PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO
(2026-2027)

4º ESO
I.E.S. Tomás Mingot (26003209)
Curso 2026/2027

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2026
Finalización aproximada: 22-06-2027

Jefe del departamento responsable de la programación
Ana Belén Aparicio Pelaz

Docentes implicados en el desarrollo de la programación
Ana Belén Aparicio Pelaz
Sergio Caro Diaz

0. INTRODUCCIÓN....1
1. ASPECTOS GENERALES. 2
1.1. OBJETIVOS DE ETAPA. 2
1.2. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS A CADA UNA DE ELLAS. 3
2. APARTADOS ESPECÍFICOS DE LA MATERIA....9
2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS....9
2.2. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL A LO LARGO DE LAS EVALUACIONES DE LOS SABERES BÁSICOS CORRESPONDIENTES A LA MATERIA EN FORMA DE UNIDADES DE PROGRAMACIÓN....11
2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL A LO LARGO DE LAS EVALUACIONES DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU CONTRIBUCIÓN A LA EVALUACIÓN DE CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA. 12
2.4. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE. (EL DESARROLLO COMPLETO DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN FORMARÁ PARTE DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA.) 15
2.5. METODOLOGÍA DIDÁCTICA DE LA MATERIA. 19
2.6. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN INDICANDO EL PORCENTAJE CON EL QUE CONTRIBUYE CADA UNO DE ELLOS A LA CALIFICACIÓN DEL ALUMNO DE CADA EVALUACIÓN Y FINAL. 20
2.7. ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES. 23
2.8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. 23
2.9. MATERIALES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS. 24
2.10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS QUE SE PRETENDEN REALIZAR EN CADA DEPARTAMENTO. 24
2.11. NORMATIVA. 25
2.12. BIBLIOGRAFÍA, REFERENCIAS Y WEBS. 25

0. INTRODUCCIÓN.

Este documento presenta la programación didáctica de la materia "Economía y Emprendimiento" para el 4º curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Según la normativa vigente, esta asignatura cuenta con tres horas lectivas semanales.

La economía, como ciencia social, es un área fundamental del conocimiento humano. Su ámbito abarca aspectos que son muy relevantes en nuestra vida cotidiana, aunque, lamentablemente, no siempre es bien comprendida por una parte significativa de la sociedad. Es común observar en diversas situaciones diarias comportamientos, opiniones y actitudes relacionadas con temas económicos, muchas veces basados en ideas intuitivas, preconcebidas, populares, sesgadas o parciales. Las decisiones tomadas a partir de estas percepciones suelen ser algunas de las más cruciales a lo largo de la vida.

Conscientes de esta realidad, la sociedad reconoce la importancia de desarrollar competencias específicas relacionadas con la economía. Por ello, se establecen y regulan estas competencias a través de diversas materias, en línea con la Recomendación del Consejo Europeo del 22 de mayo de 2018 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Esta recomendación enfatiza la necesidad de que las personas comprendan la economía y las oportunidades sociales y económicas que ofrece.

En el contexto de la Educación Secundaria Obligatoria, la materia optativa "Economía y Emprendimiento" ofrece a los estudiantes la oportunidad de adquirir competencias esenciales que contribuyen a su desarrollo personal y profesional, independientemente de si en el futuro se dedican a áreas relacionadas con esta disciplina.

La asignatura tiene dos objetivos principales: en primer lugar, proporcionar a los alumnos una educación económica y financiera que les permita desenvolverse de manera efectiva en su vida cotidiana, asumir riesgos de forma responsable y gestionar proyectos de manera viable. En segundo lugar, se busca que los estudiantes sean capaces de identificar necesidades en su entorno y encontrar soluciones innovadoras y valiosas para enfrentar los desafíos que se les presenten, utilizando estrategias de gestión del conocimiento, autoconocimiento y cooperación con los demás.

1. ASPECTOS GENERALES.

1.1. OBJETIVOS DE ETAPA.

Según el ***Decreto 42/2022, de 13 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria*) los** objetivos de la etapa son:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el

cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

m) Desarrollar hábitos de protección y autorregulación para la prevención de distintos tipos de adicciones.

1.2. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS A CADA UNA DE ELLAS.

La recomendación del consejo europeo de 22 de mayo de 2018 es adaptada a la normativa española y autonómica por lo que **el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo** (art. 2) define las competencias clave como los **desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar** con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales.

Cada materia a través de sus competencias específicas contribuye a la consecución de dichas competencias clave.

En el **Anexo I del Decreto 42/2022, de 13 de julio,** se listan y explican con sus correspondientes descriptores operativos. En el listado siguiente se **destacan con fondo azul los descriptores especialmente relevantes para esta materia**.

1- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL):

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita o signada de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, signados, escritos, audiovisuales o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la signación o la escritura para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria,

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LA CCL
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación
2- COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP):
La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.
DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LA CP
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.
3- COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM): La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos humanos en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.
DESCRIPTORES OPERATIVOS DE STEM
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas,

símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.
4- COMPETENCIA DIGITAL (CD): La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable, de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.
DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LA CD
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.
5- COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para auto conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad, adaptarse a los cambios, aprender a gestionar los procesos metacognitivos, contribuir al bienestar físico y emocional propio y de las demás personas, conservar la salud física y mental, así como ser capaz de llevar una vida orientada al futuro, expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.
DESCRIPTORES OPERATIVOS CPSAA
CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.
6- COMPETENCIA CIUDADANA (CC): La competencia ciudadana contribuye a que el alumnado pueda ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.
DESCRIPTORES OPERATIVOS CC
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan,

demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable.
7- COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE): La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otros. Aporta estrategias que permitan adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar, a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía, habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.
DESCRIPTORES OPERATIVOS CE
CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona

sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
8- COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC): La competencia en conciencia y expresión culturales supone valorar y respetar la forma en que las ideas y los significados son expresados y comunicados de manera creativa en las diferentes sociedades a través del arte y de otras manifestaciones culturales. De igual modo, la adquisición de esta competencia conlleva implicarse, de diversas maneras y en diversos contextos, en la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que ocupamos o del papel que desempeñamos en la sociedad. Requiere, por tanto, comprender la propia identidad en continuo desarrollo, el patrimonio en un contexto de diversidad cultural y el modo en que el arte y otras manifestaciones culturales son una forma de ver el mundo y de transformarlo.
DESCRIPTORES OPERATIVOS CCEC
CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2. APARTADOS ESPECÍFICOS DE LA MATERIA

2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS.

En la Rioja se concretan para la materia en el **Anexo II del Decreto 42/2022, de 13 de julio.**

En la tabla siguiente se relacionan las competencias específicas de la materia con las competencias clave y descriptores correspondientes, así como se ponderan con la importancia que tendrán en la evaluación de la misma.

	Competencia específica.	C. Clave/Descriptores	P %
1	Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal único que genere valor para los demás.	CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.	13,4%
2	Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir grupos de trabajo eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.	13,4%
3	Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del entorno natural, social, cultural y artístico.	STEM3, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.	13,4%
4	Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	STEM3, CD2, CE1, CE2.	13,4%
5	Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas-	CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.	13,4%
6	Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora	CC1, CE1, CE2, CE3.	20%

	que afronte el reto planteado de manera eficaz, equitativa y sostenible.		
7	Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética, y validando los resultados obtenidos tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.	STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE2, CE3.	13,4%

2.2. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL A LO LARGO DE LAS EVALUACIONES DE LOS SABERES BÁSICOS CORRESPONDIENTES A LA MATERIA EN FORMA DE UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia. También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades, así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Los saberes básicos que se relacionan con cada unidad de programación se detallan en el apartado 2.4.

EVALUACIÓN	FECHA APROX COMIENZO	UNIDAD DE PROGRAMACIÓN	PERIODOS
Primera	9/09/26	1.La economía, la producción y el comercio.	17
	27/10/26	2. La economía en familia.	12
Segunda	25/11/26	3. Sistema financiero y bancos.	12
	7/01/27	4. Funcionamiento de las empresas.	21
Tercera	23/02/27	5. Organizando la empresa.	23
	26/04/27	6. Creando mi negocio	18

2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL A LO LARGO DE LAS EVALUACIONES DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU CONTRIBUCIÓN A LA EVALUACIÓN DE CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA.

Se indica a continuación la distribución por evaluación de dichos criterios, así como su contribución en forma de porcentaje a la evaluación de cada competencia específica.

Evaluación	Competencia específica	CRITERIO DE EVALUACIÓN	P%
Primera	2	2.1.- Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto	33%
		2.2.- Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	33%
		2.3.- Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.	33%
	5	5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	50%
		5.2.- Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso llevado a cabo.	50%
	6	6.1.- Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permitieran su desarrollo.	25%
		6.2.- Conocer y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concreto	25%
		6.3.- Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios	25%
		6.4.- Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.	25%

Segunda	1	1.1.- Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.	33%
		1.2.- Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.	33%
		1.3.- Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	33%
	2	2.1.- Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto	33%
		2.2.- Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	33%
		2.3.- Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.	33%
	3	3.1.- Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.	33%
		3.2.- Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como, el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el entorno.	33%
		3.3.- Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	33%
	5	5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	50%
		5.2.- Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso llevado a cabo.	50%

Tercera	2	2.1.- Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto	33%
		2.2.- Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	33%
		2.3.- Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.	33%
	4	4.1.- Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	33%
		4.2.- Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	33%
		4.3.- Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	33%
	5	5.1.- Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	50%
		5.2.- Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso llevado a cabo.	50%
	7	7.1.- Valorar la contribución del prototipo final, tanto para el aprendizaje como para el desarrollo personal y colectivo, evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.	33%
		7.2.- Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.	33%

		7.3.- Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.	33%

2.4. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE. (EL DESARROLLO COMPLETO DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN FORMARÁ PARTE DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA.)

En este apartado se describen las unidades de programación secuenciadas en el apartado 2.2. relacionándolas con sus respectivos saberes básicos y una breve descripción de las situaciones de aprendizaje.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 - La economía, la producción y el comercio.
En esta unidad presentamos la materia, conoceremos y evaluaremos inicialmente al alumnado e introduciremos la problemática sobre la que gira la economía: la escasez, la toma de decisiones y las consecuencias inmediatas en su vida y en nuestro entorno. Introducimos el aspecto científico en los problemas económicos introducidos en el tema anterior y cómo los tratamos principalmente mediante el uso de modelos utilizando como ejemplo “El ciclo circular de la renta” o “La frontera de posibilidades de producción” ya que modelizan lo aprendido hasta este momento. Descubriremos que la economía admite soluciones diferentes.
SABERES BÁSICOS
La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. Oferta y demanda. Inflación Tipos de cambio. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. Mercado de trabajo.
SÍNTESIS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: **Las decisiones en nuestra vida.**
Preguntas de partida: ¿Por qué tendremos que trabajar (para otros o creando nuestra empresa) y no nos producimos nosotros mismos todo lo que necesitamos? Centrándonos en elegir tras acabar la ESO ¿Qué opciones tengo? ¿Qué recursos necesitaré para cada opción? ¿Qué obtendré con cada opción? ¿Qué costes tendrá cada opción?

Resumen: En relativamente poco tiempo el alumnado decidirá: si estudiar, trabajar, emprender o no hacer nada. La situación de aprendizaje le enfrenta al análisis y reflexión sobre sus necesidades, los recursos con los que cuentan y a lo que tendrán que renunciar en cada opción tomando consciencia de por qué en nuestra sociedad nos especializamos profesionalmente dejando de lado otras opciones con los costes explícitos y de oportunidad asociados. No se trata de tomar una decisión sino de analizar el propio proceso de su análisis.

Producto final: Redacción explicando decisiones, proceso de su toma y aspectos como el coste de oportunidad, costes irrecuperables, etc. Se puede compartir con con el tutor/tutora del grupo por ser un tema interesante para tratarlo en la hora de tutoría.

Competencias específicas trabajadas: CE2, CE5,CE6

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2- La economía en la familia.

En esta unidad presentamos avanzamos hacia conceptos y aspectos prácticos que nos afectan como agente económico familia pero que serán aplicables también al mundo de la empresa: presupuestos, relación con bancos y productos bancarios , jubilación …

SABERES BÁSICOS

Bancos comerciales e intermediarios financieros. Productos financieros de ahorro.

Las finanzas de la persona emprendedora: Control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos.

SÍNTESIS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: **Nuestro presupuesto.**

Preguntas de partida: ¿Puedo gastar todo lo que quiera?, ¿Cómo pago mis gastos? …

Resumen: Como aproximación al presupuesto empresarial y dado que resulta más cercano al alumnado realizaremos un pequeño presupuesto familiar. Se listarán posibles ingresos, gastos, se priorizarán y se realizará una previsión de ahorro. Para ello buscarán información de diversas fuentes: su experiencia personal, datos de internet y en su hogar.

Producto final: Presupuesto en formato hoja de cálculo o en papel.

Competencias específicas trabajadas: CE2, CE5,CE6

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3- Las finanzas y la empresa.

En esta unidad nos centramos en cómo afecta el sistema financiero tanto a familias como empresas. Distinguiremos entre ahorro e inversión, fuentes de financiación , seguros …

SABERES BÁSICOS

Tipos de interés. El sistema financiero. Banco Central, Bancos comerciales e intermediarios financieros. Productos financieros y de inversión.

Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.

SÍNTESIS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: **El sistema financiero.**

Preguntas de partida: ¿Qué hace una familia con el ahorro? ¿Y una empresa?¿Que hace la familia si necesita financiación?¿Y la empresa? …

Resumen: Consiste en buscar alternativas de inversión y de financiación en fuentes reales: bancos, web del tesoro público... Para la inversión se proporcionarán 1000 euros virtuales y los alumnos deberán elegir entre guardarlos en casa, buscar cuentas bancarias para ahorrarlo, o invertirlo en renta fija o en bolsa mediante un simulador.

Producto final: Puesta en común de resultados.

Competencias específicas trabajadas: CE1, CE2,CE3,CE5

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4- Funcionamiento de las empresas.

En esta unidad nos centramos definitivamente en la empresa. Comenzamos a formalizar aspectos que el alumno tendrá a un nivel intuitivo como los objetivos, especialmente los beneficios y su cálculo, la responsabilidad social o el encuadre y problemática de la actividad dentro de los sectores económicos.

SABERES BÁSICOS

La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.

La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Agentes que apoyan la creación de proyectos emprendedores.

Misión, visión y valores de la empresa o entidad. La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa. Organigramas.

El reto o desafío como objetivo.

El Perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.

Comunicación, motivación y liderazgo. Habilidades sociales.

Gestión de emociones. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.

La visión emprendedora. Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información.

Creatividad, ideas y soluciones. La innovación ágil.

SÍNTESIS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: **Comenzamos a definir nuestro negocio desde la idea.**
Preguntas de partida: ¿Qué necesita la sociedad que podamos darle? ¿A qué nos vamos a dedicar en nuestra empresa? ¿Será viable? ¿Haremos algo para mejorar la sociedad?…
Resumen: Por grupos buscarán mediante técnicas como brainstorming soluciones a necesidades que detectan en el entorno. Definirán una primera idea de negocio y realizarán un pequeño estudio de viabilidad mediante la previsión fundamentada de ventas y de ingresos y costes para el primer año de vida.
Producto final: Parte 1 del plan de empresa: Presentación de idea, viabilidad y responsabilidad social corporativa.
Competencias específicas trabajadas: CE1, CE2,CE3,CE5

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5- Organizando la empresa.
En esta unidad formalizamos definitivamente la empresa. La encuadraremos desde el punto de vista jurídico, analizaremos sus elementos, la financiación y las obligaciones principales que ha de cumplir desde el punto de vista legal.
SABERES BÁSICOS
Tipos de empresas, elementos de la empresa. Financiación empresarial. Obligaciones legales.
SÍNTESIS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: **La empresa.**
Preguntas de partida: ¿Qué haremos legalmente para que la empresa funcione? Dados los recursos que necesitaremos ¿Cómo los financiaremos? ¿Qué obligaciones tengo que cumplir?…
Resumen: Los grupos formalizarán legalmente su empresa encuadrándola razonadamente en un tipo legal, en base a lo realizado en el tema anterior completaran el plan de viabilidad con fuentes viables de financiación. Tendrán en cuanta las obligaciones legales tratadas en la unidad.
Producto final: Parte 2 del plan de empresa: Formalización legal, obligaciones, financiación …
Competencias específicas trabajadas: CE2, CE4,CE5,CE7

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6- Creación de mi negocio.
En esta unidad la empresa cobra vida y repasamos aspectos importantes para completar el camino del emprendimiento a la gestión efectiva del negocio tales como el trabajo en equipo, aspectos de marketing, la presentación de un prototipo…
SABERES BÁSICOS

Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo Las variables del marketing mix. Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. Desarrollo ágil de producto. Técnicas y herramientas de prototipado rápido. Métodos de análisis de la competencia. Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Acciones de marketing. Estrategias de difusión. Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil. El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores. Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.
SÍNTESIS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: **De idea a empresa.**
Preguntas de partida: ¿Por qué pagarán por mi bien o servicio? ¿Cómo lo venderé, comunicaré…? ¿A quién? **Resumen**: Los grupos completarán diferentes aspectos del negocio enfocándose en darle una forma concreta a la idea a través de la definición de variables de marketing mix tales como el producto a través de un prototipo, el precio, la distribución o la comunicación. De manera paralela serán conscientes de las dificultades y problemas que han enfrentado al trabajar de manera asociada en equipo. **Producto final:** Parte 3 del plan de empresa: prototipo, marketing … **Competencias específicas trabajadas: CE2, CE4,CE5,CE7**

2.5. METODOLOGÍA DIDÁCTICA DE LA MATERIA.

La materia debe seguir una línea coherente que la conecte desde el inicio hasta el final, partiendo de un enfoque fundamental: somos seres humanos con necesidades. A partir de este punto de partida, abordamos las primeras consecuencias de forma lógica, y a medida que avanzamos, la materia se vuelve más compleja a través de una cadena de causas y efectos. En la segunda mitad del curso, nos centraremos en el agente económico de la empresa. Por tanto, adoptaremos una metodología cercana al constructivismo, complementada con actividades basadas en metodologías activas.

Cada unidad de programación incluirá:

- **Conexión con la unidad anterior y motivación:** A través del diálogo y preguntas, el alumnado comprenderá la problemática a tratar, explicitando las competencias y saberes que se desarrollarán.
- **Heteroevaluación diagnóstica:** El docente evaluará los conocimientos previos y las ideas preconcebidas de los alumnos.
- **Actividades de enseñanza-aprendizaje y situaciones de aprendizaje.**
- **Cierre y síntesis:** Se realizará una puesta en común de conclusiones vinculadas a la situación de aprendizaje de la unidad, y se llevará a cabo una evaluación compartida a través del diálogo sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.6. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN INDICANDO EL PORCENTAJE CON EL QUE CONTRIBUYE CADA UNO DE ELLOS A LA CALIFICACIÓN DEL ALUMNO DE CADA EVALUACIÓN Y FINAL.

La calificación se basará en competencias y se distribuirá de la siguiente manera:

 A: 70%: Uno o dos exámenes por evaluación que tendrá la función de recapitular y poner en relación los diferentes saberes básicos trabajados en clase con el objetivo de evaluar la adquisición de las competencias por parte del alumnado.

 B: 20%: Resolución de **tareas**, **proyectos o casos prácticos** ya sean individuales o grupales. Estos pueden presentarse en diversos formatos (oral, escrito, digital) y abordar situaciones reales o hipotéticas que permitan al alumnado aplicar conocimientos y habilidades en contextos prácticos.

 C: 10%: Un proceso de **observación sistemática** orientado a la evaluación de la asimilación de los saberes y su plasmación en prácticas y actitudes coherentes con ella, así como la constatación de una actitud positiva del alumno hacia la materia. Se buscará, por tanto, un aprendizaje integral.

1. Especificaciones de la Evaluación:

1. **Procedimientos de evaluación**:

- Los diversos procedimientos de evaluación, que podrán incluir pruebas escritas, evaluación de casos prácticos, proyectos (ya sean individuales o en grupo) y trabajos autónomos o colaborativos (instrumentos de evaluación a, b y c), estarán alineados con los contenidos y competencias clave trabajadas en cada evaluación. Se presentarán en diferentes formatos, como preguntas tipo test, verdadero o falso,

preguntas de desarrollo, respuestas breves, actividades prácticas, análisis de casos contextualizados y situaciones hipotéticas. El objetivo es garantizar una evaluación equilibrada que no solo mida el conocimiento teórico, sino también la capacidad de aplicar los aprendizajes adquiridos.

- Las pruebas objetivas abarcarán cualquier contenido trabajado hasta el momento de su realización, sin estar limitadas a los contenidos más recientes.

- El alumno no superará la evaluación si no se presenta a alguna de las pruebas, prácticas u objetivas. Si un estudiante no realiza una de estas pruebas en la fecha establecida y comunicada por el profesor, no se le ofrecerá una nueva oportunidad para realizarla, a menos que presente previamente un justificante médico o cualquier otro documento **oficial** que justifique su ausencia. Los justificantes de los padres NO tienen carácter oficial. En caso de presentar dicho justificante oficial, el alumno será evaluado de los contenidos pendientes antes de finalizar la evaluación, junto con los de la siguiente prueba escrita.

- Cualquier trabajo o actividad que se proponga, debe entregarse en la fecha estipulada por el profesor. No se recogerá ningún trabajo fuera de plazo.

2. **Probidad académica**:

- Está estrictamente prohibido copiar en cualquier prueba. Si un alumno es sorprendido copiando, recibirá una calificación de CERO en la prueba y un suspenso en la evaluación correspondiente, independientemente de las calificaciones obtenidas en el resto de los procedimientos de evaluación. En este caso, la nota máxima que podrá obtener en la evaluación será un 4, dependiendo del rendimiento en el resto de las pruebas.

- En caso de que se observe que un alumno ha utilizado cualquier herramienta de Inteligencia artificial o bien ha copiado de algún compañero, la evaluación será suspensa, pudiendo obtener una calificación máxima de 4, según el rendimiento en el resto de las pruebas y/o procedimientos de evaluación trimestrales.

- Para verificar la autenticidad de los documentos y/o la autoría del trabajo, el profesor podrá utilizar los programas necesarios a su discreción.

3. **Cálculo de la nota de cada evaluación y nota final de la asignatura:**

- Para superar la evaluación, el alumnado deberá obtener una calificación igual o superior a 5, una vez aplicados los porcentajes previamente indicados. Sin embargo, para que se puedan aplicar dichas ponderaciones, es imprescindible que el alumno haya alcanzado al menos un 3,5 en la calificación ponderada de las pruebas objetivas correspondientes al apartado A, así como en las pruebas prácticas del apartado B, en cada una de las evaluaciones. Solo entonces se considerarán el resto de los procedimientos de evaluación.

- La nota de cada evaluación se calculará como la media ponderada de los diferentes instrumentos de evaluación, según la fórmula: (0,70 * A + 0,20 * B + 0,10 * C), donde A, B y C, representan los distintos tipos de procedimientos de evaluación.

- La nota que figurará en el boletín será la parte entera de la nota. La parte decimas se tomará en cuenta para calcular la nota final de la asignatura.

- La nota final de la asignatura será la media aritmética de las tres evaluaciones. Para aprobar la asignatura, la nota final debe ser de 5 o más, habiendo aprobado todas las evaluaciones, incluidas las recuperaciones, si fueran necesarias.

4. **Recuperación de evaluaciones**:

- Si un alumno suspende una evaluación, deberá seguir el plan de recuperación establecido por el profesor. Este plan puede incluir la realización de actividades pendientes, nuevas tareas de refuerzo o pruebas adicionales. En dichas pruebas se valorará la coherencia de las respuestas, la presentación clara y limpia, la adecuación al contenido solicitado y el formato de entrega.

- Si se suspende la prueba objetiva/escrita de una evaluación, se realizará una prueba sobre los contenidos no superados. Si el alumno tiene dos o más evaluaciones suspensas, la prueba abarcará todos los contenidos de la asignatura. Para superar esta prueba de recuperación, **deberá obtener una calificación de 5 o más.**

- Si se suspende alguno de los procedimientos de evaluación, a criterio del profesor, deberá revisarse, corregirse y presentarse nuevamente en un plazo máximo de 10 días tras la devolución. Se exigirá una presentación ordenada y pulcra, respetando el formato establecido y las fechas de entrega, tanto para trabajos escritos como para

entregas digitales a través de plataformas como Teams. En caso de no cumplir con estas condiciones, el trabajo no será recuperado, lo que afectará negativamente la evaluación.

5. **Nota de recuperación**:

- La nota mínima para superar una evaluación o recuperación será de 5.
- Si se supera la prueba de recuperación, la nota que constará para el cálculo final de la asignatura será siempre de 5, independientemente de la calificación obtenida en dicha prueba.

2.7. ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.

No hay alumnado en estas condiciones.

2.8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Los alumnos con necesidades específicas serán atendidos en coordinación con el Departamento de Orientación y, con su asesoría, se llevarán a cabo las adaptaciones curriculares necesarias tanto en lo relativo a los saberes básicos como a la metodología, ritmo de aprendizaje, materiales didácticos e instrumentos de evaluación. Llegado el caso, podrían plantearse actividades de refuerzo y apoyo. También se podrán plantear actividades de profundización para aquellos alumnos que asimilen los conocimientos más fácil y rápidamente y tengan interés en la materia.

En la medida de lo posible, teniendo en cuenta el elevado número de alumnos por grupo, se llevará a cabo un seguimiento personalizado de cada alumno, para que todos ellos puedan desarrollarse plenamente en lo académico y en lo personal, con base en sus intereses e inquietudes particulares.

2.9. MATERIALES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS.

a) Recursos materiales.

- **Diario del docente:** Funciones de agenda y anotaciones de evaluación, observaciones, eventos… que posteriormente se registran en la **base de datos de control** del docente.
- ***Libro de texto***: Libro: Economía y Emprendimiento 4º ESO 9788448637842 Antxo Peñalonga.
- ***Pizarra.***
- **Libros de lectura recomendados**: Frikonomics (Steven D. Levitt , Stephen J. Dubner). El economista camuflado (Tim Harford).
- **Prensa, Otros:** Dinero simulado, noticias de actualidad, tickets y facturas, folletos publicitarios, catálogos, fotografías reales de ofertas en tiendas, escaparates…

b) Recursos digitales.

- **Base de datos de control del docente:** Donde irá acumulando todos los datos y evidencias concernientes a cada alumno/a: evaluación, calificación, observación, eventos, atención a la diversidad. Se usa una base de datos de elaboración propia.
- **Ordenador.**
- **Aplicaciones informáticas y portales instrumentales**.
- **Comunicación:** TEAMS (Alumnos) y RACIMA (familias).
- **Blogs y webs de economía:** Euribor.com.es, Expansión, Econosublime…
- ***Películas recomendadas****: Air (Ben Afleck 2023), El fundador (John Lee Hancock 2016), La red Social (David Fincher 2010)*

2.10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS QUE SE PRETENDEN REALIZAR EN CADA DEPARTAMENTO.

Fundamentalmente consistirán en salidas y visitas a lugares que, por su interés, tengan relación con la materia. Se desarrollarán a lo largo del curso y su destino y fecha se plantearán en función de las posibilidades, tanto del alumnado como de agentes externos relacionados con la actividad. Posibles lugares:

- Visita a empresa o institución relacionada con el desarrollo personal y profesional del alumno. Alguna persona que trabaje en la Banca para que os hable un poco del mundo financiero, y otra persona relacionada con la banca ética.

2.11. NORMATIVA.

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Decreto 42/2022, de 13 de julio, por el que se establece el currículo de ESO y se regulan determinados aspectos sobre su organización, evaluación, promoción y titulación en la Comunidad Autónoma de La Rioja

2.12. BIBLIOGRAFÍA, REFERENCIAS Y WEBS.

- **El economista camuflado** (edición revisada y actualizada): La economía de las pequeñas cosas [Libro] / aut. Hardford Tim. - 2021.
- **Freakonomics** [Libro] / aut. Steven D. Levitt Stephen J. Dubner. : EDICIONES B, 2007