

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

**ASIGNATURA: INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD
EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL.**

CURSO: 3º E.S.O.

**DEPARTAMENTO DE
ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN**

IES MESA Y LÓPEZ

Docente: Joaquín Rodríguez Gallego

CURSO: 2018-19

***Cofinanciación del FSE**

Nota: El IES Mesa y López participa en el desarrollo de actuaciones cofinanciadas por el Fondo Social Europeo (FSE), y este ciclo formativo ha sido incluido (con todos sus módulos de 1º curso) por la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Adultos dentro del Programa Operativo Iniciativa de Empleo Juvenil, según Reglamento (UE) n.º 1304/2013 del Parlamento Europeo y del Consejo de 17 de diciembre de 2013 relativo al FSE, que prevé el desarrollo de actuaciones cofinanciadas en la formación profesional impartida en centros educativos.

1. PUNTO DE PARTIDA

Atendiendo a los resultados más relevantes de la memoria final del departamento del año anterior:

Análisis de resultados:

El alumnado debe mejorar el proceso de aprendizaje haciendo actividades de refuerzo vinculadas a la lectura comprensiva, a la escritura, al cálculo, a la resolución de problemas, deben practicar técnicas de estudio.

Se debe tener en cuenta al valorar los resultados las características de los grupos: muy heterogéneos, diferentes niveles competenciales, diferentes ritmos de aprendizaje, motivaciones e intereses, circunstancias personales y sociales muy concretas, aptitudes y actitudes variadas. Atendiendo a las propuestas de mejora de la memoria final del departamento del año anterior:

Propuestas de mejora:

Concienciar al alumnado del nivel académico en esta etapa, potenciando la capacidad que tienen de asumir una responsabilidad adecuada a su nivel. Potenciar la capacidad de esfuerzo para alcanzar las metas por ellos propuestas.

Se propone que el trabajo diario en el aula sea el esperado, aprovechando al máximo las horas de clase para trabajar. Mejorar los hábitos de trabajo y estudio.

Se recomienda trabajar con ellos la **motivación** para conseguir que el esfuerzo, la inquietud por la actividad investigadora y el aprendizaje sea el adecuado.

Reducir la ratio de la materia para poder atender a la diversidad del alumnado, y poder trabajar de forma investigadora, colaborativa y participativa de forma adecuada.

También aumentar la utilización de las TIC en el proceso de enseñanza –aprendizaje.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La materia de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial viene a contribuir de forma especial al aprendizaje de la **competencia emprendedora y el fomento del espíritu emprendedor** en nuestra sociedad, cuya importancia se reconoce en la actualidad como una vía primordial para incentivar la creación de riqueza y la generación de empleo. La formación en esta área se concibe como una medida esencial dentro del aprendizaje permanente de las personas y es un elemento de

2 Curso 2.018/2.019 - Programación didáctica del Departamento de ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

refuerzo de la cohesión social en respuesta ante la manifiesta globalización y el desplazamiento hacia economías basadas en el conocimiento en las que la sociedad aspira a ser más flexible y adaptativa, y la fuerza de trabajo se transforma en polivalente, altamente creativa, resolutiva y fuertemente comprometida con su labor en la sociedad.

El alumnado que se inicia en el camino del emprendimiento podrá desarrollar actitudes esenciales como **la creatividad, la iniciativa, la tenacidad, el trabajo en equipo, la asunción del riesgo y el sentido de la responsabilidad**. Además, el fomento del espíritu emprendedor le ayudará a ir transformando las ideas en acción y su aplicación posterior a contextos empresariales o a iniciativas sociales, acompañada del desarrollo de conocimientos específicos, le facilitará el aumento de la empleabilidad.

Es en este marco en el que la Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial, entendida como área de conocimiento, contribuye a desarrollar aprendizajes imprescindibles que conectan con los objetivos de etapa, en la medida en que se propone que el alumnado que inicia el proceso emprendedor vaya adquiriendo autonomía personal, autoconocimiento, autoestima y confianza en sí mismo; desarrolle hábitos de trabajo individual y en equipo; se ejercite en el desarrollo del diálogo y la negociación en distintos contextos de aplicación personal y social; proponga soluciones a los problemas, desarrollando el pensamiento intuitivo y racional, y entendiendo el carácter multidimensional de los problemas; así como se corresponsabilizarse de las decisiones individuales o grupales, estimulando la capacidad de hacer frente a la incertidumbre. Para su logro, el currículo de la materia se articula en tres ámbitos: **el personal**, en el que se trabajará intentando mejorar las habilidades personales, al tiempo que se tratará de aceptar las propias limitaciones; **el social**, procurando la convivencia en un entorno social más participativo, dinámico y enriquecedor al fomentar las habilidades del trabajo en equipo; y el **formativo y profesional**, intentando adquirir los conocimientos específicos, adaptados a su nivel madurativo, para el diseño en equipo de un proyecto social o empresarial inspirado en modelos de referencia motivadores y que le permitan valorar la importancia de la planificación y la gestión financiera personal como herramientas claves para preparar mejor su futuro económico, financiero y laboral.

Orientaciones metodológicas y estrategias didácticas

Teniendo en cuenta tres elementos clave: la actitud del individuo frente al entorno, las capacidades de este para interpretarlo y su potencial para articular un proyecto sobre la base de una oportunidad encontrada. La enseñanza basada en competencias genera el marco educativo y pedagógico idóneo para dar fundamento a una materia como Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial.

El **trabajo por proyectos**, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora, aplicando sus conocimientos y habilidades o destrezas y actitudes a proyectos reales. Con ella se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno y la alumna, convirtiéndose en un agente activo, autónomo y responsable de su propio aprendizaje.

La **interacción entre iguales y el aprendizaje cooperativo** son claves, reservándose al docente un papel asesor, conductor y facilitador del proceso formativo basado en el desarrollo de proyectos emprendedores. De esta manera, antes de la implementación del proceso de aprendizaje el profesorado determina el contexto en el que se trabajarán las competencias, definiendo la posibilidad de que los proyectos a desarrollar puedan ser tanto de naturaleza social como empresarial. El trabajo se desarrolla dentro y fuera del aula con **tareas que serán de carácter individual** y otras que deben ser responsabilidad **del equipo** —desarrollo del proyecto cooperativo—. **La evaluación cruzada**, tanto de los miembros de cada equipo, como de los proyectos elaborados por otros compañeros o compañeras, será para enriquecer el proceso de aprendizaje, fortaleciendo la competencia de Aprender a Aprender, íntimamente relacionada con el Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor.

Asimismo, con el propósito de mantener la motivación por aprender el profesorado procura todo tipo de ayudas, para que el alumnado comprenda lo que aprende, sepan para qué lo aprende y sea capaz de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula, procurando la adaptación a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. En este sentido la selección y el uso de materiales y recursos didácticos, así como de determinadas estrategias constituye un aspecto esencial de la metodología, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permitan el acceso a recursos virtuales.

Especialmente importantes serán las actividades relacionadas con el diseño del modelo de negocio utilizando, por ejemplo, herramientas tipo Lienzo de Negocios, lo que permitirá adiestrar al estudiante en sintetizar sus ideas transmitiendo la esencia de su proyecto, así como poder valorar el esfuerzo personal y el riesgo empresarial que supone la puesta en marcha y mantenimiento en el mercado de los negocios que planteen en su proyecto. Asimismo, se recomienda al docente el planteamiento en el aula de diversas actividades de reconocimiento de las habilidades y aspiraciones del alumnado, que puedan dotarles de estrategias útiles para diseñar un proyecto de carrera profesional propio. Para ello es importante despertar su curiosidad sobre la trayectoria profesional de distintos empresarios y empresarias de éxito de su entorno inmediato o *estudio de casos* con la finalidad de que puedan servirle de inspiración para contemplar el autoempleo como una opción viable en su proyecto de vida; o bien, podría resultar práctico al alumnado el desarrollo de tareas de recogida de información sobre las actividades profesionales de su entorno inmediato o de su interés, con la finalidad de manejar distintas alternativas de itinerarios formativos y profesionales posibles o iniciarse en el dominio de las técnicas más adecuadas de búsqueda de empleo.

Los factores sobre de la la evaluación no serán captados sólo a través de un examen tradicional, sino con una serie de documentos o formatos en los que se irá volcando el avance del proyecto, que deberá culminar con su presentación ante la propia clase, en una feria de emprendedores o en cualquier otro evento formal del que todos puedan ser partícipes el resto de la comunidad educativa y familias.

Finalmente, la coordinación entre docentes del equipo educativo para plantear proyectos o tareas transversales, en los que el alumnado pueda poner en práctica habilidades de autonomía personal y de gestión del trabajo en equipo como la elaboración de paneles informativos sobre diversas temáticas de interés común, la organización de actividades complementarias o extraescolares, participación en la confección del periódico escolar de centro, etc. lo que les permitirá abordar con rigor el tratamiento integrado de las competencias y progresar hacia una construcción colaborativa del conocimiento, compartiendo una estrategia didáctica con criterios comunes, conexiones y consensuados.

3. OBJETIVOS

Estrategias de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores:

La finalidad de la educación es el desarrollo integral del alumno, por lo que es necesario descubrir los elementos transversales que se encuentran en el propio currículo de la materia. Los contenidos transversales descritos a continuación se aplican en mayor o menor medida según el objetivo de la unidad:

La educación moral y cívica.- Respeto hacia las opiniones de los demás y hacia las instituciones, el abuso de las clases más desfavorecidas, los fraudes fiscales, las discriminaciones laborales, las diferencias en la distribución de la riqueza, etc.

La educación ambiental.- Respeto hacia el medio ambiente y el entorno natural en el que se desarrollan las actividades económicas. No cabe duda que determinadas actividades productivas acarrearán efectos negativos sobre el medio ambiente. Educación ambiental en el aula intentando iniciar el reciclaje así como disminuir la contaminación acústica.

Educación para la salud.- La salud humana y la calidad de vida deben estar por encima de cualquier actividad económica. Unida al anterior tema cada vez hay más preocupación por los efectos nocivos para la salud de trabajadores y consumidores. No sólo ya por el deterioro progresivo del medio natural sino por las malas condiciones laborales que determinadas actividades pueden provocar.

Plan de lectura:

El objetivo es acercar al alumnado a la lectura y procurar el desarrollo de la competencia lingüística. Pretendemos leer un libro motivante, relacionado con el curriculum como actividad, así como lectura de artículos con actividades.

Contribución a los objetivos de la etapa

Las principales aportaciones del área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial a la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria se centran en el desarrollo del espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, al negociar las propuestas personales y de grupo para planificar, programar tareas y desarrollar proyectos elaborados en equipo, en donde tendrán que demostrar **iniciativa** y actitudes de **liderazgo** y de **respeto hacia los demás**; asumir responsabilidades; y argumentar sus opiniones y decisiones, aplicando técnicas de resolución de conflictos y siendo críticos con la información recogida y con el trabajo que van realizando. El empleo de estas habilidades de toma de decisiones en interacción con los demás, favorece la expresión oral y escrita, al comunicar y negociar propuestas.

De este modo, el área prepara al alumnado para el ejercicio responsable de la **ciudadanía**

democrática, asumiendo responsablemente sus **deberes** y ejerciendo sus **derechos** en el **respeto a los demás** y en las relaciones personales, sociales y laborales.

Asimismo, hay que destacar la aportación del área al desarrollo de hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo, y a la búsqueda de soluciones creativas, alternativas e innovadoras para los problemas y los retos que se plantean en diferentes contextos.

Cabe resaltar la aportación del área al desarrollo de destrezas básicas en la utilización de fuentes de información, *online* y *offline*, y en la preparación básica en las tecnologías de la información y la comunicación, con el uso de programas informáticos para el tratamiento de la información y la creación de materiales específicos, en aquellas fases del proyecto que lo requieran, así como para la comunicación del mismo.

Contenidos

Los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje se han estructurado en tres bloques de aprendizaje:

Con el bloque de aprendizaje I, «Autonomía personal, liderazgo e innovación», el alumnado se inicia en la identificación de la iniciativa emprendedora, el reconocimiento de la persona empresaria y de la actividad empresarial en la sociedad, y el estudio de las oportunidades de empleo y autoempleo del entorno.

Asimismo, se atiende a la orientación profesional, incluyendo aprendizajes para el diseño del propio proyecto de carrera profesional del alumno o alumna que faciliten la toma de decisiones autónomas sobre itinerarios formativos, profesionales y personales, contemplando como alternativas el autoempleo o el trabajo por cuenta ajena. Para ello, se parte del autoconocimiento, a través del reconocimiento de sus intereses, aptitudes y motivaciones personales, fomentando en el alumnado su capacidad innovadora y su iniciativa emprendedora. Además, se trabajan los aprendizajes orientados a posibilitar la actuación del alumnado como futuro trabajador responsable, a través de la identificación de los derechos y deberes derivados de la relación laboral, la valoración de la protección del trabajador y los beneficios sociales que ofrece la Seguridad Social y el análisis del tratamiento de los riesgos laborales en la empresa.

El bloque de aprendizaje II, «Proyecto de empresa o proyecto social emprendedor», abarca los aprendizajes orientados a la elección de una idea que favorezca la determinación y la identificación

de oportunidades de negocio o proyecto social, y a la elaboración y desarrollo de un plan de empresa, mediante el empleo de sencillas técnicas como el lienzo de negocios (por ejemplo, el método *CANVAS*). y el análisis de la responsabilidad social y la ética del proyecto empresarial o social.

Además, se profundiza en la descripción de las características internas del modelo de negocio, la estructura de empresa y el tratamiento de la información y la comunicación que en ella se genera, así como en el análisis de la responsabilidad social y la ética del proyecto empresarial. Se incide en la identificación de los elementos de su red logística como proveedores, clientes, sistemas de producción y comercialización, entre otros, y se exponen los aprendizajes, incluida la vía telemática, para la comunicación entre los departamentos de la empresa y con los elementos externos; así como en el tratamiento de la información contable, la generada por los recursos humanos y la operatoria con los documentos comerciales de cobro y pago. Asimismo, se sientan las bases para el aprendizaje de las actividades de producción, comercialización y, especialmente, de marketing en la empresa, aprendiendo a diseñar un sencillo plan de comunicación de la empresa y utilizando, de forma responsable, las tecnologías de la información y la comunicación para crear materiales.

En el bloque de aprendizaje III, «Finanzas», , el centro de interés gravita sobre el aprendizaje de la puesta en marcha de la empresa, la planificación financiera necesaria para llevar a cabo la inversión prevista, el estudio de la fiscalidad empresarial y el análisis de la viabilidad económica-financiera del proyecto empresarial elaborado.

Contribución de la asignatura a la adquisición de las competencias Tal y como se describe en la LOMCE, todas las áreas o materias del currículo deben participar en el desarrollo de las distintas competencias del alumnado. Estas, de acuerdo con las especificaciones de la ley, son:

1º Comunicación lingüística.

2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

3º Competencia digital.

4º Aprender a aprender.

5º Competencias sociales y cívicas.

6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

7º Conciencia y expresiones culturales.

El enfoque competencial, eje central del currículo, predispone al alumnado para su realización y desarrollo personal, la inclusión social y el empleo. La adquisición de las competencias clave favorecerá la participación exitosa en la sociedad y la mejor organización del aprendizaje.

En la materia de Iniciativa Emprendedora y Empresarial, la competencia en **Comunicación lingüística (CL)** se inscribe en la comunicación y el intercambio de las ideas en el marco de un trabajo en equipo en el que los alumnos y las alumnas deben interactuar de forma cooperativa en diversas situaciones contextualizadas. Para ello se servirán de diversas modalidades de comunicación oral y escrita, y en diversos soportes como el audiovisual, el tecnológico, las entrevistas personales, el manejo de información diversa... En el ámbito de la comunicación oral se deberán impulsar la conversación, el debate y la exposición, como herramientas claves que permiten circular las ideas, opinar sobre ellas, compararlas, analizarlas, consensuarlas y reconstruirlas para la comunicación de experiencias o la planificación de un proyecto... Además, el alumnado recurrirá a la comunicación escrita para posicionarse ante diferentes situaciones y trabajará competencias discursivas de tipo descriptivo, explicativo, justificativo y argumentativo, a través de la comunicación del proceso seguido, de los resultados de sus observaciones y experiencias, de la elaboración de proyectos o informes...

Se potenciará en el alumnado la toma de decisiones personales y de equipo, estrechamente vinculada a la capacidad crítica y visión razonada. A ello contribuye **la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)**, puesto que implica una serie de destrezas al aplicar el razonamiento y las herramientas matemáticas en la resolución de problemas básicos que puedan surgirle en determinadas situaciones personales y sociales a lo largo de la vida. Es en este contexto donde el alumnado tendrá la posibilidad de describir y proponer soluciones adecuadas en situaciones inciertas, basadas, por ejemplo, en las previsiones de ventas o en las necesidades futuras de ahorro e inversión, para lo que deberá elaborar presupuestos sencillos de tesorería, diseñar planes económico-financieros, analizar la viabilidad de un proyecto... Del mismo modo, esta competencia ha de capacitar al alumnado para identificar, plantear y resolver situaciones de la vida cotidiana que le permita llegar a soluciones creativas y adecuadas, en relación con el aprovechamiento de los recursos disponibles, basados en la conservación y el cuidado medioambientales, y en la protección y el mantenimiento de la calidad de vida de las personas y del desarrollo de los pueblos.

En cuanto a la **Competencia digital (CD)** se procurará el uso creativo, seguro y crítico de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En primer lugar, se potencia el uso de las

TIC al aplicar estrategias de acceso a Internet, procurando que la información obtenida sea válida, fiable y adecuada. En segundo lugar, se hace necesario el tratamiento de dicha información, a través del empleo de diversas aplicaciones específicas, de utilidades y recursos en la red, como pueden ser: las hojas de cálculo, los programas de gestión de gastos, los simuladores bancarios..., que puedan servir al alumnado para la recopilación, el tratamiento, la toma de decisiones y la aportación de soluciones a los problemas planteados. Por último, podrá compartir públicamente recursos, ideas, conclusiones... y permitir diferentes formas de participación y colaboración para la creación de contenidos digitales que produzcan un beneficio común, así como para la comunicación de sus resultados y conclusiones, mediante producciones propias en diferentes formatos.

Esta área contribuye, de forma notable, a la competencia de ***Aprender a aprender (AA)***, puesto que trabajar la motivación y la confianza de las personas al emprender cualquier proyecto —de negocio, social o de inserción laboral— depende, en gran medida, de que se genere la curiosidad, la necesidad de aprender y aplicar lo aprendido a diversos contextos vitales. Si, además, el aprendizaje se dirige a la consecución de objetivos individuales, sociales o empresariales, como ocurre en esta área, los conocimientos de la materia, los procesos de desarrollo de los proyectos y las estrategias de resolución y ejecución de las tareas propias del área se convierten en objeto mismo del conocimiento. Asimismo, esta metodología de proyectos sienta las bases para que el alumnado adquiera destrezas sobre cómo organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, procurando que sea autónomo y autodisciplinado en el aprendizaje, pero también capaz de trabajar en equipo, compartir lo que haya aprendido y evaluar su propio trabajo. También se contribuye a esta competencia con la búsqueda de oportunidades de educación y formación, partiendo del conocimiento de los puntos fuertes y débiles de sus cualificaciones; y, llegado el caso, con la solicitud de asesoramiento, información y apoyo para superar los obstáculos en la resolución de problemas.

El desarrollo de ***Competencias sociales y cívicas (CSC)*** en esta área se logra, implicando cívica y socialmente al alumnado en el conocimiento de la sociedad desde una perspectiva en evolución, de acuerdo a normas y principios democráticos. Para ello se trabaja en el conocimiento del medio físico y social, como fuente de recursos que posibilita y condiciona las opciones de emprendimiento y desarrollo empresarial, así como en el análisis de los códigos de conducta y los usos sociales, como pueden ser el funcionamiento del dinero y de los intermediarios financieros, los derechos y deberes de los consumidores o de los trabajadores, así como las cualidades de las personas empresarias, analizando sus funciones y valorando su aportación al bienestar social, de acuerdo a

principios éticos socialmente responsables. Además, esta competencia incluye trabajar ciertas destrezas, para lo que se acometerán tareas que pongan en juego las habilidades de comunicar y negociar de forma efectiva las propuestas personales y de grupo, valorando el planteamiento y la discusión en la interacción con los demás, ejerciendo el liderazgo de manera positiva, organizando el trabajo en común y aplicando adecuadamente las técnicas de resolución de conflictos. Esta área contribuye muy especialmente la competencia en **Sentido de Iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)**, presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus habilidades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades, contribuyendo así a la cultura del emprendimiento. En este sentido, se incluyen conocimientos relacionados con las oportunidades de carrera y el mundo del trabajo, la educación económica y financiera o el conocimiento de la organización y los procesos empresariales. Asimismo, esta competencia trabaja destrezas como la capacidad de análisis; de planificación, organización, gestión y toma de decisiones; de resolución de problemas; de comunicación y negociación efectivas; así como la habilidad para trabajar, tanto individualmente como dentro de un equipo; la participación y la capacidad de liderazgo; el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad; la autoconfianza, la evaluación y la auto-evaluación; el manejo de la incertidumbre y la asunción y la gestión del riesgo. Además, se procura el desarrollo de actitudes que conlleven un cambio de mentalidad que favorezca el autoconocimiento y la autoestima, la iniciativa emprendedora y la capacidad de pensar de forma creativa e innovadora, tanto en la vida privada y social como en la profesional. La aportación del área a la competencia de **Conciencia y expresiones culturales (CEC)** implica que el alumnado ponga en juego la iniciativa, la imaginación y la creatividad, por un lado, al favorecer la determinación y la identificación de oportunidades de negocio, poniendo en valor los factores estéticos y artísticos, basados en la apreciación y la conservación del patrimonio cultural, local o regional, o consistentes en aportar soluciones; y, por otro lado, al generar posibilidades originales a problemas cotidianos o situaciones planteadas, creando utilidad en los productos o mejorando los procesos productivos. Asimismo, también se puede contribuir a esta competencia con el diseño de la estructura y la presentación gráfica del proyecto de empresa, o de los logotipos y las marcas empresariales.

Criterios de evaluación asociados a competencias, contenidos y estándares de aprendizaje.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA INICIACIÓN A LA

ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL.

El proceso emprendedor, esencialmente dinámico por naturaleza, deberá trabajarse desde tres grandes frentes:

- En el ámbito personal-individual, para mejorar las cualidades personales del individuo y su relación con los demás, lo que implica aceptar y mejorar las propias carencias, debilidades, miedos-fobias y/o limitaciones.
- En el ámbito formativo y profesional, para mejorar las capacidades y conocimientos del individuo, así como para afrontar mejor el futuro económico y laboral.
- En el ámbito social y de la naturaleza, para convivir en un entorno más participativo, dinámico y enriquecedor, así como para avanzar en el desarrollo sostenible de nuestra sociedad, requiriendo activar la ética y el respeto por el medio ambiente.

Así es que las competencias que se han de trabajar en el aula en relación con esta materia se deberán afrontar desde estos tres frentes, considerando aspectos de desarrollo personal, de grupo y de relación del individuo con su entorno.

Entre los conocimientos y competencias que debe impulsar esta materia se incluyen pues:

La capacidad creativa e innovadora, lo que requiere ejercitar creatividad e imaginación; autoconocimiento y autoestima; autonomía e independencia; interés y esfuerzo; iniciativa e innovación.

La capacidad pro-activa para gestionar proyectos, suponiendo capacidad de análisis; dotes para la planificación, organización, dirección y control, así como toma de decisiones; resolución de problemas; habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo; sentido de la responsabilidad; evaluación y auto-evaluación.

La capacidad de asunción y gestión de riesgos y manejo de la incertidumbre.

Las ***cualidades de liderazgo*** y trabajo individual y en equipo requieren la capacidad para liderar equipos y delegar responsabilidades; capacidad para trabajar y responsabilizarse individualmente de las tareas y de trabajar colaborativamente con otros hasta el logro de los objetivos propuestos; capacidad de representación y negociación.

Sentido crítico y de la responsabilidad.

Por tanto, cuando se forma en emprendimiento se están reforzando los siguientes extremos del individuo:

1. El conocimiento del yo, sus límites y potencialidades, lo cual es una condición previa para la búsqueda de la complementariedad de los individuos para el trabajo en equipo.
2. La permeabilidad al entorno, lo que requiere escucha y observación activa.
3. La iniciativa para usar, buscar e interpretar información, tanto próxima como remota, conectando conceptos y hechos aparentemente no conectados, descubriendo necesidades insatisfechas o latentes, y oportunidades por explotar, o diseñando intervenciones sobre la realidad imperfecta.
4. El incentivo de la imaginación y la creación.
5. La asunción de responsabilidades en distinto grado, lo que supone atender las obligaciones para que las tareas y objetivos de grupo se cumplan, así como, cuando sea necesario, culminar en el liderazgo de proyectos y/o de grupos de personas que comparten un fin común.
6. La resolución de problemas de mayor o menor grado de complejidad.
7. La planificación, organización de los medios, dirección y control del proyecto, seleccionando los recursos necesarios o buscando alternativas cuando estos no están disponibles.

8. El control de los efectos de sus acciones y la reflexión sobre las consecuencias sobre las personas y el medio socio-económico y natural.

9. El desarrollo del sentido crítico.

10. La toma de decisiones de menor o mayor complejidad aun contando con información incompleta.

11. La cooperación con otros para desarrollar un proyecto, colaborando en equipos de trabajo, asumiendo tareas y proponiendo soluciones a los problemas que se plantean.

12. La asunción de la crítica y el crecimiento ante la adversidad, sobrellevando los problemas y contratiempos sin que ello suponga renuncia o derrota.

ENFOQUE DOCENTE EN LA MATERIA INICIATIVA EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL

Nos decidimos por los nuevos enfoques de enseñanza que pivotan sobre la experiencia, la multidireccionalidad de la enseñanza y la experimentalidad.

Dada las competencias que debe abordar. Así, cada clase puede abordarse experimentando nuevas estrategias de enseñanza, invitando al estudiante a ser protagonista de su propio aprendizaje y viviendo el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera única y singular. De esta forma, ninguna clase puede ser igual a otra aun abordándose el mismo contenido; el docente debe afrontarla con un plan de contingencias para las diversas situaciones que se le pueden plantear, adoptando en todo momento un rol asesor y mentor. El protagonismo reside ahora en el estudiante que es quien se responsabiliza de hacer crecer su conocimiento, llevar sus tareas hasta el fin y colaborar con otros en el logro de los objetivos del proyecto.

El aprendizaje cooperativo gana un protagonismo principal en las enseñanzas en emprendimiento bajo este enfoque, permitiendo que los estudiantes no solo consigan sus propios logros, sino que determinen hacia dónde dirigen su esfuerzo, por qué y para qué.

EL PROYECTO EMPRENDEDOR COMO EJE DE LA MATERIA.

El marco que sustenta la construcción de una competencia de naturaleza sistémica como la que requieren las materias sobre Iniciativa y Espíritu Emprendedor, se apoya a su vez en competencias de tipo instrumental, construidas desde conocimientos y habilidades técnicas, y de tipo interpersonal, cuyo sustrato son ciertas habilidades y destrezas de disposición personal y social. Se trata, por tanto, de una meta-capacidad que se apoya sobre otros recursos del individuo. Así, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe construir la competencia deseada implicando conocimientos, habilidades y disposiciones personales de forma multidisciplinar, integral y dinámica. En este caso la competencia que se busca que sea el efecto final del proceso es la de **Iniciativa y el Espíritu Emprendedor, es decir, la capacitación del individuo para crear algo nuevo o resolver problemas complejos con recursos limitados y bajo marcos de incertidumbre.**

Esta competencia conlleva el análisis, la creación, la innovación y la evaluación, de retroalimentación continua. El proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad éste debe cuidar los siguientes extremos: ser multimetodológico, bajo un marco coherente de trabajo, y multidireccional en la comunicación, es decir que implique *comunicación docente-estudiante* en sentido bidireccional, además de fomentar el *diálogo continuo entre iguales, y entre estos y su entorno*. Además, el avance debe hacerse partiendo de los conocimientos previos que posee el estudiante, teniendo en cuenta el nivel educativo en que éste se encuentra, y ejercitarse sobre situaciones reales o de simulación, de forma que las iniciativas tengan modelos existentes a los que referenciarse o entornos en los que puedan contextualizarse.

Finalmente, y con el fin de no crear situaciones que conduzcan a la frustración o el refuerzo negativo, deben estar dimensionados en tiempo y uso de recursos, según la disposición real de estos. Para el desarrollo de una capacidad compleja como lo es SIEE, el **Aprendizaje Basado en Proyectos**. Sin embargo, el Aprendizaje Basado en Proyectos presenta primero el problema para luego tratar de encontrar las herramientas y vías de solución óptimas al mismo, definiendo, como consecuencia, cuáles son las necesidades de aprendizaje y de información claves para resolver el problema. Así, una vez esta evaluación previa se realiza, procedemos a la solución del problema. En el recorrido que viven los estudiantes, desde el planteamiento original del problema hasta su solución, trabajan de manera cooperativa en pequeños grupos, donde pueden practicar y desarrollar habilidades y competencias genéricas de carácter transversal y observar y reflexionar sobre actitudes y valores.

Es ese recorrido, desde que se plantea el problema hasta que se busca la solución óptima al mismo, el que permite especialmente **Aprender a Aprender**. No obstante, es precisamente en el “problema” dónde debemos hacer hincapié para resolver la cuestión ya que éste, en lugar de venir dado y planteado por el docente en el aula, debe ser creado o planteado desde los propios estudiantes –problema emergente- y desde un contexto previamente inducido por el docente –situación o marco para la emergencia de proyectos.

Así, el problema emergente es, en relación a la competencia que nos ocupa, una solución –de todas las posibles que se podrían acometer- a la que se llega por iniciativa de los estudiantes que actuarán con información incompleta ante un entorno de incertidumbre. Con ello los ingredientes necesarios para espolear el **espíritu emprendedor** de los estudiantes estarían servidos: contexto que genera un marco de incertidumbre (marco para la emergencia de proyectos), **necesidades insatisfechas o latentes que hay que resolver** (problema) y solución alternativa o curso de acción para resolverlas (iniciativa que se materializa a través del proyecto).

Así, por ejemplo, el docente puede exponer la necesidad de dinamizar socioculturalmente el colegio, y pide a los estudiantes iniciativas o proyectos encaminados a ello – problemas emergentes-. Se explica el contexto general –**contexto inducido**-, que albergará proyectos – **problemas emergentes- alternativos, simultáneos e incluso encadenados entre ellos**, a propuesta de los estudiantes. Así, cada proyecto es un problema en sí mismo que el estudiante o grupo de estudiantes se plantea y entre todos han de buscarle solución óptima. El problema es además, una solución o iniciativa que el estudiante plantea para enfrentarse al contexto que es, a su vez, el que impone la incertidumbre.

Este planteamiento matiza el Aprendizaje Basado en Proyectos para convertirlo en **Aprendizaje Basado en Proyectos Emprendedores**.

CRITERIOS METODOLÓGICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GENERALES PARA UTILIZAR EN EL ÁREA

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente
16 Curso 2.018/2.019 - Programación didáctica del Departamento de ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

pasa a ser un gestor de conocimiento del alumnado y el alumno o alumna adquiere un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial:

Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman el andamiaje de la asignatura. La finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico. El alumnado deberá desarrollar actitudes conducentes a la reflexión y el análisis sobre la importancia del mundo de la empresa en la actualidad, sus ventajas y las implicaciones éticas que en ocasiones se plantean. Para ello, necesitamos un cierto grado de **entrenamiento individual y trabajo reflexivo** sobre procedimientos básicos de la asignatura: la reflexión crítica, el análisis de la realidad, el desarrollo de capacidades individuales, la argumentación en público o la comunicación audiovisual.

En algunos aspectos del área, sobre todo en aquellos que pretenden el entrenamiento sistemático de destrezas emprendedoras, el **trabajo en grupo colaborativo** aporta, además del entrenamiento de habilidades sociales básicas y el enriquecimiento personal desde la diversidad, una herramienta perfecta para discutir y profundizar en contenidos de ese aspecto.

Por otro lado, cada estudiante parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la **teoría de las inteligencias múltiples**, facilita que todos los estudiantes puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos adquirir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

En el área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial es indispensable la **vinculación a contextos reales**, así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

A. UN ÁREA BASADA EN PROYECTOS

B. ESTRUCTURA DE LOS PROYECTOS

C. CLAVES GENERALES A TENER EN CUENTA ANTES DE TRABAJAR CADA PROYECTO

A. UN ÁREA BASADA EN PROYECTOS

El aprendizaje basado en proyectos se ha convertido en la educación del siglo XXI en una de las herramientas más potentes para integrar los diversos contenidos y competencias clave del currículo y para preparar a los alumnos y las alumnas para su aplicación en la vida real. Precisamente por ello, ha encontrado su ubicación en la propia legislación, que aconseja su introducción en las aulas para garantizar los aprendizajes.

Una de las virtudes de los proyectos es la posibilidad de generar conexiones interdisciplinarias, ya que surgen de los contenidos centrales de las diferentes áreas de conocimiento, conectándolos con la realidad del alumnado y con el mundo.

La demanda de crear un producto final, resolver un problema o explicar un fenómeno, permite que los alumnos y las alumnas se involucren en el proceso de aprendizaje y entrenen sus habilidades sociales y de comunicación colaborando en la construcción de su conocimiento, ya que el aprendizaje por proyectos siempre se desarrolla en equipo. También les ayudará a conocer mejor sus estilos de aprendizaje y sus fortalezas para ponerlas al servicio del grupo.

El trabajo por proyectos demanda un cambio de rol en el papel del docente, que prepara el escenario para que el alumnado construya su propio aprendizaje. Se convierte en un facilitador que da información, hace preguntas y observa a los estudiantes para ayudarles a hacer conexiones y dar retroalimentación a lo que va ocurriendo en el proceso de trabajo y aprendizaje.

Trabajar por proyectos hace necesaria una buena programación de los mismos para la adecuada selección de los contenidos a tratar y su posibilidad de aprendizaje a través de las tareas encomendadas al alumnado.

De los elementos que definen un proyecto destacamos:

El **tópico generativo**, que es el eje entorno al cual gira todo el desarrollo del proyecto. Pueden estar enunciados en forma de desafío o pregunta. Son temas, conceptos o ideas que permiten conectar

con cuestiones centrales para varias disciplinas o áreas curriculares. Deben ser de interés y motivadores para profesorado y alumnado, ofreciendo la posibilidad de establecer múltiples conexiones y perspectivas que permitan a este último la comprensión del mundo que le rodea.

Los **objetivos** del mismo, que son los aprendizajes asociados a las áreas y competencias que deseamos alcanzar durante el proyecto.

Uno de los elementos más importantes de los proyectos es la incorporación al aula de los **desempeños competenciales**, es decir, los aprendizajes concretos que se reflejan en conductas observables, adaptadas al nivel evolutivo del alumnado, que concretan las competencias y contribuyen a su desarrollo. Los desempeños competenciales pueden practicarse en contextos diferentes, con contenidos diversos y de forma repetida durante el proyecto y no deben confundirse con las actividades. Son todos aquellos comportamientos que van a permitir al alumnado aplicar todo lo que ha aprendido a una diversidad de situaciones.

Por su parte, **las tareas** son secuencias de actividades concatenadas que permiten profundizar en la comprensión de los contenidos. Utilizan estrategias metodológicas variadas, se generan diferentes contextos donde se exploran con profundidad, y permiten que el alumnado aprenda de forma distinta. Están diseñadas de forma que se generen situaciones que permitan practicar todos los desempeños seleccionados, crean situaciones para el aprendizaje personal y grupal y permiten que aparezcan varias veces de formas diferentes los aprendizajes que se quieren lograr. El producto final. La evaluación continua y la celebración del aprendizaje.

Si el aprendizaje basado en proyectos se va abriendo paso en el mundo educativo como una herramienta metodológica imprescindible para todo tipo de contenidos y competencias, en el caso de la Cultura Emprendedora resulta fundamental y especialmente significativa. En este sentido, el concepto de iniciativa emprendedora, espíritu emprendedor o conceptos similares en el entorno educativo hacen referencia al desarrollo de cualidades personales como creatividad, disposición a la innovación, autoconfianza, motivación de logro, liderazgo y resistencia al fracaso, entre otras. Estas cualidades son necesarias en cualquier contexto y para cualquier persona.

El Programa *Educación y formación 2010* de la Comisión Europea, define el «Espíritu Emprendedor» como: «capacidad para provocar uno mismo cambios (componente activo) y habilidad para aceptar y apoyar cambios producidos por factores externos (componente pasivo)».

De nuevo, vinculando la competencia a cualidades más personales que de iniciativa empresarial. La

LOMCE recoge ahora toda esta inquietud definiendo la necesidad de entrenar competencia de «sentido de iniciativa y espíritu de empresa», que aparece así formulada en el elenco de competencias clave.

Desarrollar esta competencia junto a los aprendizajes específicos del área será el desafío para los docentes que impartan esta área. Esto solo será posible con el entrenamiento y puesta en marcha de las cualidades destacadas. Los proyectos permiten desarrollar estas características, así como evaluarlas adecuadamente.

En el currículo de la asignatura «Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial», tal como está establecido en el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria, se indica que aunque el espíritu emprendedor dentro de la educación ha sido relacionado frecuentemente con el ámbito de la economía, se trata de un fenómeno humano que comprende un amplio espectro de competencias, conocimientos y actitudes, y cualidades y valores que implican cada vez más relación con la psicología, la sociología y la gestión.

De la misma manera, se subraya que la competencia de «sentido de iniciativa emprendedora y espíritu emprendedor» incide no solo en la pura actividad económica, sino en la «contribución a la sociedad por parte de los individuos, la inclusión social y el aseguramiento del bienestar de la comunidad».

Como reflejo de la riqueza de la materia, la normativa señala que «esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados a preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional; ayuda al conocimiento de quiénes son los emprendedores, qué hacen y qué necesitan, pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida, todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de ser innovadores o “intraemprendedores” en su trabajo dentro de una organización».

La LOMCE recoge ahora toda esta inquietud definiendo la necesidad de entrenar competencia de sentido de iniciativa y espíritu de empresa.

Anaya propone en su mapa competencial 4 indicadores y descriptores a entrenar de manera sistemática en los proyectos:

<i>Autonomía personal</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas. - Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas. - Ser constante en el trabajo superando las dificultades.
<i>Liderazgo</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea. - Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. - Contagiar entusiasmo por la tarea y confianza en las posibilidades de alcanzar objetivos.
<i>Creatividad</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales. - Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema. - Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa. - Encontrar posibilidades en el entorno que otros no ven.
<i>Emprendimiento</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos. - Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas. - Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o proyectos. - Actuar con responsabilidad social y sentido ético en el trabajo.

Trabajar por proyectos no solo exige al alumnado adquirir y aplicar nuevos conocimientos, sino que necesita poner en marcha muchos de los mecanismos y procesos cognitivos asociados a las competencias en general y a la emprendedora en particular, como son el trabajo en equipo y cooperativo; buscar, evaluar y utilizar información; identificar y resolver problemas; analizar, sintetizar y evaluar tanto información como procesos grupales; generar posibilidades; asumir responsabilidades; coordinar tareas, tiempos y personas; mostrar iniciativa, etc.

B. ESTRUCTURA DE LOS PROYECTOS

El alumnado pueden enriquecer cada proyecto con diferentes matices, reflexiones y nuevos productos, según la imaginación y las posibilidades de cada grupo. No obstante, para facilitar el

acompañamiento de los proyectos, hemos dado a todos una estructura común, con una secuenciación de lógica de las tareas a desarrollar. De esta manera, en cada proyecto podremos encontrar distintas fases o apartados.

Introdutorio de motivación, el planteamiento del reto de cada fase del proyecto proyecto, con la especificación del producto final que deberá elaborar el alumnado.

Presentar algunas herramientas que ayuden a la reflexión o la organización de información.

Los proyectos están pensados para su desarrollo de forma cooperativa, en equipos de trabajo, aspecto fundamental para la asignatura y la competencia emprendedora. Por eso se presentan contenidos y herramientas relacionadas con el trabajo en equipo, el liderazgo, los roles y el propio emprendimiento.

Se concentra contenidos curriculares de la asignatura y se plantea una serie de tareas y actividades que permiten recoger información, organizarla y empezar a planificar el trabajo. Aportando herramientas que puedan servir de inspiración al alumnado para su proyecto.

Esta es la parte central de cada proyecto. Las tareas del mismo. información y contenidos curriculares, herramientas de trabajo y una sugerencia de secuencia de actividades para llevar a cabo el proyecto.

por último en cada proyecto dedicamos un espacio a la finalización del mismo y su evaluación. En una de ellas planteamos opciones de presentación del producto final de aprendizaje, según lo que se haya trabajado en cada caso. En la otra, sugerimos herramientas de autoevaluación individual y grupal.

Distribuidos a lo largo de cada proyecto aparecen actividades a realizar, según sean individuales o colectivas, dentro de los equipos o en el grupo-clase. También se distribuye a lo largo del proyecto el **vocabulario**, con los términos técnicos que ha de conocer y manejar el alumnado durante la elaboración de los proyectos.

C. CLAVES GENERALES A TENER EN CUENTA ANTES DE TRABAJAR CADA PROYECTO

Los proyectos presentados van a exigir a nuestros estudiantes la capacidad de trabajar de forma

22 Curso 2.018/2.019 - Programación didáctica del Departamento de ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

cooperativa. Para la elaboración de los grupos de trabajo, proponemos que estén formados por 5 o 6 escolares. El profesorado decidirá en todo caso la distribución adecuada de los mismos adaptándose al espacio del aula o a las características de su grupo-clase.

Para conformar los grupos el profesorado valorará las posibles compatibilidades e incompatibilidades entre estudiantes, así como la compensación de habilidades y capacidades intergrupales. Los grupos serán heterogéneos, mezclando chicos y chicas, así como diferentes niveles y estilos de aprendizaje.

Otra posibilidad es plantear hacer los grupos en ocasiones al azar o preguntando a los estudiantes cómo quisieran ellos agruparse. En este caso se recomienda realizar con ellos contratos de aprendizaje en los que se recompense en trabajo efectivo de los mismos.

¿Es conveniente mantener los mismos grupos de trabajos a lo largo del curso? No es necesario. El profesorado que imparta el área decidirá la conveniencia o no de mantener dichos grupos de trabajo o modificarlos según las características de los retos presentados y las de sus grupos.

Una buena presentación del **RETO** será clave para el desarrollo del proyecto. Retar en aprendizaje supone plantear un desafío. Este desafío debe despertar en el alumnado una motivación, un «motivo para la actuar», y la necesidad de demostrar que es capaz de superar las metas que se le proponen.

Para ello debemos conseguir que el RETO se presente de forma clara, cercana y posible para nuestro alumnado. Es necesario que todos entiendan el **CONTEXTO** donde se les propone el reto y **QUÉ** producto final les exige el desafío que se les presenta.

Con los proyectos pretendemos que el verdadero protagonista del proceso de aprendizaje sea el alumnado, por lo que el rol del profesorado será el de **ACOMPañAR** y proporcionarle las ayudas y apoyos necesarios durante todo proceso.

Es importante que pongamos el foco, la mirada, en cómo gestionan las relaciones y cómo se realiza el reparto de tareas en los grupos; así como en los plazos establecidos para la elaboración y entrega de los trabajos individuales. El trabajo individual debe ser visible y evaluable.

El cooperativo no debe ocultar el realizado por cada uno de los miembros del equipo. La buena gestión de los mismos beneficiará el éxito del grupo, así como el aseguramiento de los aprendizajes individuales.

Una tarea importante para el profesorado será mantener presente y vivos los conceptos curriculares que se trabajarán a lo largo del proyecto. El producto final es solo la visualización concreta que ayudará a descubrir y trabajar los conceptos y competencias que sostienen dicho proyecto.

Ayudar al alumnado a conocer en qué momento del proceso de aprendizaje se encuentran.

Todos los proyectos permitirán, además de celebrar el logro obtenido y el trabajo final realizado, reflexionar sobre el proceso de aprendizaje seguido. Para ello se presentan herramientas de **reflexión personal, autoevaluación y coevaluación** del trabajo en grupo.

Al final de cada fase del proyecto, cada grupo de trabajo tendrá que presentar su portfolio de proyecto que recogerá:

- **Evidencias** de aprendizaje en el proceso de realización del proyecto (individual o colectivo).

Generalmente vienen marcadas en cada proyecto en el propio libro de texto.

- El **producto final**.
- **Actividades de reflexión, autoevaluación y coevaluación**.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Con respecto a las actividades complementarias que se pueden proponer al alumnado, conviene reflexionar sobre estas cuestiones:

- ¿Se consiguieron los objetivos propuestos a partir de las actividades realizadas?
- ¿Cuál fue el resultado de la realización de las actividades?
- ¿Cuáles de ellas han gustado más?
- ¿Qué propuestas de mejora podemos señalar?

EVIDENCIAS PARA EL PORTFOLIO

A partir del trabajo con los desempeños competenciales, se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje, vinculadas a los estándares que incluye el currículo de cada asignatura. Para registrarlas, utilizaremos portfolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso.

El portfolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal.

Las evidencias que podemos recoger en el área pueden obtenerse a partir de:

- **Actividades del alumnado** que trabajen explícitamente los estándares definidos.

- Mapas mentales o conceptuales elaborados por los alumnos y las alumnas.
- Productos de aprendizaje diseñados para poder aplicarlos en la creación y desarrollo del proyecto emprendedor
- Pruebas escritas que evidencien el trabajo con los estándares de aprendizaje.
- Problemas de aplicación de contenidos en los que es necesario el desarrollo del razonamiento lógico.
- Herramientas de autoevaluación y coevaluación del trabajo en el aula.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Curso 3º ESO

BLOQUE I: AUTONOMÍA PERSONAL, LIDERAZGO E INNOVACIÓN

Identifica las fortalezas y debilidades personales, las relaciona con los diferentes ámbitos del desarrollo personal y la vida diaria y las aplica en las tareas propuestas. Resuelve situaciones propuestas haciendo uso de sus recursos personales con seguridad y confianza. Analiza los resultados alcanzados con conciencia del esfuerzo personal aplicado y los logros obtenidos realizando propuestas de mejora sobre el propio trabajo.

A partir de un objetivo establecido, realiza un listado de tareas asignando plazos y compromisos en la realización de éstas, asumiendo las responsabilidades personales y de grupo correspondientes.

Comprende la necesidad de reflexión y planificación previa a la realización de una tarea marcando tiempos, metas y secuencias relacionándolo con la eficiencia y calidad en el cumplimiento de los objetivos finales.

Analiza una situación determinada discriminando qué excede de su propio desempeño y valorando la necesidad de ayuda externa y qué recursos son idóneos en la situación propuesta.

Participa en situaciones de comunicación de grupo de demostrando iniciativa y respeto y expresando con claridad sus ideas y recogiendo y argumentando las de los demás integrantes.

Propone alternativas de solución intentando integrar intereses y alcanzar acuerdos mediante negociación aplicando técnicas e intentando influir positivamente en los demás.

Desempeña el rol dirigente cuando le corresponde con respeto, entusiasmo y autocontrol organizando las tareas del grupo y determinando normas de funcionamiento que impliquen y motiven a todos y promuevan la consecución de

la tarea grupal.

Propone soluciones originales a las situaciones planteadas generando numerosas posibilidades a partir de un uso novedoso de los recursos con los que cuenta relacionando la innovación con el progreso de la sociedad.

Emplea conocimientos adquiridos con anterioridad en la solución de situaciones o problemas relacionando la adecuación entre estos, presentando aplicaciones que no se limiten al uso habitual salvando posibles rutinas o prejuicios.

Investiga su entorno para detectar experiencias relacionadas con las tareas planteadas que puedan aportar soluciones y le permitan desarrollar una visión de desafíos y necesidades futuras y consecuencias.

BLOQUE II: PROYECTO EMPRESARIAL

Define el concepto de iniciativa emprendedora y personas emprendedoras clasificando los diferentes tipos de emprendedores (incluyendo los intraemprendedores y los emprendedores sociales) y sus cualidades personales y relacionándolos con la innovación y el bienestar social.

Identifica la capacidad de emprendimiento de las personas refiriéndola a diferentes campos profesionales y a las diferentes funciones existentes en ellos y analizando su plan personal para emprender.

Determina el concepto de empresario identificando sus características personales, los tipos de empresarios y el aporte social de las empresas a su entorno.

Plantea alternativas de negocio/empresa a partir de diversas técnicas de generación de ideas determinando qué necesidades del entorno satisfaría, informándose sobre éste, y señalando cómo crea valor y cómo generaría beneficio.

Elabora un plan de negocio/empresa en grupo incluyendo la definición de la idea y el objeto de negocio y diseña un plan de comercialización del producto y un plan económico financiero demostrando el valor del negocio para el entorno.

Valora la viabilidad del proyecto de negocio a partir de cálculos sencillos de ingresos y gastos.

Establece un listado cronológico de procesos vinculados al desarrollo de la actividad propuesta en el plan de negocio/empresa identificando los recursos humanos y materiales necesarios y una planificación y temporalización sobre estos.

Elabora documentos administrativos básicos de los negocios/empresas propios del plan de negocio propuesto relacionándolos con las distintas funciones dentro de la

empresa.

Describe el papel del Estado y las administraciones públicas en los negocios/empresas analizando los trámites necesarios y las fuentes de ingreso y gasto público reconociendo estos como elementos del bienestar comunitario.

Aplica un sistema de control del proyecto estableciendo indicadores a priori para cada fase demostrando flexibilidad e innovación para solventar los problemas identificados.

Identifica la responsabilidad corporativa de la empresa/negocio describiendo los valores de la empresa y su impacto social y medioambiental.

BLOQUE III: FINANZAS

Reconoce el valor social del dinero y su papel en la economía personal describiendo pagos diarios, gastos e ingresos en relación con el intercambio de bienes y servicios y entendiendo que el dinero puede ser invertido o prestado.

Comprende el papel de los intermediarios financieros en la sociedad y caracteriza e identifica los principales como bancos y compañías de seguros.

Identifica los principales servicios financieros para particulares y pequeñas empresas como cuentas corrientes, tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, transferencias, préstamos y créditos entre otros razonando su utilidad.

Gestiona las necesidades financieras personales de corto y largo plazo, identificando los diferentes tipos de ingresos e inversiones en la vida de las personas y valorando el impacto de la planificación y la importancia del ahorro en la vida de cada uno.

Valora la importancia y significado de los impuestos relacionándolos con el bienestar social y con las necesidades de planificación financiera personal y de los negocios.

Comprende el significado de las ganancias y pérdidas en diversos contextos financieros reconociendo cómo algunas formas de ahorro o inversión son más arriesgadas que otras así como los beneficios de la diversificación.

Calcula, en supuestos básicos, las variables de productos de ahorro y préstamo aplicando matemáticas financieras elementales.

Describe los principales derechos y deberes de los consumidores en el mundo financiero reconociendo las principales implicaciones de los contratos financieros más habituales.

Relaciona las condiciones básicas de los productos financieros con los principales indicadores económicos reconociendo la interacción de estos con las condiciones económicas y políticas de los países.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A COMPETENCIAS, CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: AUTONOMÍA PERSONAL, LIDERAZGO E INNOVACIÓN

Criterio de evaluación

1. Tomar decisiones para la resolución de problemas, eligiendo opciones de forma independiente y razonada, reconociendo sus fortalezas y debilidades personales ante las tareas encomendadas y en diversas situaciones propuestas, confiando en sus recursos personales y recurriendo a ayuda selectivamente con responsabilidad y asunción de las consecuencias.

UNIDAD 1.

Con este criterio se pretende valorar en qué medida el alumnado es capaz de proponer soluciones a situaciones planteadas y tareas encomendadas, relacionadas con la vida diaria, de índole personal o escolar, a través del análisis de diferentes medios y actividades (reportajes, entrevistas o noticias de actualidad o temas de opinión, situaciones simuladas, análisis de “ *citas o frases célebres*”, organización de cualquier tipo de actividad escolar, etc.). Para ello fija los correspondientes objetivos, prioridades y plazos y reconoce sus fortalezas y debilidades personales, especialmente, tras participar en dinámicas, individuales o grupales, de conocimiento y estima personal (ovillo de lana, roleplaying, debates, estudio de casos, test de autoconocimiento, análisis *DAFO — Debilidades-amenazas-fortalezas-oportunidades—*, análisis vocacional, juego de “ *mayor quiero ser....*” etc.), con el fin, y partiendo de las mismas, de aplicar sus actitudes y habilidades personales, con seguridad y confianza, o proponer la necesidad de ayuda o recursos externos cuando excedan de su propio desempeño.

COMPETENCIAS: CL, AA, CSC, SIEE

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

1, 2, 6.

Contenidos

1. Aplicación de las técnicas de autoconocimiento personal.
2. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades en la toma de decisiones para la resolución de problemas.
3. Fomento de la autoestima y confianza en uno mismo: saliendo del área de confort.
4. Diseño del plan de marketing personal.

Criterio de evaluación

2. Comunicar y negociar de forma efectiva las propuestas personales y de grupo realizadas para la planificación y programación de tareas, a través del desarrollo de las etapas de que consta, el establecimiento de puntos de control y de la proposición de estrategias de mejora en cada una de ellas, valorando el planteamiento y la discusión en la interacción con los demás, ejerciendo el liderazgo de manera positiva, organizando el trabajo en común y aplicando adecuadamente las técnicas de resolución de conflictos. UNIDAD 2

Este criterio nos permite constatar si el alumnado trabaja en grupo, con iniciativa y respeto, en la realización conjunta de una programación completa de las tareas que serán necesarias abordar, utilizando diferentes materiales, estrategias y recursos (fichas de seguimiento del plan, actas de compromisos y reuniones, diagramas de organización, memorias, recursos informáticos...), para la consecución, con eficiencia y calidad, de los objetivos comunes relacionados con los diferentes ámbitos de la vida personal, social, escolar o profesional, a través del reconocimiento de la necesidad de reflexión y planificación previa, la realización de un listado de las tareas necesarias, y el desarrollo de las etapas de que constan, estableciendo las pautas de tiempo, secuencias, compromisos de realización y puntos de control. También se comprobará si aplica durante el proceso las tácticas de trabajo en equipo (comunicación grupal, resolución de conflictos, organización, motivación, negociación...) al exponer con claridad sus ideas, considerando las

29 Curso 2.018/2.019 - Programación didáctica del Departamento de ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

opiniones y alternativas de solución propuestas por los demás, argumentándolas e intentando integrar intereses, y adoptando los diferentes roles que le correspondan dentro del equipo de trabajo, especialmente el de dirigente, con responsabilidad, respeto, entusiasmo y autocontrol. Finalmente, se evaluará si mediante el trabajo en equipo realiza un análisis de los resultados alcanzados con conciencia del esfuerzo personal aplicado y los logros obtenidos, realizando propuestas de mejora sobre el propio trabajo y la organización del proceso llevado a cabo, y utilizando diferentes recursos (test, debates, informes, exposiciones en público de conclusiones, etc).

COMPETENCIAS: CL, AA, CSC, SIEE

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: AUTONOMÍA PERSONAL, LIDERAZGO E INNOVACIÓN

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 3, 4, 5, 7, 8, 9.

Contenidos

1. Planificación de tareas:

1.1. Nociones de gestión de proyectos: roles, herramientas y fases.

1.2. Plan de trabajo: fundamentos y fijación de objetivos.

1.3. Fases de la planificación: desarrollo de las etapas y determinación de los recursos necesarios.

1.4. El control de los planes y las propuestas de mejora.

2. Ejercicio del liderazgo positivo:

2.1. Fomento de las habilidades de comunicación y negociación.

2.2. Técnicas para motivar e influir positivamente.

2.3. Organización del trabajo en equipo: dinámicas, objetivos y resultados esperados

2.4. Análisis de las características del líder: energía y entusiasmo. La asunción de riesgos calculados.

Criterio de evaluación

3. Proponer soluciones y posibilidades divergentes a las situaciones planteadas, utilizando los recursos de modo novedoso y eficaz, y empleando conocimientos previos con iniciativa, para

transferirlos a situaciones nuevas en ámbitos diferentes y valorando su adecuación para anticipar resultados con talante crítico. UNIDAD 3

Se pretende constatar si el alumnado propone soluciones y genera posibilidades originales a las situaciones planteadas (relacionadas con soluciones a problemas cotidianos no resueltos o con la generación de valor a las personas y la sociedad, creando o mejorando los productos o procesos que satisfagan sus necesidades), a partir del uso eficiente de los recursos disponibles y sus conocimientos previos, presentando aplicaciones creativas de los mismos, sin rutinas ni prejuicios, y valorando su adecuación en la investigación de su entorno, mediante la observación directa o de vídeos, o búsqueda en la red de experiencias emprendedoras, el contacto con emprendedores cercanos, el estudio de casos, etc., con el fin de detectar experiencias que contribuyan a generar múltiples ideas (utilización de técnicas como la lluvia de ideas normal e inversa) y para que, asumiendo los riesgos, las convierta en soluciones eficaces que contribuyan a generarle una visión de desafíos futuros, vincule las iniciativas creativas con la innovación y las relaciones con el progreso de la sociedad.

COMPETENCIAS: CMCT, CSC, SIEE, CEC

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: AUTONOMÍA PERSONAL, LIDERAZGO E INNOVACIÓN

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados: 10, 11, 12,

Contenidos

1. Reconocimiento de los factores clave para encontrar oportunidades.
2. Desarrollo del proceso de creatividad.
3. Identificación de los distintos tipos de innovación: incremental y radical y de producto o de proceso.
4. Aplicación de fuentes y técnicas de generación de ideas.

Criterio de evaluación

4. Diferenciar la iniciativa emprendedora de la persona emprendedora y de la empresaria, de manera que las relaciona con las cualidades personales, la capacidad de innovar y asumir

riesgos, y la responsabilidad social implícita; analizar las carreras, las oportunidades y los itinerarios formativos que emprendieron distintos profesionales en distintas circunstancias vitales valorando las posibilidades de iniciativa emprendedora e «intraemprendimiento» en cada una de ellas. UNIDAD 4

Con este criterio se pretende constatar si el alumnado identifica la iniciativa emprendedora y las cualidades personales del emprendedor o la emprendedora, haciendo una clasificación de los mismos que incluya a las personas intraemprendedoras y las emprendedoras sociales; define y clasifica el concepto de empresario o empresaria según sus características personales (innovador, descubridor de oportunidades, etc.); identifica la capacidad de emprendimiento de las personas refiriéndola a las diferentes funciones que realizan en distintos campos profesionales, para lo que analiza diversos planes personales seguidos para emprender mediante el estudio de casos, búsqueda de información en la red sobre modelos de negocios de éxito, narrando historias sobre empresas, invenciones y personajes legendarios del mundo empresarial, desarrollando entrevistas a empresarios o empresarias del entorno inmediato (familiares, comercios del barrio...), y valora los itinerarios formativos que emprendieron en sus respectivos campos profesionales, con el propósito de entender el medio físico y social como fuente de recursos que posibilita y condiciona las opciones de emprendimiento y desarrollo empresarial, así como valorar la iniciativa, la creatividad y el esfuerzo para vencer las limitaciones y obstáculos (personales, escolares, profesionales, medioambientales y sociales), reconocer las diferentes dimensiones del emprendimiento (social, ambiental y de beneficio económico) y su aportación al bienestar social. Además, se ha de constatar si el alumnado integra, individualmente o de manera colaborativa, los conocimientos adquiridos en informes, debates o presentaciones, haciendo un uso adecuado de las TIC.

COMPETENCIAS: CD, AA, CSC, SIEE

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: PROYECTO EMPRESARIAL

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 13, 14, 15.

Contenidos

1. Estudio de la persona emprendedora.
 - 1.1. Identificación de las cualidades personales del emprendedor o la emprendedora y clasificación de las personas emprendedoras.
 - 1.2. Reconocimiento del valor social de emprender: Referentes sociales.
 - 1.3. Todos somos emprendedores: herramientas para emprender.
2. Fomento de la iniciativa emprendedora.
 - 2.1. Detección de las iniciativas empresariales. Procedimiento para emprender.
 - 2.2. Imagina y emprende.
 - 2.3. Análisis del marco social de la iniciativa emprendedora.
 - 2.4. Intraemprendimiento: qué es y cómo se construye.
3. Estudio del empresario.
 - 3.1. Definición, identificación y clasificación según sus características personales: innovador, descubridor de oportunidades, arriesgado, coordinador del proceso productivo, etc.
 - 3.2. Valoración del riesgo empresarial.
 - 3.3. Empresario y sociedad: puesta en valor de la ética empresarial.

Criterio de evaluación

5. Proponer proyectos de negocio analizando el entorno externo de la empresa y asignando recursos materiales, humanos y financieros de modo eficiente, aplicando ideas creativas y técnicas empresariales innovadoras. UNIDAD 5

Con este criterio se pretende valorar si el alumnado es capaz de elaborar un plan de negocio en equipo, mostrando una actitud emprendedora y creativa, para detectar ideas de negocio que aporten valor a su entorno, a partir de la aplicación de diversas técnicas (e.g., ensoñación, asociación libre, blog de notas colectivo, lista de atributos, lluvia de ideas –simple o inverso–...); explicando el objeto del negocio y cómo generaría beneficio y describiendo la relación de las empresas con el Estado y las administraciones públicas, al analizar los trámites para constituirse y reconocer las fuentes de gasto e ingreso público que aportan éstas como elementos para el bienestar comunitario. Para ello emprende la búsqueda y el análisis de información sobre su entorno y desarrolla los correspondientes planes económico-financieros, las estrategias competitivas elementales en el

33 Curso 2.018/2.019 - Programación didáctica del Departamento de ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

mercado y decide la asignación de los recursos humanos (puestos de trabajo, las tareas a acometer, el diseño de la estructura organizativa básica, etc.) y los materiales necesarios con los que se determinarán las necesidades financieras del proyecto, desarrollando un plan de comercialización del producto mediante la aplicación de variables de marketing al negocio (gamas y líneas del producto, precios, comunicación, canales de distribución, etc). Simultáneamente, se valorará si es capaz de elaborar e interpretar los documentos administrativos básicos correspondientes a la simulación de las operaciones comerciales más habituales (pedidos, albaranes, facturas, instrumentos de pago, etc.), interpretar documentos laborales ya elaborados (nóminas, afiliación y alta en seguridad social...) y realizar, además, una aproximación al análisis de viabilidad del proyecto a partir de cálculos sencillos de ingresos y gastos (los presupuestos de tesorería o la cuenta de los resultados). Para todo ello podrá emplear aplicaciones TIC específicas para la administración de la empresa, hojas de cálculo, procesadores de texto etc. Además, en la elaboración de este plan, y mediante el trabajo en grupo, cumplimenta un informe o formulario planteado, valorando el esfuerzo personal realizado por cada miembro y presentando las características principales y conclusiones del proyecto elaborado en gran grupo para su difusión y valoración conjunta, explicando todo este proceso, oralmente y por escrito, utilizando cualquier técnica o herramienta para su presentación (gráficas, Lienzo de negocios ...).

COMPETENCIAS: CL, CD, AA, SIEE, CEC

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: PROYECTO EMPRESARIAL

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 16, 17, 18, 19, 20, 21.

Contenidos

1. Idea vs oportunidad de negocio.
 - 1.1. ¿Qué es una oportunidad de negocio?
 - 1.2. Aplicación de técnicas de generación de ideas.
 - 1.3. Uso de técnicas para la evaluación de oportunidades.
2. La empresa.
 - 2.1. ¿Qué es una empresa?
 - 2.2. Clasificación de empresas (sector, tamaño, localización...).
 - 2.3. Análisis de la contribución social y económica de las empresas.
3. De la idea a la empresa.
 - 3.1. El proceso de creación empresarial y sus fases: gestación, estudio de alternativas y lanzamiento del proyecto.

3.2. Requisitos formales y trámites de constitución de la empresa (mercantil, fiscal y laboral).

4. El plan de empresa.

4.1. Explicación de sus funciones y utilidad.

4.2. Estructura del plan de empresa.

4.3. Cómo escribir un plan de negocio: herramientas.

4.4. Diseño de los planes: plan de operaciones (documentación funcional básica), plan de comercialización, plan de recursos humanos y plan económico-financiero (recursos materiales y financieros).

5. La viabilidad económico-financiera del negocio.

5.1. Análisis elemental a través de la elaboración de un presupuesto de tesorería o cuenta de resultados, etc.

Criterio de evaluación

6. Aplicar sistemas de evaluación de procesos en los proyectos previamente elaborados por el equipo de trabajo, empleando las habilidades de toma de decisiones, negociación y liderazgo en la interacción con los demás, y analizando el impacto social y medioambiental del negocio de acuerdo a principios éticos socialmente responsables. UNIDAD 6

Este criterio pretende verificar si el alumnado es capaz de diseñar y aplicar, en el seno del equipo de trabajo del que forma parte, un sistema de control del proceso seguido para elaborar su propio proyecto, demostrando iniciativa en la toma de decisiones, ejerciendo el liderazgo de forma positiva en la organización del trabajo y mostrando flexibilidad en la negociación de soluciones con los demás ante los problemas que pudieran surgir. Para ello, trabajando en equipo, establece previamente una metodología que utilice herramientas de planificación del tiempo y de las tareas (distribución de tareas, gráficos de control de actividades, calendarios, emisión de actas...), unos indicadores de seguimiento para cada fase de la evaluación (metas evaluables, periodicidad de los controles, responsables, recursos y técnicas de recogida de datos que se aplicarán a cada fase, etc.), con relación al objetivo y a los criterios de la evaluación que se hayan determinado, y, a continuación, procede a la recogida de datos y a su posterior análisis (cuadro de seguimiento de los indicadores, elaboración de informes, etc.), con la finalidad de que el sistema diseñado permita verificar el grado de cumplimiento del plan y proponer medidas correctoras y futuras acciones.

Finalmente, analiza en su informe cuál será el impacto social del negocio en todos los ámbitos de

actuación (sociedad, trabajadores, medioambiente y clientes), estableciendo unos principios generales éticos de actuación empresarial de responsabilidad medioambiental y de preservación del bien común.

COMPETENCIAS: CMCT, AA, CSC, SIEE

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: PROYECTO EMPRESARIAL

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 22, 23.g

Contenidos

1. Aproximación a la gestión de proyectos: justificación y evaluación de procesos en el trabajo en equipo.
2. Seguimiento y control de proyectos: Objetivos, etapas y herramientas.
3. Estudio de la Responsabilidad Social Corporativa y análisis de los ámbitos de actuación.
4. Valoración de la ética empresarial a través del estudio de casos.

Criterio de evaluación

7. Gestionar ingresos y gastos personales y de un pequeño negocio, reconociendo las fuentes de las que provienen y las necesidades de fondos, a corto, medio y largo plazo, identificando los agentes financieros principales de nuestro sistema y relacionándolos con los servicios y las alternativas que ofrecen para el pago de los distintos bienes y servicios. UNIDAD 7

Se pretende valorar si el alumnado reconoce el valor social del dinero y su papel en la economía personal, así como el papel en la sociedad de los intermediarios financieros (bancos, compañías de seguros...), mediante la descripción de pagos, gastos (alimentación, vestido o calzado, transporte, vivienda, enseñanza, comunicaciones, ocio...) e ingresos (sueldos, alquileres cobrados, pensiones, becas y subvenciones públicas, intereses de cuentas y depósitos bancarios...); y la identificación y razonamiento de la utilidad de los principales servicios que ofrecen estos intermediarios financieros (cuentas corrientes, tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, transferencias, préstamos, créditos, pólizas de seguro...) a particulares y pequeñas empresas, utilizando recursos (estudios de casos, programas de gestión de gastos, presupuestos, páginas web de las distintas instituciones), para realizar simulaciones presupuestarias e informarse de las características y tipos de servicios financieros que ofrecen distintas instituciones financieras.

COMPETENCIAS: CMCT, CD, CSC, SIEE

BLOQUE DE APRENDIZAJE III: FINANZAS

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 24, 25, 26,

Contenidos

1. Reconocimiento de las funciones del dinero en la sociedad y utilidad para la vida personal.
2. Elaboración de Presupuestos personales, familiares y de un pequeño negocio mediante la clasificación de los distintos tipos de gastos e ingresos.
3. Reconocimiento del papel en la sociedad de los intermediarios financieros.
 - 3.1. Clasificación de los distintos tipos de intermediarios financieros.
 - 3.2. Identificación de las principales características y utilidad de los servicios financieros: cuentas corrientes, cheques, tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, transferencias, préstamos y créditos, entre otros.

Criterio de evaluación

8. Planificar la vida financiera personal diferenciando entre inversión y préstamo de dinero, razonando por qué se pagan o reciben intereses, y comprendiendo el diferente nivel de riesgo aparejado a cada una de las alternativas, en situaciones simuladas de distintas etapas de la vida. UNIDAD 8.

Con este criterio se pretende constatar si el alumnado gestiona las necesidades financieras de ahorro y de inversión personales a corto y largo plazo, mediante la realización de casos prácticos de simulación centrados en la economía doméstica en los que, partiendo de características familiares y nivel de ingresos, calcula un presupuesto, o bien, determina el ahorro periódico necesario para realizar una compra futura, o resuelve supuestos básicos de ahorro y préstamos, de manera que utiliza cálculos básicos de matemáticas financieras, simuladores bancarios online, gráficos presupuestarios, información proporcionada por las entidades bancarias, medios de comunicación, foros... Además, se comprobará si el alumnado valora, en diversos contextos financieros, la importancia de la planificación y del ahorro, aplicando para ello diferentes recursos (presupuestos de tesorería, estudios de casos, programas de gestión de gastos...). Asimismo, se evaluará si el alumnado identifica los principales derechos y deberes de los consumidores en el mundo financiero, analizando las principales implicaciones de los contratos financieros más habituales, para reconocer el riesgo de distintas formas de ahorro e inversión, los beneficios de la diversificación al invertir y la relación de los impuestos con el bienestar social y con las necesidades de planificación financiera en distintas etapas de la vida.

COMPETENCIAS: CMCT, AA, CSC, SIEE

BLOQUE DE APRENDIZAJE III: FINANZAS

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 27, 28, 29, 30, 31.

Contenidos

1. Planificación financiera personal.
 - 1.1. Gestión de ingresos y gastos a corto, medio y largo plazo.
 - 1.2. Análisis de los productos financieros de ahorro e inversión: descripción, distinción, riesgos y fiscalidad correspondiente.
 - 1.3. Estudio del tipo de gestión financiera más acorde a cada etapa de la vida.
 - 1.4. Planificación y diversificación del ahorro y la inversión como ayuda al equilibrio en las finanzas personales.
2. Valoración de la utilización de los préstamos y créditos.
 - 2.1. Concepto y distinción entre ambos en base a sus características-
 - 2.2. Tipo de interés. TAE.
 - 2.3. Simulaciones de variables de productos de ahorro y préstamos: Cálculos matemáticos básicos y utilización de simuladores bancarios.
3. Explicación de los derechos y deberes del consumidor en los contratos financieros.

Criterio de evaluación

9. Identificar cómo los cambios en las condiciones económicas y políticas del entorno influyen sobre los indicadores financieros básicos, mediante el estudio de relaciones causa-efecto entre variables, reconociendo la importancia de las fuentes de financiación y del gasto público para la marcha de la economía. UNIDAD 9

Con este criterio se trata de evaluar si el alumnado es capaz de reconocer la interacción entre los cambios en las condiciones económicas y las políticas económicas de los países e instituciones del entorno (políticas de gasto público, de tipo de interés...), a través de la interpretación de la evolución de los indicadores económicos básicos (inflación, desempleo y crecimiento económico), para reconocer los efectos de estos sobre las condiciones básicas de los principales productos financieros que se ofertan, y por tanto, en las decisiones de gastos de las familias, de las empresas y negocios y de las Administraciones Públicas. Para ello, el alumnado elabora esquemas de relaciones causa-efecto, informes o presentaciones, tanto a nivel individual como en equipo, en los que ilustra

38 Curso 2.018/2.019 - Programación didáctica del Departamento de ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

de manera simple la interacción entre las variables que conforman el estado de bienestar, el poder regulador de los gobiernos y las condiciones básicas de los productos financieros más comunes utilizados para la financiación de bienes y servicios, teniendo como referencia de sus explicaciones una representación sencilla de las relaciones económicas que se dan en nuestro sistema económico. Asimismo, toma conciencia de las interacciones entre los productos financieros y la calidad de vida de las personas, desarrollando las tareas propuestas (búsqueda, interpretación y manejo de la información relacionadas con las variables a observar disponibles en la red y en los medios de comunicación), mostrando interés y curiosidad durante el proceso.

COMPETENCIAS: CL, CD, CSC

BLOQUE DE APRENDIZAJE III: FINANZAS

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 32,

Contenidos

1. Iniciación al estudio e interpretación de las macromagnitudes económicas básicas y sus indicadores: consumo, producción, empleo e inflación.
2. Identificación del papel regulador del Sector Público: influencia básica en las variables económicas de las políticas fiscales y monetarias y sus instrumentos básicos (gasto público, impuestos, tipos de interés)
3. Presentación y utilización del tipo de interés y la inflación como indicadores financieros básicos que condicionan el ahorro y la inversión.

Estándares de aprendizaje evaluables

Curso 3.º ESO

1. Identifica las fortalezas y debilidades personales, las relaciona con los diferentes ámbitos del desarrollo personal y la vida diaria y las aplica en las tareas propuestas.
 2. Resuelve situaciones propuestas haciendo uso de sus recursos personales con seguridad y confianza.
 3. Analiza los resultados alcanzados con conciencia del esfuerzo personal aplicado y los logros obtenidos realizando propuestas de mejora sobre el propio trabajo.
 4. A partir de un objetivo establecido, realiza un listado de tareas asignando plazos y compromisos en la realización de éstas, asumiendo las responsabilidades personales y de grupo
- 39 Curso 2.018/2.019 - Programación didáctica del Departamento de ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

correspondientes.

5. Comprende la necesidad de reflexión y planificación previa a la realización de una tarea marcando tiempos, metas y secuencias relacionándolo con la eficiencia y calidad en el cumplimiento de los objetivos finales.

6. Analiza una situación determinada discriminando qué excede de su propio desempeño y valorando la necesidad de ayuda externa y qué recursos son idóneos en la situación propuesta.

7. Participa en situaciones de comunicación de grupo de demostrando iniciativa y respeto y expresando con claridad sus ideas y recogiendo y argumentando las de los demás integrantes.

8. Propone alternativas de solución intentando integrar intereses y alcanzar acuerdos mediante negociación aplicando técnicas e intentando influir positivamente en los demás.

9. Desempeña el rol dirigente cuando le corresponde con respeto, entusiasmo y autocontrol organizando las tareas del grupo y determinando normas de funcionamiento que impliquen y motiven a todos y promuevan la consecución de la tarea grupal.

10. Propone soluciones originales a las situaciones planteadas generando numerosas posibilidades a partir de un uso novedoso de los recursos con los que cuenta relacionando la innovación con el progreso de la sociedad.

11. Emplea conocimientos adquiridos con anterioridad en la solución de situaciones o problemas relacionando la adecuación entre estos, presentando aplicaciones que no se limiten al uso habitual salvando posibles rutinas o prejuicios.

12. Investiga su entorno para detectar experiencias relacionadas con las tareas planteadas que puedan aportar soluciones y le permitan desarrollar una visión de desafíos y necesidades futuras y consecuencias.

13. Define el concepto de iniciativa emprendedora y personas emprendedoras clasificando los diferentes tipos de emprendedores (incluyendo los intraemprendedores y los emprendedores sociales) y sus cualidades personales y relacionándolos con la innovación y el bienestar social.

14. Identifica la capacidad de emprendimiento de las personas refiriéndola a diferentes campos profesionales y a las diferentes funciones existentes en ellos y analizando su plan personal para emprender.

15. Determina el concepto de empresario identificando sus características personales, los tipos de empresarios y el aporte social de las empresas a su entorno.

16. Plantea alternativas de negocio/empresa a partir de diversas técnicas de generación de ideas determinando qué necesidades del entorno satisfaría, informándose sobre éste, y señalando cómo crea valor y cómo generaría beneficio.

17. Elabora un plan de negocio/empresa en grupo incluyendo la definición de la idea y el objeto de negocio y diseña un plan de comercialización del producto y un plan económico financiero demostrando el valor del negocio para el entorno.
18. Valora la viabilidad del proyecto de negocio a partir de cálculos sencillos de ingresos y gastos.
19. Establece un listado cronológico de procesos vinculados al desarrollo de la actividad propuesta en el plan de negocio/empresa identificando los recursos humanos y materiales necesarios y una planificación y temporalización sobre estos.
20. Elabora documentos administrativos básicos de los negocios/empresas propios del plan de negocio propuesto relacionándolos con las distintas funciones dentro de la empresa.
21. Describe el papel del Estado y las administraciones públicas en los negocios/empresas analizando los trámites necesarios y las fuentes de ingreso y gasto público reconociendo estos como elementos del bienestar comunitario.
22. Aplica un sistema de control del proyecto estableciendo indicadores a priori para cada fase demostrando flexibilidad e innovación para solventar los problemas identificados.
23. Identifica la responsabilidad corporativa de la empresa/negocio describiendo los valores de la empresa y su impacto social y medioambiental.
24. Reconoce el valor social del dinero y su papel en la economía personal describiendo pagos diarios, gastos e ingresos en relación con el intercambio de bienes y servicios y entendiendo que el dinero puede ser invertido o prestado.
25. Comprende el papel de los intermediarios financieros en la sociedad y caracteriza e identifica los principales como bancos y compañías de seguros.
26. Identifica los principales servicios financieros para particulares y pequeñas empresas como cuentas corrientes, tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, transferencias, préstamos y créditos entre otros razonando su utilidad.
27. Gestiona las necesidades financieras personales de corto y largo plazo, identificando los diferentes tipos de ingresos e inversiones en la vida de las personas y valorando el impacto de la planificación y la importancia del ahorro en la vida de cada uno.
28. Valora la importancia y significado de los impuestos relacionándolos con el bienestar social y con las necesidades de planificación financiera personal y de los negocios.
29. Comprende el significado de las ganancias y pérdidas en diversos contextos financieros reconociendo cómo algunas formas de ahorro o inversión son más arriesgadas que otras así como los beneficios de la diversificación.
30. Calcula, en supuestos básicos, las variables de productos de ahorro y préstamo aplicando

matemáticas financieras elementales.

31. Describe los principales derechos y deberes de los consumidores en el mundo financiero reconociendo las principales implicaciones de los contratos financieros más habituales.

32. Relaciona las condiciones básicas de los productos financieros con los principales indicadores económicos reconociendo la interacción de estos con las condiciones económicas y políticas de los países.

Organización en el aula para la materia de Iniciación a la Iniciativa Emprendedora y Empresarial

En comunión con lo que se ha ido exponiendo , la propuesta que a continuación desarrollamos se sostiene en tres premisas fundamentales: el profesor asume el reto de afrontar una enseñanza más centrada en el estudiante y menos en el formato tradicional de clase; se llevará a cabo en base al desarrollo de proyectos emprendedores y se plantea como una enseñanza abierta, activa y contextual.

Así, la propuesta se articula en torno a cinco tiempos, todos los cuales pretenden abordar los contenidos de los tres bloques que el currículo de la materia contempla.

A continuación se resumen estas cinco etapas presentando asimismo una relación de actividades a llevar a cabo en cada una de ellas y estimando el número de sesiones necesarias para abordar cada paso.

Aunque el bloque 1 del currículo sobre autonomía personal, liderazgo e innovación se trabaja de manera específica en las fases 1 y 2, el contenido de este bloque es de carácter transversal y se imbrica fuertemente en el desarrollo del proyecto emprendedor. En el desarrollo del proyecto se trabajan también los contenidos del bloque 3.

5. TEMPORALIZACIÓN Y CONTENIDO DE LA MATERIA INICIACIÓN A LA INICIATIVA EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL

EN 5 TIEMPOS

TIEMPOS ACTIVIDADES

1 FOCO: INDIVIDUO

Casos de emprendedores y empresas

Reconocimiento de la innovación y de los efectos de la actividad emprendedora en el entorno

BLOQUE CLAVE I; número de sesiones 8

2 FOCO: OPORTUNIDAD

Sesiones de creatividad

Selección de proyectos

BLOQUE CLAVE I ; número de sesiones 7

3 FOCO PROYECTO

Diseño del modelo de negocio

Acercamiento al público objetivo

Definición de mini DAFO

Decisiones y diseño comercial

Necesidades del proyecto

Estimación de ingresos y gastos

BLOQUE CLAVE II-III número de sesiones 37

4 FOCO: A ESCENA

Ensayo general Lanzadera 5x5

Presentación en el DemoDay

BLOQUE CLAVE I-II ; número de sesiones 9

5 FOCO: REFLEXIÓN

¿Qué hemos aprendido?

¿Cómo se podría mejorar el proyecto?

BLOQUE CLAVE :I ; número de sesiones 3

Cada sesión debe incluir una disertación teórico-práctica del profesor que debe introducir el

43 Curso 2.018/2.019 - Programación didáctica del Departamento de ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

concepto que se va a trabajar en el aula cada día. Esta breve presentación debe ser clara, concisa y ajustada en todo momento a lo que se les va a pedir que concluyan al término de cada clase, y no extenderse más allá de 10-15 minutos para ceder acto seguido el protagonismo a los grupos y que el docente asuma un rol asesor.

El desarrollo de la materia debe ser incremental de forma tal que, paso a paso, se vaya construyendo y cumpla con el objetivo final, que no es otro que poder presentar una idea de proyecto y/o el proyecto ejecutado en el DemoDay, o día de presentación oficial –puesta de largo, frente a la comunidad educativa y/o la familia-.

Esta puesta de largo debe estar coordinada con el contexto inducido que el profesor anticipó o pensó como fin último del desarrollo del proyecto. Así, si se pensó en un mercadillo en el colegio, en animar socioculturalmente las fiestas del barrio, en simular una sesión para posibles inversores de proyectos empresariales, en una feria empresarial del colegio, el presentar los logros en el ayuntamiento de su pueblo, hacer una exposición colaborativa... lo que sea, debe quedar claro desde el principio, ya que el DemoDay responderá a este planteamiento contextual inicial y todos los estudiantes deben tener claro cuándo es el “gran día”. Además, la presentación puede tener un formato de escena – desarrollo de la actuación, puesto del mercadillo, exposición...- y/o de presentación pública ante una audiencia –*e.g.*, familias, profesores, alcalde, inversores potenciales (simulados)...-. Por su parte, la presentación oral debe seguir un formato igual para todos, con tiempos cronometrados de intervención que deben ensayar para no sobrepasar ese espacio.

En tal sentido, para la edad de los chic@s se recomienda el formato 5x5 -5 diapos y 5 minutos de exposición cronometrada-, no cumplir el formato tiene efectos en la calificación final del equipo. Para la presentación oral deben ser claros, concisos y utilizar apoyo audiovisual con exposiciones 3D si es necesario –*i.e.*, palabra, imagen y testeo o muestra prototipada del producto.

Contar con aula propia para el desarrollo de proyectos también sería ideal, pero es que paredes pizarra, disposición de las mesas para trabajo en equipo de manera permanente, soporte TIC de apoyo y un ambiente algo loco y divertido, es un aula más propicia para trabajar los proyectos. Construir un aula de proyectos puede ser una buena antesala para procurar un micro-ecosistema emprendedor en el centro educativo.

La organización docente

El docente dispuesto a iniciarse en la experiencia de enseñar en prendimiento debe reflexionar, desde un punto de vista operativo, sobre algunas cuestiones antes de iniciarse en la andadura.

Tratamos de enumerarlas a continuación distinguiendo las reflexiones del antes, durante y después de impartir la materia como un todo. No obstante, y como quiera que el trabajo de Aprendizaje Basado en Proyectos Emprendedores requiere aplicar las pautas del aprendizaje colaborativo, el docente antes de iniciar el curso, desde las primera sesiones, debe disponer a los estudiantes en equipos de trabajo de entre 4 y 5 estudiantes.

Reflexiones para el antes:

- La mejor manera de trabajar esta materia es tenerla protocolizada. Esto ayuda mucho al profesor a concretar lo que los estudiantes deben hacer y hasta dónde se les está pidiendo en cada momento e, incluso, a evaluar los logros del estudiante desde el punto de vista técnico. La mejor fórmula es trabajar con unos formatos previamente elaborados por el profesor, ideal

si están informatizados -un simple ppt puede servir para que los chicos vayan volcando sus avances en el proyecto-. De esta forma su disertación previa en cada sesión se focaliza en presentar el formato que han de cumplimentar los chicos explicándoles antes su propósito y ejemplos ya desarrollados. Seis formatos son más que suficientes: uno para la idea, otro para el avance estratégico, otro para el comercial, un cuarto para la parte técnica-organizativa, uno para la parte económico-financiera y uno final para forma jurídica y/o conclusiones y reflexiones de grupo.

- El profesor debe también estructurar antes cómo va a evaluar. Lo más apropiado para evitar que el individuo se parapete en el grupo es que la evaluación se objetive a través de dos elementos:

(1) evaluación de equipo

(2) evaluación individual.

Así, la evaluación de equipo se nutriría del trabajo técnico en los formatos que los grupos deben cumplimentar y la presentación pública del proyecto, más las actas de actividad de cada grupo.

.El trabajo de proyecto además, se valida si el estudiante es capaz de contestar a preguntas específicas de su proyecto el día señalado para la evaluación.

- También es necesario disponer y pensar en las normas de convivencia y disciplina de trabajo que habrán de comunicarse en tiempo y forma.

Reflexiones para el durante:

- Durante el desarrollo de las sesiones es necesario ser estricto con las normas del trabajo en equipo, la cortesía entre compañeros, el orden en el aula y, en fin, todo lo que tiene que ver con disciplina y

urbanidad. Aplicar las consecuencias a los actos que se desvían sirve de ejemplo para minimizar las situaciones indeseables.

- Arbitraje de conflictos es otro asunto que debe preocupar al docente, cuestión que abordamos de manera más detallada en el siguiente epígrafe.

- Ser escrupuloso con el calendario dispuesto para implicar al resto del claustro de profesores es uno de los trabajos principales en esta sección, obviarla no generará la necesaria complicidad de las demás materias con la que nos ocupa.

- Seguir fielmente el calendario –incluido el de entrega e formatos para los grupos- para que no se incumpla en tiempo y forma el DemoDay es, quizá, uno de los aspectos que más debe preocupar al docente respecto a la temporalización de la materia, debiendo tomar sobre la marcha decisiones correctivas que faciliten el logro del objetivo cumpliendo con el día D y la hora H.

Anticipando los posibles problemas

Apuntamos sólo los más comunes y posibles alternativas de solución.

- Incumplimiento de la temporalización tanto intrasesión, es decir, que la hora de clase prescrita no sea suficiente para abordar cada tarea, como de la materia como un todo en relación al DemoDay. Aquí no queda otra que ir ensayando de forma que cada año se pueda ir puliendo la dimensión de lo que se pide y el tiempo que se asigna a cada tarea. Tratar de ser realistas implica tener en cuenta que los chicos a esta edad tienen muchísimas dudas y requieren atención personalizada en algunas decisiones, con lo que siempre es importante contar con el contratiempo de que la clase no dé para la tarea y que, con ello, se retrase todo el calendario. La máxima sería, ve primero a lo esencial y poco a poco añade, si da tiempo, lo accesorio.

- El conflicto en los grupos brota inevitablemente. El docente debe aprovechar estas situaciones para trabajar el bloque I del currículo. Gestión del conflicto, colaboración, resolución de problemas... todo esto forma parte y contribuye a construir la personalidad emprendedora. Buscar primero qué les une y luego qué les separa es clave, y tratarlo frente al grupo sin acritud es vital. Desde luego, incentivar que los chicos hagan las paces frente al grupo o la clase, tras un acuerdo más o menos consensuado, es indispensable.

- Inviabilidad de proyectos. Esto es un tema que preocupa mucho a los chic@s, cuando encuentran que el proyecto es inviable por algún motivo. Hay que invitarlos a continuar, a anticipar por qué es inviable y qué hacer para resolverlo. De los fracasos también se aprende, el DemoDay debe incluir estos proyectos también. Nunca... nunca, invite a abandonar el proyecto, la desmotivación es

absoluta y el retroceder todo lo andado para empezar de nuevo los descuelga de la clase. La inviabilidad de un proyecto es una de las posibles alternativas, de ellas se aprende aún más que de los proyectos viables.

6. SECUENCIA DE UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

Unidad 1 Autonomía personal

- Autoestima y confianza.
- Motivación.
- Gestión eficaz del tiempo.
- Planificación y toma de decisiones.

Unidad 2: Liderazgo

- Liderazgo.
- Influir y motivar.
- Trabajo en equipo.
- Negociar y resolver un conflicto.

Unidad 3. Innovación y creatividad

- Creatividad.
- Innovación incremental e innovación radical.
- Innovación de producto y de proceso.
- Ideas para crear bienes y servicios

Unidad 4. Emprendedores

- El carácter emprendedor
- Cultura emprendedora e intraemprendimiento.
- El carácter empresarial.
- Riesgo, responsabilidad y fracaso.

Unidad 5. El proyecto empresarial.

- El marco, la economía de mercado.
- La idea de negocio.
- El entorno.
- La diferenciación.

Unidad 6. El plan de negocio.

- Resumen ejecutivo DAFO.
- El mercado y las decisiones de marketing.
- Producción y organización.
- El plan económico y financiero.

Unidad 7. Las fuentes de financiación.

- Inversión y gasto.
- Interés e inflación.
- Comercio y tipo de cambio.
- Conceptos financieros básicos.

Unidad 8. Dinero y crédito.

- El dinero
- Los bancos
- Productos financieros.
- Préstamos.

Unidad 9. Finanzas personales

- El consumo y el ciclo vital.
- Riesgo y diversificación.
- Los impuestos personales.

La temporalización de unidades que a continuación se indica es meramente orientadora, puesto que la legislación vigente contempla que esta pueden variar las líneas generales en la medida en que las necesidades de sus alumnos así lo justifiquen.

La propuesta que se hace para las diferentes unidades didácticas, es la siguiente:

UNIDADES DIDÁCTICAS		TRIMESTRE
UD 1.		PRIMERO
UD 2.		PRIMERO
UD 3.		PRIMERO
UD 4.		SEGUNDO
UD 5.		SEGUNDO
UD 6.		SEGUNDO
UD 7.		TERCERO
UD 8.		TERCERO
UD 9.		TERCERO

7. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En cada evaluación se califica al alumno teniendo en cuenta:

- El desarrollo de los proyectos.
- La exposición de dichos proyectos grupales.
- El trabajo diario en el aula y en casa para la consecución de dicho proyecto.
- Las actividades de aula tanto individuales con grupales desarrolladas por el alumno.
- Las tareas que deban de realizar en casa
- La actividades de lectura, artículos.
- La pruebas escritas realizadas de forma individual.

- La asistencia, la actitud ante el trabajo, el respeto a los compañeros.
- El esfuerzo realizado por el alumno y su progreso.
- La observación directa del profesor de todas las actividades realizadas en las sesiones de clase.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Descripción del grupo después de la evaluación inicial

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (*planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.*).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.

Necesidades individuales

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).

- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

9. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En este apartado se pretende promover la reflexión docente y la autoevaluación de la realización y el desarrollo de programaciones didácticas. Para ello, se propone una secuencia de preguntas que permitan al docente evaluar el funcionamiento de lo programado en el aula y establecer estrategias de mejora.

Dicha herramienta se describe a continuación:

EPÍLOGO

La materia en estos niveles puede ser muy gratificante por varios motivos:

1. Acerca al estudiante a la vida activa, donde el individuo asume un rol central y decisor sobre su futuro, además de ponerlo en contacto con los problemas diarios a los que ellos acceden en sus hogares, a través de la televisión, las redes sociales o las conversaciones de sus mayores.
2. Al versar sobre iniciativa, los jóvenes se comienzan a preguntar qué quieren hacer y cómo a lo largo de los próximos años, abriéndoles el horizonte y llegando más preparados a la dura elección que ya en cuarto de la ESO les condiciona buena parte de su edad adulta: ¿formación profesional o académica? ¿técnica o humanista? ¿ciencias o letras?
3. Los chicos y chicas comienzan a ser protagonistas de sus propias decisiones y a tener que encajar las consecuencias de las mismas. Entre antes comprendan esta dinámica mejor preparados llegan a la edad adulta.
4. La materia contribuye a conectar a la familia con la formación de sus hijos en la medida en que estos han de indagar en su entorno, hacer partícipes a otros de sus decisiones y compartir sus logros.

5. Contribuye a enseñar a cooperar e invita al juego colaborativo que prepara a los estudiantes para facilitar estas dinámicas en el mundo laboral y empresarial.

WEBGRAFÍA

- Club Virtual Emprender en Aragón:

http://www.emprender-enaragon.es/paginas/seccion_Emprender%20en%20la%20escuela.htm

- Compartiendo conocimiento:

http://www.librosdetextogratis.com/fotos/141876585_1_rLuV.pdf

- Educo: <http://blog.educo.org/ninos-emprendedores-yun-colegio-en-las-nubes/>

- Empresa e Iniciativa Emprendedora (FP)

http://www.algaida.es/descargas/propuestas/2925534_PD.pdf

- Ined 21: <http://ined21.com/necesitamos-aprender-aemprender-desde-la-escuela/>

- Iniciador Kids: <http://iniciadorkids.com/>

- Iniciativa Emprendedora:

<http://blogdeconomiacharro.blogspot.com.es/>

- Inspirakids: <http://www.inspirakids.com/>

- Startent: <http://www.startent.eu/>

- Tresdosú: <http://tresdosu.com/es/5-pasos-paraemprender-en-la-escuela/>

- Valnalón Educa:

<http://www.valnaloneduca.com/eme/cont/presentacion>

-Editorial Anaya

[-http://www.anayaeducacion.es](http://www.anayaeducacion.es)

- **Material del curso de iniciativa emprendedora** Rosa M. Batista-Canino, Profesora Titular de Universidad, Experta en emprendimiento y desarrollo empresarial 20 años formando emprendedores, de Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.