



Universidad de Valladolid

**El uso de juegos en la materia
de Economía de 1º de
Bachillerato**

Raúl Loma Dehesa

Trabajo Fin de Máster

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

Tutora: María del Pilar Pérez González

Valladolid, 15 de junio de 2025

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN.....	4
2	CONTEXTUALIZACIÓN	5
2.1	LOCALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO.....	5
2.2	CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO	6
2.2.1	Análisis social, demográfico y económico del hábitat del alumnado	7
2.3	INSTALACIONES.....	10
2.4	EL DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA: ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO.....	11
3	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	12
3.1	LEGISLACIÓN EDUCATIVA	12
3.2	OBJETIVOS DE ETAPA Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A SU LOGRO 13	
3.3	COMPETENCIAS CLAVE, DESCRIPTORES OPERATIVOS Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	17
3.4	CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA.....	20
3.5	CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN	22
3.6	METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	28
3.7	RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	38
3.8	CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.	39
3.9	ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS	40
3.10	EVALUACIÓN	41
3.10.1	Criterios de evaluación e indicadores de logro.....	42
3.10.2	Proceso de evaluación.....	47
3.10.3	Técnicas e instrumentos de evaluación	48
3.11	ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.....	51

3.11.1	Medidas educativas	51
3.11.2	Plan de Atención a la Diversidad (PAD)	53
3.12	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE	53
4	USO DE LOS JUEGOS EN ECONOMÍA COMO ACTIVIDAD DIDÁCTICA	56
4.1	APLICACIONES EN LA ENSEÑANZA DE LA MATERIA DE ECONOMÍA ..	58
5	JUEGOS.....	61
5.1	MACRO NACIONES: UNA LUCHA POR LA POPULARIDAD	61
5.1.1	Narrativa o escenario.....	62
5.1.2	Manual del juego	62
5.1.3	Ficha del juego	75
5.1.4	Sesiones.....	77
5.2	PLAY PENSION: EL PRESUPUESTO DE MI YO FUTURO	82
5.2.1	Narrativa o escenario.....	83
5.2.2	Ficha del juego	83
5.2.3	Sesiones.....	85
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88
	ANEXO I.....	92
	ANEXO II	96
	ANEXO III	97

ÍNDICE DE FIGURAS:

Figura 1.....	6
Figura 2.....	8
Figura 3.....	9
Figura 4.....	11
Figura 5.....	24
Figura 6.....	60
Figura 7.....	67

Figura 8.	69
Figura 9.	73
Figura 10.	74
Figura 11.	75
Figura 12.	78
Figura 13.	82

ÍNDICE DE TABLAS:

Tabla 1.	9
Tabla 2.	14
Tabla 3.	19
Tabla 4.	22
Tabla 5.	25
Tabla 6.	25
Tabla 7.	37
Tabla 8.	39
Tabla 9.	40
Tabla 10.	42
Tabla 11.	48
Tabla 12.	49
Tabla 13.	50
Tabla 14.	54
Tabla 15.	55
Tabla 16.	70
Tabla 17.	71
Tabla 18.	80
Tabla 19.	81
Tabla 20.	92
Tabla 21.	96
Tabla 22.	97

1 INTRODUCCIÓN

La sociedad actual exige al sistema educativo una formación integral del alumnado que vaya más allá de la mera transmisión de contenidos. El desarrollo de las competencias clave, el pensamiento crítico, la autonomía personal y la aplicación práctica de los saberes se ha convertido en el núcleo de las reformas educativas impulsadas por la LOMLOE y recogidas en los nuevos currículos por competencias. En este contexto, la materia de Economía en 1.º de Bachillerato desempeña un papel fundamental para formar ciudadanos informados, reflexivos y capaces de tomar decisiones responsables en un entorno económico complejo y cambiante.

Este Trabajo Fin de Máster se centra en el diseño de una programación didáctica para la materia de Economía de 1.º de Bachillerato, basada en un enfoque competencial, contextualizado y alineado con la normativa vigente en Castilla y León. Uno de los ejes metodológicos vertebradores es la introducción de los juegos didácticos como herramienta de aprendizaje activo, siendo el proyecto más destacado la creación e implementación del juego educativo *Macro naciones: una lucha por la popularidad*, que simula decisiones de política económica en un entorno ficticio pero verosímil.

La elección de este tema responde a múltiples motivaciones. En primer lugar, el estudio de la economía tiene una dimensión claramente práctica, ya que sus contenidos están directamente relacionados con la vida cotidiana del alumnado: el consumo, el ahorro, la toma de decisiones racionales, el papel del Estado, el funcionamiento del mercado o los retos globales como la desigualdad o el cambio climático. Sin embargo, muchas veces estos contenidos se presentan de forma abstracta, alejados del contexto y sin una implicación emocional o motivadora para el alumnado. De ahí la necesidad de explorar metodologías que acerquen la economía a los estudiantes desde una perspectiva lúdica, crítica e interdisciplinar.

En segundo lugar, el uso de juegos didácticos se ha consolidado como estrategias pedagógicas eficaces para fomentar la motivación intrínseca, la cooperación, el aprendizaje significativo y la transferencia de conocimientos a situaciones reales o simuladas. Diversos estudios (Prensky, 2007; Kapp, 2012) han demostrado que el uso estructurado y reflexivo del juego puede favorecer el desarrollo de competencias clave como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, el pensamiento sistémico o la toma de decisiones bajo incertidumbre.

El presente trabajo se estructura en varios bloques interrelacionados. En primer lugar, se realiza un análisis del contexto normativo y socioeducativo en el que se inscribe

la propuesta, incluyendo una descripción del entorno del IES Diego de Praves en Valladolid, instituto elegido debido a que fue donde realice las prácticas del Máster. A continuación, se presenta la programación didáctica de la materia, dividida en unidades didácticas asociadas a los saberes básicos del currículo, e integrando los elementos curriculares: competencias específicas, criterios de evaluación, descriptores operativos, metodologías y propuestas de evaluación formativa.

A continuación de la programación didáctica, se encuentra uno de los apartados clave, en el que se abordan los fundamentos teóricos que respaldan el uso del juego como herramienta didáctica. Se analizan las contribuciones de autores como Piaget (1951), Vygotsky (1978), Prensky (2007) o Kapp (2012), cuyas investigaciones avalan el papel del juego en el desarrollo cognitivo, la construcción social del conocimiento y el aprendizaje situado. También se recogen experiencias docentes y propuestas prácticas aplicadas en el área de Economía, que refuerzan la utilidad de estas estrategias en contextos reales de aula.

En la parte final del trabajo se detallan dos propuestas prácticas: por un lado, *Macronaciones* y, por otro lado, *PlayPension*, una experiencia lúdica que permite reflexionar sobre el ahorro, la inversión y la planificación económica personal. Ambos juegos son evaluados mediante rúbricas y actividades de expresión escrita y oral, integrando así diversos instrumentos de evaluación del desempeño.

En definitiva, este Trabajo Fin de Máster busca ofrecer una propuesta didáctica sólida, coherente con el marco legal y metodológico actual, que no solo permita cumplir con los objetivos de la materia de Economía en 1.º de Bachillerato, sino que contribuya a un aprendizaje más motivador, contextualizado, y alineado con los desafíos de la educación del siglo XXI. A través del diseño de una programación competencial y la implementación de experiencias lúdicas significativas, se pretende demostrar que jugar también es una forma poderosa de aprender.

2 CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 LOCALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO.

El IES Diego de Praves es un centro público ubicado en Valladolid que imparte Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato y ciclos formativos de grado básico, medio y superior.

Está situado al noreste de la ciudad de Valladolid, en el barrio de los Pajarillos - Pajarillos Altos- (C/ Escribano N.º 9), entre el Paseo de Juan Carlos I, la Ronda Este, el río Esgueva y la Carretera de Villabáñez.

Figura 1.

Ubicación del IES Diego de Praves



Nota. Imagen tomada de Mapas de Google.

El centro cuenta con un equipo directivo compuesto por una directora, dos jefas de estudios, dos jefes de estudios adjuntos y una secretaria. El claustro está formado por 85 docentes y dispone de especialistas en Pedagogía Terapéutica (PT), Compensatoria y una profesora de Servicios a la Comunidad compartida con otro centro.

2.2 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

La población de los Pajarillos ha envejecido y el número de alumnos disminuye paulatinamente, siendo el I.E.S Diego de Praves un instituto relativamente pequeño. No obstante, las urbanizaciones en la periferia de la ciudad, especialmente las situadas en Renedo de Esgueva, son fuente de nuevos alumnos y en un futuro se espera que la finalización de muchos bloques de viviendas del plan parcial Los Santos-Pilarica, aporte numerosos alumnos al instituto, principalmente en la enseñanza secundaria obligatoria. (IES Diego de Praves, 2025)

Debido a estos cambios sociodemográficos, la mayoría del alumnado pertenece a alguno de estos tres grupos:

1. Aquellos que habitan en los pueblos del valle del Esgueva y tienen transporte escolar hasta el centro, normalmente procedentes de los centros adscritos, el

C.R.A. La Esgueva, de Esguevillas de Esgueva, y el C.E.I.P. María Montessori, de Renedo de Esgueva.

2. Los de la zona de ubicación del instituto, con algo de población inmigrante no muy numerosa y minorías étnicas, alumnos normalmente procedentes de los centros adscritos: C.E.I.P. Antonio Machado, C.E.I.P. Gabriel y Galán, C.E.I.P. Cristóbal Colón, C.E.I.P. Federico García y C.E.I.P. Miguel Hernández.
3. Los alumnos de ciclos formativos, de tipología no clasificable al ser las enseñanzas de formación profesional únicas en la provincia de Valladolid.

2.2.1 Análisis social, demográfico y económico del hábitat del alumnado

Hace unas décadas el alumnado del centro era bastante homogéneo, en su mayoría hijos de familias trabajadoras del barrio de Pajarillos, y de los pueblos del valle del Esgueva, no obstante, en la actualidad, debido al envejecimiento de la población y la llegada de inmigrantes, la construcción de nuevas urbanizaciones, en su mayoría para residentes de clase media, y al aumento del alumnado procedente de los pueblos de la ribera del Esgueva gracias al transporte escolar, se ha conseguido un alumnado con características socioeconómicas heterogéneas. Todavía la presencia de alumnos de las nuevas edificaciones residenciales es tímida debido a la reciente construcción, y los costes no monetarios de cambio de instituto. No obstante, este grupo de alumnos está al alza en detrimento de los alumnos procedentes del barrio de Pajarillos.

Usando la página web Wikibarrío.es¹ se exploran datos sociodemográficos de España, barrio por barrio, aunque normalmente incluye subdivisiones inferiores. Por ejemplo, el barrio la Pilarica está subdividido en cuatro zonas, el barrio de los Pajarillos (incluyendo Altos y Bajos) está subdividido en 9 o 12 zonas, dependiendo de donde se trace la frontera con el barrio de San Isidro (incluye el páramo). Si la frontera está en la Calle de la Tórtola, entonces son 12 subdivisiones, esto, parece lo correcto, ya que en el Proyecto Educativo del Centro (PEC) del IES Leopoldo Cano menciona en varias ocasiones que se sitúa en el barrio de los Pajarillos (*IES Leopoldo Cano*, s. f.). En el caso que la frontera se situara en la Calle del Pelicano, serían 9 subdivisiones.

Además, estas subdivisiones que forman los distintos barrios varían bastante, pudiendo tener dos entornos completamente diferentes dentro del mismo barrio, o dos entornos muy parecidos en diferentes barrios, como por ejemplo, la zona entre la calle de Julián de Humanes, el paseo de Juan Carlos primero, las vías del tren y la calle de

¹ <https://www.wikibarrío.es/>

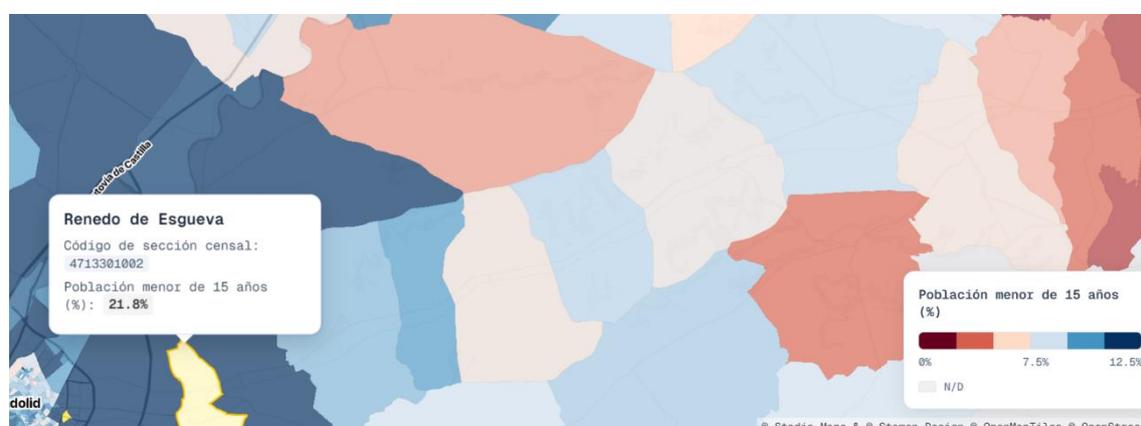
Villabañez, a pesar de formar parte de dos barrios diferentes separados por el río Esgueva, Pajarillos y la Pilarica, tienen una situación socioeconómica y demográfica bastante homogénea. Por lo que en muchos casos tendré que simplificar y hacer un análisis más general y analizar por barrios, obviando las diferencias, en vez de ir calle por calle.

Análisis social, demográfico y económico de los pueblos y urbanizaciones cercanas al municipio de Valladolid, en las cuales se hace uso de transporte escolar:

Es necesario hacer distinciones es en los pueblos que disponen de transporte escolar debido a las diferencias en población, municipios como Renedo de Esgueva con casi 4000 habitantes, con una población poco envejecida y con un elevado porcentaje de población menor de 15 años, y una población empleada en el sector servicios y un porcentaje de población ocupada en el sector secundario superior a la media. En comparación con otros pueblos de la zona como por ejemplo Villanueva de los Infantes con aproximadamente 113 habitantes, con más de un tercio de la población con más de 65 años, y más de un cuarto de su población empleada en la agricultura y escaso empleo industrial. Estas diferencias nos hacen concluir que, como norma general, a medida que nos alejamos del municipio de Valladolid, los pueblos con transporte escolar suelen tener menos población, más envejecida, y con mayor peso del sector primario en detrimento del secundario y del terciario. En otros aspectos como renta, o población nacida en el extranjero no se percibe una diferencia notable, la renta es en promedio ligeramente superior a la media de España, y la población de origen extranjero es escasa.

Figura 2

Población menor de 15 años (%) en los pueblos con transporte escolar



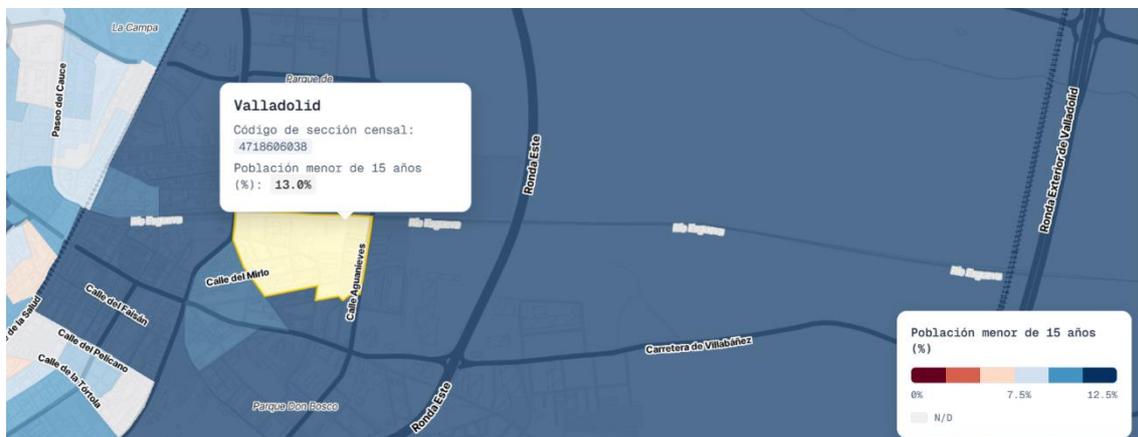
Nota: Captura de pantalla de wikibarrío.es

Análisis social, demográfico y económico del barrio de Pajarillos:

El barrio de los Pajarillos es de los que más población tienen del municipio de Valladolid, con casi 18 000 habitantes en 2022. Destaca la heterogeneidad del barrio, siendo los dos grupos mayoritarios las personas de avanzada edad y las familias jóvenes de reciente incorporación, gran parte de estas de origen extranjero. Debido a esto los indicadores socioeconómicos y demográficos presentan grandes variaciones en función de la población mayoritaria en cada manzana.

Figura 3

Población menor de 15 años (%) en los alrededores del IES Diego de Praves



Nota: Captura de pantalla de wikibarrío.es

Análisis social, demográfico y económico del barrio de Los Santos-Pilarica:

El barrio de Los Santos-Pilarica está formado por el barrio por la unión de la Pilarica, muy similar al de Pajarillos en la zona próxima al río, y el de Los Santos zona de baja densidad poblacional al límite del municipio de Valladolid que ha sufrido una gran transformación debido a la reciente construcción de nuevos bloques de vivienda dirigidas a la clase media. Los Santos presenta unas características socioeconómicas y demográficas similares a la zona más alejada del río Esgueva de la Pilarica.

Tabla 1.

Comparación los barrios y pueblos de alrededor del IES Diego de Praves

Indicador	Pajarillos	Los Santos-Pilarica	Renedo Esgueva alrededores	de y	Pueblos con transporte escolar más alejados
-----------	------------	---------------------	----------------------------	------	---

Renta mediana por adulto equivalente en euros	Baja (6650-17850)	Media-baja (12950-19950)	Superior a la media (19250-22050)	Levemente superior a la media (17850-22050)
Sectores económicos principales (INE - Instituto Nacional de Estadística, 2023a)	Servicios, industria	Servicios, industria	Servicios, industria	Servicios, agricultura
Población menor de 15 años, media de España en 2022= 14,89% (INE - Instituto Nacional de Estadística, 2023b)	Media, superior a las zonas más cercanas al centro de la ciudad (6,7-24,5%)	Elevada (11,5-27%)	Elevada (16,5-21,8%)	Baja, homogeneidad (6-9,7%)
Población mayor de 65 años, media de España= 19,825% en 2021, (INE - Instituto Nacional de Estadística, 2023b)	Grandes diferencias entre manzanas de viviendas, desde escasa hasta muy elevada. Menor que en el centro de la ciudad y alrededores (7,5-49,5%)	Media (4,6-22,8%) En los Santos escasa, en la Pilarica cerca de la media	Baja (6,5-14,6%)	Muy elevada, por encima de la media (24,3-43,2%) Aumenta al alejarse del municipio de Valladolid
Tasa de empleo, media de España oscilando entre el 58-59% estos últimos años, (INE - Instituto Nacional de Estadística, 2025)	Baja (21,9-62%)	Baja en La Pilarica, elevada en Los Santos (41,7-76,9%)	Elevada (62,4-68,9%)	Baja (41,7-55,2%)
Población mayor de 15 años con estudios superiores, media de España en 2023= 32,9% (INE - Instituto Nacional de Estadística, 2025)	Por debajo de la media (5,9%-32,7%)	Grandes diferencias, baja en la zona colindante al río en La Pilarica, muy alta en Los Santos (16,3-57,3%)	Alta (36,3-47,3)	Media (22,6-43,4%)
Población nacida en el extranjero, media de España=14,13%, (INE - Instituto Nacional de Estadística, 2023b)	Grandes diferencias (6,4-23,9%)	Media, baja en Los Santos y la zona alejada del río de la Pilarica, superior a la media en las proximidades del río Esgueva (5,4-19%)	Baja (2,3-4,5%)	Baja (0,9-4%)

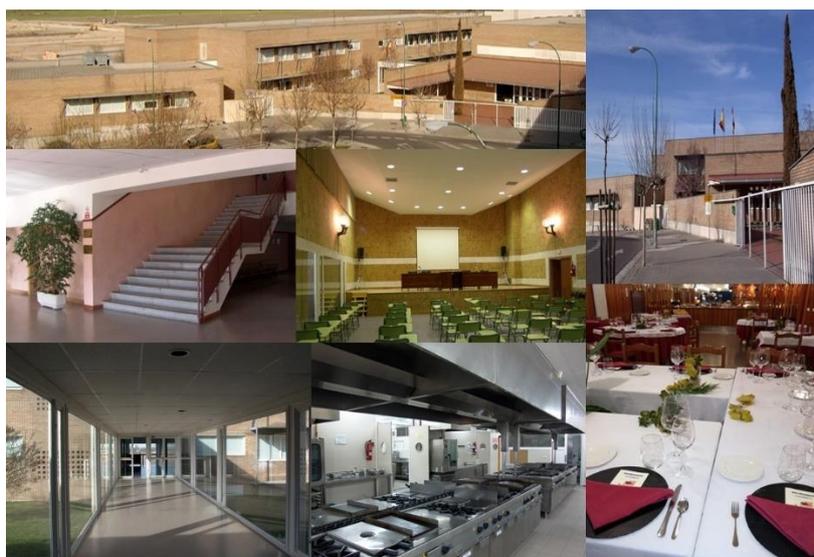
Nota: Elaboración propia a partir de datos de INE (2023a), INE (2023b), INE (2025) y García Guzmán (2025)

2.3 INSTALACIONES

En sus instalaciones el centro cuenta con cuatro edificios principales. En el de mayor tamaño, y central, se sitúan las aulas en las que se imparten las clases de ESO y Bachillerato, y los departamentos didácticos. Al oeste, se encuentra otro edificio donde se encuentra el laboratorio, la sala de música, las aulas de ordenadores y las aulas especializadas en las que se imparten las clases de los ciclos formativos. Al sur, se sitúa el tercer edificio, el cual cuenta con la entrada principal, el paraninfo, la sala de profesores, las salas del equipo directivo, la biblioteca, y varios despachos y salas de reuniones, conectado con la edificación principal gracias a una pasarela. Y el cuarto edificio, es el polideportivo municipal de Pajarillos, al noroeste, incorporado dentro del recinto del centro, y usado como propio por las mañanas.

Figura 4.

Collage de imágenes del IES Diego de Praves: edificaciones principales, entrada, escaleras de la entrada, paraninfo, restaurante, pasarela, cocina usada por los alumnos de ciclos formativos



Nota: IES Diego de Praves (s.f.).

Las aulas se encuentran bien equipadas a nivel tecnológico, con pantalla digital y ordenador a disposición del docente, además de disponer de los elementos básicos, como son las mesas, las sillas, la pizarra de tiza, el perchero y la papelera. El instituto también cuenta con un banco de ordenadores portátiles a disposición de docentes y alumnos.

2.4 EL DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA: ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO

El departamento de economía es unipersonal, siendo la única integrante la jefa de Departamento, quien representa al área en las reuniones de coordinación y en el claustro.

Las funciones principales del departamento de economía son:

- Diseñar y actualizar las programaciones didácticas de las asignaturas de economía.
- Coordinar las actividades docentes y metodológicas del área.
- Participar en proyectos interdisciplinarios y programas del centro

Las materias que se imparten dentro del Departamento de Economía son:

- Formación y Orientación Personal y Profesional (FOPP). Materia obligatoria de 4º ESO del 2º Programa de Diversificación Curricular. 2 horas lectivas a la semana.
- Economía y Emprendimiento. Materia troncal en 4º ESO, elegible entre: a) biología y geología + física y química, b) economía y emprendimiento + latín, c) biología y geología + economía y emprendimiento. 4 horas lectivas a la semana.
- Economía. Materia optativa de 1º Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales, a elegir con griego, y de 1º Bachillerato de Ciencias y Tecnología, y de Investigación y Excelencia (BIE) en Ciencias, a elegir con anatomía aplicada. 4 horas lectivas a la semana.
- Empresa y Diseño de Modelos de Negocio. Materia específica de modalidad y materia optativa de 2º Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales, a elegir 2 materias entre: a) geografía, b) empresa y diseño de modelos de negocio, c) griego. 4 horas lectivas a la semana.

3 PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En este apartado se elabora la Programación Didáctica de la materia de Economía de 1º de Bachillerato.

3.1 LEGISLACIÓN EDUCATIVA

La legislación en la que se basa la programación didáctica es la siguiente, en orden según la jerarquía normativa:

- La Constitución Española de 1978, en su artículo 27 reconoce el derecho a la educación y a la libertad de enseñanza².
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación³. Ley que rige el sistema educativo español en sustitución de la LOMCE de 2013.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato⁴.
- 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 León⁵.
- ORDEN EDU/371/2018, de 2 de abril, por la que se modifica la Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León⁶.
- ORDEN EDU/425/2024, de 9 de mayo, por la que se desarrolla la evaluación, la promoción y la titulación en el Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León⁷.

3.2 OBJETIVOS DE ETAPA Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A SU LOGRO

El Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato establece en su artículo 7 los objetivos de la etapa de Bachillerato en España. Este mismo Real Decreto, en su artículo 2, define los objetivos de etapa, “son los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa” (Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, artículo 2, p. 6). A continuación, se encuentra una justificación propia sobre como la materia de Economía permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de estos objetivos etapa, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos.

² Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1978-31229#a27>

³ Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>

⁴ Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2022-5521>

⁵ Disponible en: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-40-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>

⁶ Disponible en: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-371-2018-2-abril-modifica-orden-edu-1152-2010-3-a>

⁷ Disponible en: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-425-2024-9-mayo-desarrolla-evaluacion-promocion-t>

Tabla 2.

Objetivos de la etapa de bachillerato y contribución de la materia de Economía al logro de esos objetivos.

Objetivos de la etapa de Bachillerato	Contribución de la materia de Economía al logro de los objetivos de etapa
<p>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.</p>	<p>Objetivo muy vinculado con la materia de economía, ya que esta asignatura permite comprender el funcionamiento de las sociedades, los diferentes modelos económicos y el papel del sector público, fomentando una ciudadanía activa, informada y comprometida con los valores democráticos y la justicia social, en línea con los principios de la Constitución Española y los derechos humanos.</p>
<p>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.</p>	<p>El análisis de las decisiones económicas y sus consecuencias sociales promueve la empatía y el pensamiento crítico ante los conflictos derivados de la distribución de la riqueza, la pobreza o el desempleo, fomentando actitudes de diálogo, cooperación y responsabilidad social.</p>
<p>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.</p>	<p>Vinculación fuerte con la materia al abordar explícitamente la desigualdad económica y social, permitiendo identificar brechas salariales por razón de género, orientación sexual, origen o edad y analizar su origen, consecuencias y posibles soluciones. Además, visibiliza la aportación de mujeres economistas, promoviendo el reconocimiento y la igualdad efectiva.</p>
<p>d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.</p>	<p>El estudio de economía exige lectura comprensiva de noticias, libros, textos actuales y académicos, análisis de gráficos y datos, y la elaboración de informes, lo que fortalece la disciplina intelectual, el estudio autónomo y el hábito lector.</p>
<p>e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.</p>	<p>La materia desarrolla la capacidad de explicar conceptos económicos complejos de forma clara, argumentar decisiones y presentar conclusiones, tanto en debates como en presentaciones escritas y orales.</p>
<p>f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.</p>	<p>La economía es una disciplina global en la cual abundantes recursos se encuentran disponibles en lengua extranjera, como por ejemplo el inglés. Además, en la economía abunda el uso de</p>

	anglicismos (bonus, marketing, boom, ranking, cash, stock, dumping, holding, coworking, lobby...)
g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.	El análisis de datos, elaboración de gráficos, uso de hojas de cálculo, acceso a prensa digital y recursos institucionales desarrolla una alfabetización digital fundamental para un uso responsable de las TIC.
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.	Vinculación fuerte. La economía proporciona las herramientas para entender el mundo actual, y su evolución, la historia económica trata de esto, comprender los cambios socioeconómicos que nos han llevado hasta la actualidad. Analizar estos fenómenos impulsa una visión crítica y participativa, alineada con los valores de solidaridad y compromiso social.
i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.	Economía trabaja habilidades clave de las Ciencias Sociales y Humanidades, como: 1. El pensamiento crítico y analítico, 2. El diseño y ejecución de investigaciones gracias a la recopilación y análisis de datos (cualitativos y cuantitativos), la interpretación de resultados y la obtención de conclusiones, 3. La identificación y resolución de problemas socioeconómicos, a veces mediante ideas creativas o innovadoras 4. La comunicación efectiva articulando ideas complejas de forma clara y concisa, tanto de forma oral como escrita. Esto incluye la redacción de informes, presentaciones, ensayos y la habilidad para el debate, 5. Análisis de datos, interpretando y utilizando datos, para comprender fenómenos sociales y económicos, 6. Colaboración y trabajo en equipo fomentando el diálogo y el consenso, 7. Razonamiento ético evaluando dilemas morales y sociales, y tomando decisiones informadas con un sentido de responsabilidad social. La materia también se relaciona de manera directa las ciencias y la tecnología, destacando la elevada relación con las Matemáticas y la Estadística, lo que la convierte a Economía en una materia con un alto grado de interdisciplinariedad.
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.	Vinculación fuerte con la materia. Se promueve el uso de métodos de análisis económico y pequeñas investigaciones, fomentando el pensamiento basado en evidencia. Además, se trabaja el impacto de la actividad económica en el medio ambiente y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), lo que sensibiliza sobre la necesidad de un desarrollo sostenible.
k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.	Gracias a su enfoque teórico-práctico, se realizan actividades que impulsan actitudes de creatividad, iniciativa, trabajo en equipo, autoconfianza, flexibilidad y pensamiento crítico, todas ellas necesarias para lograr una mentalidad emprendedora, flexible, autónoma y resiliente.
l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.	A través de presentaciones visuales, o infografías, los alumnos integran elementos estéticos y de comunicación visual, desarrollando su expresividad artística y creatividad aplicada.

<p>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.</p>	<p>Aunque no es su foco directo, la economía trata temas como, por ejemplo, la relación entre el gasto en sanidad y deporte, o los hábitos saludables, en el bienestar de la sociedad o en la productividad de los individuos.</p>
<p>n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.</p>	<p>A través del estudio de las externalidades negativas y positivas de cada medio de transporte o del análisis de políticas urbanas y de movilidad sostenible, se trata de concienciar de la importancia de planificar de forma racional los desplazamientos en el ámbito urbano e interurbano.</p>
<p>o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible</p>	<p>El análisis de la contaminación como externalidad negativa, y el uso de energías renovables o la fiscalidad ecológica como soluciones, permite que el alumnado reflexione y proponga alternativas económicas sostenibles, comprometiéndose activamente con la protección del medio ambiente.</p>

Nota. Elaboración propia a partir del Real Decreto 243/2022.

Estos son los objetivos de la etapa de Bachillerato en España y como la materia de Economía contribuye a su logro. No obstante, para la Comunidad Autónoma de Castilla y León, se añaden los incluidos en el artículo 6 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León:

Los objetivos del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 33 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y además los siguientes:

- a. Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- b. Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad.
- c. Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno. (Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, artículo 6, p.8)

3.3 COMPETENCIAS CLAVE, DESCRIPTORES OPERATIVOS Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Según el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril:

Las competencias clave son 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. (Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, artículo 2, p. 6)

Estas competencias clave están recogidas en el artículo 16.1 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril. Su contenido, y los descriptores operativos del grado de adquisición de estas se detallan en el anexo I del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. **Tabla 20.** Además, en el mismo anexo I, del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, se puede observar la vinculación de los objetivos con los descriptores operativos de las competencias clave, **Tabla 21.**

A continuación, se explica de manera breve cómo contribuye la materia de Economía al desarrollo de estas competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

La competencia en comunicación lingüística (CCL) se desarrolla al interpretar textos especializados, prensa económica y normativa, al argumentar decisiones, debatir, presentar informes y realizar exposiciones.

Competencia plurilingüe (CP).

La competencia plurilingüe (CP) trabaja especialmente al utilizar anglicismos y recursos en lengua extranjera procedentes de organismos internacionales, como Eurostat, o medios de comunicación globales, como la BBC.

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

La economía requiere del uso del pensamiento lógico y numérico para analizar datos, interpretar gráficos y operar con porcentajes, tasas e indicadores económicos. Además, la aplicación del método científico en las ciencias sociales —por medio de la

formulación de hipótesis, la recogida de datos y el análisis de resultados— desarrolla la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

Competencia digital (CD).

La economía potencia la competencia digital (CD) mediante el uso de hojas de cálculo, bases de datos, simuladores y herramientas TIC para interpretar y representar información económica. Además, fomenta el uso ético, seguro y responsable de la tecnología, especialmente en la gestión y difusión de datos.

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

A través de la resolución de problemas económicos, los proyectos de simulación y las actividades cooperativas, el alumnado desarrolla habilidades para aprender de forma autónoma y trabajar en equipo, enfrentándose a retos que requieren iniciativa y responsabilidad.

Competencia ciudadana (CC).

La materia permite comprender el funcionamiento de la economía en una sociedad democrática, el papel del Estado, las políticas públicas y la distribución de la riqueza. A través del análisis de desigualdades, sistemas económicos y modelos de desarrollo, se fomenta una ciudadanía crítica, informada y comprometida con la justicia social, la sostenibilidad y los valores constitucionales y democráticos.

Competencia emprendedora (CE).

Al promover en el alumnado la creatividad, la capacidad de tomar decisiones, la planificación, la resolución de problemas y el trabajo en equipo se trabaja la competencia emprendedora (CE). El desarrollo de proyectos como planes de empresa o simulaciones económicas permite que el alumnado experimente situaciones reales que estimulan su iniciativa y su sentido crítico.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

El alumnado al analizar el papel de la cultura como sector económico y valora el impacto social del consumo y la globalización trabaja la competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). Además, la elaboración de campañas, presentaciones y recursos visuales promueve el sentido estético y la expresión creativa del alumnado.

Estas competencias clave se subdividen en descriptores operativos, disponibles en el Anexo I del Decreto 40/2022 y en el anexo I de este documento. Entonces, los descriptores operativos 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. Por lo que, gracias a estos descriptores operativos, podemos vincular las competencias clave con las competencias específicas a adquirir en la materia de Economía, mapa de relaciones competenciales, disponible en el anexo III. **Tabla 22.**

Por otro lado, según el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril:

Las competencias específicas son los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos o contenidos de cada materia. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las materias y los criterios de evaluación. (Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, artículo 2, p. 6)

Es decir, los descriptores operativos, actúan como un puente entre las competencias clave, generales y para todas las materias, y las competencias específicas, que como su nombre indica son específicas para cada materia. Esto permite a los docentes programar sus sesiones atendiendo a las competencias clave y a las específicas, lo que permite que no solo se realice el proceso de enseñanza aprendizaje centrado en una materia, sino que sea de manera global, aumentando la eficiencia de este.

Estas competencias específicas que se pretenden adquirir en la materia de Economía se encuentran tanto en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, como en el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, y son:

Tabla 3.

Competencias específicas de la materia de Economía

Nº CE	Competencias específicas
1	Valorar el problema de la escasez y la importancia de adoptar decisiones en el ámbito económico, analizando su repercusión en los distintos sectores, comparando soluciones alternativas que ofrecen los diferentes sistemas, para comprender el funcionamiento de la realidad económica.
2	Reconocer y comprender el funcionamiento del mercado, analizando sus fallos, para estudiar la repercusión de estos en el entorno y facilitar la toma de decisiones en el ámbito económico.
3	Distinguir y valorar el papel de los distintos agentes económicos que intervienen en el flujo circular de la renta, comprendiendo sus interacciones y reconociendo, con sentido crítico, los

	beneficios y costes que genera, para explicar cómo se produce el desarrollo económico y su relación con el bienestar de la sociedad.
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.
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.
6	Analizar los problemas económicos actuales mediante el estudio de casos, la investigación y la experimentación, utilizando herramientas del análisis económico y teniendo en cuenta los factores que condicionan las decisiones de los agentes económicos, para facilitar la comprensión de esos problemas y plantear soluciones innovadoras y sostenibles que respondan a necesidades individuales y colectivas

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

3.4 CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA

En el artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, se encuentran los contenidos de carácter transversal aplicables a todas las materias.

1. En todas las materias de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable, así como la educación para la convivencia escolar proactiva orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
2. Igualmente, desde todas las materias se trabajarán las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales. Asimismo, se desarrollarán actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.
3. Los centros educativos fomentarán la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos y al Estado de derecho, y el rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violencia.
4. Asimismo, garantizarán la transmisión al alumnado de los valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional. (Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, artículo 9, p.10)

Además, en el instituto donde se contextualiza esta programación, el IES Diego de Praves, en su Proyecto Educativo del Centro (PEC) menciona sus fines y valores, de

tipología transversal, los cuales también se tendrán en cuenta a la hora de impartir la materia.

Fines

1. Promover el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos.
2. Fomentar la adquisición de competencias clave para la vida, como el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación efectiva y la colaboración.
3. Impulsar el respeto por la diversidad cultural, étnica, religiosa y de género, promoviendo la inclusión y la tolerancia.
4. Proporcionar un ambiente de aprendizaje seguro y estimulante que favorezca el bienestar emocional y psicológico de todos los miembros de la comunidad educativa.
5. Inculcar valores éticos y morales, promoviendo la honestidad, la responsabilidad, la solidaridad y el respeto por el entorno.
6. Fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo la autonomía y la autorregulación.
7. Preparar a los estudiantes para afrontar los desafíos del siglo XXI, como la globalización, la digitalización y los cambios constantes en el mercado laboral.
8. Estimular la curiosidad, la investigación y el pensamiento crítico mediante el uso de metodologías activas y participativas.
9. Potenciar el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, la resiliencia, la gestión emocional y la resolución pacífica de conflictos.
10. Fomentar la conciencia ambiental y el compromiso con la sostenibilidad, promoviendo prácticas responsables en relación con el medio ambiente.

Valores

1. Solidaridad: Colaborar y ayudar a los demás, especialmente a quienes más lo necesitan, mostrando empatía y compasión.
2. Tolerancia: Aceptar y respetar las diferencias individuales y culturales, promoviendo la convivencia pacífica y el entendimiento mutuo.
3. Justicia: Tratar a todos de manera equitativa y justa, sin discriminación ni favoritismos.

4. Paz: Promover la resolución pacífica de conflictos, evitando la violencia y cultivando la armonía y el entendimiento entre las personas.
5. Integridad: Actuar con coherencia entre lo que se piensa, se dice y se hace, manteniendo principios éticos y morales sólidos.
6. Generosidad: Compartir con los demás recursos, tiempo y talento, sin esperar nada a cambio.
7. Amor: Cultivar relaciones basadas en el afecto, el cuidado y la comprensión mutua, promoviendo un ambiente de afecto y apoyo en la comunidad educativa. (*Proyecto educativo del centro*, p.2-3, IES Diego de Praves, 2024)

3.5 CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

Según el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, los saberes básicos (o contenidos), “son los conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los temas propios de una materia y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas” (Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, artículo 2, p. 6). Estos contenidos se encuentran especificados para la Comunidad Autónoma de Castilla y León, en el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. Sin embargo, en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se les conoce como saberes básicos. Es decir, los saberes básicos y los contenidos son los prácticamente los mismos, pero se les denomina de manera diferente en el Real Decreto estatal que, en el Decreto autonómico. Por otro lado, existen diferencias en la redacción de este apartado entre la legislación estatal y la autonómica, la primera es la parecida pero diferente subdivisión dentro de los diferentes bloques, como, por ejemplo, los agentes económicos y el flujo circular de la renta. La empresa y la actividad productiva, se encuentra dentro del bloque B en la legislación autonómica, pero en la legislación estatal se encuentra dentro del bloque C. Y la segunda diferencia, es que la legislación autonómica añade saberes básicos inexistentes en la legislación estatal, y viceversa, como, por ejemplo, dentro del bloque D, la política de rentas, o dentro del bloque E, la pobreza relativa y absoluta, solo disponibles en la legislación autonómica.

Tabla 4.

Contenidos de la materia de Economía

Contenidos
Bloque A: Las decisiones económicas
A.1. 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.

A.2. El proceso de toma de decisiones económicas. La racionalidad. El coste de oportunidad. Los costes irreversibles. El análisis marginal. Los incentivos y las expectativas. Teoría de juegos. La eficiencia. Riesgo e incertidumbre.
A.3. La organización y los sistemas económicos; valoración y comparación.
A.4. Planificación y gestión de las decisiones financieras: la inversión, el ahorro y el consumo. Dinero y transacciones.
A.5. Economía del comportamiento. Desviaciones de la racionalidad económica. Decisiones económicas y ética.
A.6. Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos.
Bloque B: La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión microeconómica.
B.1. Agentes económicos y el flujo circular de la renta. La empresa y la actividad productiva
B.2. Intercambio y mercado. Tipos y funcionamiento de los mercados. Representación gráfica
B.3. La elasticidad. Los fallos de mercado. El análisis coste-beneficio.
Bloque C: La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión macroeconómica.
C.1. La macroeconomía. Agregados macroeconómicos básicos. La demanda agregada, la oferta agregada y su funcionamiento.
C.2. 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.
C.3. Economía laboral. El funcionamiento y las tendencias de los mercados de trabajo. Tipos de desempleo. Efectos y medidas correctoras. La brecha salarial.
C.4. El sistema financiero, su funcionamiento y sus efectos. Evolución del panorama financiero. El dinero. Tipología del dinero y su proceso de creación. 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.
C.5. El comercio internacional, los procesos de integración económica y sus efectos. Proteccionismo y libre comercio. La Unión Europea y Monetaria. El mercado de divisas y tipos de cambio
Bloque D: Las políticas económicas.
D.1. Economía positiva y economía normativa. La intervención del Estado y su justificación. La política económica y sus efectos.
D.2. 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.
D.3. 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
D.4. Políticas de rentas
Bloque E: Los retos de la economía española en un contexto globalizado
E.1. La globalización: factores explicativos, oportunidades y riesgos. La reducción de las desigualdades. Pobreza relativa y pobreza absoluta en un mundo global.
E.2. Los recursos naturales y los efectos de la producción y el consumo en la sostenibilidad ambiental. La economía ecológica y la economía circular.
E.3. La nueva economía y la revolución digital. La economía colaborativa. 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.
E.4. 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.
E.5. Teorías sobre el decrecimiento económico
E.6. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y los retos económicos actuales. Estudio de casos.

Nota. Elaboración propia a partir del Decreto 40/2022

Teniendo en cuenta los contenidos que se deben tratar en la materia de Economía se puede realizar la temporalización, organizando los contenidos en unidades didácticas. No obstante, para poder saber el número total de sesiones de la asignatura hay que tener en cuenta dos aspectos. El primero es que la materia de Economía se

imparte durante 4 horas a la semana. El segundo es conocer el calendario escolar de Castilla y León, el cual, para el curso 2025/26 es el siguiente:

Figura 5.

Calendario escolar en Castilla y León, curso 2025-2026



CALENDARIO ESCOLAR 2025-2026

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	2	3	4	5	6	7	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	
8	9	10	11	12	13	14	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	
15	16	17	18	19	20	21	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	
22	23	24	25	26	27	28	27	28	29	30	31	24	25	26	27	28	29	30			
29	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	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4							1	
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	
29	30	31					26	27	28	29	30	31	23	24	25	26	27	28			
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				1	2	3	4	5					1	2	3
2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10	
9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17	
16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24	
23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30	25	26	27	28	29	30	31				
30	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																				

Nota: (*Calendario Escolar 2025-2026 - Portal de Educación de la Junta de Castilla y León, s. f.*)

Según la leyenda, disponible en la página web de la junta de Castilla y León, se puede observar como el color verde oscuro representa las vacaciones escolares, el verde claro los días no lectivos, y el color rojo las fiestas laborales. El inicio y el final de curso depende del nivel educativo, siendo para primero de Bachillerato el inicio el día 15 de septiembre y el final el día 17 de junio. Por lo que en total son 175 días lectivos. Teniendo en cuenta que Economía se imparte cuatro de los cinco días laborales de la semana, nos da un número aproximado de 140 sesiones, las cuales pueden variar dependiendo de el número de festivos que coincidan con el calendario de la materia. Por ejemplo, hay más miércoles lectivos que lunes o viernes, por lo que si la materia de economía no se impartiera los miércoles el numero de sesiones seria ligeramente menor al calculado, y en el caso en el que no se impartiera los lunes o los viernes el número de sesiones seria menor. Lo importante es que la programación didáctica se debe

adaptar al número de sesiones disponibles, evitando sesiones sin programación o no pudiendo realizar la programación por falta de tiempo.

Tabla 5.

Temporalización de las Unidades Didácticas y los juegos

Unidad Didáctica/Juego	N.º sesiones
UD 1: Introducción a la Economía	8
Juego 1: Necesito recursos	1
UD 2: La actividad productiva y los sistemas económicos	10
UD 3: Producción y empresa	10
Juego 2: ¡Encuentra a mi pareja!	1
UD 4: El mercado: oferta y demanda	8
UD 5: Tipos de mercado y el mercado de trabajo	12
Juego 3: Bingo de definiciones	1
UD 6: La macroeconomía: indicadores y equilibrio	10
Juego 4: Monopoly modificado	1
UD 7: Los fallos del mercado y la intervención del Estado.	10
UD 8: La política fiscal y las cuentas del Estado	12
UD 9: El dinero, la inflación y la política monetaria.	12
Juego 5: Macro Naciones	7
UD 10: El sistema financiero y finanzas personales	14
Juego 6: Play Pension	4
UD 11: El comercio internacional	6
UD 12: Retos económicos globales y sostenibilidad	8
Juego 7: Corre a por la respuesta	1
TOTAL	136

Nota: Elaboración propia

Tabla 6.

Concreción de los contenidos de la materia trabajados en cada Unidad Didáctica

Contenidos trabajados en cada Unidad Didáctica	
UD	Contenidos
1	<p>Bloque A. Las decisiones económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 irreversibles. El análisis marginal. Los incentivos y las expectativas. La eficiencia. Riesgo e incertidumbre. • Economía del comportamiento. Desviaciones de la racionalidad económica. • Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos (Interpretamos).

	<p>Bloque D. Las políticas económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Economía positiva y economía normativa <p>Bloque E. Los retos de la economía española en un contexto globalizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pobreza absoluta y pobreza relativa. • Los recursos naturales y los efectos de la producción y el consumo en la sostenibilidad.
2	<p>Bloque A. Las decisiones económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La modelización como herramienta para entender las interacciones económicas. • La eficiencia. • La organización y los sistemas económicos; valoración y comparación. • Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos. <p>Bloque C. La realidad económica. Herramientas para entender la visión microeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. • 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. <p>Bloque E. Los retos de la economía española en un contexto globalizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La economía ecológica y la economía circular.
3	<p>Bloque A. Las decisiones económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La modelización como herramienta para entender las interacciones económicas. • La eficiencia. • Riesgo y beneficio. • Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos. <p>Bloque B. La realidad económica. Herramientas para entender la visión microeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El análisis coste-beneficio
4	<p>Bloque A. Las decisiones económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La modelización como herramienta para entender las interacciones económicas. • Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos. <p>Bloque B. La realidad económica. Herramientas para entender la visión microeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intercambio y mercado. Tipos y funcionamiento de los mercados. Representación gráfica. • La elasticidad.
5	<p>Bloque A. Las decisiones económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • La modelización como herramienta para entender las interacciones económicas. • Teoría de juegos. La eficiencia • Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos. <p>Bloque B. La realidad económica. Herramientas para entender la visión microeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intercambio y mercado. Tipos y funcionamiento de los mercados. Representación gráfica. <p>Bloque C. La realidad económica. Herramientas para entender la visión macroeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Economía laboral. El funcionamiento y las tendencias de los mercados de trabajo. Tipos de desempleo. Efectos y medidas correctoras. La brecha salarial
6	<p>Bloque A. Las decisiones económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos (Interpretamos). <p>Bloque C. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión macroeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La macroeconomía. 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. <p>Bloque D. Las políticas económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La economía sumergida.
7	<p>Bloque A. Las decisiones económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos (Interpretamos).

	<p>Bloque B. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una perspectiva microeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los fallos de mercado.
	<p>Bloque D. Las políticas económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La intervención del estado y su justificación. La política económica y sus efectos.
	<p>Bloque E. Los retos de la economía española en un contexto globalizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Democracia y estado del bienestar. El futuro del estado del bienestar y su relación con la democracia.
8	<p>Bloque A. Las decisiones económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos (Interpretamos).
	<p>Bloque D. Las políticas económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<p>Bloque E. Los retos de la economía española en un contexto globalizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sostenibilidad de las pensiones.
9	<p>Bloque A. Las decisiones económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinero y transacciones. • Métodos para el análisis de la realidad económica: el método científico, la modelización y experimentos o ensayos económicos (Interpretamos).
	<p>Bloque C. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo desde una perspectiva macroeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El dinero. Tipología del dinero y su proceso de creación. Funciones del dinero y formas de dinero
	<p>Bloque D. Las políticas económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<p>Bloque E. Los retos de la economía española en un contexto globalizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La nueva economía y la revolución digital (Ciberseguridad)
10	<p>Bloque A. Las decisiones económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación y gestión de las decisiones financieras: la inversión, el ahorro y el consumo. Dinero y transacciones.
	<p>Bloque C. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión macroeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El sistema financiero, su funcionamiento y sus efectos. Evolución del panorama financiero. El dinero. Riesgo y beneficio. El papel de los bancos en la economía. Funcionamiento de los productos financieros como préstamos, hipotecas y sus sustitutivos. Los seguros.
11	<p>Bloque A. Las decisiones económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación y gestión de las decisiones financieras: la inversión, el ahorro y el consumo. Dinero y transacciones.
	<p>Bloque C. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión macroeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El comercio internacional, los procesos de integración económica y sus efectos. Proteccionismo y libre comercio. La Unión Europea y Monetaria. El mercado de divisas y los tipos de cambio.
12	<p>Bloque A. Las decisiones económicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación y gestión de las decisiones financieras: la inversión, el ahorro y el consumo. Dinero y transacciones.
	<p>Bloque E. Los retos de la economía española en un contexto globalizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La reducción de las desigualdades. Pobreza relativa y pobreza absoluta en un mundo global. • Los flujos migratorios y sus implicaciones socioeconómicas. • La economía ecológica y la economía circular. • Teorías sobre el decrecimiento económico. • Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y los retos económicos actuales. Estudio de casos.

Nota: Elaboración propia a partir del Decreto 40/2022

3.6 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Podemos definir metodología didáctica como los procesos y estrategias que utilizamos para enseñar a los estudiantes. O “las metodologías didácticas son las estrategias de enseñanza con base científica que el/la docente propone en su aula para que los/las estudiantes adquieran determinados aprendizajes” (Fortea Bagán, 2019)

Estas estrategias deben seguir unos principios, que para las materias de la etapa de bachillerato se encuentran en el anexo II.A del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, siendo estos, una ampliación de las recomendaciones de los artículos 11 y 12 del mencionado Decreto. El anexo II.A dicta que la etapa de Bachillerato debe promover una formación integral hacia la madurez personal y académica del alumnado, basada en el aprendizaje por competencias, la personalización, la inclusión y la participación activa. Se prioriza una metodología motivadora, flexible, interdisciplinar y adaptada a la diversidad, que combine estrategias individuales y cooperativas, fomente la autonomía, el pensamiento crítico, el uso de las TIC, la metacognición y el trabajo por proyectos o situaciones de aprendizaje contextualizadas. El papel del alumnado es activo, y el del profesorado, facilitador. La organización del tiempo y del espacio debe ser flexible, favoreciendo el aprendizaje significativo, funcional y transferible.

Para lograr esto, en el desarrollo de las sesiones de trabajo se tratará, a pesar de la heterogeneidad de las metodologías utilizadas, de orientar las sesiones usando una estructura común, inspirada, pero no idéntica a las recomendadas por Robert Gagne, recopiladas por Culatta (2018). Esta estructura consiste en las siguientes fases:

1. Fase de motivación: momento crucial y más complicado. En esta fase se pretende atraer al alumno, despertar su interés y conseguir su implicación para la siguiente fase, además se buscará detectar los conocimientos previos, evaluación inicial, nunca evaluable. Para cumplir con esta idea, se plantearán preguntas en abierto en las que resulte fácil participar y que den lugar a un breve debate y resolución de dudas. La duración de esta fase de motivación es muy impredecible, en ocasiones puede ser suficiente con varios minutos, pero en otras ocasiones será necesario más tiempo
2. Fase de desarrollo: una vez realizada la fase de motivación, trataremos de que el alumnado escuche al docente para así guiarlo en la consecución de algún objetivo concreto: comprender un concepto complejo, leer algún párrafo, documento o fragmento, realizar una actividad que requiere de concentración y desempeño o simplemente tomar nota de algún suceso. En la mayor parte de

las sesiones, esta fase abarca un mayor periodo de tiempo, oscilando los 20-40 minutos de la sesión.

3. Fase de cierre o síntesis: resulta imprescindible terminar cualquier sesión con la recapitulación de lo tratado o, incluso, repasar algún aspecto de la sesión si los alumnos lo ven necesario, actuando el docente para solucionar las dudas, por lo que el alumnado tiene que contribuir en el desarrollo de esta fase dando a conocer su opinión de la sesión y de las actividades llevadas a cabo. La extensión temporal de esta fase puede ser suficiente con 5-10 minutos.

Por lo tanto, para actuar según las directrices de la LOMLOE, se emplearán varias metodologías:

Lección magistral: metodología de fácil aplicación que se usará para introducir conceptos nuevos en cada unidad didáctica. No obstante, existen ciertos puntos débiles de esta metodología, como que puede fomentar la pasividad y la falta de participación del estudiante. Además, si no es acompañada de otras metodologías puede dificultar la reflexión sobre el aprendizaje y desincentivar la búsqueda de información del estudiante. Por lo tanto, se recomienda que esta metodología vaya acompañada de otras. No obstante, para solucionar algunos problemas que presenta esta metodología, se aplicará en algunas ocasiones la dinámica de trabajo cooperativo de apuntes por pareja, añadiendo reflexión, dinamismo y mejorando la atención y participación del alumnado (Martín Jiménez, 2016b).

- Apuntes por pareja:
 - El alumnado trabaja individualmente tomando apuntes, realizando esquemas, subrayando la información más importante... sobre un texto, contenido audiovisual o explicación del profesor
 - Posteriormente, con los apuntes realizados, en parejas, se procede a realizar una explicación mutua, pudiendo corregir errores o solucionar dudas entre ellos. Uno de los miembros de la pareja explica o resume oralmente una parte del contenido, mientras la otra puede modificar sus apuntes o intervenir si encuentra algún error. Después, se cambian los roles.
 - Finalmente, se realiza una breve modificación individual de los apuntes mejorando el resultado final gracias a las aportaciones de ambos.

- Se continua con el texto, el contenido audiovisual o la explicación del profesor y se repite el proceso cada cierto tiempo, normalmente en periodos cortos de no más de 5 minutos.

Resolución de problemas: Los alumnos fijan conocimientos teóricos previamente aprendidos, resolviendo problemas en el aula, guiados por el profesor. La agrupación ira variando, dependiendo de los problemas a resolver, siendo las parejas y los grupos de cuatro las agrupaciones más utilizadas, en esta última se utilizará la dinámica de trabajo cooperativo folio giratorio (Martín Jiménez, 2016a). Esta metodología cobra gran importancia en la materia de Economía, por estar estrechamente ligada con el desarrollo de la competencia matemática, y será ampliamente utilizada, normalmente precedida de un ejemplo realizado por el profesor.

- Folio giratorio:
 - En grupos de 4, sentados de manera rectangular, se plantea una pregunta o reto (por ejemplo: calcula el PIB o la tasa de paro con unos datos que proporciona el docente). Cada alumno, escribe su aportación en un folio, en lápiz, sin hablar.
 - Posteriormente, el folio “gira”, es decir, doy mi folio a la persona de mi derecha y recibo el folio de la persona de mi izquierda.
 - Se realiza una segunda cuestión, y tras responder se repite el proceso en total 4 veces (4 preguntas), a continuación, el folio vuelve al lugar de inicio.
 - Los alumnos reelaboran las soluciones de sus compañeros en su folio inicial y corrigen errores.
 - Al final, se ponen en común las soluciones y se elabora una solución conjunta para cada pregunta.

Aula invertida: Gracias al uso de plataformas como YouTube, Microsoft Teams, o el uso de artículos y libros, podemos invertir del orden tradicional, moviendo el aprendizaje de conceptos básicos fuera de las sesiones de enseñanza/aprendizaje. Gracias al uso de esta metodología se puede disponer de más tiempo en clase para la práctica. En el caso de esta materia se aplicará esta metodología subiendo a la plataforma de Microsoft Teams contenidos como videos o textos escritos, que tendrán la función de introducir conceptos nuevos, pudiendo, si los alumnos responden favorablemente, disminuir el uso de lección magistral como herramienta para introducir conceptos y usarla más como herramienta para solucionar dudas. Además, con esta metodología se fomentará la

competencia digital y aprender a aprender. Otras ventajas del uso de esta metodología son: la mayor interacción en clase entre profesor y alumnos facilitando la personalización del aprendizaje, y la promoción de la autonomía de los estudiantes. Por otro lado, hay que tener en cuenta obstáculos que pueden surgir como la brecha digital, debido a que algunos alumnos pueden no disponer de conexión a internet en el hogar o no contar con dispositivos electrónicos, otro obstáculo es el esfuerzo inicial por parte del docente en diseño de materiales y adaptación del método, y la más importante, y seguramente, la más común, es que algunos alumnos pueden no revisar el material previo, afectando la dinámica, por lo que se debe incentivar al alumnado a observar el material usando material variado, útil para la materia y entretenido, además de usar el refuerzo positivo.

Aprendizaje basado en problemas: No confundir con resolución de problemas, esta metodología trata de trabajar con problemas reales o simulados, idealmente usando temas aplicables a la vida real, los cuales se deben analizar, investigar, y proponer una o varias soluciones. Esta metodología se realizará normalmente usando agrupamientos de entre dos y cinco alumnos, fomentando el aprendizaje activo, trabajo en equipo y pensamiento crítico. A diferencia de la resolución de problemas, donde es el docente quién proporciona las soluciones correctas, en el aprendizaje basado en problemas el docente es un guía, no quien da respuestas. La ventaja principal de esta metodología es que, si el nuevo contenido se relaciona con nuestras experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos, el aprendizaje se considera significativo, lo que suele llevar a una mayor retención del aprendizaje a medio y largo plazo. Otras ventajas para tener en cuenta es el desarrollo de habilidades prácticas aplicables fuera del aula, y que el uso de esta metodología tiende a motivar a los estudiantes en mayor medida que el uso de metodologías tradicionales. No obstante, requiere más tiempo y esfuerzo del docente y los estudiantes que las metodologías tradicionales, lo cual puede desmotivar aún más a alumnos ya desmotivados y que se conviertan en *free riders* dentro de su grupo.

Aprendizaje basado en proyectos: Se parte de un proyecto complejo basado en una situación real, en el cual el docente actúa como un guía/orientador realizando *feedback* continuo, los alumnos, normalmente agrupados, investigan y realizan el producto final. Comparte las ventajas del aprendizaje basado en problemas de lograr un aprendizaje significativo, y de desarrollar habilidades y obtener conocimientos aplicables fuera del aula, y también las desventajas, como son la existencia de “free riders”, el rechazo inicial al cambio, y la mayor carga de trabajo.

Gamificación: trata de incorporar elementos y principios de los juegos en el proceso educativo para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Utiliza mecánicas de juego como puntos, niveles, medallas, clasificaciones y retos para hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo. Esto suele aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes, y fomentar habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la toma de decisiones. No obstante, puede generar desigualdades y presiones dentro del grupo si algunos estudiantes no se sienten cómodos con la competencia. Otro punto para tener en cuenta es que el enfoque en el juego puede desviar la atención de los objetivos de aprendizaje.

Jigsaw: estrategia de trabajo cooperativo también conocida como rompecabezas o puzle, es un método de aprendizaje colaborativo diseñado para promover la interdependencia, la responsabilidad individual y el aprendizaje activo entre los estudiantes. Fue desarrollada por el psicólogo social Elliot Aronson en la década de 1970. La idea central es que cada estudiante se convierte en un "experto" en una parte del contenido y luego enseña esa parte a sus compañeros, como si fueran piezas de un rompecabezas que se unen para formar una imagen completa. Los pasos son los siguientes:

- División del tema principal en piezas: El docente divide el tema o contenido general que se va a estudiar en varias subsecciones o piezas de información. Por ejemplo, si el tema es la Gran Recesión de 2008 en España, las piezas podrían ser: 1. Causas de la crisis, 2. eventos clave (2004-2012), 3. consecuencias de la crisis, y 4. políticas económicas llevadas a cabo: fiscales y monetarias.
- Formación de grupos base: Se forman grupos heterogéneos de estudiantes, generalmente de 3 a 5 miembros, idealmente 4 miembros. Cada miembro de este grupo base recibe una de las piezas del contenido total. Por ejemplo, en un grupo base de 4, el estudiante A recibe la pieza 1, el estudiante B la pieza 2, y así sucesivamente.
- Formación de grupos de expertos: Los estudiantes que tienen la misma pieza de información, es decir, la misma subsección del tema, se reúnen para formar un grupo de expertos. En este grupo, profundizan en su parte del contenido, lo discuten, resuelven dudas, investigan si es necesario y se preparan para enseñarla a sus compañeros. El objetivo es que todos los miembros del grupo de expertos dominen su sección.

- Retorno a los grupos base y enseñanza mutua: Una vez que los estudiantes son expertos en su sección, regresan a sus grupos base originales. Dentro de cada grupo base, cada experto presenta y enseña su parte del contenido al resto de sus compañeros. Los demás miembros del grupo escuchan activamente, toman notas y hacen preguntas para asegurarse de comprender el material.
- Evaluación, opcional pero recomendable: Al final, los estudiantes pueden ser evaluados grupalmente sobre todo el contenido, no solo sobre su pieza original. Esto fomenta la responsabilidad individual y asegura que todos se esfuercen por aprender de sus compañeros. Además, la mitad de la calificación que recibe cada alumno individualmente es el promedio del grupo, la otra mitad es el resultado individual. Se usarán instrumentos de evaluación como Kahoot o Socrative, plataformas digitales.

Los beneficios de la estrategia *Jigsaw* son amplios y variados:

- Promueve la interdependencia: Los estudiantes dependen unos de otros para aprender el contenido completo, lo que fomenta el trabajo en equipo y la colaboración.
- Fomenta la responsabilidad individual: Cada estudiante es responsable de dominar su pieza y de enseñársela a sus compañeros. Si uno no cumple, el grupo se ve afectado.
- Mejora la comprensión profunda: Al tener que enseñar el material a otros, los estudiantes deben procesarlo y comprenderlo a un nivel más profundo.
- Desarrolla habilidades de comunicación: Los estudiantes practican la expresión oral, la escucha activa, la capacidad de explicar conceptos complejos de forma clara y la formulación de preguntas.
- Aumenta la motivación y el compromiso: Al ser partícipes activos en el proceso de enseñanza, los estudiantes se sienten más implicados y valorados.
- Fomenta la empatía y reduce prejuicios: Al trabajar estrechamente con compañeros diversos, los estudiantes aprenden a valorar las diferentes perspectivas y a colaborar, lo que ha demostrado reducir tensiones en aulas heterogéneas.
- Gestiona grandes volúmenes de información: Permite cubrir un tema extenso de manera eficiente al dividir el trabajo.

En esencia, *Jigsaw* transforma el aula en un entorno donde los estudiantes son tanto aprendices como maestros, construyendo el conocimiento de forma colaborativa y significativa (Martín Jiménez, 2016d).

A parte de responder a las preguntas de ¿cómo se va a abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿cuál es la estrategia?, pregunta relacionada con los párrafos anteriores, es decir, con las metodologías didácticas. Se deben concretar estas metodologías que se van a utilizar en actividades didácticas, ¿qué van a hacer los alumnos para aprender? ¿cuál es la tarea?, dicho de otro modo, una actividad didáctica es una tarea, ejercicio o acción concreta y específica que el docente propone a los alumnos para que realicen dentro del marco de una metodología didáctica.

Uso de juegos: No confundir con gamificación. En este caso se realizan actividades estructuradas como juegos completos, diseñadas para enseñar un contenido concreto. Tienen reglas, objetivos y una duración delimitada. Aprender jugando mediante un recurso puntual o una sesión específica, es decir, se basa en un juego como herramienta ocasional, no en transformar todo el entorno de aprendizaje. Esta actividad cobra gran importancia en esta programación gracias al uso de juegos como *Macro naciones*, simulando por equipos el uso de políticas fiscales y monetarias en diferentes situaciones tratando de mantener unos indicadores en los rangos óptimos. *Play pensión*, simulando la vida de una familia durante su periodo de actividad laboral, la cual debe gestionar su presupuesto familiar afrontando imprevistos y logrando ahorrar para su jubilación, o el *Monopoly* modificado, en el que se deberá calcular el PIB de cada ronda, juegos que serán explicados en profundidad a su debido tiempo. Por otro lado, un juego de estrategia que se utilizará en la materia la dinámica de trabajo cooperativo, torneo de aprendizaje, en el cual son los alumnos, en grupos, los que realizan las preguntas que tendrán que responder sus oponentes, cuestiones previamente revisadas por el docente (Martín Jiménez, 2016e).

- Torneo de aprendizaje:
 - Se forman equipos heterogéneos de 3-4 personas. Cada equipo debe preparar una prueba tipo test sobre los contenidos que haya dictado el docente y un número de preguntas igual por grupos. Esta prueba será validada por el docente ¿se adecua al contenido de la materia? ¿son correctas? ¿el nivel es adecuado?
 - Tras la fase de estudio y preparación cooperativa de los contenidos, se realiza una competición entre los grupos. Cada grupo comienza con 100

puntos y se van enfrentando, de manera que individualmente van realizando la prueba de su adversario, y viceversa. Al finalizar se calcula la nota media de cada grupo, y el que tenga la mayor nota media en la prueba de su adversario gana 10 puntos, y el rival los pierde.

- Posteriormente, se cambia de adversario y se repite el proceso, hasta que cada grupo se haya enfrentado contra todos los adversarios posibles.

Debate: Discusión estructurada sobre un tema específico. Las ciencias sociales son un campo de conocimiento en el que abundan la diversidad de opiniones, frases populares como, si pones a dos economistas en una habitación, obtendrás tres opiniones, o, pregúntales a diez economistas, y obtendrás once opiniones, dejan ver la falta de consenso en la economía, y, por ende, la necesidad de debatir y colaborar en busca de consenso. Por esto, es necesario, enseñar a los alumnos a debatir de manera respetuosa y ordenada, no como método para imponer su opinión, sino como estrategia para orientar sus conocimientos hacia la verdad a través de un análisis crítico de las opiniones y los datos expuestos por el resto del alumnado. El docente organizara debates en grupo con una estructura ordenada y objetivos claros, sobre los aspectos de la materia que susciten interés, y una elevada diversidad de opiniones dentro del alumnado. Esta actividad también se puede modificar para realizar la dinámica de trabajo cooperativo, sombrero de cuatro picos (Martín Jiménez, 2016c).

- Sombrero de cuatro picos:
 - Agrupamos a los alumnos en grupos de 4 (algún grupo de 3 si no es posible que sean todos de 4), y partimos de un determinado enunciado polémico (por ejemplo: la calidad de vida en los países de la Unión Europea es superior a la de los Estados Unidos)
 - Posteriormente, se sortean los cuatro sombreros de manera aleatoria, es decir, la opinión que deben tener los alumnos individualmente sobre el tema, puede que no se corresponda con su opinión real. Estos sombreros son:
 - Adverso: Dar un argumento que contradiga la frase. (por ejemplo, el enunciado anterior es falso, solo hace falta mirar a indicadores como la renta por habitante o el desempleo)
 - Positivo: Dar un argumento que justifique la frase (por ejemplo, el enunciado es anterior debido a la mayor esperanza de vida o la menor tasa de homicidios)

- Neutral: Encontrar un argumento que no corrobore ni niegue la frase (por ejemplo, no se pueden comparar dos territorios tan extensos y diferentes, por ejemplo, como norma general, sí que es mejor la calidad de vida en Luxemburgo que en Alabama, pero también es mejor en Washington DC que en Bulgaria, por lo tanto, habría que hacer la comparar entre regiones más pequeñas)
- Escéptico: “Si, pero...” Debe estar de acuerdo, pero señalar un aspecto para tener en cuenta (por ejemplo: Si es mayor la calidad de vida de las personas sin formación en la UE, pero las personas altamente formadas viven mejor en los EE. UU.)
 - Se permiten 5 minutos de preparación, para que posteriormente cada jugador dentro de su grupo realice una breve aportación, 2 minutos máximo.
 - Al final, se debe alcanzar una postura grupal, que defenderá el portavoz ante el docente y el resto de los grupos en menos de 3 minutos.

Estudio de casos reales: Hechos, problemas o sucesos reales atractivos analizados detalladamente en busca de una fundamentación o resolución concreta, gracias al contraste de datos, la reflexión y la generación de hipótesis. Esto permite aplicar la teoría económica a situaciones reales, favoreciendo el desarrollo de habilidades prácticas aplicables fuera del aula, el aprendizaje significativo, la reflexión crítica y un aumento en la motivación de los estudiantes, al ver de manera clara y directa como los conocimientos y las habilidades aprendidas en el aula, tiene su uso en el mundo fuera del aula. Se trata de una actividad didáctica muy apropiada para esta materia, por lo que se fomentará el uso de datos reales en vez de simulados, por ejemplo, analizaremos de manera simplificada las causas y consecuencias de los diferentes ciclos económicos vividos durante los últimos años, y estudiaremos y trabajaremos con las decisiones de política fiscal y monetaria aplicadas, como, por ejemplo, se analizarán noticias y datos sobre la subida del IPC en España, sus causas y medidas del BCE. Otros estudios de casos reales serán los relativos a realizar un presupuesto familiar usando datos reales ¿De qué quieren trabajar los alumnos cuando sean mayores? ¿Qué deben hacer para lograrlo? ¿Cuál es el salario mediano de esa profesión? ¿Creen que cobrarían más o menos? ¿Tendrán otros ingresos? ¿Qué gastos tendrán? ¿Cuánto cuesta realizar la compra semanal? ¿Cuánto cuesta el alquiler donde quieren vivir? ¿Cuánto gastarán en transporte?...

Análisis de datos estadísticos relacionados con la economía: Interpretar gráficas, tablas y series estadísticas. Por ejemplo, se calcularán y analizarán los principales indicadores macroeconómicos, PIB, tasa de paro o de inflación, de diferentes comunidades autónomas y países, comparando datos gracias a bases de datos como la del Instituto Nacional de Estadística (INE), Eurostat, o el Banco Mundial. Se podrán analizar de manera aislada usando la teoría económica, aunque normalmente se añadirán análisis comparativos.

Proyectos de investigación: En este caso el docente no proporciona el conocimiento ni la solución al problema, sino que actúa como guía permitiendo al alumnado desarrollar competencias investigadoras y de síntesis. Por ejemplo, se podría realizar un trabajo sobre economía circular, investigando y presentando cómo una empresa puede implantarla, o investigando y presentando las acciones que podemos hacer para lograr tener un consumo más responsable, incluso tratar temas más complejos como la desigualdad, analizando el índice de Gini en España, su situación en comparación con otros países, y hacer propuestas de mejora.

Esta actividad didáctica no es lo mismo que la metodología didáctica de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Tabla 7.

Diferencias clave entre los proyectos de investigación y el aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Característica	Proyecto de Investigación	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
Objetivo Principal	Generar nuevo conocimiento; profundizar en un fenómeno.	Desarrollar competencias; aprendizaje significativo.
Enfoque	Actividad que usa el método científico, rigurosidad, validez.	Metodología didáctica, proceso de aprendizaje, relevancia.
Producto Final	Informe, tesis, artículo, monografía (aportación al saber).	Variado (solución, creación, presentación, informe didáctico).
Rol del Alumno	Investigador.	Aprendiz activo, protagonista.
Criterio de Éxito	Validez de los hallazgos; contribución al conocimiento.	Adquisición de competencias; profundidad del aprendizaje.

Nota: Elaboración Propia

Creación de recursos digitales: normalmente será una actividad complementaria a los proyectos de investigación con el objetivo de desarrollar la competencia digital y comunicativa. Por ejemplo, grabar un vídeo explicativo en tono cómico sobre cómo funciona algún mercado específico (gasolineras, supermercados...) en el que se vea de manera clara que tipo de mercado es (oligopolio, competencia monopolística...) tras

haber realizado un proyecto de investigación, análisis y reflexión previamente. O diseñar una infografía en la que se observe de manera clara y resumida el presupuesto público en España, como culmen al proyecto de investigación.

3.7 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Un recurso difícil de clasificar, y que me gustaría mencionar con el que cuentan los estudiantes provenientes de familias de ingresos bajos en algunas etapas de educación no obligatoria, es la beca del Ministerio de Educación, conocida popularmente como beca MEC. Esta tiene como objetivo fomentar la igualdad de oportunidades, siempre que los estudiantes logren un resultado académico mínimo y cumplan con el mínimo de asistencia fijado en las bases legales de la beca. (*Becas de Educación, 2025*)

Materiales en formato físico: se intentará minimizar su uso físico si existe una alternativa digital que logre los mismos objetivos que su homóloga en físico, para promulgar con el ejemplo de consumo responsable y sus 7 R.

- Libro de texto Economía 1.º Bachillerato. Versión en español (LOMLOE). De la editorial McGraw Hill. ISBN: 9788448627447 (Penaloga, 2022). El cual sirve como guía y acompañamiento a las explicaciones del docente ayudando al docente a estructurar los contenidos de la materia en unidades didácticas.
- Materiales teóricos y prácticos de trabajo preparados para los alumnos por el docente: sobre todo apuntes, ejercicios y esquemas de trabajo. Esenciales en las actividades de ampliación y profundización. En este punto también se incluyen las pruebas escritas.
- Prensa internacional, nacional y local, general y especializada.

Materiales en formato digital y recursos informáticos: Además de recursos que sirven para sustituir materiales impresos como puede ser la prensa digital, o el uso de libro digital si el centro lo acuerda, no obstante, en este caso en el IES Diego de Praves, se usará libro de texto impreso.

Para poder disponer de materiales en formato digital es necesario contar con un dispositivo electrónico y acceso a internet, por lo que su uso por parte de los alumnos se realiza en la mayoría de ocasiones en el aula de informática del centro, o tomando los ordenadores portátiles prestados del centro para llevar al aula donde se realiza el proceso de enseñanza/aprendizaje en la mayoría de las ocasiones, en este caso se

usarán herramientas como Power Point, Word, Excel o Canva, y páginas webs de interés como la del INE, Eurostat, o Datos Macro. Su uso también se puede dar fuera del centro, al aplicar la metodología de aula invertida, donde se usarán recursos digitales como blogs escritos, videos, o las presentaciones de PowerPoint o Canva realizadas y utilizadas por el profesor, compartidos con los alumnos a través de Microsoft Teams.

En cambio, el profesor usará los materiales digitales a diario gracias al ordenador del aula y la pantalla digital, guiando las sesiones usando una presentación digital en la plataforma PowerPoint, presentaciones que serán compartidas con los alumnos a través de Microsoft Teams

Recursos personales o humanos: A parte del docente, existirán profesionales expertos en diversas materias que realicen la labor de enseñanza. Trabajadores del Banco de España, de la Seguridad Social, de la Agencia Tributaria, del Instituto Nacional de Estadística, propietarios de alguna PYME etc. Estos profesionales nos compartirán su conocimiento y experiencia mediante ponencias en el IES, o si no esto es posible, se le realizará una visita a su puesto de trabajo o a un punto de interés acordado.

Espacios:

- Aula habitual de clase.
- Aula de informática.
- Espacio digital: aula virtual, Microsoft Teams, podrán acceder en cualquier momento si disponen de un dispositivo electrónico y conexión a internet
- Paraninfo: para charlas/conferencias
- Fuera del centro: salidas siempre autorizadas por algún tutor legal del alumno o de la alumna.

3.8 CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.

En todas las unidades didácticas trabajaremos los siguientes planes, en mayor o menor medida:

Tabla 8.

Planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia

Planes, programas y proyectos	Implicaciones de carácter general desde la materia
-------------------------------	--

Plan de Lectura	En esta materia toda unidad tiene como actividad posterior opcional de ampliación la lectura y exposición de una noticia, artículo o un libro.
Plan de fomento de la igualdad entre hombres y mujeres	Tema abordado en profundidad en las UD 5 y 12, y, debido a su importancia, se trabajará durante todo el curso.
Plan de Convivencia	Se participará en las actividades que se programen
Plan TIC	El uso de las TIC será variado y continuo a lo largo del curso, con sesiones realizadas en el aula de informática o con el uso de ordenadores portátiles, tabletas o teléfonos móviles, como norma general, al menos dos veces al mes.
Plan de Atención a la Diversidad	Siempre que sea necesario haremos las correspondientes adaptaciones

Nota: Elaboración Propia

3.9 ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

La materia de Economía además de contar con clases guiadas por el docente en el centro dispone de actividades complementarias y extraescolares:

Tabla 9.

Actividades complementarias y extraescolares

Nombre de la actividad	Breve descripción de la actividad	Temporalización
Visita a una empresa de la provincia	El objetivo es comprender de manera simplificada cómo funciona una empresa. Se tratarán temas como los factores de producción, los costes de producción, los ingresos, los objetivos de las empresas, los sectores económicos o la responsabilidad social corporativa (RSC).	La visita se programará para el final del primer trimestre, coincidiendo con la UD número 3.
Charla de expertos del Banco de España, o del SEPE, o de la Seguridad Social, o de la AEAT, o del INE etc.	Se buscarán profesionales que trabajen en algún campo relacionado con la economía, para hablar de que trata su empleo relacionándolo con la materia, y aportando datos de interés para el alumnado. Pueden realizarse en el IES, o en un lugar acordado fuera del mismo	Normalmente a finales del segundo trimestre y, o a principios o mediados del tercer trimestre. UD 5,6, 7, 8, 9 o 10 dependiendo del profesional.

Talleres que se oferten desde el Banco de España	Se estudiará la oferta de talleres que realiza el Banco de España y solicitaremos aquellos que se adapten a los contenidos de la materia.	Primer y, o tercer trimestre.
--	---	-------------------------------

3.10 EVALUACIÓN

La Orden EDU/425/2024, de 9 de mayo, recoge la legislación vigente sobre la evaluación en bachillerato en Castilla y León.

La presente orden, tras fijar el objeto y ámbito de aplicación, conceptualiza y caracteriza la evaluación de los aprendizajes del alumnado, establece sus elementos, determina el proceso de calificación de dichos aprendizajes, ordena el proceso de toma de decisiones del profesorado, fija los criterios de promoción y titulación, regula los procedimientos de aclaración y reclamación, concreta el contenido de los documentos oficiales de evaluación, además de aprobar sus modelos y, por último, desarrolla la evaluación de la práctica docente.

Tras un análisis de la legislación vigente se pueden sacar las características que debe presentar el proceso de evaluación en la etapa de bachillerato en Castilla y León:

- Continua y diferenciada: La evaluación del alumnado se concibe como un proceso constante y sistemático que se lleva a cabo a lo largo de todo el curso académico. Además, es diferenciada según las distintas materias, lo que implica que cada asignatura tendrá sus propios criterios y procedimientos específicos de evaluación, adaptados a sus características y objetivos.
- Responsabilidad del profesorado de la materia: La decisión sobre la evaluación de cada materia recae directamente en el profesorado que la imparte. Esto significa que el docente es el principal responsable de valorar el progreso, el aprendizaje y la consecución de los objetivos específicos de su asignatura por parte del alumnado.
- Evaluación de las competencias clave por el equipo docente: Si bien la evaluación de cada materia es responsabilidad del profesorado de esa asignatura, las decisiones relativas a la evaluación de las competencias clave son tomadas por el equipo docente en su conjunto. Esto subraya la importancia de una visión global del desarrollo del estudiante y del trabajo colegiado para asegurar que el alumnado adquiera las habilidades transversales necesarias.

- Valoración del progreso general al final del curso: Al finalizar cada curso, se realiza una valoración conjunta del progreso y evolución del alumnado. Esta valoración no solo se centra en los aprendizajes específicos de las materias, sino también en cómo el estudiante ha avanzado en la adquisición y desarrollo de las competencias clave.
- Sesión de evaluación inicial: Al comienzo del curso escolar, se debe llevar a cabo una sesión de evaluación inicial. Aunque la Orden no detalla exhaustivamente su contenido, su propósito habitual en la normativa educativa es conocer la situación de partida de los estudiantes en cuanto a conocimientos previos y competencias, para poder ajustar la intervención educativa a sus necesidades y detectar casos en los que realizar adaptaciones para la atención a la diversidad.

3.10.1 Criterios de evaluación e indicadores de logro

Los criterios de evaluación indican los niveles de desempeño esperados del alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. Para poder evaluar si los estudiantes han alcanzado las competencias y objetivos establecidos en el currículo se subdivide cada criterio de evaluación en uno o más indicadores de logro facilitando la tarea de evaluar al docente.

En el caso de la materia de Economía los criterios de evaluación se encuentran tanto en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, como en el Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. En cambio, los indicadores de logro los decide el docente basándose en los contenidos y los criterios de evaluación de la materia.

Tabla 10.

Criterios de evaluación e indicadores de logro

Criterios de evaluación	Indicadores de logro
	Competencia específica 1
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. (CCL2, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE1,	1.1.1 Es capaz de entender y valorar la necesidad de elegir entre diferentes alternativas ante el problema de la escasez económica.
	1.1.2 Valora el uso de la racionalidad y el método científico en el proceso de toma de decisiones económicas y es capaz de aplicarla a casos reales
	1.1.3 Entiende el concepto de coste de oportunidad y sabe emplearlo a través de instrumentos gráficos tales como la frontera de posibilidades de producción.
	1.1.4 Entiende el concepto de coste irrecuperable y sabe emplearlo en la toma de decisiones de casos reales.
	1.1.5 Comprende el concepto de marginalidad y sabe emplear el análisis marginal a la toma de decisiones económicas.

CE2, CCEC3.2)	<p>1.1.6 Conoce el significado de los conceptos expectativas, incentivos, eficiencia, riesgo, incertidumbre y valora su importancia en la toma de decisiones económicas.</p> <p>1.1.7 Entiende la utilidad de que puede tener la Teoría de Juegos en la toma de decisiones económicas y su relación con la eficiencia y la racionalidad.</p> <p>1.1.8 Valora positivamente la implicación de los valores éticos en la toma de decisiones económicas.</p> <p>1.1.9 Entiende la complejidad de las relaciones económicas y valora la utilidad de la modelización económica como herramienta para comprenderlas.</p> <p>1.1.10 Es capaz de definir el concepto de sistema económico en base a las tres decisiones básicas que todo sistema debe resolver: qué, cómo y para quién producir.</p> <p>1.1.11 Diferencia y valora las distintas fuentes de poder económico: jerarquía, mercado y valores.</p> <p>1.1.12 Conoce y compara las principales doctrinas en las que se asientan los principales sistemas económicos: liberalismo económico, socialismo científico y keynesianismo.</p> <p>1.1.13 Conoce y compara las características básicas de los principales sistemas económicos: economía de mercado, economía de planificación centralizada y economía mixta.</p>
1.2 Comprender el problema de la escasez identificando los motivos y comparando, de manera justificada, diferentes estrategias económicas de resolución de este. (CCL2, STEM2, CC3, CE1, CE2, CCEC3.2)	<p>1.2.1 Es capaz de entender y definir el concepto de actividad económica.</p> <p>1.2.2 Identifica el concepto de necesidad en el ámbito de la teoría económica</p> <p>1.2.3 Clasifica las necesidades económicas en base a diferentes criterios. Necesidades según de quién surgen: necesidades del individuo y necesidades de la sociedad. Necesidades según su naturaleza: necesidades primarias y necesidades secundarias.</p> <p>1.2.4. Entiende y valora la importancia de la visión de la necesidad primaria desde el enfoque del contexto social</p> <p>1.2.5 Identifica el concepto de escasez y describe sus características básicas: relatividad y universalidad</p>
1.3 Conocer los procesos que intervienen en la toma de las decisiones económicas de manera individual y colectiva por los agentes económicos, analizando el impacto que tienen en la sociedad. (STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CCEC3.2)	<p>1.3.1 Distingue, clasifica y describe las características y funciones de los distintos agentes de la actividad económica: familias, empresas y sector público.</p> <p>1.3.2 Distingue, clasifica y describe las características y funciones de los distintos factores o recursos que se emplean en las actividades de producción.</p> <p>1.3.3 Conoce y describe las diferentes remuneraciones de los factores productivos.</p> <p>1.3.4 Es capaz de relacionar los distintos agentes económicos a través de un gráfico del flujo circular de la renta a nivel microeconómico</p> <p>1.3.5 Entiende y valora la importancia de las empresas en la actividad económica y sus aportaciones sociales.</p> <p>1.3.6 Diferencia y clasifica los integrantes del entorno específico de las empresas</p> <p>1.3.7 Sabe distinguir entre un análisis a corto plazo y un análisis a largo plazo, en lo relativo a la actividad productiva de las empresas.</p> <p>1.3.8 Sabe calcular el producto medio y el producto marginal a partir de los datos de la función de producción de una empresa.</p> <p>1.3.9 Sabe distinguir y calcular los costes fijos, costes variables, costes, totales, costes medios y costes marginales a partir de los datos de la función de producción de una empresa.</p> <p>1.3.10 Conoce y sabe aplicar el concepto de rendimientos marginales decrecientes.</p> <p>1.3.11 Conoce y sabe aplicar el concepto de rendimientos a escala y su relación con las economías de escala.</p> <p>1.3.12 Entiende y valora la importancia de los avances tecnológicos como fuente de aumento del producto medio y de la reducción de los costes medios</p>

Competencia específica 2	
<p>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 de este. (CCL2, STEM2, CPSAA4, CC3, CE1)</p>	<p>2.1.1 Es capaz de identificar las ventajas y los fallos de los distintos modelos de mercado valorando la importancia de la legislación de defensa de la competencia.</p>
<p>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. (STEM1, STEM2, CPSAA4, CC3, CE2)</p>	<p>2.2.1 Entiende la importancia de la división del trabajo y la especialización y su implicación de la tendencia natural de la humanidad hacia los intercambios.</p> <p>2.2.2 Comprende el concepto de mercado y distingue sus elementos básicos: oferta y demanda.</p> <p>2.2.3 Reconoce los distintos elementos de la demanda de un mercado y sabe ponderar el efecto que tendrá cada elemento sobre la variación de la cantidad demanda.</p> <p>2.2.4 Reconoce los distintos elementos de la oferta de un mercado y sabe ponderar el efecto que tendrá cada elemento sobre la variación de la cantidad ofrecida.</p> <p>2.2.5 Comprende el concepto de equilibrio de mercado y entiende los procesos de ajuste ante los posibles desequilibrios provocados por excesos de oferta o excesos de demanda.</p> <p>2.2.6 Comprende y sabe calcular la elasticidad-precio y la elasticidad-renta de la demanda</p> <p>2.2.7 Identifica las principales características de los principales modelos de mercado: la competencia perfecta, el monopolio, el oligopolio y la competencia monopolística.</p>
<p>2.3 Analizar con espíritu crítico los fallos del mercado, evaluando sus consecuencias y reflexionando sobre sus posibles soluciones. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CC3, CE1)</p>	<p>2.3.1 Distingue los conceptos de economía positiva y economía normativa.</p> <p>2.3.2 Comprende y valora los fallos del sistema de mercado en la asignación de los recursos distinguiendo los casos en los que el mercado no funciona, el mercado funciona mal o el mercado funciona bien, pero con resultados no deseados.</p> <p>2.3.3 Valora la importancia de las externalidades en la producción entendidas como costes sociales provocados por las empresas.</p> <p>2.3.4 Distingue los conceptos de bienes públicos, bienes preferentes y bienes prohibidos.</p> <p>2.3.5 Comprende la inequidad que el sistema de economía de mercado provoca en la distribución de la renta y la riqueza.</p> <p>2.3.6 Valora de forma crítica la distribución desigual e injusta de la renta en una economía capitalista pura, desde el punto de vista de su inviabilidad social.</p> <p>2.3.7 Comprende y valora de forma crítica la inestabilidad cíclica propia de la economía de mercado.</p> <p>2.3.8 Justifica la intervención del sector público en la economía como agente encargado de guiar, completar y corregir los fallos del mercado.</p> <p>2.3.9 Identifica y comprende el concepto de estado del bienestar y las distintas funciones del sector público en la economía.</p> <p>2.3.10 Conoce el concepto de presupuestos públicos y comprende su proceso democrático de elaboración y aprobación.</p> <p>2.3.11 Conoce y distingue las principales partidas de gastos públicos y sus finalidades.</p> <p>2.3.12 Conoce las principales fuentes de ingresos públicos distinguiendo entre ingresos fiscales y no fiscales</p> <p>2.3.13 Distingue los diferentes tipos de impuestos y sus elementos y valora la distinta progresividad de estos</p> <p>2.3.14 Es capaz de valorar la importancia de los impuestos desde una perspectiva de solidaridad.</p>

	2.3.15 Comprende y valora de forma negativa la economía sumergida.
	2.3.16 Distingue los diferentes tipos de déficit público, la deuda pública y sus efectos.
	2.3.17 Comprende el funcionamiento de la política fiscal expansiva o restrictiva y distingue sus diferentes instrumentos de aplicación.
	2.3.18 Identifica las principales medidas dentro la política de rentas.
	2.3.19 Comprende el funcionamiento del sistema de pensiones de la Seguridad Social y valora su sostenibilidad en base a las diferentes alternativas de financiación.
Competencia específica 3	
3.1 Conocer cómo se produce el desarrollo 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. (CCL2, CCL3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CC4, CE1, CE2)	3.1.1 Es capaz de identificar y valorar los principales objetivos macroeconómicos.
	3.1.2 Es capaz de identificar y calcular en supuestos simplificados las diferentes macromagnitudes que sirven para medir y valorar el nivel de desarrollo y bienestar social. 3.1.3 Macromagnitudes de producción: PIB, VAB. Macromagnitudes de gasto: DA, consumo, inversión, gasto público y exportaciones netas. Macromagnitudes de renta: Renta nacional, renta personal y renta personal disponible.
	3.1.3 Es capaz de calcular y convertir las macromagnitudes de términos brutos a netos, de términos interiores a nacionales y de precios de mercado a coste de factores.
	3.1.4 Es capaz de analizar los indicadores de bienestar social y calidad de vida como el IDH.
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. (CCL2, STEM1, CC4, CE1)	3.2.1 Es capaz de identificar las relaciones existentes entre los diferentes agentes económicos a través de un gráfico del flujo circular de rentas a nivel macroeconómico
	3.2.2 Diferencia los conceptos de demanda y oferta agregadas y reconoce sus elementos.
	3.2.3 Comprende el equilibrio macroeconómico y lo valora de forma crítica desde una perspectiva de cumplimiento de los objetivos macroeconómicos.
	3.2.4 Identifica las fases de un ciclo económico y sabe representarlo gráficamente.
	3.2.5 Comprende el funcionamiento y tendencias de los llamados "mercados de trabajo".
	3.2.6 Sabe distinguir los flujos migratorios y valorar sus implicaciones socioeconómicas.
	3.2.7 Sabe identificar los diferentes grupos de población con respecto a su situación laboral.
	3.2.8 Sabe calcular la tasa de actividad y la tasa de paro.
	3.2.9 Distingue los diferentes tipos de desempleo
	3.2.10 Valora desde una posición crítica los distintos costes que provoca el desempleo en la economía.
Competencia específica 4	
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. (CCL2, CP1, CPSAA4, CC2, CE1, CE2)	4.1.1 Identifica las diferentes fases de la evolución del dinero hasta la actualidad: dinero-mercancía, dinero metálico, dinero papel convertible y dinero en la actualidad.
	4.1.2 Comprende y valora las distintas funciones del dinero: medio de pago, patrón de valor y depósito de valor
	4.1.3 Distingue y reconoce las características de los principales tipos de depósitos bancarios, a la vista y a plazos
	4.1.4 Conoce el funcionamiento del mercado monetario, distinguiendo los niveles de agregación de la oferta monetaria y los distintos tipos de demanda monetaria
	4.1.5 Es capaz de hacer una representación simple de un equilibrio monetario, analizando la relación entre el tipo de interés y la cantidad de dinero en circulación.
	4.1.6 Comprende y valora de forma crítica el proceso de creación del dinero bancario.
	4.1.7 Es capaz de identificar a los agentes económicos con superávit y distinguirlos de los agentes económicos con déficit.

	4.1.8 Comprende el concepto de activo financiero y diferencia sus características en base a la liquidez, el riesgo y la rentabilidad.
	4.1.9 Distingue los distintos tipos de mercados financieros y valora la importancia de la bolsa de valores.
	4.1.10 Es capaz de hacer una representación simple del funcionamiento del sistema financiero como canalizador del ahorro.
	4.1.11 Conoce el concepto y las características de la inflación.
	4.1.12 Sabe calcular la tasa de inflación a partir de datos reales del IPC
	4.1.13 Sabe reconocer las diferentes clases de inflación
	4.1.14 Sabe distinguir las diferentes causas de la inflación.
	4.1.15 Diferencia y valora de forma crítica los distintos efectos que la inflación puede provocar sobre los agentes económicos.
	4.1.16 Distingue los conceptos de precios constantes y precios corrientes y sabe utilizar el deflactor del PIB.
	4.1.17 Conoce y distingue las funciones específicas que el banco central tiene en el sistema financiero de un país o zona económica, en especial las del BCE.
	4.1.18 Comprende el funcionamiento y finalidad de la política monetaria tanto expansiva como restrictiva.
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 estos pueden provocar en la economía real. (CCL3, STEM4, CD4, CPSAA1.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	4.2.1 Comprende el concepto de inversión financiera y distingue sus ventajas e inconvenientes.
	4.2.2 Diferencia las inversiones financieras en función de su liquidez, riesgo y rentabilidad.
	4.2.3 Es capaz de valorar la relación existente entre liquidez, riesgo y rentabilidad de una inversión.
	4.2.4 Conoce el concepto de diversificación en el ámbito de las inversiones financieras.
	4.2.5 Conoce el funcionamiento de productos financieros básicos como préstamos e hipotecas.
	4.2.6 Conoce el funcionamiento de los seguros, sus elementos y tipos.
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. (CCL2, CCL3, CP2, CD4, CPSAA1.2, CPSAA4, CC2)	4.3.1 Es capaz de reconocer los distintos tipos de gastos e ingresos habituales de una familia
	4.3.2 Clasifica los gastos familiares por orden de importancia en fijos obligatorios, variables necesarios e innecesarios
	4.3.3 Comprende la necesidad de evaluar y ajustar el presupuesto de forma periódica
	4.3.4 Reflexiona adecuadamente sobre su capacidad o necesidad de endeudamiento en el futuro.
	4.3.5 Elabora un sencillo plan de ahorro y de previsión
Competencia específica 5	
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. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1,	5.1.1 Comprende y distingue los factores explicativos del comercio internacional
	5.1.2 Distingue y valora de forma crítica las diferentes justificaciones del proteccionismo.
	5.1.3 Reconoce las características de los principales instrumentos de barrera proteccionista.
	5.1.4 Sabe distinguir las diferentes formas de integración económica
	5.1.5 Conoce la evolución de la Unión Europea desde sus orígenes hasta la actualidad.
	5.1.6 Distingue las principales instituciones de la UE y sus principales funciones
	5.1.7 Es capaz de valor la importancia de las principales políticas de la UE

CD5, CPSAA1.2, CPSAA5, CC3, CE1, CCEC3.2)	5.1.8 Conoce el concepto de globalización, sus factores explicativos, oportunidades y riesgos
	5.1.9 Valora de forma crítica las desigualdades relacionadas con la pobreza relativa y la pobreza absoluta en un mundo global.
	5.1.10 Tiene una visión mundial de los problemas ecológicos, económicos y sociales a través del aprovechamiento de ese conocimiento para un mejor ejercicio de los derechos y libertades.
	5.1.11 Comprende y valora el impacto de la revolución digital sobre el empleo y la distribución de la renta.
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. (CCL2, CCL3, CP2, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE1)	5.2.1 Comprende la relación existente entre el consumo energético responsable de cada individuo y el cambio climático.
	5.2.2 Muestra una actitud crítica hacia las situaciones de falta de respeto con el medio ambiente por parte de las economías domésticas en sus actividades de consumo.
	5.2.3 Valora negativamente las situaciones de desigualdad social provocadas por actividades económicas que se alejan de los valores de responsabilidad y solidaridad.
Competencia específica 6	
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. (CCL3, CCL5, STEM2, STEM5, CD1, CPSAA5, CC3, CC4, CE1, CE2, CE3)	6.1.1 Analiza de forma crítica la importancia del estado de bienestar y su relación con la democracia.
	6.1.2 Valora de forma crítica, usando las herramientas de la economía, otras teorías económicas que se salen de las doctrinas tradicionales, tales como la teoría del decrecimiento económico.
	6.1.3 Es capaz de hacer un sencillo análisis económico de casos relacionados con los retos económicos actuales, en especial con los relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Nota: Elaboración propia través de Muñoz García (2023)

3.10.2 Proceso de evaluación

En el anexo II.B del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre se encuentran orientaciones para la evaluación, destacando los elementos que forman parte del proceso de evaluación: qué evaluar, cómo evaluar, cuándo evaluar y quién evalúa.

1. ¿Qué se evalúa?: Los criterios de evaluación
2. ¿Cómo se evalúa?: Usando las técnicas e instrumentos de evaluación adecuados.
3. ¿Cuándo se evalúa?: Se distinguen tres momentos temporales clave:
 - a. Evaluación inicial o diagnóstica: Al inicio del proceso para conocer la situación de partida del alumno y adaptar la intervención educativa.
 - b. Evaluación continua: A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, es diferenciada por materias y proporciona información sobre el desarrollo y

evolución del aprendizaje, ayudando a la mejora del proceso de enseñanza.

- c. Evaluación Sumativa: Complementaria a la continua, determina qué se ha logrado al final de un período y proporciona información para la planificación futura.
4. ¿Quién evalúa?: Los agentes evaluadores son el docente y el discente. Esto da lugar a tres tipos de evaluación:
- a. Heteroevaluación: El profesorado evalúa al alumnado.
 - b. Autoevaluación: El propio alumno evalúa su trabajo.
 - c. Coevaluación: Grupos de alumnos se evalúan mutuamente.

Por lo tanto, el proceso de evaluación que se llevará a cabo en los momentos de evaluación será similar al siguiente:

1. Se identifican los criterios de evaluación de cada una de las tareas, actividades o pruebas evaluables, y se ponderan éstas
2. Usando Excel o alguna otra plataforma digital, se vinculan tareas, criterios y sus correspondientes descriptores operativos
3. Los agentes evaluadores califican mediante rúbricas y otros instrumentos cada una de las tareas

3.10.3 Técnicas e instrumentos de evaluación

Se distinguen tres tipos de técnicas de evaluación

1. De observación: Las técnicas de observación se centran en el proceso de aprendizaje. Dos instrumentos de evaluación asociados que se utilizaran en la materia son la guía de observación y el registro anecdótico

Tabla 11.

Instrumentos asociados a las técnicas de evaluación de observación

	Guía de Observación	Registro Anecdótico
Estructura	Pre estructurada, cerrada, con ítems o indicadores definidos.	Abierta, no estructurada, narrativa libre del incidente.
Planificación	Se diseña antes de la observación, con objetivos claros.	Se redacta durante o después de un evento espontáneo.
Tipo de Evento	Evalúa comportamientos esperados o habilidades específicas.	Captura incidentes inesperados, relevantes o significativos.

Foco	Comportamientos predefinidos o criterios específicos.	Comportamientos espontáneos, excepcionales o reveladores.
Información	Permite cotejar o cuantificar la presencia de indicadores.	Proporciona una descripción cualitativa detallada del evento.
Uso principal	Evaluación sistemática de habilidades o procesos.	Identificación de patrones de comportamiento o situaciones que requieren mayor atención.
Ejemplos de uso	Registrar si el alumno/a participa activamente, respeta las normas y colabora en su grupo en una dinámica cooperativa, en un juego, o en un <i>escape room</i> .	Al ser una técnica cualitativa su uso será relegado al de captar problemas de conducta o posibles adaptaciones para la atención a la diversidad, pero no como técnica de evaluación. (no evaluable)

Nota: Elaboración propia

2. De desempeño: Las técnicas de desempeño valoran tanto el proceso como el producto de actividades y tareas. Los instrumentos de evaluación asociados a esta técnica a utilizar en la materia son: el cuaderno del alumno y los proyectos, los trabajos de investigación y los productos audiovisuales.

Tabla 12.

Instrumentos asociados a las técnicas de evaluación de desempeño

	Cuaderno del Alumno	Proyectos/Trabajos de Investigación/ Productos audiovisuales
Concepto	Registro sistemático del trabajo diario.	Creación de un resultado tangible/solución.
Énfasis	Constancia, organización, práctica.	Aplicación de conocimientos, resolución, creación.
Contenido	Apuntes, ejercicios, tareas diarias.	Informe, objeto físico, solución, presentación.
Propósito	Seguir el trabajo rutinario del aula.	Demostrar aplicación de habilidades y conocimientos.
Temporalidad	Continuo, revisiones periódicas.	Corto a medio plazo (tareas específicas).
Ejemplos de uso	1) Resolución de problemas en el aula (no evaluable)	Trabajos de investigación en el ámbito económico (por ejemplo: la desigualdad en España), realización de una canción relacionada con la materia usando la IA llamada <i>Suno</i> , realización de

	2) Esquemas y resúmenes de contenidos (no evaluable)	un friso (de la historia de la economía, por ejemplo), realización un reportaje de investigación (de un mercado de interés para el alumno, por ejemplo), realización de una infografía, creación de contenido en una cuenta privada en redes sociales...
--	--	--

Nota: Elaboración propia

3. De rendimiento: Las técnicas de rendimiento se dirigen a la valoración exclusiva del resultado final. Los instrumentos de evaluación asociados son las pruebas orales y las pruebas escritas. Estas pruebas pueden ser teóricas, como por ejemplo un examen tipo test realizado con una plataforma de internet como *Kahoot* o *Socrative*. También pueden ser prácticas normalmente relacionadas con la competencia matemática. Aunque las más comunes en la materia de economía son las pruebas teórico-prácticas.

Para cada técnica, se emplean instrumentos de evaluación que son el soporte físico para recoger información, cuya selección debe considerar la diversidad, accesibilidad, capacidad diagnóstica y fiabilidad. El anexo II.B del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, enfatiza la ponderación de una mayor variedad de pruebas, especialmente aquellas que valoren los procesos por encima de los resultados finales para una evaluación competencial, priorizando instrumentos de observación y análisis del desempeño, y en las pruebas de rendimiento, las de carácter cualitativo con respuestas abiertas.

Para garantizar una valoración objetiva y exhaustiva, se pueden usar herramientas como rúbricas, escalas o dianas.

Además, es imprescindible evaluar por competencias, a través de los criterios de evaluación, los cuales se subdividen en los indicadores de logro, facilitando el proceso de evaluar por competencias al docente. En la siguiente tabla se vinculan los indicadores de logro con las unidades didácticas de la materia:

Tabla 13.

Vinculación de los indicadores de logro con las Unidades didácticas correspondientes

Nº	Nombre de la Unidad Didáctica	Indicadores de Logro
1	Introducción a la Economía	Del 1.1.1 al 1.1.6, del 1.2.1 al 1.2.5, 1.3.1, 1.3.4, 2.3.1, 3.2.1
2	La actividad productiva y los sistemas económicos	Del 1.1.9 al 1.1.13
3	Producción y empresa	1.3.2, 1.3.3, del 1.3.5 al 1.3.12
4	El mercado: oferta y demanda	Del 2.2.1 al 2.2.6

5	Tipos de mercado y el mercado de trabajo	1.1.7., 2.2.7, del 3.2.5 al 3.2.10
6	La macroeconomía: indicadores y equilibrio	Del 3.1.1 al 3.1.4, del 3.2.2 al 3.2.4
7	Los fallos del mercado y la intervención del Estado.	2.1.1, del 2.3.2 al 2.3.9
8	La política fiscal y las cuentas del Estado	Del 2.3.10 al 2.3.19
9	El dinero, la inflación y la política monetaria.	Del 4.1.1 al 4.1.5, del 4.1.11 al 4.1.18
10	El sistema financiero y finanzas personales	Del 4.1.6 al 4.1.10, del 4.2.1 al 4.2.6, del 4.3.1 al 4.3.5
11	El comercio internacional	Del 5.1.1. al 5.1.8
12	Retos económicos globales y sostenibilidad	1.1.8, 5.9.10, 5.9.11, del 5.2.1 al 5.2.3, del 6.6.1 al 6.1.3

Nota: Elaboración propia

3.11 ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La legislación a tener en cuenta a la hora de atender a las diferencias individuales del alumnado es la Orden EDU/371/2018, de 2 de abril, por la que se modifica la Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León.

Esta norma desarrolla el principio de equidad en la educación, que implica que todos los estudiantes, sin importar sus características personales, sociales o académicas, deben recibir la atención adecuada para alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades. En concordancia con el artículo 27 de la Constitución Española donde se establece el derecho a la educación.

La atención a la diversidad se fundamenta en los principios de normalización, inclusión, igualdad de oportunidades, personalización del aprendizaje, y prevención de dificultades. Se considera que todos los alumnos pueden aprender, aunque lo hagan a diferente ritmo y con apoyos diferenciados. La respuesta a la diversidad no se limita al alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), sino que abarca a todo el alumnado, incorporando medidas generales, preventivas y específicas.

3.11.1 Medidas educativas

La orden distingue dos grandes tipos de medidas:

1. Medidas ordinarias (válidas para todo el alumnado)
 - a. Estas no requieren informes psicopedagógicos y forman parte de la organización normal del centro:

- b. Adaptaciones metodológicas: cambio en estrategias de enseñanza, agrupamientos flexibles, variedad de recursos.
- c. Tutorías personalizadas y orientación académica.
- d. Refuerzo educativo temporal.
- e. Desdobles y apoyos en el aula ordinaria.
- f. Flexibilidad en agrupamientos y metodologías activas (trabajo cooperativo, aprendizaje por proyectos...).

2. Medidas específicas (requieren informe psicopedagógico)

Se aplican a alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), además algunos de los cuales disponen de becas económicas y ayudas adicionales (*Ayudas Para Alumnado Con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, 2025*):

- a. Necesidades Educativas Especiales (NEE)
 - a. Trastornos graves de conducta
 - b. Trastorno de la comunicación
 - c. Trastornos graves del desarrollo
 - d. Discapacidad sensorial, física, motora, visual, auditiva, intelectual
 - e. Trastorno del espectro autista
 - f. TDAH
 - g. Enfermedades raras y crónicas
- b. Altas capacidades intelectuales (ALCAIN)
 - a. Sobredotación intelectual
 - b. Talento simple
 - c. Talentos académicos
 - d. Talentos artísticos
 - e. Talento complejo o mixto
- c. Especiales condiciones personales o Historia escolar compleja (ECOPHE)
 - a. Limitaciones socioculturales
 - b. Escolarización desajustada
 - c. Condiciones personales de salud
- d. Incorporación tardía al sistema educativo (INTARSE)

En estos alumnos se realizarán:

- Adaptaciones curriculares significativas (ACS): modificación de objetivos, contenidos o criterios de evaluación.

- Flexibilización del currículo (especialmente para altas capacidades o situaciones excepcionales).
- Escolarización combinada o en aulas específicas en casos graves.
- Atención educativa en casa u hospitalaria (por enfermedad prolongada).

Ejemplos en la materia de Economía:

- Reducción de los contenidos obligatorios en una ACS parcial para un alumno con discapacidad intelectual leve.
- Flexibilización del calendario de entrega de tareas o evaluaciones para alumnado con trastornos emocionales o ansiedad.
- Evaluación oral en vez de escrita para alumnado con dislexia severa.

3.11.2 Plan de Atención a la Diversidad (PAD)

Cada centro debe disponer de un Plan de Atención a la Diversidad en su Proyecto Educativo. Este plan recoge las medidas generales y específicas que el centro puede ofrecer, cómo se organizan los recursos humanos y materiales, y cómo se coordinan las actuaciones entre profesorado, orientación y familias.

En la materia de Economía, el profesorado puede incluir en su programación medidas del PAD como:

- Uso de materiales manipulativos o digitales como juegos didácticos adaptados (por ejemplo, Macro naciones adaptado con reglas simplificadas).
- Estrategias de aprendizaje cooperativo donde el alumnado con más nivel apoye al que presenta dificultades.
- Flexibilización en la forma de entrega del producto final (video, presentación oral, infografía en vez de informe escrito).

3.12 ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Es clave disponer de indicadores que muestren los resultados de nuestras acciones, tanto para seguir usando lo que funciona y modificar los aspectos más débiles. Por lo tanto, es indispensable que se evalúe la práctica docente y su programación didáctica.

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

- Cuestionario de evaluación de la práctica docente: Se entregará un formulario a los estudiantes al finalizar el curso académico para evaluar la práctica docente

- Indicadores de logro de la programación didáctica: Serán comprobados y evaluados por el propio docente (autoevaluación) una vez finalizado el curso académico

Tabla 14.

Cuestionario de la práctica docente

Puntúa del 1 (totalmente en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo)	Puntuación
PLANIFICACIÓN	
El profesor proporciona toda la información relevante sobre la materia (objetivos, evaluación...) con suficiente antelación	
El profesor señala con claridad los objetivos que el alumno debe conseguir en la materia.	
El profesor explica de manera clara el sistema de evaluación de la materia.	
Los materiales y recursos de aprendizaje recomendados por el profesor me han resultado útiles para el estudio de la materia y para desarrollar las actividades individuales y de grupo.	
CLASES PRESENCIALES	
El profesor explica con claridad y resalta los contenidos importantes de la materia.	
Considero las clases de esta materia amenas y entretenidas	
El profesor utiliza adecuadamente los recursos didácticos (libro de texto, material impreso, videos, ordenador, etc.) para facilitar el aprendizaje.	
El profesor fomenta mi participación en el desarrollo de las clases (facilita que exprese mis opiniones, me anima a preguntar, etc.)	
ACTIVIDADES / TAREAS DEL CURSO	
Las tareas previstas (teóricas, problemas, individuales, de grupo...) guardan relación con lo que el profesor pretende que aprenda (objetivos y competencias)	
El conjunto de actividades programadas en la materia lo considero lo suficientemente variado y motivador.	
Las actividades y tareas realizadas me han servido para relacionar los contenidos teóricos con la práctica.	
EVALUACIÓN	
El modo en que evalúa el profesor (exámenes, trabajos...) guarda relación con el tipo de tareas desarrolladas.	
El profesor aplica de un modo adecuado los criterios de evaluación recogidos en la guía docente.	
Los comentarios del profesor sobre los exámenes, trabajos y actividades corregidos me sirvieron de ayuda.	
Cada actividad o tarea realizada tiene su peso o repercusión en la evaluación final de la materia.	
Considero apropiado el sistema de evaluación de esta materia.	
ACTITUD DEL PROFESOR	
El profesor consigue despertar mi interés con los contenidos que se abordan en el desarrollo de la materia.	
El profesor ha mostrado dedicación y entusiasmo al impartir esta materia.	
El profesor se muestra accesible y dispuesto en el trato personal con los estudiantes.	
APRENDIZAJE	
Gracias a esta materia he logrado mejorar mis conocimientos, habilidades o modo de afrontar determinados temas.	
Con esta materia he aprendido que considero valiosas para mi futuro desarrollo profesional y personal.	
El ritmo de aprendizaje ha sido adecuado.	
Me ha generado curiosidad por aprender más sobre economía.	
VISIÓN GENERAL	
En general, estoy satisfecho con esta materia.	
Observaciones:	

Nota: Elaboración Propia

Tabla 15.

Autoevaluación de la programación didáctica

Indicadores de logro	Puntuación (de 1 a 5)
Programación	
Los objetivos didácticos se han formulado en función de los indicadores del logro evaluables que concretan los criterios de evaluación.	
La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.	
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.	
Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos por los alumnos y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.	
Desarrollo	
Se ha hecho, al iniciar cada unidad, una introducción sobre el contenido para motivar a los alumnos y saber sobre sus conocimientos previos.	
Antes de iniciar una unidad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.) y han sido informados sobre los criterios, instrumentos y herramientas de evaluación.	
Los contenidos y actividades se han relacionado con los intereses de los alumnos y se han construido sobre los conocimientos previos.	
Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento y han favorecido la adquisición de las competencias clave.	
La distribución del tiempo en el aula es adecuada.	
Se han utilizado recursos variados, incorporando recursos innovadores	
Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden lo explicado y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.	
Se han facilitado a los alumnos estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.	
Las actividades grupales han sido suficientes y significativas.	
El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.	
Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.	

Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado a primera instancia.	
Ha habido coordinación con otros profesores.	
Evaluación	
Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.	
Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar contenidos, habilidades y actitudes.	
Los momentos en los que se ha desarrollado la evaluación del alumnado han sido los adecuados	
Los alumnos han dispuesto de herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.	
Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, tanto a alumnos con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior o en la evaluación final ordinaria.	
Los criterios de calificación propuestos han probado ser ajustados y rigurosos.	
Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación: fechas, trabajos obligatorios, plazos, criterios de calificación y promoción, etc.	
Observaciones:	

Nota: Elaboración Propia

4 USO DE LOS JUEGOS EN ECONOMÍA COMO ACTIVIDAD DIDÁCTICA

El juego ha sido una herramienta inherente al aprendizaje desde las primeras etapas del desarrollo humano. A lo largo del tiempo, el enfoque lúdico ha evolucionado hasta convertirse en un recurso pedagógico de relevancia en el contexto escolar, promoviendo el aprendizaje significativo, la motivación, la contextualización del contenido y la participación activa del alumnado, como se verá a continuación.

Diversos autores han fundamentado el valor pedagógico del juego. Piaget (1951) sostiene que el juego favorece la asimilación de experiencias nuevas mediante la acción, mientras que Vygotsky (1987) resalta su papel en el desarrollo de funciones

superiores como el pensamiento abstracto, el lenguaje y la regulación emocional. En este sentido, el juego no es sólo una actividad recreativa, sino una herramienta cognitiva que estimula el aprendizaje social y significativo.

Por su parte, autores como Gee (2003) y Prensky (2007) defienden que los juegos digitales y analógicos estimulan competencias clave como la resolución de problemas, la toma de decisiones o el trabajo colaborativo. En un marco de educación por competencias, el juego se presenta como una actividad metodológica adecuada para integrar saberes, fomentar el pensamiento crítico y fortalecer el vínculo entre contenido curricular y vida real.

Para introducir juegos didácticos de forma eficaz, es imprescindible que estos estén alineados con los objetivos de aprendizaje y el desarrollo de competencias. Según Zabala y Arnau (2014), debe evitarse el uso del juego como mero entretenimiento, apostando por una planificación estructurada, con tiempos definidos, roles claros, mecanismos de retroalimentación y estrategias de evaluación coherentes. En este enfoque el docente cumple un papel esencial como diseñador, facilitador y observador, guiando la actividad para asegurar su valor pedagógico. La selección del juego debe tener en cuenta el nivel madurativo del alumnado, los recursos disponibles, la diversidad del grupo y los contenidos a trabajar. Además, resulta clave preparar al alumnado para la dinámica del juego, establecer normas claras y cerrar la sesión con una reflexión conjunta o metacognición sobre lo aprendido.

Entre las principales ventajas del uso de juegos en el aula destacan:

- 1) Incremento de la motivación y el interés del alumnado: el componente lúdico favorece un entorno positivo para el aprendizaje (Kapp, 2012).
- 2) Mejora de la atención y la retención: la participación activa ayuda a consolidar conceptos (Garris, Ahlers & Driskell, 2002).
- 3) Desarrollo de habilidades sociales y comunicativas: fomenta la cooperación, la escucha activa, la negociación y el respeto por normas.
- 4) Facilitación de aprendizajes significativos: se vinculan contenidos abstractos a contextos concretos y simulados.
- 5) Fomento de la autonomía, el liderazgo y la toma de decisiones: los juegos colocan al alumnado en el centro del proceso.

Por otro lado, existen unos aspectos que hay que tener en cuenta a la hora de usar los juegos como actividad didáctica:

- 1) Riesgo de trivialización: si no está bien diseñado, puede perder su valor educativo, por lo tanto, es recomendable anexar alguna actividad evaluable.
- 2) Requiere mayor tiempo de planificación: tanto para el diseño como para la evaluación.
- 3) No siempre es adecuado para todos los perfiles: algunos estudiantes pueden mostrar rechazo o desmotivación si no se sienten cómodos con la competitividad, por lo tanto, esta actividad suele lograr sus objetivos de una manera más eficiente si se realiza en grupos unidos y con confianza y buena relación entre ellos.
- 4) La evaluación puede ser complicada si no se diseñan instrumentos adecuados, como por ejemplo redacciones o pruebas orales relacionadas con algún contenido del juego y de la materia.

4.1 APLICACIONES EN LA ENSEÑANZA DE LA MATERIA DE ECONOMÍA

En Economía de 1.º de Bachillerato, el uso de juegos didácticos permite simular situaciones del mundo real que, de otro modo, resultarían demasiado abstractas, además de motivar al alumnado.

- El juego *Macro naciones*: ideado y desarrollado por Raúl Loma Dehesa permite gestionar políticas fiscales y monetarias en un entorno simulado. Este juego y su aplicación a la materia de Economía se verán en profundidad en el apartado 5.1. de este documento.
- El juego del *Monopoly* adaptado: El popular juego del *Monopoly* se puede adaptar para introducir el cálculo del PIB (Strickland, 2017) o de la desigualdad, a través del índice de Gini. De esta manera acercamos conceptos económicos complejos al alumnado a través de un juego familiar, atrayendo el interés del alumnado.
- El juego *PlayPension*, fomenta la educación financiera y la elaboración de un presupuesto personal al abordar el ahorro para la jubilación. Este juego y su aplicación a la materia de Economía se verán en profundidad en el apartado 5.2. de este documento.
- La dinámica de trabajo cooperativo torneo de aprendizaje, bingo de definiciones, o plataformas de evaluación de contenidos usando dispositivos electrónicos como *Kahoot*, *Socrative*, *Nearpod*, *Jeopardy*, *Quizizz* o *Plickers* permiten evaluar la adquisición de contenidos “jugando” de manera fácil, eficaz y motivadora.

- Bingo de definiciones: este juego se parece al bingo tradicional, no obstante, el docente en vez de elegir de manera aleatoria un número, escoge y lee una definición, elegida aleatoriamente. Los alumnos en sus cartones, en vez de números tienen palabras relacionadas con la materia, cuya definición posee el docente, y puede ser elegida. Entonces, los alumnos deben tachar la palabra que se corresponda con la definición cuando el docente la lea, y gana el primero que tache todas sus definiciones, tras una comprobación del docente. Si el contenido a tratar es complejo se puede establecer un pequeño debate entre los alumnos para tratar de adivinar el concepto definido, debate en el que el docente solo interviene para decir si han acertado o se han equivocado, y en este caso, dar la respuesta correcta y una breve argumentación, antes de continuar con el bingo.
- Escape room, esta dinámica que puede ser presentada como gamificación o como un juego didáctico, con una fuerte conexión con el aprendizaje cooperativo y la resolución de problemas. Tiene la ventaja de ser muy versátil permitiendo realizar la actividad sobre casi cualquier unidad didáctica de la materia de Economía.
- El juego de la Bolsa: simuladores de inversión bursátil con dinero ficticio que permiten ver al alumnado de manera directa las consecuencias positivas y negativas de cada una de sus inversiones. Como, por ejemplo, la plataforma online labolsavirtual.com (*Simulador de Bolsa Online*, s. f.)
- Corre a por la respuesta, actividad transdisciplinar que trata de combinar una prueba tipo test con el ejercicio físico, idea propia con el fin de luchar contra la obesidad juvenil y los malos hábitos, desde la materia de Economía. Esta actividad se realiza en el patio del centro de la siguiente manera: Primero, se divide la clase en cuatro grupos. Posteriormente, el docente dicta la actividad a realizar para poder escoger la respuesta (ir corriendo, a la pata coja, cuatro patas, hacia atrás, con un compañero o compañera a cuestas, saltando obstáculos, corriendo a meter una canasta, o un gol...) y plantea una cuestión, con varias soluciones. A continuación, los representantes del equipo tras una muy breve discusión con el resto de los integrantes va de la manera dictada por el docente hacia donde se sitúen las cartulinas con las posibles soluciones, solo hay una cartulina por solución, cada representante elige una respuesta, por orden de llegada y vuelven al inicio, el participante que traiga la cartulina con la respuesta correcta suma un punto para su equipo. Al haber solamente una

cartulina por solución dejamos clara la importancia de realizar ejercicio físico y evitar malos hábitos como el tabaquismo o el consumo de alimentos ultra procesados, evaluando conocimientos y de manera indirecta capacidades físicas.

- Necesito recursos: (Martínez Argudo, 2022)

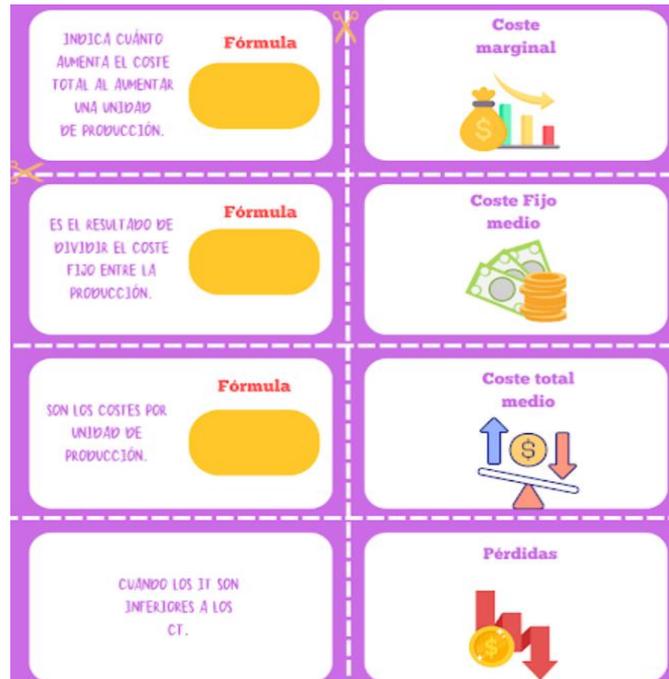
Gracias a este juego se trabajan en el aula conceptos como recursos, bienes, escasez o coste de oportunidad. El objetivo del juego es ir consiguiendo recursos (madera, clavos...) para poder construir bienes (silla, cabaña...) que dan puntos. Para conseguir estos recursos se tiene que tirar los dados. También se puede intercambiar recursos con los otros jugadores. El juego finaliza cuando un jugador del grupo revele que ha conseguido los 10 puntos, siendo dicho jugador el ganador. (Martínez Argudo, 2022)

- Juego sobre producción y costes, encuentra a mi pareja: (Martínez Argudo, 2019)

El docente dividirá la clase en 4-5 grupos. A cada grupo les dará las tarjetas que se muestran a continuación. El alumnado deberá colocar las tarjetas boca abajo en la mesa, separando en una parte de la mesa las tarjetas con las “definiciones” y en otra parte de la mesa las tarjetas con los “conceptos”. El objetivo es encontrar la pareja de la tarjeta “concepto”. Para ello, comienza un alumno/a del grupo girando una tarjeta “concepto”. Posteriormente, deberá probar a levantar una tarjeta de “definiciones”, si consigue acertar pasamos al siguiente compañero, en caso de no acertar con la pareja, otro compañero es el que prueba a girar otra carta y así hasta encontrar las parejas de todas las cartas conceptos. Aquellas que tengan fórmulas para poder llevárnosla tenemos que escribir la fórmula en la carta. Gana el alumno/a que más cartas tenga. (Martínez Argudo, 2019)

Figura 6.

Ejemplos de tarjetas de definiciones y de conceptos



Nota: Imagen tomada de Martínez Argudo (2019)

En conclusión, el juego didáctico, cuando está bien diseñado e integrado en la programación docente, se convierte en una poderosa herramienta educativa. Su uso en Economía permite vivenciar y aplicar conceptos, fomentar el trabajo en equipo, desarrollar competencias clave y aumentar la motivación del alumnado. Pese a sus retos, su inclusión progresiva y estructurada en el aula contribuye a la mejora de la calidad educativa y a la adaptación a las nuevas necesidades de enseñanza-aprendizaje.

5 JUEGOS

5.1 MACRO NACIONES: UNA LUCHA POR LA POPULARIDAD

El juego *Macro naciones: una lucha por la popularidad* nace con el objetivo de ofrecer una experiencia inmersiva donde el alumnado pueda experimentar de forma práctica y lúdica el papel de los principales responsables de la política económica: el sector público (a través de la política fiscal) y el Banco Central (a través de la política monetaria). Esta simulación permite vivenciar las tensiones entre la estabilidad macroeconómica y la popularidad política, así como entender la complejidad de gobernar en contextos de incertidumbre, crisis y presión social.

La comprensión de las políticas económicas y sus efectos sobre el bienestar de la población constituye uno de los pilares fundamentales de la materia de Economía en 1.º de Bachillerato. En un contexto globalizado, caracterizado por crisis financieras, inflación, deuda pública, desempleo estructural y crecimiento desigual, el alumnado necesita no solo conocer los conceptos teóricos, sino también comprender cómo las decisiones macroeconómicas impactan en la realidad social, política y económica de los países.

Este juego se alinea con los contenidos recogidos en el Bloque D del currículo oficial (Decreto 40/2022, de Castilla y León), centrado en las políticas económicas y su aplicación práctica, y con competencias como la capacidad crítica, la iniciativa, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la comunicación oral y la ciudadanía activa. Por lo tanto, estas actividades se realizarán a continuación de las Unidades Didácticas 8 (La política fiscal y las cuentas del Estado) y 9 (El dinero, la inflación y la política monetaria).

En definitiva, esta situación de aprendizaje no solo conecta con los contenidos curriculares, sino que promueve una formación integral del alumnado, dotándole de herramientas para interpretar críticamente el mundo que le rodea y participar activamente como ciudadano informado y comprometido.

5.1.1 Narrativa o escenario

¿Creéis que es fácil dirigir un país?, ¿tendríais a la opinión popular a vuestro favor?, ¿llevaríais a vuestro país al éxito económico? Durante estas sesiones vamos a responder a estas preguntas y muchas más, gracias al juego de simulación Macro naciones: Una lucha por la popularidad. ¿Lograréis ser los más populares? ¿duraréis mucho en el poder o seréis expulsados de vuestro cargo?

5.1.2 Manual del juego

En este documento se van a explicar los puntos más importantes del juego realizado por Raúl Loma, no obstante, si se desea ver el manual completo y las plantillas recomendadas para jugar, se pueden visitar los siguientes enlaces web:

Manual del juego, normas completas: https://uvaes-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/raul_loma_estudiantes_uva_es/EakVbLF2unFBgws_kx2xsZ3YB-Fbfylw0PHruV-2khM7OoQ?e=bJehTr

Plantillas

Excel:

https://uvaes-my.sharepoint.com/:x/g/personal/raul_loma_estudiantes_uva_es/EXDzt9vCWQhDk4BKNTDfACgBWfMSMAFVSn27bafHSBJM-g?e=4uvuX3

Para compartir el contenido de los enlaces, modificación o utilización como actividad didáctica es necesario el consentimiento del autor, Raúl Loma Dehesa. Además, si los enlaces no funcionan correctamente, por favor, mandar un mensaje al correo electrónico: raul.loma@estudiantes.uva.es. Versión didáctica no comercial.

¿De qué trata el juego y cómo se conecta con la economía real?

Este juego de simulación política y económica sitúa a los jugadores al frente de un país. A lo largo de varias rondas, deberán tomar decisiones en materia de política fiscal y monetaria, enfrentarse a eventos nacionales e internacionales, responder preguntas relacionadas con la economía, y administrar un presupuesto público con el objetivo de reducir el descontento social. Además, existen variables económicas como el PIB *per cápita*, el desempleo, la desigualdad, la inflación o la deuda que también influyen en el descontento. El juego refleja de manera simplificada pero realista las tensiones y decisiones que enfrentan gobiernos y bancos centrales.

Requiere:

Conocimientos básicos de política fiscal y monetaria.

Comprensión de variables macroeconómicas.

Habilidad de cálculo básico.

Apoyo necesario: Se recomienda dedicar una sesión introductoria enfocada en el uso de las plantillas impresas o de las plantillas de Excel, de al menos 20 minutos. Y unos minutos de resolución de dudas antes de comenzar a jugar

Número de jugadores

De 2 a 4 jugadores individuales

De 4 a 8 jugadores en parejas (presidente/a + banquero/a central)

Por ejemplo, en una clase de 20 alumnos se necesitan 3 packs del juego, al ser la versión en parejas la que se usará de manera habitual.

Funciones de cada jugador en el modo por parejas:

Presidente: Se encarga de controlar el presupuesto público, es decir, los ingresos, los gastos y la emisión o el pago de la deuda pública (política fiscal).

Banquero/a central: Controla los tipos de interés (política monetaria). Y en la versión dos, también la masa monetaria, versión que no se analizara debido a que 1º de Bachillerato no es su público objetivo, sino que la versión dos, está pensada para estudiantes del grado en Economía o similares

Ambos: Cada personaje manda sobre sus políticas, no obstante, si hay que tomar una decisión en un ámbito de fuera de la política monetaria o fiscal, se tomara mediante consenso tras una breve charla (con reloj de arena de máximo 1 minuto), en el caso en el que no se haya llegado a un acuerdo, se tirara un dado y el jugador con mayor puntuación decide.

Objetivo del juego, ganadores y duración

Objetivo: El objetivo es ser el país con menor descontento al acabar el tiempo de juego, además de mantener el descontento por debajo de 100 para no ser eliminado. Cuanto más bajo sea, mejor. Si alguien alcanza 0 de descontento, el mínimo, no puede tener menos. El descontento es por país, es decir, es conjunto en el caso que se juegue en parejas.

Eliminación: Países que superen o iguallen los 100 puntos de descontento.

Ganador: El jugador o pareja con menor descontento al final de la partida.

Duración:

- Por número de rondas: recomendado de 4 a 16 rondas, de 20 a 80 minutos por partida aproximadamente. El número de rondas lo fijara el docente antes de comenzar.
- Por tiempo fijo: se establece un tiempo de juego fijado de antemano, por ejemplo 40 minutos, y cuando queden 5 minutos para que se acabe el tiempo inicia la última ronda. El tiempo lo fijará el docente antes de comenzar y se mantendrá a los alumnos informados del tiempo restante.

El juego puede acabar antes por eliminación de todos los países menos uno.

¿Cómo se juega?

Antes de comenzar la partida:

1. El docente escoge el modo de juego, individual o por parejas, y se realizan los agrupamientos, de manera voluntaria entre el alumnado o agrupamientos dictados por el docente, dependiendo de las circunstancias.
2. Se eligen los países y si todos los participantes están de acuerdo, se asignan los países. Si no, se asignan aleatoriamente usando la ruleta.
3. Se reparte a cada equipo una carta de país en la que se asignan indicadores iniciales (PIB por habitante, deuda pública, tasa de paro, etc.), el presupuesto público y una hoja de jugadas. Si el alumnado usa el formato de papel y boli se entregarán los materiales impresos, disponibles en el manual del juego. Si el alumnado usa tableta digital u ordenador se les dará acceso a las plantillas de Excel. Este paso tiene varias versiones:
 - Se entregan las cuentas del Estado iniciales completadas por el docente, se puede empezar a jugar.
 - Se entregan el presupuesto del Estado inicial, relleno como actividad en clase no evaluable, corregido por el docente, y se puede empezar a jugar.
 - Se entregan las cuentas del Estado iniciales completadas por el docente, a excepción de a los alumnos que las completaron de manera voluntaria, a los cuales se les entrega la actividad corregida, se puede empezar a jugar.
 - Se entrega el presupuesto del Estado inicial corregido, ya que realizarle ha sido una actividad evaluable, se puede empezar a jugar.
 - Se entrega el balance del Estado sin completar, debe realizarse el balance para poder comenzar el juego, se dispondrá de un tiempo limitado, y antes de comenzar a jugar, el docente recogerá los presupuestos, y les entregará la versión correcta, lo realizado será considerado una actividad evaluable.
4. Una vez los participantes cuenten con la información inicial de las variables de su país dispondrán de un máximo de 5 minutos para planificar una estrategia con el objetivo de ganar o evitar perder popularidad. ¿Tendrán que variar algún tipo impositivo o algún gasto? ¿deberán subir, mantener o bajar el tipo de interés oficial?

Inicio:

Una jugadora o un jugador de cada país lanza el dado, quién saque mayor puntuación comienza, y se juega en sentido horario, continuando el jugador de la izquierda.

Mecánica por ronda:

1. El jugador o jugadora, lanza el dado, y mueve su ficha en el tablero. **Figura 9.** hasta situarse en una casilla: blanco, debate, evento extremo, evento internacional, evento nacional, o prensa
2. Según la casilla en la que haya caído, se realiza una acción:
 - a. Blanco: Se puede realizar política económica y completar la hoja de jugadas, pero no pasa nada más, no hay que realizar ninguna acción adicional. En el tablero se representa con cuadros blancos y negros intercalados.
 - b. Debate: Se gira la ruleta para saber el país adversario, luego escoge un voluntario, de un país no involucrado, seis cartas de preguntas de debate, aleatoriamente, de las cuales, preguntará tres a cada contrincante o pareja, quién haya caído en la casilla elije que país comienza. Se tiene 1 minuto como máximo por pregunta. A la pareja o individuo que acierte más preguntas se le disminuye el descontento en la magnitud de: preguntas acertadas por 2. Y al perdedor se le aumenta el descontento en la magnitud de: preguntas falladas por 2. Si hay empate nadie suma ni resta. Cada jugador se queda con las preguntas, y apunta en un folio las acertadas y las falladas. Las preguntas pueden ser abiertas, en las que se puede necesitar la presencia del docente si hay duda sobre la validez de una respuesta. Por ejemplo,
 - i. ¿Cuál es la fórmula de la Demanda Agregada?, de sus componentes ¿cuál suele ser el más abundante en los países desarrollados?
 - ii. También hay preguntas tipo test, por ejemplo: ¿Qué es el efecto riqueza?
 - a) Es que cuanto más dinero ganamos, menos gastamos, porque nos volvemos avariciosos.
 - b) Es una teoría que trata sobre como el patrimonio influye en el consumo, a mayor patrimonio (riqueza) mayor consumo *ceteris paribus*
 - c) Solo importa la renta en el consumo
 - d) Es una teoría económica de Adam Smith
 - c. Evento extremo: Se escoge una carta de evento extremo, y sucederá un evento inesperado que afecta en una magnitud superior, en comparación

con los otros eventos, a uno o varios países, pueden ser positivos o negativos. Por ejemplo, se produce una pandemia global que surge en tu país: disminuye un 10% tu PIB por habitante, aumenta tu tasa de paro en 5 puntos porcentuales, y disminuye la inflación 1 punto porcentual. Esto afecta en igual medida a los jugadores que tengas a los lados, y la mitad al resto. Otro ejemplo es: el país M te quiere declarar la guerra, tira el dado y si sacas 1,2 o 3 entras en guerra y pierdes un 20% de tu PIB y el paro aumenta en 10 puntos. No obstante, si estas gastando más del 4% del PIB en defensa pierdes la mitad de lo anterior y si es superior al 6% del PIB pierdes un cuarto. Si sacas 4, 5 o 6 no hay guerra.

- d. Evento internacional: Se elije una carta de evento internacional y sucederá un evento inesperado que puede afectar a 2 o más jugadores. Por ejemplo, alza del precio del trigo mundial: inflación +2 p.p. en todos los países, además el país C produce mucho trigo con lo que su PIB por habitante aumenta un 5%, y su tasa de paro disminuye 1 p.p. O la Organización de Países Exportadores de Petróleo (OPEP) recorta su producción de petróleo: si tienes petróleo (país D) pierdes un 1% del PIB por habitante, y aumenta el paro 2 puntos, si no, aumenta la inflación en 3 puntos (países A, B, y C)
- e. Prensa: Coge una carta de prensa y recibe noticias positivas o negativas que afectan a su popularidad. Por ejemplo, se filtra un video del presidente ayudando a una señora de edad avanzada a cruzar la calle, ganas 1 de popularidad, o el banquero o banquera central se duerme en una rueda de prensa: -2 de popularidad
- f. Evento nacional: Coge una carta de evento nacional y sucederá un evento inesperado que afecta solo a quien cae en la casilla. Por ejemplo, aumenta el número de jubilados, aumenta el gasto social un 2% del PIB, y mantenlo como mínimo a ese nivel hasta el final del juego. O, aumenta la llegada de turistas: aumenta el PIB por habitante un 1% y la inflación otro 1%

Figura 7.

Mock up de las cartas del juego



Nota: Elaborado por Sergio Zarzuelo Llanos. Adaptado con su permiso

Las cartas que sufran los participantes ya sean de eventos, prensa o las preguntas, no se devuelven al centro del tablero, se las queda cada jugador o pareja hasta el final de la partida. Si no quedan cartas de algún evento, este se convierte en casilla blanca. Más ejemplos de cada tipo de carta en el manual completo.

3. El o la presidente puede realizar política fiscal, ajustes en impuestos y gastos. Y el banquero o la banquera central puede realizar política monetaria, ajustes en los tipos de interés oficiales, y si es la versión dos, variar la cantidad de dinero en circulación.
4. Apuntar y calcular el PIB, necesario para posteriormente rellenar el presupuesto (ingresos, gastos públicos y variación de la deuda pública), y la hoja de jugadas con los efectos sobre variables económicas y el descontento.
5. Al final de cada vuelta, es decir, una vez hayan jugado todos los países, se miden las variables gasto en defensa y en medioambiente y se distribuyen los puntos de popularidad. Y al finalizar la última ronda, se descuentan los puntos de

popularidad de la deuda pública cada 0,1 de (Deuda/PIB) se resta 1 de popularidad

Variables clave y efectos

El nivel de descontento inicial es de 60 puntos de 100 (o lo que es lo mismo, 40 puntos de popularidad)

Se recomienda jugar usando 2 decimales.

Cada variación en el PIB por habitante, en %, repercute de manera directa en los puntos de popularidad, es decir, variación positiva en el PIB por habitante repercute de manera proporcional en la popularidad disminuyendo el descontento, pero cada variación negativa repercute en la popularidad el doble de la disminución experimentada. Por ejemplo, +5%= +5 puntos popularidad= -5 de descontento, -3%= - 6 puntos de popularidad= +6 de descontento. Esto se debe a la teoría de la aversión a la pérdida desarrollada por los psicólogos Daniel Kahneman, Premio en Ciencias Económicas en memoria de Alfred Nobel, en 2002, y Amos Tversky. Sus estudios sugieren que las pérdidas son valoradas psicológicamente entre 1,5 y 2,5 veces más intensamente que las ganancias. Teoría que se encuentra resumida en su libro *Pensar rápido, pensar despacio* (Kahneman, 2011)

Los efectos de la política monetaria, en esta versión, la variación de los tipos de interés oficiales, se detallan en la siguiente figura:

Figura 8.

Efectos de la variación de los tipos de interés oficiales

Efectos de la variación en los tipos de interés (r)	
Δ PIB en %	$(-0,5*\Delta r$ en p.p.)
Δ tasa de paro en p.p.	$(+0,5*\Delta r$ en p.p.)
Δ tasa de inflación en p.p.	$(-1*\Delta r$ en p.p.)

Nota: Elaboración propia

La deuda pública en % del PIB afecta al descontento al final del juego, por cada 0,1 de deuda/PIB se suma 1 de descontento. Y si en algún momento de la partida a alguien le sucede que aplicando esta regla llega a 100 de descontento, queda eliminado.

El tipo de interés de la deuda pública se calcula sumando, al tipo de interés oficial, $2 \cdot DP/PIB$. Se puede pedir o pagar hasta un máximo del 20% del PIB por tirada. Se supone que es deuda a largo plazo por lo que se puede pagar en cualquier ronda, o dejar parte sin pagar y recibir la penalización. El tipo de interés de la deuda pública inicial es el tipo de interés oficial, fijado por el Banco Central, inicial.

Por cada variable que se encuentre en el nivel óptimo se suma 1 punto de popularidad por ronda. Existe un rango que ni suma ni resta. En el caso de los tipos impositivos no existe un rango que disminuya el descontento. Estas penalizaciones superiores a las recompensas se deben a la anteriormente mencionada teoría de la aversión a la pérdida.

Tabla 16.

Repercusión de las variables clave en la popularidad.

Variable/ extremos incluidos	Nivel óptimo +1	Rangos no óptimos	Aumento del descontento
Tasa de inflación ($-\infty$, $+\infty$) en %	entre el 1 y el 3%	<0% o >4%	5
		<-4% o >8%	10
		Cada $\Delta 4\%$. + 5 adicionales	15, 20...
Desigualdad (Gini) [0,1]	<0.35	>0.45	5
		>0,55	10
		Cada $\Delta 0,1=$ +5 adicionales	15, 20...
Tasa de paro [0,100] en %	<6%	>8%	5
		>13%	10
		Cada $\Delta 5$ p.p. +5 adicionales	15, 20...
Gasto Social en % PIB	>20% PIB	<15% PIB	5
		<7,5% PIB	10
Gasto en Educación en % PIB	>5% PIB	<4% PIB	5
		<2% PIB	10
Gasto en desempleo en % PIB	(>0,1 * tasa de paro en %) en % PIB	<0,05* tasa de paro en %	5
Gasto en infraestructura y vivienda en % PIB	>2% PIB	<1,5% PIB	5
		<0,5% PIB	10
Tipo impositivo del IVA en %	NO HAY	>15%	3
		Cada $\Delta 5\%=$ +3	6, 9...
Tipo impositivo del IS en %	NO HAY	>25%	3
		Cada $\Delta 5\%=$ +3	6, 9...

Tipo impositivo del IRPF y CS en %	NO HAY	>40%	3
		Cada Δ5%= +3	6, 9...

Nota: Elaboración propia

Los ingresos están formados por: Los impuestos y cotizaciones sociales, y al aumento de la deuda pública. Dentro de los primeros se encuentra el Impuesto al Valor Añadido (IVA), Impuesto de Sociedades (IS) y los ingresos procedentes del trabajo, alquileres e intereses (IRPF y CS). Estos ingresos se calculan con las siguientes formulas:

- Ingresos por IVA= $(\text{PIB} * \text{PMC} * \text{tipo impositivo IVA}) / 3$
- Ingresos por IS= $(\text{PIB} * (100 - \% \text{ presión fiscal}) * \text{tipo impositivo IS}) / 10$
- Ingresos por IRPF y CS= $(\text{PIB} * (100 - \% \text{ de paro}) * (\% \text{ tasa de actividad}) * \text{tipo impositivo IRPF y CS}) / 10000$

Los gastos públicos pueden estar formados por:

Gastos con nivel óptimo: Dependiendo de la cantidad que se gaste, podrá aumentar o disminuir la popularidad.

- Gasto social (pensiones, sanidad...)
- Gasto en educación
- Gasto en infraestructura y vivienda.
- Gasto en prestaciones por desempleo

Gastos en administración: 5% del gasto total, el porcentaje puede variar si lo dicta una carta de evento.

Gastos que redistribuyen la popularidad: Si no se llega a un gasto mínimo perderás popularidad a favor del que más gaste, si este llega al mínimo de gasto.

- Gasto en defensa
- Gasto en medioambiente

Gasto en fiestas y eventos públicos

Gasto en ayuda al desarrollo y otros gastos provenientes de las cartas

Pago de la deuda público y sus intereses

Tabla 17.

Repercusiones de los gastos no principales

Gasto	Consecuencias
-------	---------------

Defensa	>=2% del PIB, sino pierdes uno de popularidad cada ronda para el que más gaste.
Medioambiente	>=1% PIB sino pierdes uno de popularidad cada ronda para el que más gaste.
Fiestas y eventos públicos	Montar una fiesta genera un aumento de popularidad, en puntos, de manera directa, del triple en %PIB de lo gastado. Pero disminuye el PIBpc un 0,5% cada 1%PIB gastado. Y aumenta la tasa de paro en 0,5 puntos cada 1%PIB gastado.
Ayuda al desarrollo	Puede que tengas que ayudar a otros países.

Nota: Elaboración propia

Tras haber realizado las acciones de las cartas y la política monetaria y fiscal, para saber si se debe emitir o pagar deuda, se rellena casilla de I-G sin DP, la cual si es 0 se tiene el presupuesto equilibrado. Si es mayor que cero, se tiene superávit, y se tiene que pagar la deuda pública, en la cantidad del superávit. Si es menor que cero, se tiene déficit, y se tiene que emitir deuda pública para poder cuadrar las cuentas públicas. Al final los ingresos deben ser igual a los gastos. En el caso que el déficit o superávit supere el 20% del PIB, se tendrá que realizar política fiscal, es decir, variar los gastos y, o los ingresos, por lo tanto, se fija el déficit o superávit máximo permitido por ronda en el 20% del PIB. Si se tiene superávit y no se dispone de deuda pública por pagar se tendrá que realizar política fiscal expansiva, aumentando los gastos y, o disminuyendo los tipos impositivos, es decir, en esta versión simplificada no se puede ahorrar. Las emisiones de deuda se pagan de más antiguas a más recientes.

Variables secundarias

- Tasa de Actividad: su función principal es recaudatoria, a mayor tasa de actividad mayor recaudación por IRPF y cotizaciones sociales. Solo varía si lo dice una carta de evento.
- Propensión Marginal a Consumir (PMC): su función principal es recaudatoria, a mayor PMC mayor recaudación por IVA. Solo varía si lo dice una carta de evento. Recuerda que sabiendo la PMC podemos saber la Propensión Marginal a Ahorrar (PMA), que es $1 - PMC$.

Materiales

- Bolígrafo y cinta correctora, o lápiz y goma de borrar.
- Folio en blanco para apuntar las decisiones y organizar un plan.
- Hoja de jugadas, en formato físico o digital.

Figura 10.

Mock up del tablero



Nota: Elaborado por Sergio Zarzuelo Llanos. Adaptado con su permiso

Espacio

Ante la heterogeneidad de recursos disponibles según las circunstancias del centro, existen varias opciones, no obstante, en el IES Diego de Praves, gracias al banco de ordenadores portátiles, se optará por esa opción (la 3):

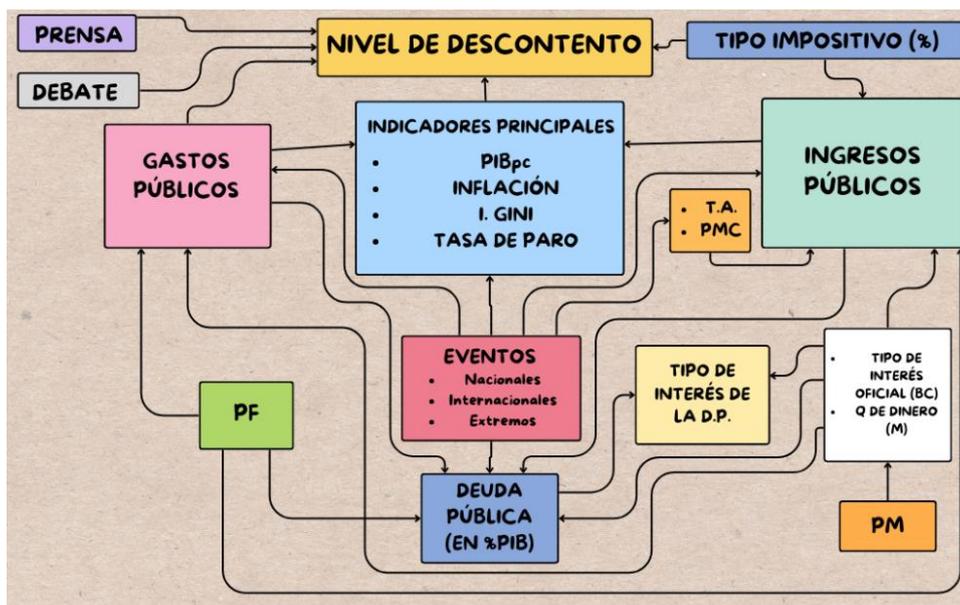
1. Aula sin ordenadores: se jugará con los materiales impresos
2. Aula de ordenadores: se usará un ordenador por pareja, recomendable que lo use el banquero o banquera central. Si no se llega a un acuerdo, decide quien tras tirar un dado saque el número mayor.
3. Uso de ordenadores portátiles y, o tabletas: se usará un aparato electrónico por pareja, recomendable que lo use el banquero o banquera central. Si no se llega a un acuerdo, decide quien tras tirar un dado saque el número mayor.

Resumen visual de las conexiones entre variables

Las flechas indican las influencias entre variables. Este juego es un resumen de la realidad adaptado para que los alumnos de 1º de Bachillerato comprendan las reglas y disfruten del juego, por lo tanto, se limitan las influencias de las variables a las siguientes:

Figura 11.

Resumen visual de las conexiones entre variables



Nota: Elaboración propia a través de Canva.com

5.1.3 Ficha del juego

Título	
Macro Naciones: Una lucha por la popularidad.	
Concreción curricular	
Saberes básicos o contenidos	<p>Bloque D: Las políticas económicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Elementos transversales LOMLOE	<p>Comprensión lectora. Expresión oral y escrita. Comunicación audiovisual. Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable. Respeto mutuo y cooperación entre iguales</p>

Aprendizaje interdisciplinar:	
A través de la matemática se trabajan varios conceptos matemáticos, tanto teóricos como prácticos que posibilitan un mejor entendimiento de los contenidos de esta situación de aprendizaje para la adquisición de las competencias específicas.	
Objetivos de Bachillerato	a), b), c), d), e), g), h), o)
ODS	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 12,13
Criterios de Evaluación	Indicadores de Logro
5.1	5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.4, 5.1.5, 5.1.6, 5.1.7, 5.1.8, 5.1.9,5.1.10, 5.1.11
5.2	5.2.1, 5.2.2, 5.2.3
6.1	6.1.1, 6.1.2, 6.1.3
Atención a las diferencias individuales	
Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales, explicando más detalladamente y ayudando al alumnado que no comprende conceptos del juego.	
Actividades opcionales previas de refuerzo	<p>Lectura del blog y visualización de los videos:</p> <p>https://www.econosublime.com/2022/09/que-es-politica-fiscal.html</p> <p>https://www.econosublime.com/2022/09/tipos-politica-fiscal.html</p> <p>https://www.econosublime.com/2018/10/instrumentos-politica-monetaria.html</p> <p>https://www.econosublime.com/2018/02/tipos-politica-monetaria.html</p> <p>Además de la lectura del glosario de términos y formulas disponible en el manual del juego</p>
Actividades opcionales posteriores de ampliación	<p>Escribe un ensayo de extensión libre que responda a las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cómo han variado los tipos de interés durante los últimos años en la Eurozona? ¿Cómo ha variado la masa monetaria (la cantidad de dinero) durante los últimos años en la Eurozona? ¿Cómo han variado los gastos y los ingresos públicos durante los últimos años en España? <p>Bibliografía recomendada:</p> <p>https://www.ecb.europa.eu/stats/money_credit_banking/monetary_aggregates/html/index.en.html</p> <p>https://www.ecb.europa.eu/stats/policy_and_exchange_rates/key_ecb_interest_rates/html/index.en.html</p> <p>https://dondevanmisimpuestos.es/politicas#view=functional&year=2023</p>

Instrumentos, herramientas y proceso de evaluación
<p>Los instrumentos de evaluación usados serán la guía de observación, y la prueba oral y su resumen escrito, los cual serán evaluados:</p> <p>Guía de observación (30%)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica, heteroevaluación (100%) <p>Exposición oral (70%)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica exposición oral (80%) • Coevaluación (20%)
Temporalización
Inicio del 3er trimestre, 7 sesiones

5.1.4 Sesiones

Sesión 1:

Se realiza como refuerzo y motivación.

a. Inventario cooperativo (dinámica de trabajo cooperativo):

Primero, el docente realiza agrupaciones en grupos de cuatro, y a continuación plantea una cuestión cuya respuesta sea un listado, en este caso serán las siguientes preguntas:

1. Indicadores macroeconómicos
2. Factores que influyen en el descontento de la población con el sistema político-económico
3. Tipos de política monetaria (PM), de que trata cada una y que objetivos suelen perseguir
4. Tipos de política fiscal (PF), de que trata cada una y que objetivos suelen perseguir.

Individualmente cada alumno debe responder a las respuestas, pero al cabo de 5-10 minutos trazan una línea al final de cada listado y mediante un breve debate con sus compañeros concuerdan el listado conjunto final.

20 minutos

b. Lectura y comentario de noticias económicas recientes relacionadas con los indicadores macroeconómicos, la política monetaria, y la política fiscal. Noticias seleccionadas conjuntamente por el docente y el alumnado, de esta manera se seleccionan noticias relacionadas con los contenidos a trabajar y que despierten interés en el alumnado. 10 minutos

c. Folio giratorio: 20 minutos

1º: Formación de grupos: Grupos de 4 estudiantes, en algunos casos excepcionales de 3 o 5 estudiantes.

2º: Planteamiento de una tarea o pregunta común, en este caso se entregará a cada grupo la siguiente ficha:

Figura 12.

Preguntas del folio giratorio en el juego Macro naciones

Conociendo los siguientes indicadores, y controlando la política monetaria y la fiscal, ¿Qué harías? Justifica tu respuesta.

1. Índice de Gini= 0,8; inflación anual=0,2%; tasa de paro=18%
2. Se dispara el precio del petróleo y hay una sequía que echa a perder varias cosechas, inflación anual= 18%
3. Crecimiento anual del PIBpc= -20% y tasa de paro= 25% y en crecimiento, debido al estallido de una burbuja financiera e inmobiliaria
4. Se ordena el cierre de la hostelería y el ocio nocturno para evitar la propagación de un virus, no se conocen los indicadores macroeconómicos, solo que el paro está aumentando, la producción disminuye y los precios de muchos productos están bajando.

Nota: Elaboración propia

Primer turno: El primer alumno escribe su idea en el folio.

Se pasa el folio: El siguiente alumno lee lo anterior y añade una idea nueva, un ejemplo o una mejora.

Repetición: El proceso continúa hasta que todos han participado al menos una vez o se agota el tiempo.

Puesta en común: El grupo lee el resultado final y puede compartirlo con el resto de la clase.

Además, se recomendará leer las normas de Macro naciones, contenido disponible en la plataforma de *Microsoft Teams* de la asignatura. Los alumnos también tendrán disponible en la plataforma las rúbricas que se usarán para evaluar las actividades.

Sesión 2:

Formación de parejas y de grupos aleatoriamente. Si son impares el alumno con mejor calificación en el primer trimestre juega de manera individual. 5 minutos

Explicación sobre cómo usar Excel, y rellenar en parejas las hojas de Excel de situación inicial que se utilizarán como plantillas en el juego. De esta manera los alumnos y las alumnas aprenderán el uso de la plataforma Excel y alguna fórmula básica. 40 minutos

Se resolverán dudas sobre como jugar a *Macro naciones: una lucha por la popularidad*. 5 minutos

Sesión 3:

Resolución de dudas. 5 minutos

Primera partida del juego *Macro naciones*. 45 minutos

Sesión 4:

Resolución de dudas. 5 minutos

Segunda partida del juego *Macro naciones*. 45 minutos

Sesión 5:

Explicación del producto final: El producto final consta de una presentación oral en parejas de duración entre 6 y 10 minutos, que será evaluada mediante rúbrica, que trate sobre las decisiones de política monetaria (banquero(a) central) y política fiscal (presidente) tomadas durante el juego por la pareja, y que incluya un resumen escrito de la presentación. Explicando las decisiones gracias a los fundamentos económicos aprendidos en clase, y aclarando el objetivo, las causas y las consecuencias de cada medida, y justificando adecuadamente si fue efectiva. Se valorará positivamente el uso de recursos físicos y digitales, y el uso de comparaciones entre el juego y la realidad, gracias al uso de bancos de datos como el INE o Eurostat, o prensa impresa o digital.

Las preguntas orientadoras que se les entregaran a los alumnos son las siguientes:

1. ¿Qué decisiones tomasteis? ¿Por qué?
2. ¿Cuáles fueron sus causas y consecuencias?
3. ¿Noticias o hechos reales que se parecieran a vuestras decisiones?
4. ¿Qué aprendisteis jugando?
5. ¿Qué haríais diferente si volvierais a jugar?

Resumen escrito: Debe responder a las mismas preguntas que la exposición de manera breve y servir como guía de la exposición. 10 minutos.

Realización de la tarea final en el aula de ordenadores. 40 minutos

Sesión 6:

Realización de las exposiciones, los alumnos mediante coevaluación participan activamente en la evaluación de sus compañeros, de esta manera se fomenta la atención del alumnado y el respeto hacia el trabajo de los demás. Además, el docente y los alumnos pueden realizar preguntas a los expositores.

La evaluación del producto final se realizará mediante heteroevaluación (80%), y coevaluación (20%), la cual, se realizará de la siguiente manera: Los alumnos ponen una puntuación a cada expositor, posteriormente les ordenan de mejor a peor, sin que pueda haber empates. A cada alumno se le asigna un número de puntos igual al número de compañeros que estén por debajo de él o ella en el ranking. Por ejemplo, 10 alumnos, 1º +9, 2º +8... 10º +0. Se entrega el resultado al docente, el cual suma todos los puntos, y ordena a los alumnos de mayor a menor puntuación. Para saber la calificación, se divide 10 entre el número de alumnos, y se multiplica por el número de compañeros con peor puntuación. Solo contarán las evaluaciones de los alumnos que hayan asistido los dos días de presentaciones.

50 minutos

Sesión 7:

Realización de las exposiciones. 45 minutos.

Feedback del alumnado sobre el juego y las actividades realizadas. 5 minutos

Tabla 18.

Rúbrica para la exposición oral en parejas

Criterio	Excelente (10)	Notable (8)	Aceptable (6)	Insuficiente (0-5)	Puntuación del 1al 10
Explicación de decisiones económicas	Las decisiones están perfectamente justificadas, usando términos económicos precisos	Bien explicadas, aunque falta algo de profundidad	Alguna explicación superficial o confusa	No se explican con claridad o hay errores graves	

Criterio	Excelente (10)	Notable (8)	Aceptable (6)	Insuficiente (0-5)	Puntuación del 1 al 10
Causas y consecuencias de las medidas	Análisis profundo de causas y efectos económicos	Identifica bien, pero sin detallar los efectos	Faltan causas o consecuencias claras	No hay relación causa-consecuencia	
Comparación con la realidad económica	Usa ejemplos reales, datos o noticias económicas actuales	Usa referencias generales, sin datos concretos	Apenas hay referencias reales	No hay relación con el contexto real	
Lenguaje y comunicación	Expresión clara, términos adecuados, buen ritmo	Algún fallo de comunicación o vocabulario	Vocabulario muy básico o errores frecuentes	Dificultad para entender el mensaje	
Uso de recursos (visual, digital...)	Uso excelente y original de recursos	Uso adecuado, pero sin destacar	Uso mínimo o poco integrado	No hay recursos o uso inapropiado	
Se adecua al tiempo recomendado	La exposición dura entre 6 y 10 minutos, y el tiempo se reparte de manera uniforme entre sus miembros	La exposición dura entre 6 y 10 minutos, pero el tiempo no se reparte de manera uniforme entre sus miembros	La exposición dura menos de 6 minutos y más de 3, o más de 10 minutos y menos de 20	El tiempo es inferior a los 3 minutos o superior a los 20, y además la participación es desigual	
El resumen	Sirve como guía de la exposición, adecuándose a la misma.	Existen elementos importantes no mencionados en el resumen o existen elementos del resumen no mencionados en la exposición	Resumen muy breve o extenso, difícil de conectar con la exposición	Resumen incomprendible y sin relación con la exposición	
Total, puntos de 70					

Nota: Elaboración propia

Tabla 19.

Rúbrica para evaluar usando el instrumento de guía de observación la participación y el desempeño

Indicadores observables	Excelente (4)	Notable (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
1. Participación activa durante el juego	Participa activamente en todas las decisiones y fases del juego.	Participa de forma regular, aunque con menor iniciativa.	Participa puntualmente o con escasa implicación.	Apenas participa, actitud pasiva.
2. Cooperación y trabajo en equipo	Colabora, respeta turnos, escucha y apoya a su grupo constantemente.	Coopera de forma correcta, aunque no siempre muestra iniciativa.	Coopera de forma irregular o necesita estímulo para integrarse.	No coopera, interrumpe o se aísla del grupo.
3. Aplicación de cálculos y razonamiento matemático	Utiliza correctamente los cálculos financieros y comprende porcentajes.	Realiza cálculos con mínimas ayudas; entiende conceptos básicos.	Necesita ayuda frecuente para resolver los cálculos.	No aplica adecuadamente los cálculos; muestra confusión persistente.
4. Uso del lenguaje económico y análisis crítico	Emplea vocabulario económico específico y argumenta con claridad sus decisiones.	Utiliza términos básicos y muestra razonamiento económico aceptable.	Uso limitado de vocabulario y razonamientos poco claros.	No emplea lenguaje económico ni reflexiona críticamente sobre sus acciones.
Observaciones adicionales del docente:				

Nota: Elaboración propia

5.2 PLAY PENSION: EL PRESUPUESTO DE MI YO FUTURO

La mayoría de la población no piensa que sea necesario realizar un presupuesto, ahorrar e invertir hasta que ya es demasiado tarde. Sin embargo, tomar decisiones económicas conscientes desde edades tempranas puede marcar una gran diferencia en el bienestar futuro del alumnado. En este juego, el alumnado se enfrentará a un reto: tomar el control de su futuro económico mediante un juego de simulación llamado *PlayPension*, una herramienta educativa de la Fundación MAPFRE que les permitirá gestionar una economía familiar ficticia durante las distintas etapas de la vida adulta.

Figura 13.

Juego Play Pension



Nota: Imagen propia

5.2.1 Narrativa o escenario

A través del juego, los alumnos deberán tomar decisiones sobre ahorro, inversión, gasto y seguros, enfrentándose a imprevistos económicos que les harán reflexionar sobre la importancia de la planificación financiera. Para cerrar la experiencia, redactarán una reflexión crítica y personal titulada: “El presupuesto de mi yo futuro”, donde aplicarán los conocimientos aprendidos para proyectar cómo quieren gestionar su economía en la vida real.

5.2.2 Ficha del juego

Título	
Play pensión: el presupuesto de mi yo futuro.	
Concreción curricular	
Saberes básicos o contenidos	<p>C. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión macroeconómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> El sistema financiero, su funcionamiento y sus efectos. Evolución del panorama financiero. El dinero. Tipología del dinero y su proceso de creación. 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.
Elementos transversales LOMLOE	Comprensión lectora. Educación financiera como instrumento para la autonomía y la toma de decisiones responsables. Expresión oral y escrita. Respeto mutuo y cooperación entre iguales

Aprendizaje interdisciplinar:	
A través de la matemática se trabajan varios conceptos matemáticos, tanto teóricos como prácticos que posibilitan un mejor entendimiento de los contenidos de esta situación de aprendizaje para la adquisición de las competencias específicas.	
Objetivos de Bachillerato	a), b), d), e), g), h) k)
ODS	4, 8, 10, 12
Criterios de evaluación	Indicadores de Logro
4.1	4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.1.4, 4.1.5, 4.1.6, 4.1.7, 4.1.8, 4.1.9, 4.1.10, 4.1.11, 4.1.12, 4.1.13, 4.1.14, 4.1.15, 4.1.16, 4.1.17, 4.1.18
4.2	4.2.1, 4.2.2, 4.2.3, 4.2.4, 4.2.5, 4.2.6
4.3	4.3.1, 4.3.2, 4.3.3, 4.3.4, 4.3.5
Atención a las diferencias individuales	
Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales, explicando más detalladamente y ayudando al alumnado que no comprende conceptos del juego.	
Actividades opcionales previas de refuerzo	Visualización del siguiente videotutorial: https://www.youtube.com/watch?v=XmquCS2z-ik&ntb=1&msockid=225a49993fc211f0bc3c82610c7a5869 Lectura del blog y visualización del video: https://www.lavanguardia.com/vida/20191129/471930257634/ahorro-jovenes-juego-playpension-monopoly-brl.html
Actividades opcionales posteriores de ampliación	Analiza y expón en 5 minutos la solución a una de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Los gastos, ahorros, inversión y patrimonio de las familias españolas, ¿Cómo han variado? Comparación con otros países y por edad. • ¿Qué es el Euribor? ¿Qué tiene que ver con las hipotecas? ¿Y con los tipos de interés del Banco Central Europeo (BCE)? • ¿Quién es Warren Buffet? ¿Qué podemos aprender de él? • Los diferentes tipos de inversiones, ¿Cuáles son las más rentables? ¿Y las de mayor volatilidad y riesgo? ¿Observas algún tipo de relación entre rentabilidad y riesgo? ¿Qué es la liquidez?
Instrumentos, herramientas y proceso de evaluación	
Los instrumentos de evaluación usados serán la guía de observación, y la prueba escrita, que será una redacción, los cual serán evaluados: Guía de observación (30%) <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica, heteroevaluación (80%) Prueba escrita (70%) <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica, heteroevaluación (100%) 	
Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> • Juego PlayPension (versión física o digital de Fundación MAPFRE) • Ordenadores o dispositivos con acceso a internet 	

<ul style="list-style-type: none"> • Plantillas de presupuesto incluidas con el juego • Ordenador y pizarra digital del aula
<ul style="list-style-type: none"> • Temporalización
Mitad 3er trimestre, 4 sesiones.

5.2.3 Sesiones

Sesión 1:

Análisis por parejas de decisiones financieras y posterior comentario y corrección colectiva. El objetivo de esta actividad es hacer una recomendación financiera argumentada a las siguientes personas. En algunos casos puede que la persona este actuando de una manera coherente, en ese caso se debe mencionar que las decisiones financieras de los afectados no presentan ningún problema visible. 20 minutos:

1. Estudiante de 1º de Bachillerato, sin problemas académicos, trabaja los fines de semana en el bar de su tío para ganar dinero porque quiere irse a estudiar un grado universitario que no se oferta en su provincia. Sus padres no pueden hacer frente al gasto del alquiler en otra provincia y no existen becas ni ayudas para su situación. Necesita 5000 euros de ahorro para poder cumplir su objetivo, si sigue trabajando hasta la ir a la universidad habrá ganado otros 6000 euros, pero de momento ha ganado 1000 euros y se ha gastado 900, en una video consola y en salir de fiesta, teniendo solo 100 euros ahorrados.
2. Persona si formación de 35 años, antes trabajaba en un supermercado ganando 1200 euros netos al mes. Pero, ahora está desempleada desde hace 5 meses y con derecho a 1 año de prestación por desempleo, el cual quiere aprovechar, antes de reincorporarse a un empleo similar al anterior. Cobra 1000 euros de paro al mes, vive sola de alquiler pagando 500 euros, y tiene ahorrados 5 000 euros. Quiere pedir una hipoteca para comprar la casa de sus sueños por 400 000 euros.
3. Pareja de médicos quieren pedir una hipoteca para comprar un piso de 200 000 euros, disponen de 80 000 euros ahorrados y su salario es de 4 500 euros al mes, cada uno.
4. Una pareja de una profesora de secundaria y un ingeniero desempleado, ambos de 35 años, tienen dos hijos, de 2 y de 6 años, y una hipoteca de 500 euros al mes, de la que todavía quedan por pagar 12000 euros (2 años). Piden un préstamo adicional de 15000 euros para invertir en criptomonedas porque una

persona influyente las ha publicitado por redes sociales. El salario de la profesora es de 2000 euros al mes, y el ingeniero en paro no tiene ningún ingreso. Además, solamente tienen 3500 euros ahorrados.

5. Una pareja de fontaneros, de 29 años, con una hija de 4 años y un salario de 2300 euros al mes cada uno deciden invertir los 30 000 euros que tenían ahorrados en la caja fuerte de su casa, la mitad en bonos del Estado de diferentes países de la Unión Europea y la otra mitad en acciones de la bolsa estadounidense. Además, viven en una pequeña casa en propiedad en un pueblo de 6000 habitantes valorada en 80 000 euros, y tienen ahorrados en una cuenta bancaria conjunta 8 000 euros.

Introducción al juego PlayPension. 15 minutos

Rellenar de manera simulada una hoja de decisiones que utilizarán en el juego. 15 minutos

Sesión 2:

Se realizan las agrupaciones, el juego está pensado para entre 2 y 5 equipos, se realizarán los equipos, cada equipo estará formado por dos integrantes, y en casos extremos los equipos serán formados por uno o tres integrantes. 5 minutos

Jugar al juego PlayPension. 45 minutos

Sesión 3:

Se continuará la partida del juego. Idealmente la sesión 2 y la 3 irán seguidas, es decir, el docente se coordinará con algún compañero y le pedirá una hora que será devuelta otro día. No obstante, si esto no es posible se realizarán en días separados sin ningún problema. 50 minutos

Al final de la clase se les recordará que se va a realizar una prueba oral en la que se puede usar recursos físicos, pero no digitales, y se les comentará que una de las cuestiones a responder es: Usando los precios actuales y el salario promedio del trabajo que quiere tener en el futuro, realizar un presupuesto ficticio usando datos reales, e indicando la fuente de los datos. Por lo que se recomendará que se informen para poder responder esa pregunta adecuadamente

Sesión 4:

Reflexión grupal guiada: ¿qué decisiones fueron clave? ¿qué riesgos no previeron? 5 minutos

Elaboración del producto final: El producto final será una redacción individual reflexiva que se realizará como prueba escrita en la que se permiten recursos impresos y escritos físicos, por ejemplo, notas tomadas durante la partida, apuntes o el libro de texto, pero no digitales. Al alumnado se le comunicará la pregunta c debido a que para responderla adecuadamente es necesario conocer los precios actuales y el salario promedio del trabajo que el alumno o alumna quiere tener en el futuro. Las preguntas serán las siguientes:

- a) Las decisiones económicas tomadas durante el juego y sus consecuencias: errores, aciertos, sorpresas.
- b) Qué lecciones ha aprendido. Y qué haría igual o diferente en su vida financiera futura.
- c) Usando los precios actuales y el salario promedio del trabajo que quiere tener en el futuro, realizar un presupuesto ficticio usando datos reales, e indicando la fuente de los datos. Su plan de ahorro e inversión ideal.
- d) Conclusión personal: ¿por qué es importante empezar a planificar desde jóvenes?

45 minutos

Rúbrica de la prueba escrita:

Se valorará cada ítem del 1 al 10 y luego se ponderan:

- Claridad, limpieza, sin faltas de ortografía y coherencia (10%). Aplica a todas las cuestiones (a, b, c y d)
- Aplicación de los conceptos financieros estudiados (5%). Aplica a todas las cuestiones (a, b, c y d)
- Análisis acertado de las decisiones tomadas durante el juego, sus consecuencias y las lecciones que ha aprendido, donde se perciba un proceso de análisis y reflexión, y un léxico adecuado para el contexto de la materia (40%). Aplica a las cuestiones a y b
- Conclusión personal crítica, profunda y acertada (15%). Aplica a la cuestión d
- Originalidad y realismo del presupuesto futuro propuesto (30%). Aplica a la cuestión c.

Por otro lado, la rúbrica que usará el docente para evaluar usando el instrumento de guía de observación será la misma que se ha usado en el juego anterior, *Macro Naciones: una lucha por la popularidad* **Tabla 19**.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ayudas para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. (2025, 25 abril). Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://www.becaseducacion.gob.es/becas-y-ayudas/ayudas-apoyo-educativo/como-solicitarla>

Becas de educación. (2025). Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. <https://www.becaseducacion.gob.es/becas-y-ayudas/fp-bachillerato-otros/tipos-de-becas.html>

Calendario escolar 2025-2026 - Portal de Educación de la Junta de Castilla y León.

(s. f.). <https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/calendario-escolar-2025-2026>

Colaboradores de Wikipedia. (s. f.). *Anexo:Barrios de Valladolid - Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Barrios_de_Valladolid

Conditions of Learning (Robert Gagne) - InstructionalDesign.org. (2018, 30 noviembre). InstructionalDesign.org.

<https://www.instructionaldesign.org/theories/conditions-learning/>

Culatta, R. (2018, 30 noviembre). *Conditions of Learning (Robert Gagne) - InstructionalDesign.org*. InstructionalDesign.org.

<https://www.instructionaldesign.org/theories/conditions-learning/>

Del Campo, S. G. (2023, 14 febrero). *De La Esperanza a un nuevo rumbo: el barrio de Valladolid que volvió a empezar*. Diario de Valladolid.

<https://www.diariodevalladolid.es/valladolid/221211/204693/esperanza-nuevo-rumbo-barrio-valladolid-volvio-empezar.html>

Forteza Bagán, M. Á. (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias*. <https://repositori.uji.es/items/0e9c2c44-8742-4de2-97ec-29f57c321f1a>

García Guzmán, P. (2025). *WikiBarrio*. <https://www.wikibarrío.es/>

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, and Learning: A research and practice model. *Sage Journals, Simulation & Gaming*, 33. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>

Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition: Revised and Updated Edition*. <https://eric.ed.gov/?id=ED512742>

IES Diego de Praves. (2025). <http://iesdiegodepraves.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi>

IES Leopoldo Cano. (s. f.). http://iesleopoldocano.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=1&wid_item=145

INE - Instituto Nacional de Estadística. (2023a). *Condiciones de vida/ Renta media y mediana*. https://ine.es/ss/Satellite?c=INESeccion_C&cid=1259944504067&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout¶m1=PYSDetalleFichaIndicador¶m3=1259937499084

INE - Instituto Nacional de Estadística. (2023b). *Población por edad (año a año), españoles/Extranjeros, Sexo y Año*. INE. <https://ine.es/jaxi/Tabla.htm?path=/t20/e245/p08/l0/&file=01003.px&L=0>

INE - Instituto Nacional de Estadística. (2025, 28 de abril). *INEbase / Mercado laboral /Actividad, ocupación y paro /Encuesta de población activa / Últimos datos*.

INE.

https://ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176918&menu=ultiDatos&idp=1254735976595

Martín Jiménez, I. (2016a, agosto 16). *Dinámicas simples de trabajo cooperativo: folio giratorio* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mNSX39O-Ulw>

Martín Jiménez, I. (2016b, agosto 20). *Dinámicas simples de trabajo cooperativo: Apuntes por parejas* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7KBYuOkq65A>

Martín Jiménez, I. (2016c, agosto 22). *Dinámicas de trabajo cooperativo: Sombrero de cuatro picos* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=44kOjMnuB7g>

Martín Jiménez, I. (2016d, agosto 23). *Estrategias elaboradas de trabajo cooperativo: Jigsaw* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y4AsaOKUiZ0>

Martín Jiménez, I. (2016e, agosto 24). *Dinámicas elaboradas de trabajo cooperativo: Torneo de aprendizaje* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yhJgkodu-lc>

Muñoz García, L. M. (2023). *IES CALISTO y MELIBEA, PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA, ECONOMÍA 1o DE BACHILLERATO, CURSO 2023-2024*. http://iescalistoymelibea.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Economia_1_BACH_23-24.pdf

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2378737>

Martínez Argudo, J. (2019, 19 septiembre). *JUEGO PRODUCCIÓN y COSTES ¡ENCUENTRA a MI PAREJA!* ECONOSUBLIME. <https://www.econosublime.com/2022/09/actividad-final-juego-encuentra-mi.html>

Martínez Argudo, J. (2022, 2 septiembre). *Juego Economía: «Necesito recursos»*.

ECONOSUBLIME. <https://www.econosublime.com/2022/09/juego-economia-necesito-recursos.html>

Penaloga, A. (2022). *Economía 1.o Bachillerato - 9788448627447, versión en español (LOMLOE)*. <https://acortar.link/eK9ENc>

Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.

Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. Paragon House.

Simulador de bolsa online. (s. f.). La Bolsa Virtual. <https://www.labolsavirtual.com/>

Strickland, J. (2017, 15 diciembre). *GDP and Fiscal Policy Monopoly [PDF]*. Silo.Tips. <https://silo.tips/download/gdp-and-fiscal-policy-monopoly>

Torres, S. (2023, 2 octubre). *Principales conceptos matemáticos aplicados en economía: Guía completa*. Aprende Economía.

https://aprendeconomia.info/que-matematicas-se-ven-en-economia/#2_importancia_de_la_matematica_en_la_economia

Vygotsky, L. (1987). *The Collected Works of L.S. Vygotsky: Volume 1: Problems of General Psychology, Including the Volume Thinking and Speech*. Springer Science & Business Media.

Zabala, A., & Arnau, L. (2014). **11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias**. Graó. - Bing. (s. f.). Bing.

[https://www.bing.com/search?q=Zabala%2C+A.%2C+%26+Arnau%2C+L.+\(2014\).+*11+ideas+clave.+C%C3%B3mo+aprender+y+ense%C3%B1ar+competencias*+Gra%C3%B3.&cvid=eba5131602c5468aa2f93f32704d834f&gs_lcrp=EgRIZGdlKgYIABBFgdKyBggAEEUYOdIBBzc1NWowajmoAgiwAgE&FORM=ANAB01&PC=U531](https://www.bing.com/search?q=Zabala%2C+A.%2C+%26+Arnau%2C+L.+(2014).+*11+ideas+clave.+C%C3%B3mo+aprender+y+ense%C3%B1ar+competencias*+Gra%C3%B3.&cvid=eba5131602c5468aa2f93f32704d834f&gs_lcrp=EgRIZGdlKgYIABBFgdKyBggAEEUYOdIBBzc1NWowajmoAgiwAgE&FORM=ANAB01&PC=U531)

ANEXO I

En el Decreto 40/2022 se encuentran los descriptores operativos de las competencias clave de Bachillerato para Castilla y León

Tabla 20.

Descriptores operativos de las ocho competencias clave

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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 (CP)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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 (STEM)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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 (CD)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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 (CPSAA)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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 equánime, 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 (CC)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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 (CE)

Descriptorios operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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 (CEEC)

Descriptorios operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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.

Nota: DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre

ANEXO II

Tabla 21.

Vinculación de los objetivos con los descriptores operativos de las competencias clave

Vinculación de los objetivos con los descriptores operativos de las competencias clave

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC									
	CCL.1	CCL.2	CCL.3	CCL.4	CCL.5	CP.1	CP.2	CP.3	STEM.1	STEM.2	STEM.3	STEM.4	STEM.5	CD.1	CD.2	CD.3	CD.4	CD.5	CPSAA.1.1	CPSAA.1.2	CPSAA.2	CPSAA.3.1	CPSAA.3.2	CPSAA.4	CPSAA.5	CC.1	CC.2	CC.3	CC.4	CE.1	CE.2	CE.3	CCEC.1	CCEC.2	CCEC.3.1	CCEC.3.2	CCEC.4.1	CCEC.4.2		
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.	✓							✓											✓																					
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.								✓																																
Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento e importancia 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.	✓																																							
Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.			✓	✓																																				
Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.	✓		✓																																					
Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras																																								

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC										
	CCL.1	CCL.2	CCL.3	CCL.4	CCL.5	CP.1	CP.2	CP.3	STEM.1	STEM.2	STEM.3	STEM.4	STEM.5	CD.1	CD.2	CD.3	CD.4	CD.5	CPSAA.1.1	CPSAA.1.2	CPSAA.2	CPSAA.3.1	CPSAA.3.2	CPSAA.4	CPSAA.5	CC.1	CC.2	CC.3	CC.4	CE.1	CE.2	CE.3	CCEC.1	CCEC.2	CCEC.3.1	CCEC.3.2	CCEC.4.1	CCEC.4.2			
Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.			✓																																						
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.			✓	✓																																					
Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.			✓	✓																																					
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.																																									
Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.																																									
Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.	✓			✓																																					
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.																																									

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC									
	CCL.1	CCL.2	CCL.3	CCL.4	CCL.5	CP.1	CP.2	CP.3	STEM.1	STEM.2	STEM.3	STEM.4	STEM.5	CD.1	CD.2	CD.3	CD.4	CD.5	CPSAA.1.1	CPSAA.1.2	CPSAA.2	CPSAA.3.1	CPSAA.3.2	CPSAA.4	CPSAA.5	CC.1	CC.2	CC.3	CC.4	CE.1	CE.2	CE.3	CCEC.1	CCEC.2	CCEC.3.1	CCEC.3.2	CCEC.4.1	CCEC.4.2		
Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.																																								
Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.																																								
Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.																																								
Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad.																																								
Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.			✓																																					

Nota: DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre

ANEXO III

Tabla 22.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Economía

	Economía																																							
	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	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2		
Competencia Específica 1	✓								✓														✓	✓			✓		✓											
Competencia Específica 2	✓	✓						✓	✓																		✓		✓											
Competencia Específica 3	✓	✓						✓															✓	✓			✓		✓											
Competencia Específica 4	✓	✓				✓	✓				✓					✓			✓				✓	✓			✓		✓											
Competencia Específica 5	✓	✓	✓			✓				✓			✓					✓	✓				✓	✓			✓		✓							✓				
Competencia Específica 6		✓	✓					✓			✓		✓										✓	✓			✓		✓											

Nota: DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre

