su uso se realice de manera adecuada y con un enfoque pedagógico claro.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación juegan un papel cada vez más relevante en el proceso escolar, ya que ofrecen una serie de beneficios y oportunidades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Algunas formas en las que las TIC pueden utilizarse en el proceso escolar son:

1. Acceso a información: las TIC permiten acceder a una amplia variedad de recursos educativos en línea, como libros electrónicos, vídeos educativos, simulaciones interactivas, etc.
2. Colaboración entre estudiantes y profesores: a través de plataformas en línea, los estudiantes pueden colaborar entre ellos y con sus profesores, compartiendo información, trabajando en proyectos conjuntos, etc.
3. Retroalimentación instantánea: las TIC pueden facilitar la evaluación de los estudiantes de forma más rápida y eficiente, proporcionando retroalimentación instantánea sobre su desempeño.
4. Personalización del aprendizaje: las TIC pueden adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, permitiendo la creación de programas educativos personalizados.

5. Motivación y compromiso: el uso de herramientas tecnológicas en el aula puede hacer que el aprendizaje sea más interactivo y estimulante para los estudiantes, aumentando su motivación y compromiso.

2.3 Simuladores en el aula

En la asignatura de Economía, uno de los problemas que se suele observar es que la mayor parte de los contenidos se transmiten de manera teórica, sin llevar a cabo un proceso de enseñanza práctica efectivo. Esto provoca una falta de motivación en los estudiantes, lo cual repercute negativamente en su proceso de aprendizaje y en la adquisición de las habilidades necesarias.

Con el avance de las nuevas tecnologías de la información, se ha popularizado el uso de juegos de simulación como una alternativa a los métodos tradicionales de enseñanza, puesto que reproducen situaciones reales en un entorno virtual, lo que permite a los estudiantes experimentar y practicar sin riesgos ni consecuencias negativas.

Los simuladores son herramientas que han sido cada vez más utilizadas en la enseñanza de economía, ya que permiten a los estudiantes experimentar situaciones de forma práctica y realista. Además, los simuladores permiten a los profesores adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo un aprendizaje personalizado y eficaz. También facilitan el aprendizaje colaborativo, ya que los estudiantes pueden trabajar juntos en entornos virtuales para resolver problemas y tomar decisiones en equipo.

Algunos de los beneficios del uso de simuladores en la asignatura de Economía son:

- 1. Facilitan la comprensión de conceptos económicos complejos:** al permitir a los estudiantes simular diferentes situaciones económicas, los simuladores facilitan la comprensión de conceptos teóricos abstractos, ya que los estudiantes pueden ver cómo se aplican en la práctica.
- 2. Fomentan el pensamiento crítico:** al enfrentarse a situaciones económicas simuladas, los estudiantes deben analizar y tomar decisiones basadas en información limitada, lo que fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas.

3. **Incrementan la motivación y el compromiso:** los simuladores son herramientas interactivas y dinámicas que pueden hacer que las clases sean más interesantes y entretenidas para los estudiantes, lo que puede incrementar su motivación y compromiso con la asignatura.
4. **Preparan a los estudiantes para el mundo real:** al simular situaciones económicas reales, los estudiantes pueden adquirir habilidades prácticas y experiencia que les serán útiles en el mundo laboral.

Por otra parte, los simuladores también son una ventaja a nivel personal, para el estudiante ya que les proporciona:

- 1) **La autorregulación:** Permite al estudiante practicar con un simulador la cantidad de veces que necesite y realizar tantos ejercicios como requiera, sin depender de los asignados por el docente. Esto implica que el estudiante debe administrar su tiempo, recursos y objetivos de forma independiente.
- 2) **Autoevaluación:** A medida que los estudiantes avanzan en las simulaciones, van desarrollando habilidades y adquiriendo conocimiento que les permite evaluar su desempeño en diferentes escenarios, sin necesidad de esperar retroalimentación del simulador.
- 3) **Práctica ilimitada:** Una ventaja significativa de las simulaciones es que permiten a los estudiantes practicar un mismo experimento o escenario las veces que sea necesario para afianzar el conocimiento, superando así las limitaciones de horario y reduciendo el tiempo empleado en comparación con las prácticas presenciales.
- 4) **Seguridad a bajo costo:** La simulación ofrece un entorno controlado que protege a los estudiantes de posibles riesgos como exposición a sustancias peligrosas, quemaduras, cortaduras, reacciones nocivas derivadas de errores en la práctica y desperdicio de materiales.

En resumen, el uso de simuladores en educación ofrece una experiencia de aprendizaje dinámica y efectiva que prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones reales de manera más segura y competente.

Ejemplos que podemos usar a lo largo de la asignatura de 1º de Bachillerato serían:

- **Innovu:** Una aplicación para que los alumnos se sitúen ante una situación real de emprendimiento. Ellos tendrán que ir, poco a poco, tomando las decisiones que determinarán el futuro de su proyecto y lo conducirán al éxito o a su fracaso. El juego dispone de diversas fases similares a las distintas etapas que puede recorrer el proyecto de un emprendedor.

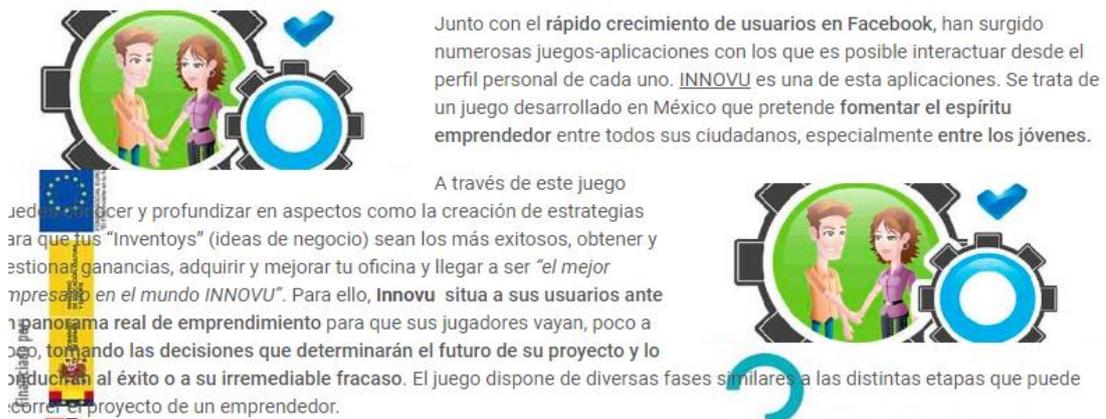


Figura 1. Aplicación real para el emprendimiento, Innovu. Fuente: <https://red.gnoss.com/comunidad/demaempleo20/recurso/innovu-un-videojuego-que-fomenta-el-espiritu/cf286964-bff1-4ee8-a7e3-9c3feacc139d>

- **3rd World Farmer:** Los Granjeros del Tercer Mundo. Se trata de un simulador dónde los alumnos son una familia de un nivel económico muy bajo, que tienen una pequeña granja. Aquí podrán trabajar conceptos como la escasez, los países subdesarrollados, la pobreza, etc.



Figura 2. Juego de los granjeros del tercer mundo. Fuente: <https://3rdworldfarmer.org/>

- **Gazillionaire:** Es un simulador de negocios ambientado en el espacio, donde los alumnos deberán dirigir una empresa de transporte de carga y pasajeros en un sistema solar. El objetivo del juego es maximizar la riqueza neta de la empresa a través de operaciones comerciales entre diferentes planetas (mercados). Podrán trabajar operaciones de compraventa, costes, ingresos y beneficios, entre otros.



Figura 3. Simulador de negocios, Gazillionaire. Fuente: <https://store-steampowered-com.translate.google/app/1169100/Gazillionaire/? x tr sl=en& x tr tl=es& x tr hl=es& x tr pto=sc>

- **Policy Monetary Game:** En la unidad 10 trataremos el tema de la política monetaria, donde los alumnos en este simulador asumirán el rol de presidente de un Banco Central durante un período de 10 años ficticios. Trimestre a trimestre, el jugador deberá fijar la tasa de interés de referencia de la economía utilizando indicadores macroeconómicos como la inflación o el crecimiento de la producción, con el objetivo de mantener la estabilidad financiera y prevenir la aparición de fenómenos como la inflación o la deflación con una caída en la producción. Así los alumnos entenderán de manera didáctica los principios fundamentales en los que se basa la Política Monetaria.



Home > Units > Monetary policy

Advanced text with assignment

Monetary policy

Figura 4. Simulador juego de rol, Policy Monetary Game. Fuente:

<https://www.iconomix.ch/en/units/m04/>

En estos simuladores el fin es aprender jugando, es cierto que necesitarán de algunos conocimientos previos, pero el fin es que ellos busquen la información para obtener los mejores resultados posibles.

Además, trabajaremos diferentes competencias clave en estos simuladores, ya que la competencia digital, la competencia plurilingüe y la competencia matemática están presentes en ellos.

2.3.1 Aplicación en el aula.

En el tema 11 trataremos “El sistema financiero y la Bolsa”. Aprovecharemos este segundo apartado para utilizar un simulador virtual dónde los alumnos aprendan operar, adquirir experiencia y conocimientos en el mercado de valores sin correr el riesgo de perder capital. A través de este sistema, los inversionistas podrán realizar transacciones con activos financieros virtuales, seguirán la evolución de sus inversiones, analizarán gráficos y tendencias, y experimentarán con distintas estrategias para invertir.

Se trata de un recurso muy útil para los profesores que desean que sus alumnos se desenvuelvan en el mundo de las inversiones y el mercado financiero. A través de este simulador, los alumnos podrán aprender, practicar y perfeccionar sus habilidades de inversión sin ningún tipo de riesgo, preparándose para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece el mundo de las finanzas.

El simulador de la bolsa virtual es una herramienta para aprender a adentrarse en el mundo de las inversiones y operar en el mercado financiero de manera segura, ya que, permite a los usuarios practicar estrategias de inversión, comprender el funcionamiento de la bolsa de valores y tomar decisiones financieras acertadas sin arriesgar dinero real.

Además, con el simulador tendrán la oportunidad de aprender sobre la diversificación de carteras, el análisis técnico y fundamental, la gestión del riesgo y la toma de decisiones basadas en información financiera relevante. Todo esto les supondrá una mejora en las habilidades de inversión y preparará a los alumnos para operar de manera más efectiva en el mercado real.

2.4 La bolsa virtual

La Bolsa Virtual es un simulador de bolsa gratuito que permitirá a los alumnos a aprender a invertir en bolsa. Esta herramienta en línea se usa de forma individual o grupal, para que los alumnos puedan simular la compra y venta de valores como acciones, bonos y fondos de inversión en un entorno virtual. A través de la bolsa virtual, los usuarios pueden practicar y aprender sobre la inversión en bolsa sin arriesgar dinero real, lo que les permite ganar experiencia y confianza antes de invertir en el mercado real. También pueden seguir el rendimiento de sus inversiones virtuales y aprender sobre estrategias de inversión.

The screenshot shows the LABOLSA VIRTUAL website interface. At the top, there is a navigation bar with 'LABOLSA VIRTUAL', 'Simulador', 'Brokers', 'Foros', and 'Blog'. Below this, there are links for '¿Tienes cuenta? ENTRA' and '¿Eres nuevo? REGISTRO'. The main content area is divided into three sections: 'SIMULADOR DE BOLSA ONLINE', 'JUEGO DE BOLSA', and 'CÓMO INVERTIR EN BOLSA'. The 'SIMULADOR DE BOLSA ONLINE' section features the eToro logo and a '¡Da el siguiente paso!' button. The 'JUEGO DE BOLSA' section displays a table of stock prices for 'Empresas de España 35' with columns for 'Nombre', 'Precio', 'Variación', 'Beneficios', and 'Fecha'. The 'CÓMO INVERTIR EN BOLSA' section includes a 'Operar' form with fields for 'Empresa', 'Condición', 'Precio (€)', 'Nº Acciones', and 'Total (€)', along with an 'OPERAR AHORA' button.

Nombre	Precio	Variación	Beneficios	Fecha
ACCIONA	117.600 €	0.51% (0.80)	-	12/06 17:35
ACERINOX	9.925 €	0.35% (0.03)	-	12/06 17:35
ACS	40.200 €	0.75% (0.30)	-	12/06 17:35
AENA	185.400 €	2.32% (4.20)	-	12/06 17:41
ALMIRALL	9.770 €	0.72% (0.07)	-	12/06 17:35
AMADEUS	67.340 €	2.25% (1.48)	-	12/06 17:35
ARCELOR MITTAL	22.520 €	-0.66% (-0.15)	-	12/06 17:35
BANCO SABADELL	1.825 €	-2.17% (-0.04)	-	12/06 17:43
BANKIA	1.784 €	2.65% (0.05)	-	26/03 17:35
BANKINTER	7.770 €	-0.10% (-0.01)	-	12/06 17:35
BBVA	9.344 €	-2.54% (-0.24)	-	12/06 17:42

Figura 5. Simulador de la bolsa virtual. Fuente: <https://www.labolsavirtual.com/>

El realismo en un simulador de bolsa se refleja en la sensación de riesgo que los inversores experimentan. Si no hay una sensación de riesgo, la forma de invertir en el simulador no será la misma que en la realidad. Para aumentar ese riesgo, el simulador ofrece la posibilidad de competir contra otros alumnos para obtener la mayor rentabilidad a través del servicio "Lanza un Reto". Este juego tiene reglas básicas que incluyen comprar acciones con dinero virtual, mover tus acciones y al final del reto, ganar si has logrado incrementar tu porcentaje de beneficios más que tus compañeros.

El servicio está diseñado para que puedas participar en varios retos al mismo tiempo utilizando una única cartera. Esto se traduce en tres puntos clave:

1. En cada reto, se toma como punto de partida tu saldo al inicio del reto, que consiste en todo el dinero que tendrías si cerraras todas tus operaciones abiertas en ese momento.
2. En el reto, lo importante es el porcentaje de aumento de tu saldo, independientemente de la cantidad inicial. Es decir, lo esencial es mejorar tu rentabilidad.
3. Las comisiones no se tienen en cuenta para el cálculo de rentabilidad en los retos, ya que penalizan más a las inversiones de menor dinero.

Una vez que lanzas un reto, se enviará por correo electrónico a todos los invitados y la lista de participantes se irá actualizando a medida que vayan aceptando. Puedes consultar el panel "Tus Retos" para ver cuántas personas se han unido y el ranking actual, que se actualiza cada hora. Además, ten en cuenta las siguientes consideraciones adicionales:

- Solo se pueden lanzar retos para el próximo día hábil de la bolsa para dar tiempo a los participantes a aceptar.
- El horario de inicio para un reto de trading es a las 9:00 y finaliza a las 17:30.
- Puedes unirse a un reto después de que haya comenzado, tomando tu saldo inicial en el momento de inscripción.
- Si aumentas tu capital durante un reto, tu saldo inicial se ajustará para mantener la equidad en los rankings.
- Puedes abandonar un reto en cualquier momento desde el panel "Tus Retos".

- Después de competir con alguien, esa persona se convertirá en un contacto y será más fácil crear nuevos retos con ellos.
- Si reinicias tu cuenta, saldrás automáticamente de los retos en los que estabas inscrito, a menos que no hayan comenzado.

De esta forma los alumnos aprenderán a tomar decisiones, desarrollarán los conocimientos adquiridos y ellos mismos buscarán información para la elección más rentable en la toma de decisiones.

2.5 Estudio de casos

El impacto de la utilización de los simuladores como herramienta de aprendizaje para los alumnos supone un avance muy positivo para la educación.

La mayoría de los modelos pedagógicos coinciden en la importancia de que el estudiante participe de manera activa en su proceso de aprendizaje. Según la teoría del aprendizaje significativo, solo aquello en lo que realmente nos involucramos adquiere un verdadero sentido para nosotros.

En este sentido, el aprendizaje a través de la simulación proporciona un entorno en el que el estudiante universitario no solo se convierte en el protagonista del proceso educativo, sino que también asume la responsabilidad principal de los resultados obtenidos, fomentando así un compromiso activo con el conocimiento desde un enfoque práctico.

Según varios estudios realizados (Contreras, G. A. y Carreño, P. Fuente <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5038479>), llegamos a la conclusión de que los resultados obtenidos, han demostrado que el uso de simuladores ofrece nuevas oportunidades para que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos en la parte práctica y reduce los costes asociados a la adquisición de materiales para realizar las prácticas.

Uno de los casos más citados se refiere al Instituto de Ciencias del Comportamiento (NTL) Fundación de Salamanca, España, que dedica parte de sus recursos a investigaciones sobre el uso de diferentes métodos de aprendizaje. Después de realizar un estudio en 2004 entre distintas experiencias de aprendizaje y al analizar posteriormente su impacto en la organización, comprobó cómo las simulaciones digitales se situaban en primer lugar, para mejorar la tasa media de retención en el aprendizaje.

Tasa media de retención en el aprendizaje Actividades de aprendizaje:

- Escuchar 5%
- Leer 10%
- Ver y escuchar con elementos multimedia 20%
- Practicar haciendo tareas 50%
- Formación de aplicación inmediata 80%

Pasados seis meses de haber completado la acción formativa, se evaluó la tasa promedio de retención. En la actualidad, se destaca que las simulaciones como recurso complementario en cursos en línea están compitiendo de manera significativa con la formación presencial en términos de calidad y resultados. En un análisis prospectivo, Pearson (2005), menciona que el cambio de nuestras actividades diarias será significativamente trascendental, mediante la colaboración de simuladores.

Cambios tecnológicos en 50 años:

2006-2010: juguetes emotivos, un grupo pop de inteligencia artificial se sitúa entre los 10 primeros del mundo, Internet llega al teatro, un superordenador más rápido que el cerebro humano, teléfonos móviles que transmiten emociones, pantallas flexibles...
2008-2012: medicamentos suministrados a través de fruta modificada genéticamente, videotatuajes, tejidos sensibles que informan de la salud de una persona, clases mediante telepresencia, publicidad holográfica, aparato que traduce una conversación en tiempo real...
2011-2015: coche pilotado automáticamente, regeneración dental gracias a la terapia genética, desaparición del papel moneda, el 60% de la población mundial vive en ciudades, robots-insectos ayudan a la polinización, robots jardineros, control de velocidad automático en las calles, ordenadores que duermen...
2013-2017: maquillaje electrónico que cambia de color, robots que guían a los ciegos por las calles, el 50% de la población mundial accede a Internet, juguetes nanotecnológicos, videos holográficos, hoteles en órbita, el genoma individual forma parte del historial médico, reconocimiento internacional de la cybermortalidad.
2016-2020: se protegen jurídicamente las formas de vida electrónicas, los espectadores se convierten en los actores de las películas que ven, los objetos electrónicos permiten controlar las emociones, los androides representan al 10% de la población mundial, la policía se privatiza, las flores son kaleidoscópicas.
2021-2025: traducción inmediata automática, televisión en 3D, primera olimpiada biónica, almacenamiento bioquímico de la energía solar, primera misión a Marte, yogurt chistoso, tecnología antiruidos en los jardines.
2026-2030: impresoras 3D en los hogares, primera e-bebé ensamblado genéticamente, plena conexión con el cerebro, circuitos hechos con bacterias, combates deportivos de androides, factorías espaciales para el comercio interestelar...
2031-2035: posibilidad de ralentizar el metabolismo humano para permitir los viajes espaciales, ordenadores más inteligentes que las personas, animales domésticos diseñados a medida, juegos que usan la genética real, creación de «The Matrix»...
2036-2040: inauguración del primer ascensor espacial, estaciones de energía solar, escaparates virtuales, primer kil mecano-fractal...
2041-2045: primera ciudad lunar con servicio regular de transbordador, la población mundial alcanza los 10.000 millones, la energía de las olas cubre el 50% de la demanda en el Reino Unido...
2046-2050: una pequeña colonia de científicos se establece en Marte en una ciudad autosuficiente, llega el cerebro artificial, se impone la energía nuclear de fusión, se extraen minerales de los asteroides,
2051+ : los pensamientos, sentimientos y recuerdos se transfieren a un ordenador, desaparece el agujero de la capa de ozono, la expectativa de vida llega a los 100 años, la comunicación telepática se generaliza, se consigue el viaje a través del tiempo, colapso financiero internacional, desplazamientos de personas en el ciberespacio...

Figura 6. Cambios tecnológicos. Fuente: *Ingenium Revista de la Facultad de Ingeniería • Año 13 • n.º 25, enero-junio de 2012.*

3. MARCO LEGISLATIVO

Para la realización de la presente programación y unidad didáctica se han observado los documentos legales relacionados con la regulación de diversos aspectos educativos, ya que regula aspectos como la planificación curricular, la evaluación del alumnado, las condiciones laborales de los docentes, entre otros; de manera que se han tenido en cuenta las normativas a nivel autonómico y estatal que se indican a continuación:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), BOE, n.º 106, de 4 de mayo de 2006, modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, BOE, n.º 340, de 30 de diciembre de 2020, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), BOE, n.º 106, de 4 de mayo de 2006, así como el Real Decreto 243/2022 por el que se establece el currículo básico de Bachillerato, BOE, n.º 82, de 6 de abril de 2022.

- Decreto 40/2022, que establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, atendiendo al libre ejercicio de sus competencias en educación. BOCYL, n.º 190, de 30 de septiembre de 2022.

- Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y enseñanzas de educación especial, en los centros docentes de Castilla y León.

- Orden EDU/747/2014, de 22 de agosto, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León.

- Instrucción de 24 de agosto de 2017 de la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa por la que se modifica la Instrucción de 9 julio de 2015 de la Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado, por la que se establece el procedimiento de recogida y tratamiento de los datos relativos al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en centros docentes de Castilla y León.

- Orden EDU/578/2023, de 27 de abril, por la que se aprueba el calendario escolar para el curso académico 2023-2024 en los centros docentes, que impartan enseñanzas no universitarias en la Comunidad de Castilla y León.

Entre otras leyes, decretos y disposiciones vigentes.

4. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

4.1 CONTEXTO

4.1.1 Contexto sociocultural y características del instituto.

El proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas que los estudiantes llevan a cabo se realizará dentro del ambiente del centro es el IES Antonio Tovar. Este se encuentra ubicado en la Calle Venezuela, en el barrio Arturo Eyrías. En este barrio de Valladolid se distinguen tres componentes muy diferenciados:

- El anillo exterior corresponde a familias de clase media alta.
- Existe un segundo anillo formado por una clase media.
- El núcleo central del barrio lo forman familias de clase trabajadora.

El IES se ubica en un único edificio con forma de T, y dos escaleras para subir a las dos plantas de las que dispone. En la planta inferior se encuentran los cursos de primero y segundo de ESO, en la primera planta tercero y cuarto de ESO y en la segunda planta primero y segundo de Bachillerato. Disponen de ascensor y acceso adecuado para personas de movilidad reducida, largos pasillos y una entrada y zona de recepción muy amplia.

Cuenta con 26 aulas con ordenador, proyector, pantalla, sistema de sonido y conexión a internet, también pizarra digital en dos aulas. Un laboratorio de biología, otro de Física y Química, un aula de tecnología con zona de taller y zona de diseño. Dos aulas de informática con una media de veintiséis ordenadores (de 2019 y 2021) con un panel Smart Board. La tercera aula de informática tiene diecisiete ordenadores (de 2016). Un aula de dibujo y otro de música. El instituto cuenta con una biblioteca, varios despachos, departamentos didácticos con amplias mesas para las reuniones y un par de ordenadores para uso de los docentes, sala de profesores para los setenta y nueve profesores con dos ordenadores, sala de visitas para las tutorías, sala de orientación, etc.

En la sala de orientación tienen un mueble con ruedas donde tienen las tablets que pueden usar los alumnos en el aula reservando previamente el profesor para su hora. Serían geniales para trabajar con los alumnos si funcionaran correctamente, ya que más de la mitad no van como deberían.

En el exterior tiene un aparcamiento de bicis, dos pistas deportivas, un gimnasio (aunque también usan el polideportivo Pisuerga), amplios jardines y zona de huerto.

En el centro se oferta 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO y 1º y 2º de bachillerato con optativas a elegir por curso desde 3º de ESO en adelante. También, los estudiantes tienen la oportunidad de participar en actividades extracurriculares, que complementan su formación académica y les permiten desarrollar habilidades adicionales. La oferta de los proyectos educativos en el centro es:

- Proyecto para el desarrollo de un centro saludable.
- Proyecto lingüístico del centro.
- Proyecto Stars en el Tovar.
- Proyecto observatorio de género en el Tovar.
- Proyecto de Innovación educativa.
- Plan de acción tutorial.
- Plan de actividades extraescolares.
- Plan de actividades del departamento de orientación.
- Plan de refuerzo y recuperación del alumnado.
- Plan de internacionalización.
- Plan digital del centro, plan Tic.
- Plan de Lectura.

Por otra parte, las aulas son grandes, para un foro de 30 alumnos aproximadamente y la distribución la suelen elegir los mismos alumnos, tendiendo a colocarse normalmente por parejas normalmente.

4.1.2 Características del alumnado.

Los alumnos del instituto tienen un perfil socioeconómico de nivel medio-alto, provienen en su mayoría de colegios de buen nivel académico, sus familias en general son de nivel económico medio-alto y tienen una buena base formativa y educativa.

En cuanto a la materia, la asignatura de Economía es una optativa que eligen los mismos alumnos, encaminándose hacia su futuro. Por este motivo, los alumnos están más aplicados e implicados con el temario, se nota que les gusta y suelen asistir a clase.

A través de estrategias pedagógicas adecuadas, impartiremos los contenidos curriculares específicos de la asignatura, que se explicará de forma más concreta en el punto de la programación. Trabajaremos el desarrollo de competencias transversales como la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, entre otras.

El aprendizaje de economía supone para nuestros alumnos un proceso enriquecedor que contribuye al crecimiento académico, personal y social de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los retos del mundo actual y futuros.

Nosotros le guiaremos y acompañaremos para que este proceso sea significativo, estimulante y adaptado a las necesidades y características de los alumnos. Además, promoveremos la participación activa de los estudiantes, fomentaremos el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades y competencias que les permitan enfrentar de manera exitosa los desafíos del mundo actual.

También, relacionaremos el aprendizaje con la vida cotidiana de los estudiantes, para que puedan ver la relevancia y utilidad de lo que están aprendiendo.

Por último, el aprendizaje en nuestras aulas será inclusivo, equitativo y respetuoso con la diversidad, para asegurar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de aprender y desarrollarse plenamente.

4.2 FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Economía, es una materia específica de la modalidad del primer curso de bachillerato vinculada a la rama de humanidades y ciencias sociales, también puede ser elegida desde ciencias, aunque de forma menos mayoritaria, el alumno la elige en función del itinerario que quiera seguir.

Esta asignatura es una ciencia social que se encarga de estudiar cómo se administran los recursos escasos para satisfacer las necesidades ilimitadas de la sociedad. Analiza la producción, distribución y consumo de bienes y servicios, así como los factores que influyen en la actividad económica, como la oferta y la demanda, la inflación, el desempleo, la política fiscal y monetaria, entre otros. La Economía, a su vez, se encarga de estudiar cómo las decisiones individuales de consumidores, empresas y gobiernos afectan a la economía en su conjunto. También, puede contribuir de manera significativa a la consecución de los ODS a través de la promoción de un crecimiento sostenible e inclusivo, la creación de empleo decente y la reducción de la pobreza.

Estudiar Economía puede ser útil para nuestros alumnos por diversas razones, por ejemplo:

- Les permitirá comprender cómo funciona la economía de un país: estudiar Economía te permitirá comprender cómo se generan, distribuyen y utilizan los recursos en una economía, así como los factores que influyen en su desarrollo y crecimiento.
- Podrán tomar decisiones financieras informadas: al entender conceptos económicos como la inflación, el desempleo, la oferta y la demanda, podrás tomar decisiones financieras más informadas en tu vida personal y profesional.
- Desarrollarán habilidades analíticas y de resolución de problemas: la Economía requiere de un pensamiento crítico y analítico para comprender y abordar los desafíos económicos que enfrentan las sociedades.
- Contribuirán al desarrollo económico: estudiar Economía te permitirá entender los problemas económicos que enfrentan las comunidades y contribuir con ideas y soluciones para mejorar su situación económica.
- Accederán a mayor número de oportunidades laborales: una formación en Economía te puede abrir puertas a una amplia gama de oportunidades laborales en sectores como la banca, consultoría, gobierno, empresas privadas y organizaciones internacionales.

Esta asignatura tiene varias características que nos permitirán motivar a los alumnos a estudiar esta asignatura, algunas de ellas son:

- Conecta la teoría con la vida real: ayuda a la persona a ver cómo los conceptos económicos se aplican en el mundo real y cómo pueden influir en su vida diaria.
- Establece metas y objetivos claros: ayuda a la persona a visualizar por qué es importante estudiar Economía y establecer metas alcanzables para mantener la motivación.
- Fomenta la curiosidad: anima a la persona a hacer preguntas y explorar diferentes aspectos de la economía para mantener su interés.
- Proporciona apoyo y recursos: ofrece ayuda y orientación en caso de que la persona encuentre dificultades en el estudio de la Economía.

- Celebra los logros: reconoce y celebra el progreso y los logros que la persona obtenga en el estudio de la Economía para mantener su motivación.
- Fomenta la creatividad: anima a la persona a pensar de forma creativa y buscar soluciones innovadoras a los problemas económicos.
- Recuerda la importancia de la economía: ayuda a la persona a recordar por qué es importante estudiar Economía y cómo puede beneficiar su futuro y su carrera profesional.
- Muestra ejemplos de éxito: comparte historias de personas que hayan tenido éxito en el campo de la economía para inspirar a la persona a seguir estudiando y esforzándose.

Por todas estas razones impartiremos esta asignatura con una planificación previa, utilizando diferentes metodologías para que los estudiantes puedan adquirir los conocimientos de forma activa y significativa, y evaluaremos de forma continua el progreso de los estudiantes para identificar sus fortalezas y sus áreas de mejoras.

En este trabajo fin de máster aplicaré los conocimientos adquiridos en este curso, en el Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, a través de la unidad didáctica “El sistema financiero. La bolsa.”, la cual está incluida en el tema 11 del libro de Mc Graw Hill de la materia de Economía de 1º de bachillerato, de la cual se realizará la programación.

Primeramente, se explicará dónde se realizará la programación y la unidad didáctica, en este caso es en IES Antonio Tovar de Valladolid, así como el marco legal en el que se cuadran ambas. Se realizará en este mismo orden, primero la programación y después la unidad didáctica para favorecer la comprensión de esta. Así, habrá referencias que se tratarán a lo largo del curso, los objetivos que se perseguirán, los contenidos a realizar, las competencias clave y específicas que se pretenden desarrollar, los criterios de evaluación e indicadores de logro, la metodología que se empleará combinando técnicas de enseñanza, actividades de aprendizaje y recursos didácticos que se utilizarán para favorecer a la participación y el aprendizaje activo de los estudiantes, y por último se mencionará la evaluación de la unidad dónde se tendrán en cuenta el cumplimiento de los objetivos por parte de los estudiantes.

Finalmente, la unidad didáctica abordará un tema del día a día, muy importante en nuestras vidas como son el sistema financiero y la bolsa, muy útiles para conocer los factores que engloba y las posibles consecuencias de las buenas o de las malas decisiones que puedan llegar a tomar. Se realizarán tres situaciones de aprendizaje a lo largo del curso, una de ellas concretamente en esta unidad didáctica, buscando obtener a alumnos motivados, fascinados con el funcionamiento del sistema financiero y la bolsa, capaces de poder gestionar sus propias finanzas y conocer las consecuencias posibles de la toma de sus decisiones económicas, además del conocimiento de los diferentes productos que ofrece este sistema y el precio a pagar por ellos.

Para concluir, se expondrán las conclusiones obtenidas en la elaboración del trabajo y los anexos correspondientes.

4.3 OBJETIVOS DE LA ETAPA DE BACHILLERATO

De acuerdo al artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen que la materia de Economía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato. Los objetivos son los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave. Dentro de esta etapa de bachillerato se persiguen unos objetivos a cumplir, los objetivos generales de la etapa, recogidos en el artículo 33 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y el artículo 6 del Real Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, vinculados con los descriptores operativos de las competencias clave, son los siguientes:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa. (CCL1, CCL5, CP3, CP4, CPSAA1.2., CPSAA3.1., CC1, CC2, CC3, CE1, CCEC1, CCEC3.1.).

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia. (CCL5, CP3, CP4, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CPSAA2, CPSAA3.1., CC1, CC2, CC3, CE2, CCEC3.1.).

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social. (CCL1, CCL5, CPSAA2, CPSAA3.1., CPSAA3.2., CC1, CC2, CC3, CCEC3.1.).

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal. (CCL3 CCL4, CD3, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CC2, CE1, CE3).

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma. ((CCL1, CCL3, CCL5, STEM5).

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras. ((CP1, CP2, CP3, SETM4).

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. (CCL3, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA4, CCEC3.1., CCEC4.1.).

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social. (CCL2, CCL3, CP3, STEM2, STEM5, CD5, CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2).

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD3, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE3).

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CC4, CE1).

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. (STEM2, STEM3, STEM5, CD2, CD5, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE2, C3, CCEC3.1., CCEC3.2., CCEC4.1., CCEC4.2.).

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural. (CCL1, CCL4, CP3, CCAA1.1, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1., CCEC3.2., CCEC4.1., CCEC4.2.).

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social. (STEM1, STEM5, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CPSAA2, CPSAA3.2., CCEC3.2.).

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable. (STEM5, CPSAA2, CC1, CC4, CE1).

o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible. (STEM3, STEM4, STEM5, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CC2, CCE3, CC4).

p) Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León. (CCL4, CC1, CC2, CC3, CC4, CE3).

q) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad. (STEM5, CD4, CC3, CC4, CE3).

r) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica de la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno. (CCL3, CP1, STEM5, CD1, CD2, CPSAA2, CC3, CC4, CE1).

El diseño de la materia de Economía de 1º de bachillerato no garantiza que contribuirá equitativamente a todos los objetivos de la etapa, pero sí permitirá que los estudiantes desarrollen las capacidades necesarias para alcanzar dichos objetivos.

Enseñar a los alumnos sobre la importancia de la actividad económica, los diversos sistemas económicos y el rol del sector público a través de sus políticas económicas es fundamental para fomentar una conciencia cívica responsable y una ciudadanía democrática adecuada.

Esta asignatura también ayuda a comprender el funcionamiento de los mercados, en particular el mercado laboral, analizando las disparidades en el empleo y los salarios debido al género, edad u otros factores. Se examinarán las contribuciones de economistas destacados, tanto hombres como mujeres, con el fin de evaluar de manera crítica las desigualdades en los derechos y oportunidades entre ellos.

Además, se utilizarán diversos medios de comunicación para mantenernos al día con la actualidad, promoviendo un enfoque crítico y responsable en la búsqueda de información. Se fomentará el hábito de la lectura como una forma de desarrollo de la expresión oral y escrita, así como el uso adecuado y responsable de las nuevas tecnologías.

También se considerará el análisis económico de los desafíos contemporáneos, lo que permitirá a los estudiantes comprender el comportamiento individual y colectivo, y cultivar actitudes críticas y éticas en la toma de decisiones financieras, económicas y ambientales. Además, se enfatiza la importancia de la aplicación del método científico en las ciencias sociales a través de investigaciones locales, lo que facilitará la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Asimismo, se fomenta el desarrollo de la sensibilidad artística y literaria a través de diversas creaciones y presentaciones.

Por último, se promoverá el espíritu emprendedor mediante la estimulación de la creatividad, la flexibilidad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el pensamiento crítico. Y con ello lograremos que los alumnos desarrollen, dominen y alcancen los objetivos “a, c, e, g, h, k, l, p”.

4.4 COMPETENCIAS CLAVE.

Según el artículo número 2 del Real decreto 243/2022, de 5 de abril, las competencias clave se definen como los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. A efectos del Decreto 40/2022 se establecen las 8 competencias clave cuyas definiciones son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** es la habilidad de identificar, comprender y expresar conceptos, pensamientos y sentimientos de forma oral, escrita o signada, mediante materiales visuales, sonoros y digitales en las distintas disciplinas y contextos. Esto implica interactuar con otras personas de manera respetuosa y ética. El desarrollo de esta competencia constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del aprendizaje posterior en todos los ámbitos del saber.
- **Competencia plurilingüe (CP):** es la habilidad de utilizar distintas lenguas de forma adecuada y efectiva para el aprendizaje y la comunicación. Comparte las principales capacidades de la CCL. Además, la CP supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales, e implica aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan hacer transferencias entre lenguas.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** debe sus siglas al inglés “Science, Technology, Engineering & Mathematics” Integra la comprensión del mundo, junto a los cambios causados por la actividad humana, utilizando el pensamiento y la representación matemática, los métodos científicos, la tecnología y los métodos de ingeniería para transformar a partir de la responsabilidad de cada individuo como ciudadano.

- **Competencia digital (CD):** implica el uso creativo, seguro, crítico, saludable, sostenible y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la creación de contenidos digitales y el pensamiento computacional y crítico.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje y la carrera propios. Incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, persistir en el aprendizaje y contribuir al propio bienestar físico y emocional.
- **Competencia ciudadana (CC):** es la habilidad de actuar como ciudadanos responsables y participar de forma responsable y constructiva en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y fenómenos básicos relativos al individuo, a la organización del trabajo, a las estructuras sociales, económicas, culturales, jurídicas y políticas, así como al conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso con la sostenibilidad.
- **Competencia emprendedora (CE):** es la habilidad para actuar ante oportunidades e ideas que aparecen en diferentes contextos, y transformarlas en actividades personales, sociales y profesionales que generen resultados de valor para otros. Se basa en la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, tomar la iniciativa, la perseverancia y la habilidad de trabajar individual y colectivamente en la planificación y gestión de proyectos de valor financiero, social o cultural.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):** implica comprender y respetar las diferentes formas en que las ideas, las emociones y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales.

En la asignatura trabajaremos para que los alumnos puedan desarrollar las competencias clave a través de diferentes medios de trabajo.

Para promover la CCL, es fundamental practicar la lectura, la escucha, la exposición y la argumentación a lo largo de todo el currículo académico. Utilizar periódicos y vídeos de manera constante permitirá a los estudiantes interpretar, analizar y crear una opinión crítica propia a partir de la reflexión. La CP está hoy en día muy integrada en la sociedad, ya que utilizamos palabras sin traducir para expresarnos, trabajaremos también con otros colegios de otros países vía email, para comparar su economía con la nuestra y así desarrollaran esta competencia sin problemas.

También, se realizará un análisis de magnitudes macroeconómicas y microeconómicas, así como estudios estadísticos, tablas y gráficos que son herramientas fundamentales para interpretar la situación económica actual. Trabajaremos conceptos y temas habituales para contribuir a la competencia STEM. El desarrollo de CD se realizará a través del uso de la tecnología y las redes sociales para recopilar y compartir información, así como el empleo de herramientas digitales, simuladores, aplicaciones, etc., para crear contenido innovador.

Esta materia proporciona una visión amplia y detallada de la sociedad actual, promoviendo la competencia personal, social y la capacidad de aprender a aprender, el desarrollo de la competencia CPSAA. Ayuda a los estudiantes a comprender problemas que sus padres, las noticias, las redes sociales tratan cada día, por ejemplo, la escasez, la inflación, el desempleo, la distribución de la renta, las consecuencias de la globalización y otros muchos más. Además, desempeña un papel central en la formación de valores y actitudes, especialmente aquellos relacionados con la solidaridad, la conservación del medio ambiente y el papel de la Unión Europea en el progreso económico y social. Para desarrollar la competencia CC es necesario entender los conceptos y estructuras sociales, así como saber cuáles son los principales desafíos económicos que enfrenta la sociedad actual para promover una ciudadanía responsable, crítica y activa. Esto además fomentará un estilo de vida sostenible en línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos en la Agenda 2030.

Para desarrollar la competencia CE trabajaremos para conocer el entorno en el que conviven, a través de un DAFO, dónde detectarán las oportunidades que puede haber en las inmediaciones del instituto y tomarán decisiones para planificar y gestionar un proyecto sostenible, fomentando así su imaginación y creatividad, y se trabaje de manera colaborativa a través de proyectos, desarrollando así también la competencia CCEC.

4.5 DESCRIPTORES OPERATIVOS.

Los descriptores operativos identifican el nivel de desarrollo de cada competencia clave que el alumnado debe lograr al finalizar esta etapa, concretando los principios y los fines del sistema educativo referidos a este periodo. Se trata del elemento angular de todo el currículo, sobre el que convergen los objetivos de la etapa de bachillerato, además de ser el referente último de la evaluación de los aprendizajes del alumnado. Estos descriptores operativos concretan y contextualizan la adquisición de cada una de las competencias clave en el ámbito escolar y en el proceso de desarrollo personal, social y formativo del alumnado.

Competencia en comunicación lingüística:

- **CCL1.** Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
- **CCL2.** Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
- **CCL3.** Localiza, selecciona y contrasta de manera 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 de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

- **CCL4.** Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultura.
- **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 y rechazando 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:

- **CP1.** Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
- **CP2.** A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
- **CP3.** Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:

- **STEM1.** Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario **STEM2.** Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
- **STEM3.** Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.
- **STEM4.** Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.
- **STEM5.** Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

Competencia digital:

- **CD1.** Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
- **CD2.** Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
- **CD3.** Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
- **CD4.** Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
- **CD5.** Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender:

- **CPSAA1.1** Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.
- **CPSAA1.2** Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
- **CPSAA2.** Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

- **CPSAA3.1** Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.
- **CPSAA3.2** Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
- **CPSAA4.** Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
- **CPSAA5.** Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

Competencia ciudadana:

- **CC1.** Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
- **CC2.** Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

- **CC3.** Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
- **CC4.** Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

Competencia emprendedora:

- **CE1.** Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
- **CE2.** Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.
- **CE3.** Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales:

- **CCEC1.** Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
- **CCEC2.** Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
- **CCEC3.1** Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.
- **CCEC3.2** Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
- **CCEC4.1** Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.
- **CCEC4.2** Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

4.6 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

De acuerdo con el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, los descriptores operativos identifican el nivel de desarrollo de las competencias clave que el alumnado debe lograr en cada etapa, son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia.

El currículo de Economía, que aborda aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado, está organizado en torno a la adquisición de seis competencias específicas. En primer lugar, competencia específica 1, trata de explicar cómo la escasez condiciona los comportamientos desde la perspectiva económica, tanto en el plano personal como social. En segundo lugar, competencias 2 y 3, proponen analizar la realidad utilizando herramientas que ofrece la propia ciencia económica.

Dichas herramientas permitirán estudiar, por un lado, el comportamiento de los diversos agentes económicos con visión microeconómica, y por otro, el funcionamiento económico agregado. En tercer lugar, las competencias 4, 5 y 6 incluyen tanto la explicación de herramientas de intervención económica y las políticas económicas, como la exposición de retos de la economía actual para los que hay que buscar nuevas soluciones. La ciencia económica, como ciencia social, tiene una proyección hacia la acción, que permite desarrollar propuestas de intervención en la economía y contribuir a una mejora del bienestar de la sociedad.

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

En el anexo II.B del Real Decreto 40/2022, de 30 de septiembre, está el aparatado orientaciones para la evaluación, dónde describe la evaluación como un proceso esencial que cumple dos funciones principales: en primer lugar, para evaluar y comprobar el progreso de los estudiantes, sus logros, la velocidad de adquisición de conocimientos, la gestión de dificultades y errores, sus características individuales, el desarrollo del proceso educativo y los resultados obtenidos; y en segundo lugar, para proporcionar al profesorado la información necesaria que les permita tomar decisiones precisas y adaptar su práctica educativa a las necesidades de sus alumnos.

La evaluación en el proceso educativo se lleva a cabo en momentos específicos y definidos, con características continuas, diferenciadas y formativas. Se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, enfocándose en describir e interpretar. Es diferenciada, permitiendo valorar la consecución de objetivos y la adquisición de competencias clave en cada materia. También es formativa, ya que permite reorientar elementos del proceso educativo para mejorar el proceso de enseñanza y maximizar el logro de competencias. La evaluación no debe verse como un sistema separado del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que debe estar integrada en él para contribuir a su mejora.

A continuación, veremos en la tabla 1, los criterios de evaluación y los indicadores de logro en el que nos basaremos:

Criterios de evaluación e indicadores de logro de Economía de 1º de bachillerato.				
Criterio de Evaluación		Indicador de logro	Contenido	Competencias
1.1	Comprender la realidad económica actual, analizando la repercusión de las decisiones adoptadas en el ámbito económico, valorando los procesos de integración económica y estableciendo comparaciones sobre las soluciones alternativas que ofrecen los distintos sistemas.	1.1.1.	Comprender la realidad económica actual.	CCL2 STEM2 CPSAA4 CPSAA5 CC3 CE1 CE2 CCEC3.2
		1.1.2.	Analizar la repercusión de las decisiones adoptadas en el ámbito económico, valorando los procesos de integración económica.	
		1.1.3.	Establecer comparaciones sobre las soluciones alternativas que ofrecen los distintos sistemas.	
1.2	Comprender el problema de la escasez identificando los motivos y comparando, de manera justificada, diferentes estrategias económicas de resolución del mismo.	1.2.1.	Comprender el problema de la escasez.	CCL2 STEM2 CC3 CE1 CE2 CCEC3.2
		1.2.2.	Identificar los motivos.	
		1.2.3.	Comparar las diferentes estrategias para su resolución.	
	Conocer los procesos que intervienen en la toma de las decisiones	1.3.1.	Conocer los procesos que intervienen en la toma de las	

1.3	económicas de manera individual y colectiva por los agentes económicos, analizando el impacto que tienen en la sociedad.		decisiones económicas.	STEM2 CPSAA4 CPSAA5 CC3 CCEC3.2
		1.3.2.	Conocer las decisiones de manera individual y colectiva por los agentes económicos.	
		1.3.3.	Analizar el impacto que tienen en la sociedad.	
2.1	Valorar la repercusión de los fallos del mercado a nivel microeconómico y facilitar el proceso de toma de decisiones en este ámbito, reconociendo y comprendiendo el funcionamiento del mismo.	2.1.1.	Valorar la repercusión de los fallos del mercado a nivel microeconómico.	CCL2 STEM2 CPSAA4 CC3 CE1
		2.1.2.	Tener la capacidad de tomar de decisiones en este ámbito.	
		2.1.3.	Reconocer y comprender el funcionamiento del mercado.	
2.2	Entender el funcionamiento del mercado y la naturaleza de las transacciones que tienen lugar en él, analizando elementos como la oferta, la demanda, los precios, los tipos de mercado y los agentes implicados y reflexionado sobre su importancia como fuente de mejora económica y social.	2.2.1.	Entender el funcionamiento del mercado y la naturaleza de las transacciones que tienen lugar en él.	STEM1 STEM2 CPSAA4 CC3 CE2
		2.2.2.	Analizar elementos como la oferta, la demanda, los precios, los tipos de mercado y los agentes implicados.	
		2.2.3.	Reflexionar sobre la importancia como fuente de mejora económica y social.	
2.3	Analizar con espíritu crítico los fallos del mercado, evaluando sus consecuencias y reflexionando sobre sus posibles soluciones.	2.3.1.	Analizar con espíritu crítico los fallos del mercado.	CCL2 CCL3 STEM2 CPSAA4 CC3 CE1
		2.3.2.	Evaluar sus consecuencias y reflexionando sobre sus posibles soluciones.	
	Conocer cómo se produce el desarrollo		Conocer cómo se produce el desarrollo	

3.1	económico y el bienestar social valorando, con sentido crítico, el papel de los distintos agentes económicos que intervienen en el flujo circular de la renta.	3.1.1.	económico y el bienestar social.	CCL2 CCL3 CPSAA4 CPSAA5 CC3 CC4 CE1 CE2
		3.1.2.	Valorar, con sentido crítico, el papel de los distintos agentes económicos que intervienen en el flujo circular de la renta.	
3.2	Diferenciar los costes y beneficios que se generan en el flujo de la renta, para cada uno de los agentes económicos, estableciendo relaciones entre ellos y determinando su repercusión en el desarrollo económico y bienestar social.	3.2.1.	Diferenciar los costes y beneficios que se generan en el flujo de la renta.	CCL2 STEM1 CC4 CE1
		3.2.2.	Conocer las relaciones entre los agentes económicos.	
		3.2.3.	Determinar la repercusión en el desarrollo económico y bienestar social.	
4.1	Conocer y comprender el funcionamiento del sistema financiero valorando sus efectos sobre la economía real y analizando los elementos que intervienen en las decisiones financieras relacionadas con la inversión, el ahorro, los productos financieros y la búsqueda de fuentes de financiación.	4.1.1.	Conocer y comprender el funcionamiento del sistema financiero.	CCL2 CP1 CPSAA4 CC2 CE1 CE2
		4.1.2.	Valorar sus efectos sobre la economía real y analizando los elementos que intervienen en las decisiones financieras.	
		4.1.3.	Conocer la inversión, el ahorro, los productos financieros y la búsqueda de fuentes de financiación.	
4.2	Planificar y gestionar con responsabilidad y progresiva autonomía las finanzas personales y adoptar decisiones fundamentadas a partir del conocimiento y comprensión del sistema financiero y de los elementos que	4.2.1.	Planificar y gestionar con responsabilidad y progresiva autonomía las finanzas personales.	CCL3 STEM4 CD4 CPSAA1.2 CPSAA4 CPSAA5
		4.2.2.	Tomar decisiones fundamentadas a partir del conocimiento y comprensión del	

	intervienen en las decisiones financieras, valorando los efectos que estos pueden provocar en la economía real.		sistema financiero y de los elementos que intervienen.	CE1
		4.2.3.	Valorar los efectos que estos pueden provocar en la economía real.	
4.3	Adquirir conocimientos financieros a partir del análisis del sistema financiero, su funcionamiento y los efectos que se derivan de las decisiones adoptadas en él, estableciendo conexiones entre estos aprendizajes y las decisiones financieras personales que afectan a la vida cotidiana.	4.3.1.	Adquirir conocimientos financieros a partir del análisis del sistema financiero.	CCL2 CCL3 CP2 CD4 CPSAA1.2 CPSAA4 CC2
		4.3.2.	Conocer el funcionamiento y los efectos que se derivan de las decisiones adoptadas en él.	
		4.3.3.	Establecer conexiones entre estos aprendizajes y las decisiones financieras personales que afectan a la vida cotidiana.	
5.1	Proponer iniciativas que fomenten la equidad, la justicia y la sostenibilidad a partir de la identificación de los retos y desafíos que plantea la economía actual, analizando con sentido crítico, el impacto que provocan la globalización, la nueva economía y la revolución digital en el bienestar económico y social de los ciudadanos.	5.1.1.	Proponer iniciativas que fomenten la equidad, la justicia y la sostenibilidad.	CCL1 CCL2 CCL3 STEM4 CD1 CD5 CPSAA1.2 CPSAA5 CC3 CE1 CCEC3.2
		5.1.2.	Identificar de los retos y desafíos que plantea la economía actual.	
		5.1.3.	Analizar con sentido crítico, el impacto que provocan la globalización, la nueva economía y la revolución digital en el bienestar económico y social de los ciudadanos.	
5.2	Comprender los retos económicos actuales analizando, de forma crítica y constructiva el entorno, identificando	5.2.1.	Comprender los retos económicos actuales.	CCL2 CCL3
		5.2.2.	Analizar, de forma crítica y constructiva el entorno.	

	aquellos elementos que condicionan y transforman la economía y fomentando iniciativas que respondan a las necesidades que plantean estos retos.	5.2.3.	Identificar aquellos elementos que condicionan y transforman la economía.	CP2 CD1 CPSAA1.2 CPSAA4 CPSAA5 CC3 CE1
		5.2.4.	Crear iniciativas que respondan a las necesidades que plantean estos retos.	
6.1	Plantear soluciones socioeconómicas que respondan a necesidades individuales y colectivas investigando y explorando la realidad económica teniendo en cuenta diversos factores y aplicando las herramientas propias del ámbito de la economía.	6.1.1.	Plantear soluciones socioeconómicas que respondan a necesidades individuales y colectivas.	CCL3 CCL5 STEM2 STEM5 CD1 CPSAA5 CC3 CC4 CE1 CE2 CE3
		6.1.2.	Investigar y explorar la realidad económica actual.	
		6.1.3	Conocer los diversos factores y aplicar las herramientas propias del ámbito de la economía.	
Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 40/2022				

Tabla 1. Criterios de evaluación e indicadores de logro.

Las relaciones competenciales de la asignatura de Economía buscan proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para entender y analizar fenómenos económicos, y contribuir a la formación de ciudadanos críticos y conscientes del impacto de sus decisiones en la sociedad y en el entorno. Según nos indica el BOCYL, nº 190, de 30 de septiembre de 2022, las relaciones competenciales son las siguientes:

	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										✓							✓		✓		✓							✓	✓						

Figura 7. Relaciones competenciales. Fuente: el BOCYL, nº 190, de 30 de septiembre de 2022.

Por otro lado, hay que tener en cuenta los saberes básicos:

A. Las decisiones económicas.

- La Economía, las necesidades, los bienes y la escasez. El contenido económico de las relaciones sociales. La modelización como herramienta para entender las interacciones económicas.

- El proceso de toma de decisiones económicas. La racionalidad. El coste de oportunidad. Los costes irre recuperables. El análisis marginal. Los incentivos y las expectativas. Teoría de juegos. La eficiencia. Riesgo e incertidumbre.

- La organización y los sistemas económicos; valoración y comparación.

- Planificación y gestión de las decisiones financieras: la inversión, el ahorro y el consumo. Dinero y transacciones. Funciones del dinero y formas de dinero. Riesgo y beneficio. El papel de los bancos en la economía. Funcionamiento de los productos financieros como préstamos, hipotecas, y sus sustitutos. Los seguros.

- Economía del comportamiento. Desviaciones de la racionalidad económica. Decisiones económicas y ética.

- Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos.

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

- Intercambio y mercado. Tipos y funcionamiento de los mercados.

Representación gráfica.

- La elasticidad.
- El análisis coste-beneficio.
- Los fallos de mercado.

C. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión macroeconómica.

- La macroeconomía. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. La demanda agregada, la oferta agregada y su funcionamiento.

- Crecimiento económico y desarrollo. Los factores del crecimiento. La distribución de la renta y la acumulación de capital: relación entre eficiencia y equidad. Indicadores del desarrollo social. Bienestar y calidad de vida.

- Economía laboral. El funcionamiento y las tendencias de los mercados de trabajo. Tipos de desempleo. Efectos y medidas correctoras. La brecha salarial.

- El comercio internacional, los procesos de integración económica y sus efectos. Proteccionismo y libre comercio. La Unión Europea y Monetaria.

- El sistema financiero, su funcionamiento y sus efectos. Evolución del panorama financiero. El dinero. Tipología del dinero y su proceso de creación.

D. Las políticas económicas.

- Economía positiva y economía normativa. La intervención del Estado y su justificación. La política económica y sus efectos.

- La política fiscal. El estado del bienestar y su financiación. El principio de solidaridad y los impuestos. El déficit público, la deuda pública y sus efectos. La economía sumergida. La política monetaria y la estabilidad de precios. Funcionamiento del mercado monetario. La inflación: teorías explicativas. Efecto de las políticas monetarias sobre la inflación, el crecimiento y el bienestar.

E. Los retos de la economía española en un contexto globalizado.

- La globalización: factores explicativos, oportunidades y riesgos. La reducción de las desigualdades.

- La nueva economía y la revolución digital. La economía colaborativa. La economía ecológica y la economía circular. El impacto de la revolución digital sobre el empleo y la distribución de la renta. La adaptación de la población activa ante los retos de la revolución digital.

- Democracia y estado del bienestar. El futuro del estado del bienestar y su relación con la democracia. Sostenibilidad de las pensiones. Los flujos migratorios y sus implicaciones socioeconómicas.

- Teorías sobre el decrecimiento económico.

- Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y los retos económicos actuales. Estudio de casos.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades de los ámbitos personal, social y educativo con una futura proyección profesional.

Los saberes básicos que contribuyen a adquirir las competencias específicas se organizan en cinco bloques, profundizar en los mismos corresponderá a estudios posteriores siendo objetivo de esta materia que el alumnado tome un primer contacto con los saberes de economía, los comprenda y los relacione, adquiriendo una visión global e integradora.

El primero de esos bloques se relaciona con las decisiones económicas a partir del análisis de la realidad. El segundo y el tercero se vinculan al conocimiento y uso de herramientas que permitan entender al alumnado la realidad económica desde una perspectiva tanto micro como macroeconómica. El cuarto, se liga a las políticas económicas, a los aspectos principales de su terminología y a la repercusión que tienen en el entorno económico en un marco globalizado, así como a los problemas y los instrumentos con los que cuentan los gobiernos para dar respuestas a dichos problemas. El quinto y último bloque, se centra en los retos de la economía actual y en identificar las fortalezas y debilidades de la economía española.

Finalmente, se plantea el enfoque de esta materia desde una perspectiva teórico-práctica aplicando los saberes al análisis de casos e investigaciones sobre la realidad socioeconómica usando para ello métodos y procedimientos de observación e investigación y herramientas de análisis económico. Partir del estudio de la realidad desde una perspectiva económica y teniendo presente su interconexión con otras disciplinas permitirá al alumnado tomar decisiones fundamentadas y proponer iniciativas que puedan dar soluciones a los nuevos retos que plantea la sociedad actual.

4.8 SITUACIONES DE APRENDIZAJE

En el anexo II.C del Real Decreto 40/2022, de 30 de septiembre, está contemplado el apartado “Orientaciones para el diseño y desarrollo de situaciones de aprendizaje”, donde explica que las situaciones de aprendizaje se consideran fundamentales para que los estudiantes adquieran las competencias específicas de las materias, así como las competencias clave y los objetivos de la etapa correspondiente. Además, nos indica que deben ser tareas progresivamente complejas, adaptadas al nivel de desarrollo de los estudiantes, que requieran la integración de conocimientos previos y la construcción de nuevos aprendizajes.

También nos dice que para que una situación de aprendizaje sea efectiva, debe ser motivadora y atractiva para los estudiantes, permitir un aprendizaje significativo y contextualizado, ser transferible a situaciones de la vida real, seguir los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, promover la producción oral e interacción, y utilizar recursos auténticos en diversos formatos. También debe fomentar aspectos como el interés común, la sostenibilidad y la convivencia democrática, para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

En el bachillerato, las situaciones de aprendizaje deben enfocarse en tres líneas específicas: promover la autonomía, la creatividad, la reflexión crítica y la responsabilidad de los estudiantes; brindarles experiencias complejas que les ayuden a construir conocimiento y prepararlos para su futuro personal, académico y profesional; y fortalecer su competencia para aprender a aprender y establecer las bases para un aprendizaje continuo a lo largo de la vida.

4.9 CONTENIDOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA

Los conocimientos transversales son fundamentales para comprender y aplicar los conceptos económicos en diversos contextos y situaciones, y son esenciales para el desarrollo profesional en el campo de la Economía.

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

Tabla 2. Fuente elaborada a partir del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Los contenidos transversales que se trabajarán en la etapa de bachillerato, de acuerdo con el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, son los siguientes:

- Pensamiento crítico: la capacidad de analizar y evaluar información de manera objetiva y lógica.
- Habilidades de comunicación: la capacidad de expresar ideas de manera clara y efectiva.
- Habilidades cuantitativas: la capacidad de utilizar datos y cifras para realizar análisis económicos.
- Conciencia global: la comprensión de cómo las interacciones económicas a nivel nacional e internacional afectan a la sociedad en su conjunto.
- Ética y responsabilidad social: la comprensión de los impactos éticos y sociales de las decisiones económicas y la importancia de actuar de manera responsable y sostenible.
- Capacidad de trabajo en equipo: la habilidad para colaborar y trabajar eficazmente con otros en la resolución de problemas económicos.
- Adaptabilidad: la capacidad de ajustarse a cambios en el entorno económico y desarrollar soluciones innovadoras.
- Competencia digital: la capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías digitales en su vida personal y académica.

4.10 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Los objetivos de desarrollo sostenible son un conjunto de metas globales establecidas por las Naciones Unidas para abordar los desafíos ambientales, sociales y económicos que enfrenta el mundo. Estos objetivos buscan erradicar la pobreza, proteger el planeta y garantizar la prosperidad para todos de manera sostenible. Quieren lograr un equilibrio entre las necesidades actuales de las personas y la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades. Los objetivos de desarrollo sostenible son un llamado a la acción para que todos los países, empresas y personas trabajen juntas para construir un futuro más justo y sostenible para todos.

En la agenda 2030 encontramos 17 objetivos:

1. Fin de la pobreza
2. Hambre cero
3. Salud y bienestar
4. Educación de calidad
5. Igualdad de género
6. Agua limpia y saneamiento
7. Energía asequible y no contaminante
8. Trabajo decente y crecimiento económico
9. Industria, innovación e infraestructura
10. Reducción de desigualdades
11. Ciudades y comunidades sostenibles
12. Producción y consumo responsables
13. Acción por el clima
14. Vida submarina
15. Vida de ecosistemas terrestres
16. Paz, justicia e instituciones sólidas
17. Alianzas para lograr los objetivos

Algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que podríamos trabajar directamente en la asignatura de Economía son:

1.- ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico - Podríamos enseñar a los estudiantes sobre la importancia de promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, así como fomentar la productividad y el desarrollo económico.

2.- ODS 12: Producción y consumo responsables - Podríamos enseñar a los estudiantes sobre la importancia de adoptar prácticas sostenibles en la producción y el consumo, así como reducir el desperdicio y promover la eficiencia en el uso de los recursos.

3.- ODS 13: Acción por el clima - Podríamos enseñar a los estudiantes sobre la importancia de tomar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos, así como promover la educación sobre el clima y la resiliencia.

4.- ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos - Podríamos enseñar a los estudiantes sobre la importancia de colaborar con diferentes actores sociales, económicos y políticos para lograr un desarrollo sostenible y equitativo.

Estos son los ODS que podríamos trabajar en la asignatura de forma directa para fomentar una educación más enfocada en la sostenibilidad y el desarrollo sostenible. También podríamos trabajar de forma indirecta:

- ODS 1. Fin de la pobreza: Realizando una rifa solidaria y enviando los fondos recaudados a una causa benéfica con los países no desarrollados.

- ODS 2. Hambre cero: Realizaríamos una colecta de alimentos y lo llevaríamos a los organismos como cruz roja que se encarga de repartirlos, también podríamos hacer un voluntariado y servir comida en un comedor social.

- ODS 3. Salud y bienestar: Fomentar desde el instituto el almuerzo saludable, poniendo máquinas expendedoras de fruta.

- ODS 4. Educación de calidad: Debemos llevarla a cabo en clase, a través de estrategias y procedimientos que aseguren un ambiente de aprendizaje efectivo y enriquecedor para los estudiantes. Como, por ejemplo:

1.- Establecer metas claras y objetivos educativos para los estudiantes, que estén alineados con los estándares educativos establecidos por las autoridades educativas.

2.- Fomentar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, mediante metodologías y enfoques pedagógicos innovadores que estimulen su curiosidad y creatividad.

3.- Proporcionar recursos educativos actualizados y tecnológicos, así como espacios de aprendizaje adecuados y seguros para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

4.- Formar y capacitar continuamente a los profesores en nuevas técnicas de enseñanza, evaluación y gestión del aula, con el fin de mejorar su desempeño y su compromiso con la educación de calidad.

5.- Promover una cultura escolar basada en el respeto, la tolerancia y la inclusión, que fomente la convivencia positiva entre todos los miembros de la comunidad educativa.

6.- Evaluar de forma periódica los resultados académicos y el progreso de los estudiantes, para identificar áreas de mejora y tomar medidas correctivas a tiempo.

7.- Establecer alianzas con otras instituciones educativas, organizaciones de la sociedad civil y empresas, para enriquecer la oferta educativa y brindar oportunidades de aprendizaje y desarrollo profesional a los estudiantes.

- ODS 5. Igualdad de género: Debemos implementar programas educativos y actividades de sensibilización que promuevan la igualdad de género y la diversidad en el instituto. Establecer políticas y protocolos claros que fomenten la igualdad y prevengan la discriminación y la violencia de género en el entorno escolar.

- ODS 10. Reducción de desigualdades: En el instituto se podría informar del acceso a becas para estudiantes con escasos recursos económicos o programas de ayuda para aquellos con diferentes habilidades o discapacidades. También realizarán actividades y programas promuevan un ambiente de respeto y aceptación. Ofrecerá apoyo académico adicional para aquellos estudiantes que lo necesiten, como clases de refuerzo, tutorías o programas de mentoría. Y realizaremos charlas para sensibilizar a la comunidad educativa sobre las desigualdades existentes y promover la empatía y la solidaridad entre los estudiantes.

4.11 SECUENCIA DE LAS UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.

El Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, establece que la materia Economía de 1º de bachillerato dispone de 4 sesiones obligatorias semanales, por lo que, de acuerdo al calendario escolar 2024-2025 (*ANEXO I*), el número total de sesiones de la materia es de 140. De estas 140 sesiones, 35 se reservan a lo largo de todo el curso para evaluaciones, recuperaciones, repasos y otras actividades. La distribución de las 105 sesiones restantes por unidades didácticas se adjunta en la Tabla 3.

La programación didáctica es una herramienta fundamental para el desarrollo de la enseñanza, ya que permite organizar y planificar de manera efectiva las actividades de aprendizaje.

	Temas	Sesiones
Primer Trimestre	1. Economía, la ciencia de las decisiones.	8 Sesiones
	2. Crecimiento y organización.	7 Sesiones
	3. La producción.	7 Sesiones
	4. El mercado.	6 Sesiones
	5. Tipos de mercado.	7 Sesiones
Segundo Trimestre	6. El mercado de trabajo.	9 Sesiones
	7. El papel del Estado.	8 Sesiones
	8. Indicadores y equilibrio macroeconómico.	7 Sesiones
	9. Las cuentas del Estado.	7 Sesiones
	10. El dinero y la política monetaria.	8 Sesiones
Tercer Trimestre	11. El sistema financiero. La bolsa.	11 Sesiones
	12. El comercio internacional.	6 Sesiones
	13. Unión Europea y globalización.	8 Sesiones
	14. Desequilibrios de la economía mundial.	6 Sesiones

Tabla 3. Unidades temporales. Fuente de elaboración propia.

Esta programación tiene como objetivo guiar al profesor en la enseñanza de los contenidos de manera efectiva y atractiva para los alumnos. Dependiendo de la tipología de alumnos a la que nos enfrentemos puede sufrir modificaciones.

4.12 CONTENIDOS DE LA MATERIA

Los contenidos que ayudan a desarrollar las competencias específicas de esta asignatura se dividen en cinco bloques según el Real Decreto 40/2022, de 29 septiembre.

1º Bloque. *Las decisiones económicas:*

Se relaciona con el proceso de toma de las decisiones a partir del análisis de la realidad y sus métodos.

2º y 3º Bloque. *La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión microeconómica y macroeconómica:*

Se vinculan al conocimiento y uso de herramientas que permitan entender al alumnado los aspectos más generales de la economía.

4º Bloque. *Las políticas económicas:*

Pretende analizar la importancia de la intervención del Estado y las características de los instrumentos con los que cuenta para dar respuestas a los problemas que se presentan en el entorno económico.

5º Bloque. *Los retos de la economía española en un contexto globalizado:*

Se centra en los retos de la economía actual y en identificar las fortalezas y debilidades de la economía española.

4.13 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología a seguir en el aula se fundamenta en los Artículos 11 y 12, y en los Anexos II.A y III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

En este caso utilizaremos las metodologías activas, estas son enfoques pedagógicos que ponen énfasis en la participación y el compromiso del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Las metodologías activas promueven la interacción entre los estudiantes, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la experimentación y la reflexión. También, buscan fomentar el pensamiento crítico, la autonomía, la creatividad y la capacidad de aprendizaje autónomo en los estudiantes, alejándose de los enfoques tradicionales de enseñanza que se centran en la transmisión de conocimientos de forma pasiva.

A través de las siguientes metodologías conseguiremos que los alumnos adquieran el máximo conocimiento posible:

- **Clase magistral activa:** Será la metodología que utilizaré en la mayoría de las sesiones. Casi en todas las clases realizaremos una parte en donde el estudiante participara activamente en su propio aprendizaje. Yo les facilitaré ese aprendizaje, motivaré a los estudiantes a involucrarse, reflexionar y aplicar lo que están aprendiendo. El fin que lograremos, en el mayor número de casos, es un aprendizaje significativo y duradero. Esto lo conseguiremos a través de un diálogo constante entre el profesor y el alumno, donde a través de preguntas ellos tendrán que reflexionar y exponer sus argumentos, creando así su propia forma de pensar y su desarrollo del lenguaje para expresarse comprensiblemente, diciendo lo que quieren decir.
- **Clase invertida:** Subiré a Teams las diapositivas antes de impartirlas en clase, para que los alumnos puedan leer y generar dudas que después puedan ser resueltas en clase, adaptándonos así a los alumnos con algún tipo de dificultad en el lenguaje y la comprensión.

- **Design thinking:** El proceso de design thinking consta de varias etapas, que suelen incluir la definición del problema, la investigación y el análisis, la generación de ideas, la prototipación y la prueba con los usuarios. A lo largo de este proceso, se fomenta la colaboración multidisciplinaria, la integración de diferentes perspectivas y la iteración constante para llegar a soluciones efectivas y realmente innovadoras. Lo trabajaremos en algunas ocasiones a través de debates, coloquios o incluso trabajos de investigación, para que los alumnos piensen y generen su propio conocimiento.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** Trataremos de realizar grupos mixtos dónde realizarán un aprendizaje activo y significativo. Los estudiantes se involucrarán directamente en la elaboración de un proyecto, se les motivará a investigar, experimentar y aprender de manera autónoma. Además, al trabajar en proyectos, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar sus conocimientos en contextos reales y adquirir experiencia práctica que les será útil en su vida profesional. Realizaremos tres proyectos, uno por trimestre, para que los alumnos investiguen en contextos reales.
- **Gamificación:** En alguna de las sesiones trabajaremos esta estrategia utilizando elementos y mecanismos propios de los juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en su aprendizaje. Al incorporar la gamificación en el aula, queremos potenciar la participación, la colaboración, el esfuerzo y la perseverancia de los alumnos, a través de la incorporación de retos, objetivos, recompensas, competencias y rankings. Lo utilizaremos en clase a través de juegos, actividades y trabajos para fomentar la participación, promover el trabajo en equipo y visualizar las fortalezas de los alumnos y su creatividad.
- **Aprendizaje competencial:** En clase trabajaremos el desarrollo de habilidades y competencias que van más allá de la mera adquisición de conocimientos teóricos. Nos centraremos en el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos y demandas del mundo laboral y social actual. Realizaremos retos muy ligados con la vida cotidiana, para que puedan desenvolverse con soltura en un futuro próximo.

La motivación es un factor fundamental para el éxito de los estudiantes. Cuando los estudiantes están motivados, están más dispuestos a participar activamente en el proceso de aprendizaje, mostrar interés en lo que están aprendiendo y esforzarse por lograr sus metas. La motivación puede provenir de diferentes fuentes, como el interés en el tema, la valoración de los objetivos educativos, la confianza en las propias habilidades, el apoyo de los maestros y la satisfacción de alcanzar metas y recibir reconocimiento por ello.

Para fomentar la motivación en los estudiantes, los maestros pueden utilizar diferentes estrategias, como proporcionar retroalimentación positiva, establecer metas claras y alcanzables, ofrecer desafíos interesantes y relevantes, fomentar la autonomía y la participación de los estudiantes en el proceso educativo, y reconocer los logros y esfuerzos de los estudiantes.

Las estrategias que se utilizarán durante las clases serán variadas, teniendo en cuenta el alumnado al que nos dirigamos, en caso de que el alumnado tenga una base previa, utilizaré estrategias globales incluyendo modificación de una situación real, promover el desarrollo de competencias como el análisis, la síntesis y la evaluación, que son fundamentales para enfrentar los desafíos globales de forma efectiva, etc. Mientras que los alumnos que no tengan conocimientos previos favoreceré el aprendizaje segmentario, facilitando documentación adicional para su conocimiento y realizando tareas para adquirir conocimientos e ir unificando ambos tipos de alumnos a lo largo del curso.

4.14 MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

Los materiales y recursos en el aula son indispensables para favorecer el aprendizaje significativo, motivar a los estudiantes y promover el desarrollo de habilidades clave para su formación académica y personal. Estos favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, son herramientas que ayudan a los docentes a transmitir los contenidos de forma más clara y accesible, facilitando la comprensión de los estudiantes.

El uso de materiales variados y recursos innovadores contribuye a mantener la atención de los alumnos, fomentando su motivación y participación en las clases. Favorecen el desarrollo de habilidades a través de la práctica de habilidades como la investigación, el trabajo en equipo, la creatividad, entre otras, lo cual es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes.

Por otra parte, al utilizar variedad, se puede atender a las diferentes formas de aprendizaje de los estudiantes, permitiendo que cada uno pueda comprender y asimilar los contenidos de acuerdo con sus propias características y permiten enriquecer las clases, ofreciendo diferentes perspectivas sobre los temas tratados, promoviendo la reflexión y el análisis crítico de los estudiantes.

Los materiales de los que dispondremos en el aula son los siguientes:

- Pizarra blanca y marcadores.
- Libros de texto y material didáctico.
- Proyector y pantalla para presentaciones.
- Ordenadores y acceso a internet.
- Material manipulativo para actividades prácticas.
- Biblioteca con libros y recursos de consulta.
- Hojas de papel, bolígrafos y lápices.
- Calculadoras científicas.
- Ebooks y plataformas digitales educativas.

4.15 Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Teniendo en cuenta los proyectos educativos con los que cuenta el IES Antonio Tovar, en la asignatura de Economía vamos a trabajar los siguientes:

- Proyecto lingüístico del centro:

Formaremos parte de este proyecto, a través de preguntas orales en clases, realizando exposiciones orales, debates, trabajando conceptos financieros propios de la materia y su significado para que puedan utilizar terminologías correctas al hora de expresarse en lo referente a la materia de Economía.

- Plan de actividades extraescolares.

Formaremos parte de este plan, realizando tres salidas en el curso, una salida por trimestre.

- La primera salida será a una fábrica, aprovechando la unidad 3 el tema de “La producción”.

-La segunda salida será al Banco de España, con el tema 10 “El dinero y la política monetaria”.

-La tercera y última salida será a Bolsa de Valores en el tema 11 “El Sistema Financiero y la Bolsa”.

- Plan de internacionalización.

El instituto IES Antonio Tovar, tiene convenio con otros institutos para hacer intercambios, facilitar la movilidad del alumnado, etc. Nuestra clase, aprovechando estos convenios, interactuará vía email una vez al mes con una clase de otro país, y cada alumno tendrá un “amigo” con el que podrá relacionarse del mismo modo, intercambiarán noticias de la asignatura, comentarán como van las decisiones económicas en cada país y la repercusión que ello conlleva.

- Plan digital del centro, plan Tic.

En la actualidad, las TIC han transformado la educación, ofreciendo nuevas oportunidades para mejorar la calidad de la enseñanza, fomentar el aprendizaje colaborativo y personalizado, y facilitar el acceso a la educación a través de herramientas digitales innovadoras. Nosotros vamos a aprovechar esta herramienta para que los alumnos tengan:

Acceso a la información, ya que los alumnos podrán acceder a una gran cantidad de información en línea, lo que les ayuda a ampliar sus conocimientos y a investigar sobre temas específicos.

Aprendizaje personalizado, trabajar con las TIC nos permiten la creación de programas educativos personalizados y adaptativos que se ajustan a las habilidades y conocimientos de cada alumno, facilitando el aprendizaje individualizado.

Colaboración y comunicación, entre alumnos y profesores, permitiendo la creación de espacios virtuales de aprendizaje donde se pueden compartir ideas, trabajar en equipo y participar en discusiones en línea.

Flexibilidad en el aprendizaje, tenemos la posibilidad de acceder a la educación en cualquier momento y desde cualquier lugar, a través de plataformas en línea y recursos digitales que permiten el aprendizaje a distancia y como refuerzo para ver, repasar y estudiar los conocimientos dados en clase.

Las utilizaremos en casi todas las sesiones a lo largo del curso, puesto que realizaremos trabajos de investigación, utilizaremos diferentes simuladores virtuales, estaremos en contacto por la plataforma TEAMS, etc.

- Plan de Lectura.

Formaremos parte del plan de lectura del instituto a través de la lectura de noticias de economía, donde cada lunes los alumnos entregarán un resumen de una noticia que tenga que ver con el tema de actualidad de la economía de ese momento, y se la explicará a la clase, junto con dos significados de dos conceptos de la noticia. Así, conseguiremos:

1. Mejorar las habilidades de lectura: Al promover la lectura regular entre los estudiantes, se pueden mejorar sus habilidades de comprensión lectora, vocabulario y fluidez.
2. Estimular del pensamiento crítico: La lectura puede ayudar a desarrollar la capacidad de análisis y pensamiento crítico de los estudiantes.
3. Fomentar la creatividad: La lectura estimula la imaginación y creatividad de los estudiantes.
4. Ampliación del conocimiento: La lectura de libros y textos permite a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos y perspectivas.
5. Mejorar la capacidad de comunicación: La práctica constante de la lectura puede ayudar a mejorar la expresión oral y escrita de los estudiantes.
6. Promoción de la empatía: La lectura puede ayudar a los estudiantes a ponerse en el lugar de otros y desarrollar la empatía hacia diferentes realidades y perspectivas.
7. Desarrollo del gusto por la lectura: Un plan de lectura bien diseñado puede ayudar a fomentar el hábito de la lectura entre los estudiantes y promover el gusto por los libros y la información.

Así formaremos parte de los planes del IES Antonio Tovar, para que nuestros alumnos de Economía se sientan motivados y puedan llegar a conseguir desarrollar sus competencias de la mejor forma posible.

4.16 Actividades complementarias y extraescolares.

Las actividades extraescolares son aquellas actividades que se realizan fuera del horario escolar y que tienen como objetivo enseñar a los estudiantes conceptos básicos y avanzados de Economía, complementar su formación académica, entre otros. Estas actividades pueden incluir talleres, charlas, conferencias, juegos de rol, visitas a empresas, simulaciones de negocios, debates, participación en concursos entre otras actividades que permitan a los estudiantes comprender mejor el funcionamiento de la economía y desarrollar habilidades relacionadas con la toma de decisiones financieras y la gestión de recursos. Estas actividades ayudan a los estudiantes a adquirir un conocimiento más profundo de la economía y a desarrollar habilidades que les serán útiles en su vida personal y profesional. Así como complementar su formación teórica con experiencias prácticas y enriquecedoras.

En nuestro caso realizaremos tres salidas a lo largo del curso, una por trimestre:

1.- Salida a una fábrica, aprovechando la unidad 3 el tema de “La producción”, una visita a una fábrica es una actividad extraescolar educativa y enriquecedora que ofrece a los estudiantes la oportunidad de conocer de cerca el proceso de fabricación de productos, aplicar sus conocimientos teóricos en un contexto práctico y enriquecer su experiencia educativa de una manera única y divertida. Podrán ver cómo se producen los productos que consumen a diario, así como entender el proceso de fabricación y conocer las diferentes etapas que se llevan a cabo.

Además, les permitiría aplicar los conocimientos adquiridos en clases teóricas en un contexto práctico y real, lo que facilitaría su comprensión y asimilación de los conceptos. También podrían interactuar con trabajadores especializados en la producción, quienes podrían compartir sus experiencias laborales y responder a sus preguntas, lo que enriquecería su aprendizaje y les ofrecería una visión más completa de la industria.

2.- Salida al Banco de España, en Valladolid, con el tema 10 “El dinero y la política monetaria”. Puesto que el Banco de España es la institución encargada de velar por la estabilidad del sistema financiero y la política monetaria en nuestro país, sería muy positivo para los alumnos poder conocer de cerca cómo funciona el sistema bancario en España. Además, aprenderán sobre la historia del Banco de España, su labor en la economía nacional y su función como supervisor de las entidades financieras. También podrán conocer las medidas que se toman para mantener la estabilidad económica y financiera del país.

En la visita, los estudiantes podrán realizar un recorrido por las instalaciones del Banco de España y conocer de cerca su funcionamiento interno. También podrán participar en charlas y actividades educativas que les permitirán comprender mejor el papel de esta institución en la economía española.

3.- Salida a la Bolsa de Valores, en Madrid, en el tema 11 “El Sistema Financiero y la Bolsa”, ya que, hoy en día, la bolsa de valores es un lugar muy importante para la economía mundial. Es ahí donde se realizan las transacciones de compra y venta de valores como acciones, bonos y otros instrumentos financieros.

Para introducir a los estudiantes en el mundo de la bolsa de valores, es importante acercarlos a una visita donde podrán aprender acerca de cómo funciona la bolsa de valores, cómo se llevan a cabo las operaciones de compra y venta de valores, y cómo se determinan los precios de los mismos. También, podrán ver en tiempo real cómo cambian los precios de los valores, cómo se comporta el mercado en función de diferentes factores y cómo los inversores toman decisiones de inversión en base a la información disponible.

Esta actividad extraescolar puede ser muy enriquecedora para los estudiantes, ya que les permitirá comprender mejor cómo funciona el sistema financiero y cómo se relaciona con la Economía en general. Además, les dará la oportunidad de ver en la práctica cómo se aplican conceptos de matemáticas y economía en el mundo real.

También realizaremos un juego de rol, dónde los alumnos podrán ser banqueros, empresarios, trabajadores por cuenta ajena tanto empleados públicos como empleados privados, jubilados, etc., representando a la población actual que colocándose en un momento puntual de la historia tendrán que tomar decisiones que repercutan de la mejor forma posible para todos, se realizará en el tema 9, “Las cuentas del Estado”.

Recibiremos unas charlas del banco Unicaja, que nos explicarán los diferentes productos financieros que existen en el mercado, el comportamiento de los intermediarios financieros y los intereses. Aprovecharemos el tema 11, “El sistema financiero. La Bolsa” para que así los alumnos puedan aprender y adquirir los conocimientos de diferente forma.

A lo largo del curso, realizaremos varios debates y coloquios sobre las noticias y diferentes temas de Economía, tanto de la historia como de la actualidad para que los alumnos reflexionen y tomen conciencia generando su propia opinión.

Por último, fomentaremos la participación de los alumnos en concursos de emprendedores y de Economía que suele haber durante el curso escolar, como la asistencia a seminarios y conferencias.

4.17 Evaluación del proceso de aprendizaje.

4.17.1 Técnicas e instrumentos de evaluación.

La evaluación del proceso de aprendizaje es fundamental para determinar si los objetivos educativos se están cumpliendo y para identificar áreas de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación será continua y los instrumentos de evaluación serán variados, dependerán del contenido a evaluar en cada momento. Los instrumentos de evaluación serán los siguientes:

1. Exámenes escritos: pruebas de selección múltiple, preguntas de verdadero o falso, preguntas a desarrollar, entre otros.
2. Exámenes orales: exposiciones de trabajos, respuestas en clase, etc., pruebas orales que demuestren el trabajo y el conocimiento de los alumnos.
3. Pruebas prácticas: por ejemplo, realizar una actividad o tarea específica para demostrar habilidades o competencias.
4. Portafolios: recopilación organizada de trabajos, proyectos o evidencias de aprendizaje realizados por el estudiante a lo largo de un periodo de tiempo.
5. Observación directa: evaluación del desempeño de una persona en una situación concreta a través de la observación directa.
6. Entrevistas: conversaciones estructuradas o semiestructuradas con el evaluado para obtener información sobre sus conocimientos, habilidades y experiencias.
7. Autoevaluación y coevaluación: la persona evalúa su propio desempeño o es evaluada por sus compañeros.
8. Rúbricas: herramientas que describen los criterios de evaluación y los niveles de desempeño esperados en una tarea o actividad.

Durante todo el curso se emplearán de forma constante estos instrumentos de evaluación.

4.17.2 Momentos en los que se llevará a cabo la evaluación.

Hay momentos específicos que se considerarán para la evaluación, como son:

- **Evaluación inicial:**

Al principio del curso se llevará a cabo una evaluación inicial con el fin de conocer los conocimientos previos de los alumnos, así poder ajustar los contenidos del curso y con ello los objetivos y la programación del mismo.

La evaluación inicial debe incluir la realización de pruebas, preguntas abiertas y de conocimiento, además de observación por parte del profesor, entre otros métodos de recopilación de datos. Es importante llevar a cabo una evaluación inicial exhaustiva y precisa para poder realizar un análisis adecuado y tomar decisiones informadas sobre las acciones a tomar. (Anexo III)

- **Evaluación trimestral:**

Realizaremos, al menos, una evaluación por trimestre para comprobar que los conocimientos necesarios están siendo adquiridos por los alumnos.

- **Evaluación final:**

Al final del curso, realizaremos una prueba que englobará todos los conocimientos adquiridos durante el curso. Así se verá reflejado si cada alumno ha conseguido superar los objetivos y las competencias propuestas a principio de curso.

- **Evaluación extraordinaria:**

Realizaremos una evaluación de recuperación, para aquellos alumnos que no hayan superado los objetivos deseados durante las anteriores evaluaciones.

4.17.3 Agentes evaluadores.

Las evaluaciones se realizarán por diferentes métodos:

1.- **Heteroevaluación:** Es la valoración de un alumno, sobre su desempeño académico, comportamiento, habilidades y competencias. Es una herramienta útil para valorar su rendimiento. Es importante que la heteroevaluación sea constructiva, objetiva y basada en criterios claros y justos para que sea efectiva y útil para el desarrollo y aprendizaje del estudiante.

2.- **Coevaluación:** En este proceso los propios alumnos evalúan el trabajo de sus compañeros de clase. Es muy beneficioso, ya que, permite a los estudiantes reflexionar sobre su propio trabajo y el de sus compañeros, además de promueve un ambiente de colaboración y aprendizaje mutuo. También es fundamental que

entre ellos se proporcionen una retroalimentación constructiva y sugerencias para mejorar en el futuro.

Como alumno, es importante tomar en serio el proceso de coevaluación y dedicar tiempo y esfuerzo para evaluar a sus compañeros de forma justa y honesta. Al mismo tiempo, es importante estar abierto a recibir retroalimentación de tus compañeros y utilizarla para mejorar tu propio desempeño académico.

3.- **Autoevaluación:** Se trata de una herramienta muy valiosa, siempre que se use de una forma correcta, que ayuda a mejorar el rendimiento académico, la autoconfianza y la motivación. El alumno debe ser consciente de sus fortalezas y debilidades, así podrá tomar medidas para mejorar su aprendizaje y alcanzar sus metas académicas y personales.

4.17.4 Criterios de calificación de la materia.

La puntuación se valorará de la siguiente forma, como vemos en la tabla 4:

Actividades en clase	10%
Trabajo de investigación y exposición	20%
Rubrica Individual y grupal del trabajo	10%
Participación y comportamiento en clase	10%
Preguntas evaluables en clase	10%
Pruebas de evaluación	40%

Tabla 4. Criterios de evaluación. Fuente de elaboración propia.

La calificación final del alumno será el resultado de la suma de las partes.

4.18 Atención a la diversidad

4.18.1 Generalidades sobre la atención al alumnado con necesidades específicas.

La atención a la diversidad fomenta la adecuación de las prácticas educativas para atender las necesidades y características específicas de cada individuo, permitiendo su inclusión y garantizando que todos los estudiantes puedan desarrollar su máximo potencial. Esto implica tener en cuenta las diferencias en capacidades, estilos de aprendizaje, orígenes culturales, contextos socioeconómicos, entre otros aspectos, para ofrecer una educación inclusiva y equitativa. La atención a la diversidad es fundamental para promover la igualdad de oportunidades y el respeto a la individualidad de cada estudiante.

4.18.2 Atención a la diversidad en la metodología.

¿Cómo vamos a atender las necesidades de estos alumnos? Fomentaremos la atención a través de:

1. La adaptación de los materiales didácticos para estudiantes con discapacidad visual, como la utilización de recursos auditivos o materiales en braille.
2. La incorporación de ejemplos y casos prácticos diversos que reflejen la realidad social y económica de diferentes contextos culturales y geográficos.
3. El uso de metodologías activas que fomenten la participación de todos los estudiantes, como debates, proyectos colaborativos o juegos de simulación.
4. Flexibilización de los criterios de evaluación para tener en cuenta las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.
5. Ofrecimiento de tutorías individualizadas para aquellos estudiantes que necesiten apoyo adicional en algún concepto o tema específico.
6. Inclusión de actividades de refuerzo y ampliación para aquellos estudiantes que requieran un reto mayor o que deseen profundizar en algún tema concreto.
7. Fomento de la inclusión de perspectivas de género y de diversidad en el análisis de los fenómenos económicos.

Teniendo en cuenta la normativa y con la ayuda del DUA, además de las pautas que el orientador del centro nos indique, lograremos que los Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo educativo (ACNEAE), como son:

- Alumnos con necesidades especiales (NEE)
- Alumnos con dificultades específicas de aprendizaje (DEA)
- Alumnos con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)
- Alumnos de altas capacidades intelectuales

Entre otros, consigan alcanzar los objetivos y las competencias marcadas para ellos.

4.19 Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente.

La evaluación de la práctica docente debe ser un proceso colaborativo en el que tanto el profesor como los alumnos participen de manera activa, con el objetivo de identificar áreas de mejora y promover un ambiente de aprendizaje más efectivo y enriquecedor.

Para detectar el área de mejora en la asignatura hay diferentes métodos, por ejemplo:

1. Encuestas de satisfacción: El profesor puede pedir a sus alumnos que llenen encuestas anónimas donde evalúen aspectos como la claridad de las explicaciones, la organización de las clases, el nivel de dificultad de los exámenes, entre otros. Ver anexo II.
2. Entrevistas individuales: El profesor puede realizar entrevistas individuales con algunos alumnos para obtener retroalimentación directa sobre su desempeño como docente.
3. Observaciones en clase: Los propios alumnos pueden observar y evaluar la forma en que el profesor conduce sus clases, su interacción con los estudiantes, el uso de recursos didácticos, entre otros aspectos.
4. Evaluación entre pares: El profesor puede recibir retroalimentación de otros profesores o expertos en educación sobre su desempeño, a través de la observación de clases o revisiones de material didáctico.
5. Autoevaluación del profesor: El profesor puede realizar una autoevaluación de su propio desempeño docente, reflexionando sobre sus fortalezas y debilidades, y estableciendo metas para mejorar.

4.20 Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Una programación didáctica será considerada correcta y eficaz, si permite hacer cambios y correcciones para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

Es importante que cumpla con los siguientes aspectos:

1. **Objetivos claros y específicos:** La programación didáctica debe establecer de manera precisa los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar en cada unidad o sesión de enseñanza.
2. **Contenidos relevantes y significativos:** Los contenidos seleccionados deben ser coherentes con los objetivos propuestos y relevantes para los alumnos, permitiéndoles construir significados y aplicarlos en su vida cotidiana.
3. **Metodologías adecuadas:** Se deben seleccionar las estrategias y recursos didácticos más adecuados para desarrollar las competencias y habilidades que se pretenden trabajar, fomentando la participación activa de los alumnos y el trabajo colaborativo.
4. **Evaluación continua y formativa:** La programación didáctica debe incluir instrumentos de evaluación que permitan conocer el proceso de aprendizaje de los alumnos de forma continua, brindando retroalimentación para mejorar su desempeño.
5. **Adaptación a las características del grupo:** Es importante tener en cuenta las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los alumnos para diseñar una programación didáctica que se ajuste a sus características individuales y grupales.
6. **Flexibilidad y adaptabilidad:** La programación debe ser flexible y permitir realizar ajustes en función de las necesidades y situaciones que puedan surgir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, también es importante evaluar de manera constante y variada todos los aspectos mencionados para garantizar un proceso de aprendizaje efectivo y satisfactorio para todos los alumnos.

Para evaluar los resultados de la evaluación en curso, se pueden utilizar pruebas escritas, cuestionarios, trabajos en grupo, proyectos individuales, entre otros métodos. También es importante llevar a cabo revisiones periódicas para comprobar si se están cumpliendo los objetivos propuestos.

En cuanto al uso de materiales y recursos, se puede observar si los alumnos están aprovechando adecuadamente los recursos disponibles, si muestran interés en el material didáctico y si se sienten motivados para participar en las actividades propuestas.

La distribución del espacio y tiempo a la metodología seleccionada se puede evaluar mediante la organización de las clases, el tiempo dedicado a cada actividad, la participación activa de los estudiantes, entre otros aspectos.

Por último, la contribución del método a un correcto clima de aula se puede evaluar a través de la interacción entre los alumnos, la comunicación con el docente, el respeto mutuo, la colaboración en grupo, entre otros aspectos.

5. UNIDAD DIDÁCTICA

5.1 Justificación

La unidad didáctica *“El sistema financiero. La bolsa.”* corresponde al final del segundo trimestre del curso. Concretamente, es la unidad 11 entre las 14 que tiene la materia Economía. Previamente, los alumnos habrán visto contenidos relacionados con “Las cuentas del Estado”, “El dinero y la política monetaria”, pero aún no conocerán el sistema financiero en sí, ni la bolsa de valores.

La educación financiera es el proceso de adquirir habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a las personas tomar decisiones informadas y adecuadas en relación a sus finanzas personales. Esto incluye la comprensión de conceptos como presupuesto, ahorro, inversión, deuda, seguros y planificación del retiro, entre otros.

La educación financiera es fundamental para mejorar la gestión de los recursos económicos y evitar problemas como el sobreendeudamiento, la falta de ahorro o la falta de planificación para el futuro. Además, una adecuada educación financiera contribuye al bienestar y la estabilidad económica de las personas, permitiéndoles alcanzar sus metas financieras y tener una vida más segura y tranquila.

Es importante fomentar la educación financiera desde edades tempranas, tanto en el ámbito educativo como en el familiar, para que las personas puedan desarrollar hábitos financieros saludables y tomar decisiones financieras acertadas a lo largo de su vida.

En esta unidad didáctica trataremos de comprender la función de los intermediarios financieros y explicar los distintos productos que nos ofrecen. Aprenderemos a identificar los distintos servicios asociados a las cuentas bancarias y diferenciar las tarjetas de débito de las de crédito, señalando ejemplos.

También, conocerán las características de los préstamos personales e hipotecarios, valorando los riesgos del endeudamiento excesivo. Compararán los distintos productos de inversión y elegir el más adecuado en función de las características personales del inversor. Por otro lado, explicarán cómo funciona la bolsa de valores e interpretar el significado de los índices bursátiles. Entenderán la importancia de gestionar los riesgos y conocer las características de los seguros más frecuentes. Por último, analizarán decisiones económicas, sopesando los beneficios y costes que conlleva toda decisión.

5.2 Vinculación con otras áreas

Estos conocimientos están relacionados con el área de Matemáticas, sobre todo en la parte de cálculo de los tipos de interés, límite de endeudamiento, componentes de un préstamo, mercado de valores, etc. El área de Historia está siempre vinculada con la Economía ya que ésta es una ciencia necesaria para entender el mundo en que vivimos, se refleja en cómo influyen los cambios sociales y tecnológicos en la evolución del sistema financiero. También se vincula con diversas áreas de Ciencias al tratar los métodos de análisis en Economía (método científico, la modelización y la utilización de supuestos y métodos experimentales).

5.3 Contenido de la unidad didáctica

La organización de los contenidos que se impartirán en esta unidad es la siguiente:

- El sistema financiero y su regulación.
- Los intermediarios financieros bancarios y la creación del dinero bancario.
- Los productos financieros y sus características.
- Los mercados de bonos y de acciones, su emisión y negociación.
- Tipos de productos financieros.

En esta unidad trabajaremos el Objetivo 8 de los ODS: Trabajo decente y crecimiento económico.

Para contribuir a este objetivo, se pueden abordar aspectos como la promoción de la inversión responsable y ética en el mercado financiero, la inclusión financiera de sectores vulnerables y la promoción de prácticas comerciales justas y sostenibles en el ámbito financiero y bursátil. Además, se puede fomentar la educación financiera y la transparencia en la toma de decisiones financieras, así como el apoyo a iniciativas que promuevan la creación de empleo digno y el desarrollo sostenible a nivel local y global. También se puede abordar la importancia de la inversión responsable y el financiamiento sostenible para impulsar un crecimiento económico que beneficie a todas las personas y proteja el medio ambiente.

Por otro lado, los elementos transversales que se trabajarán en esta unidad son:

- 1.- Comprensión lectora
- 2.- Expresión oral y escrita
- 3.- Competencia digital
- 4.- Fomento del espíritu crítico
- 5.- Respeto mutuo y cooperación entre iguales.

Se utilizarán las TIC con un uso responsable. Se enseñarán técnicas y estrategias de oratoria para mejorar la confianza en uno mismo, gestionar las emociones y fortalecer las habilidades sociales. También se promoverá el interés por la lectura y se practicarán habilidades de expresión escrita. También, se trabajará en equipos multidisciplinares para abordar diferentes problemáticas desde distintas perspectivas. Esto permite enriquecer el proceso de trabajo y maximizar los resultados, ya que cada integrante del equipo aporta sus conocimientos y experiencia en el tema, fomentando su espíritu crítico. Además, al trabajar en equipo se fomenta la colaboración, la comunicación y el trabajo en conjunto, lo que facilita la resolución de problemas de manera más eficiente y creativa.

5.4 Objetivos

Con estos aprendizajes los alumnos y las alumnas empezarán a familiarizarse con el sistema financiero y adquirirán las competencias que les permitan explicar cómo funciona y cómo condiciona los comportamientos de los mercados. Conocerán los distintos tipos de intermediarios y productos financieros, así como su papel en la economía, comprenderán cuáles son los componentes de un préstamo y cuál es el límite de endeudamiento. También conocerán en qué consiste el mercado de valores y entenderán cuáles son las claves de una inversión, investigarán sobre la cotización de las acciones y aprenderán a invertir en diferentes productos, distinguiendo los diferentes mercados, realizando un estudio del mercado en bolsa del Ibex 35, criptomonedas, etc.

Los objetivos que los alumnos debe alcanzar al terminar la unidad son:

- Comprender la función de los intermediarios financieros y explicar los distintos productos que nos ofrecen.
- Identificar los distintos servicios asociados a las cuentas bancarias y diferenciar las tarjetas de débito de las de crédito, señalando ejemplos.
- Conocer las características de los préstamos personales e hipotecarios, valorando los riesgos del endeudamiento excesivo.
- Comparar los distintos productos de inversión y elegir el más adecuado en función de las características personales del inversor.
- Explicar cómo funciona la bolsa de valores e interpretar el significado de los índices bursátiles.
- Entender la importancia de gestionar los riesgos y conocer las características de los seguros más frecuentes.
- Analizar decisiones económicas, sopesando los beneficios y costes que conlleva toda decisión.

5.4.1 Conexión con los contenidos curriculares

Los objetivos de la etapa de bachillerato:

- La trascendencia que tiene la actividad económica, los diferentes sistemas económicos o el papel del sector público a través de sus políticas económicas permitirán afianzar en el alumnado una conciencia cívica responsable y el ejercicio de una ciudadanía democrática.
- La referencia constante a la actualidad a través de los diferentes medios de comunicación como herramienta de conocimiento y como fuente de información con sentido crítico y responsable, además de fomentar el hábito lector permitirá en el alumnado desarrollar la expresión oral y escrita y el uso adecuado y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Estudiar desde un punto de vista económico los grandes retos contemporáneos ayuda al alumnado a comprender mejor el comportamiento individual y colectivo y a promover actitudes críticas y éticas orientadas a tomar decisiones financieras, económicas y ambientales informadas.
- Por las características, contenido y metodología de la materia Economía, es significativa su aportación al fomento del espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

5.5 Competencias clave

En esta unidad trabajaremos más a fondo estas tres competencias clave:

1.- Comunicación lingüística, a través de exposiciones orales, debates, preguntas en clase, desarrollarán la capacidad de una persona para utilizar de manera efectiva el lenguaje verbal y escrito para comunicarse de manera clara y precisa con otros. Realizaremos actividades que incluyan el desarrollo de habilidades como la lectura, la escritura, la expresión oral y la comprensión auditiva.

2.- Competencia digital, realizaremos actividades de investigación, juegos y trabajaremos con los simuladores virtuales para fomentar el desarrollo de la competencia digital en clase, puesto que es fundamental para preparar a los estudiantes para el mundo tecnológico en el que viven, fomentando habilidades como la creatividad, la colaboración y la responsabilidad en el uso de la tecnología.

3.- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, realizaremos análisis de datos económicos utilizando estadísticas y gráficos, resolveremos problemas económicos utilizando ecuaciones y fórmulas matemáticas, ya que es importante fomentar la resolución de problemas y el razonamiento matemático en las actividades de la asignatura, para que los estudiantes puedan aplicar los conceptos aprendidos en situaciones reales y desarrollar su competencia matemática en el contexto de la Economía.

5.6 Competencias específicas

En esta unidad trabajaremos dos competencias específicas:

Competencia específica 4.

Conocer y comprender el funcionamiento del sistema financiero y de la política monetaria, valorando sus efectos sobre la economía real y analizando los elementos que intervienen en las decisiones financieras, para planificar y gestionar con responsabilidad y autonomía los recursos personales y adoptar decisiones financieras fundamentadas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CP1, CP2, STEM4, CD4, CPSAA1.2, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE2.

Competencia específica 5:

Identificar y valorar los retos y desafíos a los que se enfrenta la economía actual analizando el impacto de la globalización económica, la nueva economía y la revolución digital, para proponer iniciativas que fomenten la equidad, la justicia y la sostenibilidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CP2, STEM4, CD1, CD5, CPSAA1.2, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE1, CCEC3.2.

5.7 Criterios de evaluación e indicadores de logro

Los criterios de evaluación que se emplearán en esta unidad didáctica son:

- 4.1 Conocer y comprender el funcionamiento del sistema financiero valorando sus efectos sobre la economía real y analizando los elementos que intervienen en las decisiones financieras relacionadas con la inversión, el ahorro, los productos financieros y la búsqueda de fuentes de financiación.
- 4.2 Planificar y gestionar con responsabilidad y progresiva autonomía las finanzas personales y adoptar decisiones fundamentadas a partir del conocimiento y comprensión del sistema financiero y de los elementos que intervienen en las decisiones financieras, valorando los efectos que estas pueden provocar en la economía real.
- 4.3 Adquirir conocimientos financieros a partir del análisis del sistema financiero, su funcionamiento y los efectos que se derivan de las decisiones adoptadas en él, estableciendo conexiones entre estos aprendizajes y las decisiones financieras personales que afectan a la vida cotidiana.
- 5.2 Comprender los retos económicos actuales analizando, de forma crítica y constructiva, el entorno, identificando aquellos elementos que condicionan y transforman la economía y fomentando iniciativas que respondan a las necesidades que plantean estos retos.

5.8 Situaciones de aprendizaje.

Según lo establecido en el Real Decreto 243/2022, las situaciones de aprendizaje son aquellas en las que los alumnos realizan actividades que les ayudan a poner en práctica competencias clave y específicas, favoreciendo así su desarrollo y adquisición. En esta unidad didáctica se proponen dos situaciones de aprendizaje para trabajar estos aspectos.

5.8.1 Situación de aprendizaje “Inversión”

Objetivos: Comprender el funcionamiento del sistema financiero y la bolsa de valores, analizar las implicaciones económicas de las fluctuaciones en el mercado financiero y tomar decisiones financieras informadas.

Duración: 3 sesiones de clase.

Actividades:

Sesión 1: Investigación

- Realizaremos los grupos y explicaré la actividad.
- Los estudiantes realizarán una investigación sobre el sistema financiero y la bolsa de valores, identificando los principales actores, funciones y mecanismos.
- Se registrarán en el simulador de la bolsa de valores.

Sesión 2: Toma de decisiones

- Trabajaremos con el simulador. Se les asignará un capital ficticio para invertir en la bolsa de valores, a través del simulador virtual. Durante un período de tiempo determinado, los estudiantes tomarán decisiones de inversión y seguirán la evolución de sus carteras, en base a las investigaciones previas.
- Al finalizar la simulación, los estudiantes analizarán los resultados obtenidos, identificando los factores que influenciaron sus decisiones y evaluando su desempeño en el mercado financiero.

Sesión 3: Exposición

- Cada grupo hará una exposición dónde explicarán la investigación previa de los mercados, justificación de la toma de decisiones de sus inversiones, así como las estrategias más efectivas para invertir de manera segura y rentable.
- Realización de la rúbrica grupal e individual.

Recursos:

- Material didáctico sobre el sistema financiero y la bolsa de valores.
- Plataformas de simulación de inversiones en la bolsa de valores.
- Artículos y noticias sobre el mercado financiero actual.

Evaluación:

Se tendrá en cuenta la participación activa en las actividades, la calidad de la investigación realizada sobre el sistema financiero y la bolsa de valores. También el análisis crítico de los resultados obtenidos en la simulación de inversiones. Y por último la exposición sobre el mercado financiero y las estrategias más efectivas.

5.8.2 Situación de aprendizaje “Gestiona tus finanzas”

Objetivo: Comprender el funcionamiento del sistema financiero y la importancia de gestionar adecuadamente nuestras finanzas personales.

Duración: 2 sesiones de clase.

Actividades:

Sesión 1: Gestión de finanzas personales

- Presentar a los alumnos la importancia de gestionar adecuadamente nuestras finanzas personales para evitar problemas como el sobreendeudamiento o la falta de ahorro.
- Realizar una actividad en la que los estudiantes elaboren un presupuesto mensual simulado, teniendo en cuenta sus ingresos y gastos habituales.

Sesión 2: Juego de simulación financiera

- Organizar un juego de simulación financiera en el que los estudiantes podrán ser inmobiliarias o inversores.
 - o Las inmobiliarias tendrán que vender 10 casas y deben obtener el mayor beneficio posible.
 - o Los inversores tendrán el mismo capital inicial y deberán obtener el mayor número de casas posibles.

Las inmobiliarias deberán de marcar su precio de salida a la vez y los inversores deberán de hacer cola para poder adquirir su vivienda, solo se puede vender tres casas por un mismo importe.

Deben tener en cuenta aspectos como el funcionamiento de los mercados, la inversión y la planificación financiera.

- Al finalizar el juego, realizar una reflexión en grupo sobre las decisiones tomadas y las consecuencias de las mismas en su salud financiera.

Al finalizar estas actividades, los alumnos habrán adquirido una comprensión más profunda del sistema financiero y de la importancia de gestionar adecuadamente sus finanzas personales, preparándolos para afrontar con éxito los retos económicos de la vida adulta.

5.9 Temporalización

Según la división de unidades temporales de la programación que recoge la tabla 3, a la unidad 11 le corresponden once sesiones.

Sesión 1		
Tiempo	Contenido	Objetivo
5 Minutos	Ver el vídeo explicativo del sistema financiero https://www.youtube.com/watch?v=LIG-5q7VSQI	Valorar la importancia de tener una cultura financiera y comprender la función del sistema financiero.
10 Minutos	Realizar una nube de ideas importantes en Mentimeter.	
10 Minutos	Leer la página 230 y 231 del libro.	
20 Minutos	Debatir sobre el sistema financiero y su regulación.	
5 Minutos	Resolver dudas.	
Sesión 2		
25 Minutos	Explicación de los intermediarios financieros bancarios y la creación del dinero bancario.	Conocer los intermediarios bancarios y cómo se crea el dinero bancario.
15 Minutos	Realizar las actividades del libro: Pag 233, act. 5, 7 y 8 Pág 234 Periscopio 2 Pág 235 act. 9	
10 Minutos	Realizar preguntas abiertas en clase y resolver dudas.	
Sesión 3		
35 Minutos	Charla de Unicaja sobre los productos financieros y la gestión del ahorro y las deudas.	Conocer y saber diferenciar los préstamos personales con las hipotecas, conocer la gestión del endeudamiento
10 Minutos	Kahoot sobre la charla	

		y las características de los seguros más frecuentes.
5 Minutos	Resolver dudas.	
Sesión 4		
5 Minutos	Explicación de la actividad “Gestiona tus finanzas” y la importancia de gestionar adecuadamente nuestras finanzas.	Comprender la importancia del ahorro, conocer los riesgos del endeudamiento y saber las características de los productos financieros diferenciados según su liquidez, riesgo y rentabilidad.
30 Minutos	Realizarán, en grupos de 3, un presupuesto de los gastos mensuales de una familia de clase media, teniendo en cuenta el precio de las hipotecas, de los alimentos, seguros, inversiones, etc. a través de una previa investigación.	
15 Minutos	Expondrán los resultados y resolveremos dudas.	
Sesión 5		
10 Minutos	Explicación del juego de simulación financiera.	Afianzar los conocimientos previos del funcionamiento del mercado y reflexionar sobre ello, generando un pensamiento crítico personal.
20 Minutos	Realización del juego.	
15 Minutos	Comprobaremos los resultados y reflexionaremos sobre el funcionamiento del mercado.	
5 Minutos	Resolveremos dudas.	
Sesión 6		
15 Minutos	Explicación sobre la bolsa de valores.	Conocer como funciona la bolsa de valores, las empresas que están en bolsa, las acciones y el riesgo.
10 Minutos	Realizaremos los grupos y explicare la actividad.	
	Investigarán sobre las empresas del IBEX 35, el funcionamiento de la bolsa	

25 Minutos	de valores y se inscribirán en el reto del simulador virtual de la bolsa de valores.	
Sesión 7		
10 Minutos	Investigaran sobre los precios de los mercados.	Conocer cómo funcionan los mercados, qué son los bonos y las acciones, cómo fluctúa la bolsa.
20 Minutos	Tomarán decisiones e invertirán en el simulador de la bolsa.	
20 Minutos	Realizarán un trabajo sobre lo investigado y explicarán por qué han tomado esas decisiones.	
Sesión 8		
5 Minutos	Veremos cómo van sus inversiones.	Reflexionar sobre el riesgo al invertir, la toma de decisiones y la búsqueda de información.
40 Minutos	Expondrán por grupos sus trabajos.	
5 Minutos	Realizarán la rúbrica.	
Sesión 9		
Todo el día	Excursión a la bolsa de valores de Madrid.	Acercar a los alumnos a la realidad, viendo con sus propios ojos cómo funciona la bolsa de valores.
Sesión 10		
30 Minutos	Repaso del temario.	Repasar toda la materia y resolver dudas de cara al examen.
10 Minutos	Realizar un esquema.	
10 Minutos	Resolver dudas.	
Sesión 11		
50 Minutos	Realización de la prueba escrita.	Evaluar los conocimientos de los alumnos.

Tabla 5. Temporalidad de la unidad didáctica. Fuente de elaboración propia.

5.10 Metodología

En el punto 13 de la programación, encontramos la metodología que vamos a aplicar durante todo el curso. En esta unidad didáctica emplearemos:

- Clase magistral activa: En todas las sesiones realizaremos una parte en dónde el estudiante participara a través de un diálogo, mediante preguntas abiertas dónde ellos tendrán que reflexionar y exponer sus argumentos.
- Clase invertida: Todas las sesiones subiré a Teams las diapositivas antes de impartirlas en clase, para que los alumnos puedan leer y generar dudas que después puedan ser resueltas en clase, adaptándonos así a los alumnos con algún tipo de dificultad en el lenguaje y la comprensión.
- Gamificación: Realizaremos dos juegos en esta unidad. Así fomentaremos la participación y el trabajo en equipo y podremos visualizar las fortalezas de los alumnos y su creatividad.
- Aprendizaje competencial: Trabajaremos el desarrollo de habilidades y competencias que van más allá de la mera adquisición de conocimientos teóricos. A través de la investigación, el uso de las TIC, el trabajo en equipo y las exposiciones.

5.11 Recursos

Es fundamental para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar, experimentar y consolidar sus conocimientos de manera activa y participativa, la utilización de materiales, herramientas, medios y estrategias que facilitan el proceso aprendizaje.

En esta unidad utilizaremos los siguientes:

Actividades Interactivas	<ul style="list-style-type: none">- Mentimeter- Video (El sistema financiero)- La bolsa Virtual (Simulador)- Kahoot
Documentos descargables	<ul style="list-style-type: none">- PowerPoint (Diapositivas del tema)- Rubricas- Autoevaluación- Prueba de evaluación y escala de calificación
Actividades formativas	<ul style="list-style-type: none">- Charla de Unicaja- Excursión a la Bolsa de valores.

Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Libro Mc Graw Hill - Juego de simulación financiera. - Tablet del centro (Reservadas para las clases necesarias) - Sala de ordenadores - Proyector
-------------------	--

Tabla 6. Recursos y materiales. Fuente de elaboración propia

5.12 Evaluación

La evaluación será continua y variada, se realizará de forma formativa, es decir, con el objetivo de proporcionar retroalimentación constante a los estudiantes para que puedan mejorar en su aprendizaje. También se llevará a cabo de manera sumativa al final de la unidad, con el fin de recopilar información sobre el nivel de logro de los objetivos de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Actividades en clase	10%
Trabajo de investigación y exposición (Rubrica del profesor)	20%
Rubrica Individual y grupal del trabajo (Alumnos)	10%
Participación y comportamiento en clase	10%
Preguntas evaluables en clase	10%
Prueba de evaluación (Heteroevaluación)	40%

Tabla 7: Criterios de evaluación. Fuente de elaboración propia.

6. CONCLUSIONES

El desconocimiento de la juventud sobre temas financieros es un problema común en la sociedad actual. Muchos jóvenes carecen de la educación y la información necesaria para tomar decisiones financieras adecuadas y responsables. Esta falta de conocimiento puede llevar a problemas como la mala administración de dinero, la falta de ahorro para el futuro y la incapacidad de alcanzar metas financieras a largo plazo.

Por otro lado, vivimos en un mundo dónde los mercados, los productos financieros, etc., están en un cambio constante, que los libros no pueden reflejar.

Si sumamos el desconocimiento y la falta de actualización de contenidos a la falta de motivación por parte de los jóvenes obtenemos un resultado negativo en cuanto a la educación financiera o conocimientos económicos. Pero tenemos la opción de cambiar esa fórmula, por ello realicé este TFM, intentando dar soluciones al problema.

Si el problema está en que los jóvenes se aburren en seguida y están poco motivados, podemos cambiar el método llevándolo a su terreno. En la actualidad, los jóvenes son nativos digitales, es decir, han crecido en un entorno en el que la tecnología está presente en todas las áreas de su vida. Las TIC han facilitado el acceso a la información, la comunicación y el entretenimiento. Los jóvenes utilizan las redes sociales, aplicaciones móviles, plataformas de streaming, entre otros, para estar conectados con sus amigos, compartir contenido y estar informados sobre lo que sucede en el mundo. Si usamos las herramientas que ellos ya están acostumbrados a utilizar para su entretenimiento tendremos más oportunidades de captar su atención y generarles interés. Por ello elegí la utilización de los simuladores virtuales para explicar un tema tan difícil de entender a su edad como los mercados o bolsas de valores.

Acercándolos a la realidad, a través del juego pueden adquirir conocimientos que con una clase magistral les costaría llegar a entender. No por ello hay que eliminar la clase magistral, pero deberíamos combinarla con otros métodos actuales, ya que el mundo evoluciona, la educación también tiene que hacerlo.

Además, no podemos asegurar que la metodología propuesta sea la más adecuada, puesto que no he podido testar esta unidad didáctica en el aula, por ello no puedo decir si se cumplen o no los objetivos principales, aparte de señalar que es importante tener en cuenta que cada grupo de estudiantes es único y puede tener necesidades y ritmos de aprendizaje diferentes, por lo que es necesario adaptar la unidad didáctica y su desarrollo en función de las características y necesidades específicas de cada grupo.

Por último, me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a los profesores del máster por su excelente labor de orientación y enseñanza durante todo el curso. Ha sido todo un desafío comprender y asimilar las leyes, las normativas de atención a la diversidad, la búsqueda de información sobre las situaciones de aprendizaje y los indicadores de logro, ya que son conceptos recientes y difíciles de entender. Gracias a su dedicación y paciencia, hemos logrado avanzar en nuestro conocimiento y comprensión de estos temas tan importantes en la educación actual.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anderson, J., Olivar, G. y Daza, A. (2007). The technology of the information and communication (TIC) and its impact in the education of century XXI. *Ciencias Gerenciales*, 3(7), 21-46.

<https://www.redalyc.org/pdf/782/78230703.pdf>

Barradas-Arenas, U. D., Cocón-Juárez, J. F., Pérez- Cruz, D., & Vázquez-Aragón, M. del R. (2023). El Impacto de los Simuladores en el Aprendizaje de los Sistemas Digitales. *Revista Docentes 2.0*, 16(1), 67–76.

<https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.350>

Blancafort, I. (2021). los simuladores de negocios como metodología estratégica en la formación en dirección de empresas: visión del docente. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1), 59-71.

https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/21334/Los_simuladores_de_negocios.pdf?sequence=2

Cabero, J. (2017). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnologías y Comunicación Educativas Año 21*, (45), 5-19.

<http://tecnologiaedu.us.es>

Contreras, G.A. y Carreño, P. (2012), Simuladores en el ámbito educativo, un recurso didáctico para la enseñanza.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5038479>

Delgado, S. y Fernández, M. (2018) Análisis de la implantación de las TIC en la educación secundaria. *Tendencias tecnológicas actuales. Revista de estilos de aprendizajes* 11(22).

<https://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1082/1802>

Eliosa, V. (2022) 6 tipos de aprendizaje que pueden reforzarse mediante la simulación.

<https://blog.pearsonlatam.com/columna-de-opinion/6-tipos-de-aprendizaje-que-pueden-reforzarse-mediante-la-simulacion>

Eserp (2018). La bolsa virtual: Simulador de bolsa virtual.

<https://es.eserp.com/articulos/bolsa-virtual/>

García, A. (2011). Concepciones sobre uso de las TIC del docente universitario en la práctica pedagógica. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones", 4(1), 182-195.

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/>

González, A., Bravo, B., Ortiz, M. (2018) El aprendizaje basado en simulación y el aporte de las teorías educativas. *Revista Espacios*, 39(1), 37.

<https://www.revistaespacios.com/a18v39n20/a18v39n20p37.pdf>

Guerrero, J.A. (2019), Estrategias de aprendizaje.

<https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/>

Jaramillo, J.L. y Escudero, P.M. (2024). El impacto de las TIC en el ciclo de aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 9(1), 93-116.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9282006>

Landabaso, J.L. (2009) Simulador: La bolsa virtual.

<https://www.labolsavirtual.com/>

Lavamind (2020). Gazillionare: Es un simulador de negocios.

https://store-steam-powered-com.translate.google.com/app/1169100/Gazillionaire/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sc

Marchesi, A. y Lucena, R. (2003), La representación social del fracaso escolar, en Marchesi, A. y Hernández Gil, C. (2003), El fracaso escolar, Madrid, Alianza.

<https://www.nodo50.org/movicaliedu/fracasoescolarespana.pdf>

Marchesi, A. y Pérez, E. (2003), La comprensión del fracaso escolar en España, en Marchesi, A. y Hernández Gil, C. (2003), El fracaso escolar, Madrid, Alianza.

<https://www.nodo50.org/movicaliedu/fracasoescolarespana.pdf>

Mendoza, A. (2023) Aprendizaje basado en la simulación.

<https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/aprendizaje-basado-en-la-simulacion-una-estrategia-innovadora-para-la-educacion-universitaria/notas-destacadas/>

Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. Propósitos y Representaciones, 1(2), 193-213.

<https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/48>

Monereo, C., Pozo, J. I., & Castelló, M. (2001). La enseñanza de estrategias de aprendizaje en el contexto escolar. Psicología de la educación escolar, 2, 235-258.

Morcillo, B. (2011) Innovu: Juego para fomentar el espíritu emprendedor.

<https://red.gnoss.com/comunidad/demaempleo20/recurso/innovu-un-videojuego-que-fomenta-el-espíritu/cf286964-bff1-4ee8-a7e3-9c3feacc139d>

Pearson. MIT, (2007). Tecnologías avanzadas que cambiaran al mundo, Futuro y prospectiva.

http://inngeniar-futuro.blogspot.com/2007_01_01_archive.html

Pearson (2023). Aprendizaje basado en simulación: La nueva era de la educación.

<https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/aprendizaje-basado-en-simulacion-la-nueva-era-de-la-educacion>

Ruiz de Miguel, C. (2001). Factores familiares asociados al bajo rendimiento. Revista Complutense de Educación, 12, 81-113

<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED0101120081A>

Instituto Nacional de Estadística (INE). Abandono educativo temprano.

https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925480602&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout

Yvan Lengwiler y Swiss Bank. Policy Monetary Game: Simulador banco central.

<https://games4sustainability.org/gamepedia/mopos-a-monetary-policy-simulation-game/>

3rd World Farmer, (2005). Juego virtual “Los Granjeros del Tercer Mundo”.

<https://3rdworldfarmer.org/>

ANEXO I



CALENDARIO ESCOLAR 2024-2025

SEPTIEMBRE							OCTUBRE							NOVIEMBRE								
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D		
						1		1	2	3	4	5	6					1	2	3		
2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10		
9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17		
16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24		
23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31				25	26	27	28	29	30			
30																						
DICIEMBRE							ENERO							FEBRERO								
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D		
						1			1	2	3	4	5							1	2	
2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9		
9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16		
16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23		
23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30	31			24	25	26	27	28				
30	31																					
MARZO							ABRIL							MAYO								
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D		
						1	2		1	2	3	4	5	6					1	2	3	4
3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11		
10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18		
17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25		
24	25	26	27	28	29	30	28	29	30					26	27	28	29	30	31			
31																						
JUNIO																						
L	M	X	J	V	S	D																
						1																
2	3	4	5	6	7	8																
9	10	11	12	13	14	15																
16	17	18	19	20	21	22																
23	24	25	26	27	28	29																
30																						

Leyenda:

- Inicio de curso (1)
- Inicio de curso (2)
- Inicio de curso (3)
- Inicio de curso (4)
- Inicio de curso (5)
- Inicio de curso (6)
- Fin de curso (1)
- Fin de curso (2)

ANEXO II - Encuesta de satisfacción de los alumnos.

Agradeceríamos que contesten la siguiente encuesta de satisfacción sobre la asignatura de Economía que estamos realizando en el curso. Sus respuestas nos ayudarán a mejorar y ofrecerles una mejor experiencia educativa. Les pedimos que contesten de forma honesta y objetiva.

1. ¿Cómo calificarías la claridad en la explicación de los contenidos durante las clases? ¿Por qué?

Muy clara	Clara	Regular	Poco clara	Nada clara
-----------	-------	---------	------------	------------

- (Espacio para respuesta abierta)
2. ¿Consideras que el profesor muestra interés en tu aprendizaje y en tu evolución académica? Justifica tu respuesta.

Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
-------	----------	---------	------	------

- (Espacio para respuesta abierta)
3. ¿Te resultó útil la metodología de enseñanza utilizada por el docente? ¿qué cambiarías o mejorarías?

Muy útil	Útil	Regular	Poco útil	Nada útil
----------	------	---------	-----------	-----------

- (Espacio para respuesta abierta)
4. ¿Cómo valorarías la disponibilidad del profesor para resolver tus dudas y ayudarte en la comprensión de los contenidos? ¿Por qué?

Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
-------	----------	---------	------	------

- (Espacio para respuesta abierta)

5. ¿Qué aspectos destacarías como positivos de la práctica docente?
 - (Espacio para respuesta abierta)
6. ¿Qué aspectos crees que podrían mejorar el profesor?
 - (Espacio para respuesta abierta)
7. En una escala de 1 a 10, ¿cómo valorarías globalmente la práctica docente?
¿Por qué?
 - 1 (Muy insatisfactoria) - 10 (Muy satisfactoria)
 - (Espacio para respuesta abierta)
8. ¿Te sientes motivado/a a participar en clase y realizar los trabajos?
 - (Espacio para respuesta abierta)
9. ¿Estás satisfecho/a con la organización y estructura de las clases y materiales de estudio proporcionados?
 - (Espacio para respuesta abierta)
10. ¿Crees que el profesor fomenta un ambiente de respeto y confianza en el aula?
 - (Espacio para respuesta abierta)
11. ¿Te sientes satisfecho/a con la manera en que evalúa tu desempeño académico?
 - (Espacio para respuesta abierta)
12. ¿Recomendarías a este profesor para otros cursos? ¿Por qué?
 - (Espacio para respuesta abierta)
13. ¿Hay alguna sugerencia o comentario que desees hacer para mejorar la práctica docente?
 - (Espacio para respuesta abierta)

Agradecemos enormemente tu participación en esta encuesta. Tus opiniones son muy importantes para nosotros. ¡Gracias por tu colaboración!

ANEXO III - Evaluación inicial.

Nombre: _____ Curso: 1º de Bachillerato Fecha: _____

1. ¿Qué entiendes por economía?
2. ¿Por qué crees que es importante estudiar Economía?
3. ¿Qué son la oferta y la demanda en economía y cómo interactúan?
4. ¿Qué factores crees que influyen en el crecimiento económico de un país?
5. ¿En qué afecta aprender conceptos económicos para tu vida cotidiana?
6. Al pasar la tarde en el parque:
 - a) No le cuesta nada a nadie porque es gratis.
 - b) Nos cuesta dejar de hacer otras cosas.
 - c) El coste depende de lo bien que me lo pase.
 - d) Solo me cuesta si compro algo.
7. Si una empresa domina el 25% del mercado:
 - a) Dos de cada tres productos que se venden son de esa empresa.
 - b) Uno de cada cuatro productos que se venden son de esa empresa.
 - c) La empresa vende tres de cada cuatro productos que se venden.
 - d) Ninguna de las anteriores es correcta.
8. Si todo el mundo tuviera el doble de dinero:
 - a) Seríamos todos igual de ricos que antes.
 - b) Seríamos todos el doble de ricos que antes.
 - c) Los precios empezarían a bajar.
 - d) El dinero valdría mucho más que antes.
9. Los precios de tus zapatillas favoritas han subido:
 - a) Porque ha subido la oferta de esas zapatillas.
 - b) Porque ha subido la demanda de esas zapatillas.
 - c) Porque hay más competencia que antes.
 - d) Dos de las anteriores respuestas son ciertas.
10. La equidad hace referencia a que:
 - a) Todos debemos ser tratados igual.
 - b) Todos debemos tener las mismas oportunidades.
 - c) Todos debemos tener lo mismo.
 - d) Aumenten las desigualdades.

ANEXO IV - Preguntas de la actividad “Kahoot”.

1. ¿Qué es el sistema financiero?
 - a) Un conjunto de entidades que se dedican a la intermediación de recursos financieros.
 - b) Un sistema que regula el mercado de valores.
 - c) Una organización que presta servicios de seguros.
 - d) Un conjunto de empresas que se dedican a la producción de bienes y servicios.
2. ¿Cuál es la función principal del sistema financiero?
 - a) Facilitar el ahorro y la inversión.
 - b) Regular las transacciones comerciales.
 - c) Ofrecer servicios de seguros.
 - d) Establecer políticas fiscales.
3. ¿Cuál es la diferencia entre el sistema financiero formal y el informal?
 - a) El sistema financiero formal está regulado por el gobierno y el sistema financiero informal no lo está.
 - b) El sistema financiero formal es más caro que el informal.
 - c) El sistema financiero formal solo presta servicios a empresas, mientras que el informal solo presta servicios a individuos.
 - d) No hay diferencia, ambos sistemas son iguales.
4. ¿Cuál es la función de una institución financiera?
 - a) Captar recursos financieros y canalizarlos hacia actividades productivas.
 - b) Regular el mercado de valores.
 - c) Ofrecer servicios de seguros.
 - d) Gestionar las políticas fiscales
5. ¿Qué es un intermediario financiero?
 - a) Una empresa que presta dinero a individuos.
 - b) Una entidad que facilita la transferencia de recursos financieros entre ahorradores e inversores.
 - c) Un inversor que compra acciones en el mercado de valores.
 - d) Una organización que gestiona las políticas fiscales.

6. ¿Cuál de las siguientes opciones asociamos a un mayor riesgo para el inversor?
- a) Un corto plazo.
 - b) Una mayor liquidez.
 - c) Un tipo de interés más alto.
 - d) Una cartera menos diversificada.
7. A la hora de elegir un producto financiero, el factor determinante para quienes deseen recuperar su dinero con rapidez es:
- a) La rentabilidad.
 - b) La liquidez.
 - c) El riesgo.
 - d) La convertibilidad.
8. El coeficiente legal de caja está relacionado con:
- a) La política monetaria
 - b) El Banco de España.
 - c) La prima de riesgo.
 - d) Son ciertas a y b.
9. ¿Cuál de los siguientes productos bancarios ofrece la posibilidad de obtener préstamos de manera rápida?
- a) Tarjeta de crédito.
 - b) Cuenta de ahorros.
 - c) Préstamo hipotecario.
 - d) Línea de crédito.
10. ¿Qué es una tarjeta de débito?
- a) Una tarjeta de regalo.
 - b) Una tarjeta de crédito.
 - c) Una forma de pago vinculada a una cuenta bancaria.
 - d) Un préstamo bancario.

ANEXO V – Rúbrica exposición.

Rubrica grupal.

CATEGORÍA	4 Sobresaliente	3 Notable	2 Aprobado	1 Insuficiente
Contenido	Se nota un buen dominio del tema, no comete errores, no duda.	Demuestra un buen entendimiento de partes del tema. Exposición fluida, comete pocos errores.	Tiene que hacer algunas rectificaciones, y en ocasiones dudas.	Rectifica continuamente. El contenido es mínimo, no muestra un conocimiento del tema
Organización de la información	La información está bien organizada, de forma clara y lógica.	La mayor parte de la información se organiza de forma clara y lógica, aunque de vez en cuando alguna diapositiva está fuera de lugar.	No existe un plan claro para organizar la información, cierta dispersión.	La información aparece dispersa y poco organizada
Exposición	Atrae la atención del público y mantiene el interés durante toda la exposición.	Interesa bastante en principio, pero se hace un poco monótono.	Le cuesta conseguir o mantener el interés del público.	Apenas usa recursos para mantener la atención del público.
Expresión oral	Habla claramente durante toda la presentación. Su pronunciación es correcta. Su tono de voz es adecuado.	Habla claramente durante la mayor parte de la presentación. Su pronunciación es aceptable, pero en ocasiones realiza pausas innecesarias. Su tono de voz es adecuado.	Algunas veces habla claramente durante la presentación. Su pronunciación es correcta, pero recurre frecuentemente al uso de pausas innecesarias. Su tono de voz no es el adecuado.	Durante la mayor parte de la presentación no habla claramente. Su pronunciación es pobre, hace muchas pausas y usa muletillas. Su tono de voz no es adecuado para mantener el interés de la audiencia.
Lenguaje no verbal	Tiene buena postura, y demuestra seguridad en sí mismo durante la	Tiene buena postura la mayor parte del tiempo y establece contacto visual	Algunas veces tiene buena postura y en ocasiones establece contacto	Tiene mala postura y no establece contacto visual con los presentes. Muestra gran inseguridad.

	presentación. Establece contacto visual con todos los presentes.	con todos los presentes. En ocasiones se muestra inseguro.	visual con todos los presentes. Muestra inseguridad.	
Tiempo	Tiempo ajustado al previsto, con un final que retoma las ideas principales y redondea la exposición.	Tiempo ajustado al previsto, pero con un final precipitado o alargado por falta de control del tiempo	Tiempo no ajustado. Exposición excesivamente corta.	Excesivamente largo o insuficiente para desarrollar correctamente el tema.
Soporte	La exposición se acompaña de soportes visuales especialmente atractivos y de mucha calidad (imágenes, videos, etc.).	Soportes visuales adecuados e interesantes (imágenes, vídeos, etc.).	Soportes visuales adecuados, pero poco interesantes (imágenes, vídeos, etc.).	Soportes visuales inadecuados
Trabajo en equipo	La exposición muestra planificación y trabajo de equipo en el que todos han colaborado. Todos exponen y participan activamente.	Todos los miembros demuestran conocer la presentación global. Todos exponen, aunque hay alguna variación en la participación de los diferentes alumnos.	La exposición muestra cierta planificación entre los miembros. Todos participan, pero no al mismo nivel.	Demasiado individualista. No se ve colaboración. No todos los miembros del equipo exponen.

Fuente: <https://cedec.intef.es/>

ANEXO VI – Visita a la Bolsa de Valores.

El edificio de la Bolsa en la Plaza de la Lealtad número 1, inaugurado en 1893, sigue siendo un lugar muy activo. A diferencia de muchos otros edificios bursátiles europeos construidos en la segunda mitad del siglo XIX, que han perdido su función original, este sigue siendo un importante punto de encuentro financiero. Además de Nueva York, Francfort y algunas plazas en Latinoamérica, pocas ciudades tienen hoy en día edificios tan emblemáticos que sigan siendo centros financieros. Aunque ahora también se utiliza con fines representativos y académicos, el Palacio de la Bolsa de Madrid sigue siendo un símbolo del mundo financiero y bursátil. Su ubicación privilegiada en el "Paisaje de la luz", en el eje Paseo del Prado-Recoletos y cerca del Parque del Retiro, lo convierte en un lugar único que forma parte del Patrimonio de la Humanidad según la UNESCO.

Todas las visitas son gratuitas, tienen una duración aproximada de 60 minutos y están guiadas por personal de Bolsa de Madrid para poder aclarar las dudas y hacerla más dinámica y participativa.

Visitas de grupos

- Dirigidas a:
 - Centros de Bachiller (colegios, IES, etc.)
 - Centros de formación profesional
 - Universidades
 - Asociaciones
- Horario: lunes, martes, jueves y viernes a las 10:00 horas
- Grupos de 25-30 personas
- Edad mínima: 16 años

El 8 de enero es la apertura de agenda para las visitas guiadas al Palacio de la Bolsa hasta el 31 de mayo.

Las reservas se realizan a través de la página web:

<https://www.bde.es/wbe/es/para-ciudadano/relacionados/visitas-guiadas/visitas-a-las-sucursales/>

Las visitas son guiadas, gratuitas y **requieren reserva previa**.

La visita puede ser anulada hasta 12 horas antes de su celebración, por necesidades sobrevenidas del Banco de España, sin que ello dé lugar a ningún tipo de compensación.

AVISO: Abierto el calendario de visitas para el curso 2023/24.

Reserve ahora

Condiciones de acceso

- Sólo podrán acceder al edificio aquellas personas que **se hayan acreditado con anterioridad** (como muy tarde, un mes antes del día de la visita).
- Todos los visitantes **deberán portar pasaporte o DNI válidos** (no se admitirá fotocopia o fotografía del documento en el móvil) y superar los controles de seguridad establecidos para acceder al edificio.
- **No se permite el acceso con objetos punzantes o cortantes**. Si lleva algún objeto de este tipo entre sus pertenencias, deberá dejarlo en el control de seguridad. Podrá recogerlo al término de su visita.
- **No está permitido** el acceso al edificio con **animales**, a excepción de los perros guía.
- El **incumplimiento de las medidas de seguridad establecidas** podrá justificar que **se deniegue el**

Pulsas en el recuadro “Reserve ahora” y te reconduce a la siguiente pantalla.

app.bde.es/rvi_www/rvi_wwwias/xml/Arranque.html

BANCO DE ESPAÑA
Eurosistema

Registro de visitas a los edificios emblemáticos del Banco de España

PROCESO DE SOLICITUD DE VISITA O CHARLA EDUCATIVA PARA GRUPOS

Visitas de grupos al Banco de España

Control de seguridad



Teclee los caracteres que aparece en la imagen

Continuar

Rellenas los caracteres que aparecen y das a continuar y te lleva a la siguiente pantalla.

Una vez aquí, seleccionas la visita que quieres realizar.

BANCO DE ESPAÑA
Eurosistema

Registro de visitas a los edificios emblemáticos del Banco de España

PROCESO DE SOLICITUD DE VISITA O CHARLA EDUCATIVA PARA GRUPOS

Paso 1: Selección el edificio que desea visitar

* Visitar la sede principal del Banco de España en Madrid
 Asistir a una charla educativa en una de las sucursales

[Continuar](#)

© 2022 Banco de España, Madrid, España. Reservados todos los derechos

BANCO DE ESPAÑA
Eurosistema

Registro de visitas a los edificios emblemáticos del Banco de España

PROCESO DE SOLICITUD DE VISITA PARA GRUPOS

Paso 2: Seleccione la fecha en la que desea realizar la visita

Edificio seleccionado: Sede Central de Madrid

Esta actividad se dirige exclusivamente a centros educativos, universidades, entidades culturales y asociaciones sin ánimo de lucro.

La visita a la sede central de Madrid es de carácter histórico-artístico. Durante la visita se recorren las zonas más emblemáticas del edificio del Banco de España, ejemplo de la arquitectura industrial del siglo XIX, la escalera imperial, donde se pueden admirar las alegorías de las vidrieras de la Casa Mayor o el Salón de los Goyas, donde se encuentra la colección de retratos que el artista de Fuendetodos realizó a diversos personajes relacionados con el Banco de San Carlos, antecedente al Banco de España.

Las visitas son guiadas y gratuitas, requieren reserva previa y se desarrollan en castellano. Tienen lugar a partir de las 16:00 horas, en grupos de 25 a 30 personas como máximo. La duración aproximada es de una hora y media.

Esta actividad no está recomendada para menores de 15 años.

Por razones de seguridad no se permite la toma de imágenes.

El calendario no se encuentra disponible en este momento. Solicite la visita más adelante.

[Cancelar](#)

© 2022 Banco de España, Madrid, España. Reservados todos los derechos

Información de soporte : 913386666, Email : cau@bde.es

En este momento la agenda está completa, pero en el periodo de visitas aquí tendrías un calendario donde podrías señalar la fecha elegida para ir a hacer la visita.

ANEXO VII – Examen tema 11 - El sistema financiero. La Bolsa.

Nombre: _____ Curso: 1º de Bachillerato Fecha: _____

1. Define los siguientes términos (2 puntos):

- **Sistema financiero:**

- **Activo:**

- **Liquidez:**

- **Acciones:**

- **TAE:**

2. Define que son los **intermediarios financieros** y explica los tipos que hay (1,5 puntos).

3. Explica la creación del dinero y el efecto dominó (1 punto).

4. Darío tiene depositados 1000€ en una cuenta corriente en el banco X. Explica los elementos que identifican el depósito bancario a la vista de Darío como un producto financiero, así como en atención a su liquidez, riesgo y rentabilidad (1 punto).

Deposito bancario de Darío en el banco X				
Representa		Características		

5. Explica la emisión y la negociación de la bolsa de valores (1,5 puntos).
6. ¿Qué sucede si sube el exceso de demanda en los mercados de acciones? Y explica el por qué (1 punto).
7. Diferencias entre los préstamos y las hipotecas (1 punto).
8. Señala la respuesta correcta (1 punto):
- ¿Cuál de las siguientes opciones asociamos a un mayor riesgo para el inversor?
 - Un corto plazo.
 - Una mayor liquidez.
 - Un tipo de interés más alto.
 - Una cartera menos diversificada.
 - Al elegir un producto financiero, el factor determinante para quienes deseen recuperar su dinero con rapidez es:
 - La rentabilidad.
 - La liquidez.
 - El riesgo.
 - La convertibilidad.
 - El coeficiente legal de caja está relacionado con:
 - La política monetaria
 - El Banco de España.
 - La prima de riesgo.
 - Son ciertas a y b.
 - ¿Cuál de los siguientes productos bancarios ofrece la posibilidad de obtener préstamos de manera rápida?
 - Tarjeta de crédito.
 - Cuenta de ahorros.
 - Préstamo hipotecario.
 - Línea de crédito.