

Economía · 4.º ESO · Melilla

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa BOE nacional aplicable

Generado 03/07/2026 19:34

7 Competencias	21 Criterios	20 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso terminal de la etapa obligatoria con itinerarios diferenciados (académico y aplicado en algunas materias).
Marca la frontera entre quienes seguirán a Bachillerato y quienes optarán por FP o el mundo laboral.

Índice

1. Resumen normativo
 2. Competencias específicas (explicadas)
 3. Criterios de evaluación (con evidencia)
 4. Saberes básicos (con actividad de aula)
 5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Sugerencias DUA por CE
 - Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Economía
Curso	4.º ESO
Comunidad Autónoma	Melilla
Decreto autonómico	Currículo BOE nacional aplicable
Particularidad	Melilla aplica directamente el currículo del BOE nacional por su gestión MEFP.

2. Competencias específicas

Economía y Emprendimiento

CE.1 · Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando ...

TEXTO OFICIAL

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 que genere valor para los demás.

RESUMEN CLARO

El alumnado reflexiona sobre sus capacidades y las de otros para diseñar un proyecto que aporte valor a la comunidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica sus fortalezas y debilidades, gestiona emociones y crea un proyecto personal útil para otros.

NO ES

No es hacer un test de personalidad sin más. No es memorizar teorías sobre emociones. Es aplicar el autoconocimiento a un plan concreto.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado realiza un análisis DAFO personal y diseña un pequeño proyecto de emprendimiento social.

analizar

CE.2 · Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplic...

TEXTO OFICIAL

Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.

RESUMEN CLARO

Aplicar estrategias de equipo y habilidades sociales para crear grupos eficaces en proyectos emprendedores.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado forma equipos de trabajo, utiliza sus habilidades comunicativas y reconoce cualidades personales para colaborar en el desarrollo de soluciones emprendedoras.

NO ES

No es solo hacer dinámicas de grupo; implica usar esas habilidades en un proyecto real de emprendimiento.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado forma equipos, analiza sus perfiles y desarrolla un prototipo de producto en un reto de 3 sesiones.

aplicar

CE.3 · Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades...

TEXTO OFICIAL

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 medio natural, social, cultural y artístico.

RESUMEN CLARO

Crear soluciones innovadoras con ética, analizando su impacto ambiental y social, para resolver problemas locales y globales.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado elabora ideas y soluciones innovadoras y sostenibles mediante metodologías ágiles, analizando sus puntos fuertes y débiles y su impacto en el entorno.

NO ES

No es solo generar una idea de negocio sin pensar en la ética ni medir el impacto social y ambiental. No es un proyecto teórico sin aplicación real.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar un producto reciclado que solucione un problema local, usando Design Thinking y evaluando su huella ecológica.

elaborar

CE.4 · Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, como...

TEXTO OFICIAL

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.

RESUMEN CLARO

El alumnado obtiene y organiza los recursos humanos, materiales y financieros para materializar un proyecto emprendedor.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica necesidades, busca financiación, consigue suministros y coordina a las personas para poner en marcha su idea.

NO ES

No es memorizar fuentes de financiación ni enumerar recursos. Es decidir qué usar y cómo conseguirlos de forma ética y eficiente.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña un plan de recursos para montar una cafetería escolar: calcula inversión, busca patrocinios y acuerda proveedores locales.

valorar

CE.5 · Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia...

TEXTO OFICIAL

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.

RESUMEN CLARO

El alumnado comunica ideas emprendedoras con claridad y convicción, adaptándose al contexto.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado prepara y expone ideas de negocio creativas, usando argumentos convincentes y lenguaje respetuoso, y defiende su viabilidad.

NO ES

No es leer diapositivas ni memorizar un speech. No es solo hablar bonito sin contenido. Es persuadir con datos y empatía.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado presenta su plan de empresa en 3 minutos a inversores simulados, defendiendo su propuesta.

comunicar

CE.6 · Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos ...

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

El alumnado valora la escasez y las decisiones económicas para planificar recursos de un proyecto emprendedor.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza problemas de escasez, evalúa alternativas económicas y diseña un plan de recursos para un reto emprendedor.

NO ES

No es repetir teorías económicas ni memorizar definiciones de oferta y demanda. Es aplicar el razonamiento económico a decisiones reales.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Los estudiantes diseñan un presupuesto con recursos limitados para montar un huerto escolar y justifican sus elecciones.

valorar

CE.7 · Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias ...

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Diseñar y evaluar prototipos innovadores y sostenibles en equipo, reflexionando éticamente para mejorarlos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado trabaja en equipo para construir prototipos de productos o servicios, analiza cada fase del proceso y valora los resultados críticamente, ajustando el prototipo para mejorarlo.

NO ES

No es memorizar pasos de producción ni seguir un guion fijo sin reflexión; tampoco es un trabajo individual sin colaboración.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Los estudiantes crean un prototipo de envase reutilizable y lo validan con encuestas a compañeros.

crear

3. Criterios de evaluación

Economía y Emprendimiento

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>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.</p> <p>Crear un proyecto personal original adaptándose a entornos complejos, valorando aptitudes propias y controlando emociones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto personal original que incluye un análisis crítico de sus aptitudes y un plan de adaptación a entornos cambiantes, con control emocional demostrado.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras autoevaluación de fortalezas/debilidades, el alumnado diseña un proyecto personal que genere valor social, exponiendo su proceso de adaptación.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar exclusivamente el contenido económico del proyecto sin considerar el análisis de aptitudes personales y la gestión emocional.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>
1.2	CE.1	<p>Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.</p> <p>Aplicar estrategias de análisis razonado para valorar fortalezas, debilidades, iniciativa y creatividad propias y ajenas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito donde identifica y razona sobre sus fortalezas, debilidades, iniciativa y creatividad, y las de un compañero.</p> <p><i>Contexto:</i> Dinámica de autoevaluación y coevaluación guiada con una rúbrica de análisis razonado.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la autoevaluación sin incluir la valoración de las fortalezas y debilidades de los demás.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Utilizar</p>
1.3	CE.1	<p>Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.</p> <p>Aplica estrategias de gestión emocional y destrezas personales para fomentar la creatividad en proyectos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado aplica estrategias de gestión emocional ante situaciones desafiantes, mostrando actitudes creativas.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividades grupales de simulación empresarial que generan estrés o conflicto.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar mediante examen escrito la capacidad de gestionar emociones.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: aplicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>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.</p> <p>Constituir equipos de trabajo equitativos, participativos y con metas comunes optimizando recursos humanos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una propuesta de equipo que justifica la selección de miembros según equidad, coeducación e igualdad, define metas comunes y explica la optimización de recursos.</p> <p><i>Contexto:</i> En proyectos de emprendimiento, los estudiantes forman equipos para resolver un reto aplicando principios de equidad.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>
2.2	CE.2	<p>Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, de motivación, de liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.</p> <p>Aplicar de manera autónoma habilidades sociales, comunicación abierta, motivación, liderazgo y cooperación en equipos presenciales y a distancia.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza dinámicas de equipo presenciales y a distancia donde aplica habilidades sociales, comunicación abierta, motivación y cooperación.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante un proyecto de emprendimiento, los equipos trabajan presencial y virtualmente en sesiones de ideación y desarrollo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el producto final sin observar la dinámica del equipo.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: aplicar</p>
2.3	CE.2	<p>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.</p> <p>Valorar y respetar las aportaciones de compañeros en dinámicas de equipo, aceptando decisiones colectivas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un registro escrito de las aportaciones de cada miembro del equipo y una valoración individual respetuosa.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo cooperativo en fases de ideación y desarrollo de un proyecto emprendedor.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el producto final del proyecto sin observar cómo se valoraron las contribuciones individuales durante el proceso.</p>	<p>Rubrica generica</p> <p>Verbo: valorar</p>
3.1	CE.3	<p>Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible con visión creativa, emprendedora y comprometida.</p> <p>Elaborar propuestas locales y globales que preserven el medio natural, social, cultural y artístico con visión sostenible y emprendedora.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora propuestas escritas o presentaciones que integran desarrollo sostenible y creatividad emprendedora para preservar el entorno.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes, en grupos, identifican un problema local y diseñan una solución sostenible.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el contenido ambiental sin considerar la viabilidad económica o la creatividad emprendedora.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.3	<p>Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.</p> <p>Evaluar ideas innovadoras y sostenibles para superar retos, analizando sus ventajas, inconvenientes e impacto personal y contextual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe escrito o exposición oral en la que evalúa las ventajas, inconvenientes e impacto de las soluciones propuestas.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo: proponen ideas para retos locales/globales y las evalúan críticamente.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado enumera ventajas e inconvenientes sin evaluar el impacto real o se centra solo en el ámbito económico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: evaluar</p>
3.3	CE.3	<p>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.</p> <p>Aplicar metodologías ágiles para construir ideas creativas y sostenibles con sentido ético, superando retos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un prototipo o plan detallado que documenta la aplicación de metodologías ágiles (fases, criterios) para resolver un reto específico.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para resolver un reto local/global usando design thinking.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la idea final sin comprobar que se han seguido las fases de las metodologías ágiles ni el sentido ético y solidario.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
4.1	CE.5	<p>Poner en marcha un proyecto que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.</p> <p>Poner en marcha un proyecto seleccionando y reuniendo los recursos disponibles de forma ética y eficiente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un prototipo o plan detallado del proyecto con los recursos materiales, inmateriales y digitales seleccionados.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para diseñar un proyecto emprendedor, seleccionando los recursos necesarios.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir recursos solo con financieros, ignorando los inmateriales y digitales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
4.2	CE.5	<p>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.</p> <p>Aplica con autonomía estrategias para captar y gestionar recursos, transformando ideas en acciones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un plan de recursos donde selecciona y gestiona los necesarios para su proyecto emprendedor, justificando sus decisiones.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante el desarrollo de un proyecto emprendedor, el alumnado identifica y consigue los recursos humanos, materiales y financieros necesarios.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el conocimiento teórico de los tipos de recursos, sin observar la aplicación práctica en el proyecto.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.3	CE.5	<p>Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.</p> <p>Analizar y seleccionar recursos disponibles para el proyecto emprendedor, planificando su organización y uso óptimo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un informe o tabla que justifica la selección de recursos con criterios propios y planifica su distribución.</p> <p><i>Contexto:</i> En grupos, definen recursos para su prototipo y argumentan su elección.</p> <p><i>Evitar:</i> Se evalúa solo la lista de recursos sin exigir justificación ni planificación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
5.1	CE.5	<p>Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y a objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adecuadas a cada situación comunicativa.</p> <p>Justificar y defender ideas y soluciones mediante mensajes convincentes adaptados al contexto.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una presentación oral donde argumenta y defiende sus ideas y soluciones con mensajes adecuados al contexto y objetivos.</p> <p><i>Contexto:</i> Exposición de un proyecto económico o plan de negocio ante un público.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el contenido técnico sin considerar la adecuación del mensaje al público objetivo.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: argumentar</p>
5.2	CE.5	<p>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.</p> <p>Exponer ideas y soluciones creativas con claridad, coherencia y eficacia comunicativa, respetando a la audiencia.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral clara y coherente de sus ideas y soluciones creativas, demostrando eficacia comunicativa y respeto.</p> <p><i>Contexto:</i> Presentación ante el grupo de una idea de negocio o solución a un problema económico.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: comunicar</p>
6.1	CE.6	<p>Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo.</p> <p>Desarrollar una idea emprendedora aplicando conocimientos económicos y financieros para identificar los recursos necesarios.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan detallado de una idea emprendedora que justifica los recursos necesarios desde la economía.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para diseñar una propuesta de negocio o proyecto social.</p> <p><i>Evitar:</i> Se evalúa la creatividad sin exigir relación explícita con los principios económicos de escasez y elección.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: desarrollar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.2	CE.6	<p>Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero, aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.</p> <p>Aplicar conocimientos económicos y financieros a situaciones o proyectos concretos de forma coherente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un plan financiero o analiza un caso práctico utilizando conceptos económicos y financieros.</p> <p><i>Contexto:</i> En un proyecto de simulación empresarial o de finanzas personales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
6.3	CE.6	<p>Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los saberes económicos y financieros necesarios.</p> <p>Transferir saberes económicos y financieros para resolver retos de forma eficiente, equitativa y sostenible.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un plan de acción para un reto real o simulado, aplicando conceptos económicos y financieros.</p> <p><i>Contexto:</i> Propuesta de solución a un problema económico local o simulación empresarial con recursos limitados.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: resolver</p>
6.4	CE.6	<p>Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.</p> <p>Valorar críticamente la escasez y la necesidad de elegir, usando principios económicos para afrontar retos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis crítico de un problema económico de escasez, justificando su elección entre alternativas.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolver un reto donde los recursos son limitados y se debe elegir entre opciones.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir escasez económica con pobreza material.</p>	<p>Rubrica generica</p> <p>Verbo: valorar</p>
7.1	CE.7	<p>Valorar la contribución del prototipo final tanto al aprendizaje como al desarrollo personal y colectivo evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.</p> <p>Valorar el prototipo final y el proceso completo, evaluando críticamente las fases y estrategias.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe o exposición que analiza cada fase del prototipo y justifica la adecuación de las estrategias empleadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo construyendo un prototipo sostenible; posterior evaluación autónoma del proceso.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el prototipo final sin considerar el proceso realizado.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: valorar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
7.2	CE.7	<p>Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.</p> <p>Analizar críticamente el proceso de diseño y ejecución de prototipos comparando efectividad, viabilidad y adecuación.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe escrito que analiza críticamente el proceso de diseño y ejecución, comparando efectividad, viabilidad y adecuación entre proceso y resultados.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo; tras crear prototipos, cada equipo redacta y presenta su análisis crítico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el prototipo final sin exigir un análisis comparativo del proceso y resultados.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
7.3	CE.7	<p>Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma.</p> <p>Seleccionar y aplicar estrategias de diseño y ejecución para construir un prototipo de forma ágil, cooperativa y autónoma.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un prototipo funcional y un diario de proceso que documenta las estrategias utilizadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para diseñar un prototipo innovador y sostenible en el aula taller.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado final sin considerar la eficacia de las estrategias de diseño y ejecución empleadas durante el proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>

4. Saberes básicos

Economía y Emprendimiento

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas.	
2	Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o Design thinking y otras metodologías de innovación ágil.	
3	Comunicación, motivación, negociación y liderazgo. Habilidades sociales.	
4	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.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.	
2	El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. El sistema financiero. La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.	
4	Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información. Métodos de análisis de la competencia.	
5	La visión emprendedora.	

Saberes básicos del decreto

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

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El reto o desafío como objetivo.	
2	Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.	
3	Desarrollo ágil de producto.	
4	Técnicas y herramientas de prototipado rápido.	
5	Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.	
7	El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.	
8	Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.	

5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 25 % Rubrica generica

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 entor...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No analiza sus fortalezas y debilidades ni las de los demás; no gestiona las emociones ni diseña un proyecto personal. Muestra resistencia a adaptarse a cambios.</p> <p><i>Ejemplo: En una dinámica de autoevaluación, el alumno es incapaz de identificar al menos dos fortalezas y dos debilidades propias, y evita participar en actividades grupales de reflexión.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica algunas fortalezas y debilidades propias con ayuda, pero no las de los demás. Gestiona emociones básicas de forma guiada y esboza un proyecto personal poco estructurado o sin valor para otros.</p> <p><i>Ejemplo: En una actividad guiada, enumera tres fortalezas y dos debilidades personales, pero al pedirle que señale las de un compañero, no acierta. Su proyecto personal es una lista de ideas sin planificación.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza y valora sus fortalezas y debilidades y las de los demás, gestiona emociones de forma eficaz en entornos cambiantes, y diseña un proyecto personal original que genera valor para otros, siguiendo una estructura coherente.</p> <p><i>Ejemplo: En un portafolio reflexivo, el alumno describe cinco fortalezas y cinco debilidades propias, además de las de dos compañeros, explica cómo manejó la frustración durante un trabajo en equipo y presenta un proyecto de huerto escolar viable y detallado.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Transfiere el análisis de fortalezas y debilidades a nuevos contextos, integrando perspectivas diversas; gestiona emociones de manera autónoma y propicia un clima creativo; diseña un proyecto innovador que genera valor sostenible para la comunidad y evalúa su impacto.</p> <p><i>Ejemplo: Tras un debate, el alumno identifica fortalezas y debilidades de todo el grupo y propone un plan de mejora; lidera una dinámica de gestión de emociones durante un cambio de última hora; presenta un proyecto de reciclaje con fines solidarios, incluyendo indicadores de impacto y una reflexión sobre el aprendizaje emocional.</i></p>

CE.2 · 20 %**Observacion sistematica**

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 conte...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No logra aplicar estrategias de formación de equipos ni habilidades sociales básicas. Se muestra pasivo o disruptivo en dinámicas grupales, ignora las aportaciones ajenas y no reconoce cualidades personales propias ni ajenas.</p> <p><i>Ejemplo: En una dinámica de ideación de producto, no contribuye con ideas, interrumpe o se aísla; al evaluar el trabajo, no identifica ninguna cualidad de sus compañeros.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Aplica parcialmente las estrategias de conformación de equipos y las habilidades sociales, pero necesita apoyo o guía. Participa en la comunicación, aunque con dificultades para motivar o liderar. Reconoce algunas cualidades personales, pero no las aprovecha para mejorar la cooperación.</p> <p><i>Ejemplo: En la formación de equipos, sigue instrucciones pero no propone roles; se comunica correctamente pero no media en desacuerdos. En una reflexión escrita, enumera dos cualidades propias pero no las relaciona con el proyecto.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Utiliza de manera autónoma estrategias de conformación de equipos y habilidades sociales, de comunicación, liderazgo y cooperación. Constituye equipos eficaces, valora y respeta las aportaciones de los demás, y aplica principios de equidad e igualdad. Reconoce sus cualidades y las de otros para contribuir al éxito del proyecto.</p> <p><i>Ejemplo: En un proyecto de simulación empresarial, organiza el equipo asignando roles según fortalezas, motiva a los compañeros y resuelve un conflicto mediante diálogo. En una autoevaluación, identifica tres cualidades propias y cómo aportaron al equipo.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Transfiere y adapta las estrategias de equipo y habilidades sociales a contextos nuevos, mostrando innovación ágil. Fomenta activamente la equidad y la coeducación, y actúa como modelo o mentor para otros. Integra la valoración de rasgos personales en la mejora continua del equipo y propone mejoras en los procesos de colaboración.</p> <p><i>Ejemplo: En un concurso de proyectos, diseña una dinámica de team building para su grupo, aplica técnicas de comunicación no violenta y propone un sistema de retroalimentación entre pares. Asesora a otro equipo en la gestión de conflictos, basándose en el análisis de cualidades de sus miembros.</i></p>

CE.3 · 20 %**Rubrica generica**

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 an...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Elabora ideas sin aplicar metodologías ágiles ni considerar la sostenibilidad o ética. No identifica puntos fuertes, débiles ni impactos.</p> <p><i>Ejemplo: Propone una idea de negocio sin análisis de viabilidad ni impacto ambiental, desatendiendo las necesidades locales.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Genera ideas innovadoras con alguna aplicación de metodologías ágiles, aunque de forma incompleta. Reconoce de manera superficial puntos fuertes y débiles, y el impacto potencial.</p> <p><i>Ejemplo: Utiliza un brainstorming para proponer una idea de reciclaje creativo, pero no evalúa su viabilidad económica ni el impacto social a largo plazo.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Elabora ideas y soluciones innovadoras y sostenibles aplicando metodologías ágiles de forma sistemática. Analiza puntos fuertes, débiles e impactos locales y globales, con sentido ético y solidario.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un prototipo de huerto urbano comunitario empleando design thinking, evaluando sus fortalezas, debilidades y el impacto en la cohesión social y el medio ambiente local.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Transfiere el proceso de ideación a contextos complejos, integrando metodologías ágiles con una evaluación profunda de impactos múltiples (natural, social, cultural, artístico). Propone soluciones que superan retos globales desde una perspectiva ética y solidaria, mejorando iterativamente.</p> <p><i>Ejemplo: Desarrolla un proyecto colaborativo interdisciplinar para reducir la huella de carbono en el centro escolar, aplicando sprints de ideación, analizando el impacto en la comunidad educativa y en el entorno local, y ajustando la propuesta tras la retroalimentación.</i></p>

CE.4 · 20 %**Rubrica generica**

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 dicho...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de forma vaga algunos recursos necesarios, pero no logra seleccionarlos ni reunirlos. No aplica estrategias de captación. El proyecto no se pone en marcha o carece de recursos básicos.</p> <p><i>Ejemplo: En la planificación de un puesto de venta en un mercadillo escolar, solo menciona 'dinero' y no especifica producto, lugar ni materiales.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Selecciona y reúne algunos recursos, pero de forma incompleta o desordenada. Aplica estrategias de captación básicas de manera poco autónoma. El proyecto avanza con limitaciones.</p> <p><i>Ejemplo: Para un proyecto de servicio de lavacoches, elabora una lista con cubos, esponjas y jabón, pero no identifica la fuente de agua ni cómo obtener permisos. Solicita préstamo a un familiar sin comparar opciones.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona y reúne los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales necesarios de manera coherente y autónoma. Utiliza estrategias de captación (financiación, trueque, patrocinio) adecuadas al proyecto. Organiza los recursos planificadamente para poner en marcha la solución.</p> <p><i>Ejemplo: En un proyecto de creación de una app para apuntes colaborativos, diseña un presupuesto, identifica herramientas digitales gratuitas, contacta con posibles colaboradores y solicita una microbeca a una entidad local, todo documentado en un plan de recursos.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Selecciona y reúne los recursos con criterios éticos, eficientes y sostenibles, integrando fuentes financieras diversas de forma innovadora. Evalúa el impacto de sus decisiones y transfiere la estrategia a otros contextos. El proyecto se pone en marcha superando lo previsto.</p> <p><i>Ejemplo: Para una iniciativa de reciclaje textil en el instituto, no solo consigue donaciones de tela, sino que negocia con un taller local para formar a compañeros, calcula la huella de carbono del proceso y propone un sistema de trueque con otros centros. Documenta todo en una memoria que sirve de guía para futuros proyectos.</i></p>

CE.5 · 20 %**Observacion sistematica**

Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincente...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Presenta ideas de forma desorganizada o ininteligible; no adapta el mensaje al contexto ni valida sus propuestas. La comunicación resulta confusa o irrespetuosa. <i>Ejemplo: En la exposición de un proyecto de emprendimiento, lee un texto sin mirar al público, no responde preguntas y no justifica la viabilidad de la idea.</i>
2	En proceso	50-69%	Expone ideas con cierta claridad pero con incoherencias parciales; intenta validar sus soluciones aunque los mensajes no siempre son convincentes o adecuados al contexto. <i>Ejemplo: Presenta un prototipo de producto, pero la estructura de la exposición es desordenada; al defenderlo, ofrece argumentos parciales que no convencen del todo al público.</i>
3	Adquirido	70-89%	Expone ideas creativas con claridad y coherencia, utilizando estrategias comunicativas ágiles; valida sus soluciones mediante mensajes convincentes y adaptados al contexto y objetivos. <i>Ejemplo: En un 'elevator pitch', explica una idea de negocio sostenible de forma ordenada, usa apoyos visuales, respeta el turno de palabra y responde preguntas con argumentos sólidos.</i>
4	Avanzado	90-100%	Presenta y expone ideas con excelente claridad, adaptando el discurso a diferentes audiencias; valida sus soluciones integrando feedback en tiempo real y mostrando liderazgo comunicativo. <i>Ejemplo: En una feria de emprendimiento, modifica su presentación según el perfil del inversor, recoge sugerencias y las incorpora sobre la marcha, demostrando empatía y persuasión avanzada.</i>

CE.6 · 20 % **Rubrica generica**

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...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Reconoce conceptos económicos básicos pero no los relaciona con la escasez ni los aplica en situaciones sencillas. Comete errores al identificar principios de interacción social. <i>Ejemplo: En un ejercicio de identificación de necesidades y recursos, nombra algunos conceptos (coste de oportunidad, oferta) pero no los aplica correctamente a un ejemplo dado.</i>
2	En proceso	50-69%	Explica el problema de la escasez y la necesidad de elegir en contextos guiados. Relaciona algunos principios económicos con situaciones cotidianas, pero de forma incompleta o imprecisa. <i>Ejemplo: En un análisis de un reto emprendedor simple, identifica la escasez de recursos y propone una alternativa, pero sin considerar la eficiencia o equidad.</i>
3	Adquirido	70-89%	Interpreta y aplica los principios económicos de escasez, elección e interacción social en situaciones reales o simuladas. Analiza críticamente las decisiones y propone soluciones emprendedoras eficientes, equitativas y sostenibles en contextos conocidos. <i>Ejemplo: En un estudio de caso sobre un proyecto de huerto escolar, justifica la asignación de recursos escasos (agua, terreno) evaluando coste de oportunidad y propone un plan que equilibra eficiencia y sostenibilidad.</i>
4	Avanzado	90-100%	Transfiere y sintetiza los conocimientos económicos y financieros para afrontar retos novedosos, valorando críticamente las implicaciones de la escasez y la elección. Diseña y argumenta soluciones emprendedoras integrando criterios de eficiencia, equidad y sostenibilidad en contextos complejos o multidisciplinares. <i>Ejemplo: En un proyecto de creación de una empresa social, analiza datos económicos reales, evalúa múltiples escenarios de asignación de recursos y presenta un plan de negocio que optimiza recursos limitados y genera impacto social, justificando cada decisión con principios económicos.</i>

CE.7 · 20 %**Rubrica generica**

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 ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Participa de forma esporádica en la construcción del prototipo, pero no completa las fases ni aplica estrategias de diseño. No realiza valoración crítica ni ética del proceso. <i>Ejemplo: Entrega un borrador del prototipo sin finalizar y no incluye reflexión alguna.</i>
2	En proceso	50-69%	Construye un prototipo básico siguiendo indicaciones, con ayuda puntual del equipo. Identifica algunas fases del proceso, pero su análisis es superficial. Valora la contribución del prototipo de forma genérica. <i>Ejemplo: Presenta un prototipo funcional pero no innovador, con un breve análisis del proceso donde menciona aspectos positivos sin profundizar.</i>
3	Adquirido	70-89%	Construye de manera cooperativa un prototipo innovador y sostenible, aplicando estrategias de diseño y ejecución de forma autónoma. Analiza críticamente cada fase del proceso, valora la contribución al aprendizaje personal y colectivo, y valida los resultados identificando mejoras. <i>Ejemplo: Entrega un prototipo completo con memoria del proceso, incluyendo análisis DAFO, justificación de decisiones y propuestas de mejora basadas en la validación.</i>
4	Avanzado	90-100%	Lidera el equipo en la construcción de un prototipo innovador y sostenible, optimizando estrategias de diseño y ejecución. Evalúa el proceso de manera crítica y ética, integrando feedback de múltiples fuentes. Utiliza los resultados no solo para perfeccionar el prototipo, sino también para proponer mejoras en el aprendizaje colectivo, transfiriendo el conocimiento a nuevos contextos. <i>Ejemplo: Coordinó el equipo, presentó un prototipo con alto grado de innovación y sostenibilidad, realizó una autoevaluación ética del proceso y redactó un informe de lecciones aprendidas que aplica a futuros proyectos.</i>

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Ofrecer opciones para la percepción de la información (principio de representación).	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa visual interactivo (Genially o Canva) que relacione fortalezas y debilidades con ejemplos de emprendedores reales en diferentes entornos cambiantes. • Podcast corto (5-7 min) con testimonio de un empresario local sobre cómo gestionó sus emociones y adaptó su proyecto ante una crisis. • Glosario visual con pictogramas de destrezas emprendedoras (liderazgo, resiliencia, creatividad) con enlaces a mini-vídeos explicativos (máx. 2 min).
Acción y expresión	Proporcionar múltiples medios de acción y expresión (principio de expresión).	<ul style="list-style-type: none"> • Diario reflexivo en formato blog escrito, audio (podcast) o vídeo donde analicen sus fortalezas/debilidades y la evolución de su autoconocimiento. • Infografía colaborativa (Canva) sobre las aptitudes detectadas en el grupo-clase, con propuestas para complementarse en un proyecto común. • Elevator pitch del proyecto personal (valor para otros) presentado como póster digital, podcast o vídeo de 1 minuto, evaluado con rúbrica negociada.
Implicación / motivación	Fomentar la implicación y la autorregulación (principio de motivación).	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre tres tipologías de proyecto personal: social (voluntariado), ecológico (sostenibilidad) o tecnológico (app o web), aumentando la relevancia personal. • Sistema de insignias digitales que recompense hitos en autoconocimiento (autoevaluación honesta) y gestión emocional (superación de un miedo escénico en pitch). • Banco de recursos con diferentes niveles de andamiaje (plantillas, ejemplos, tutorías optativas) para que el alumnado decida su nivel de apoyo en la elaboración del proyecto.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer infografías que relacionen cualidades personales con roles en un proyecto emprendedor (ej. creativo, analista, gestor). • Presentar casos reales de startups donde el éxito dependió de la composición del equipo, en formato vídeo y texto. • Facilitar un test de autopercepción de habilidades (comunicación, liderazgo, resiliencia) con resultados visuales.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Solicitar un video-pitch individual donde cada estudiante explique qué cualidades aporta a un equipo emprendedor. • Diseñar un organigrama de equipo ideal para un proyecto concreto, justificando cada rol con una breve memoria. • Realizar una simulación de formación de equipos mediante role-playing, evaluando la comunicación y la asignación de roles.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija el tipo de proyecto emprendedor (tecnológico, social, cultural) para aplicar las dinámicas de equipo. • Ofrecer la posibilidad de seleccionar su rol preferido en el equipo y negociar con compañeros para equilibrar perfiles. • Integrar la autoevaluación y coevaluación del proceso de formación de equipos, con retroalimentación inmediata y opciones de mejora.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un mapa visual interactivo con necesidades locales y globales (ej. ODS vinculados a la comunidad) junto a la documentación textual. • Facilitar ejemplos en vídeo de metodologías ágiles (Design Thinking, Lean Startup) aplicadas por jóvenes emprendedores reales. • Proporcionar infografías que desglosen el proceso de análisis de puntos fuertes/débiles (DAFO) e impacto (análisis de consecuencias) con iconos y lenguaje simplificado.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado presente su idea mediante un elevator pitch grabado en vídeo, un cartel visual (infografía) o una maqueta física del prototipo. • Ofrecer la opción de entregar un diario de ideación (proceso) en formato digital (blog) o papel, documentando iteraciones con fotografías o dibujos. • Usar rúbricas de coevaluación donde los compañeros valoren la viabilidad, sostenibilidad y el impacto propuesto, con opción de retroalimentación oral o escrita.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que cada estudiante elija el entorno (local o global) y el ámbito (natural, social, cultural, artístico) sobre el que quiere trabajar, aumentando la relevancia personal. • Organizar una feria de proyectos donde el alumnado presente sus ideas a un pequeño jurado (docentes, familias) y compita por una mención de 'proyecto más sostenible' o 'más innovador'. • Incorporar la autoevaluación y la reflexión sobre el proceso mediante preguntas guiadas ('¿Qué harías si pudieras empezar de nuevo?'), promoviendo la metacognición y la autonomía.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido sobre recursos y fuentes financieras.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un mapa visual interactivo de fuentes de financiación (bancos, crowdfunding, business angels, subvenciones) con enlaces a casos reales. • Presentar un estudio de caso en vídeo de una startup que narre cómo consiguió sus recursos iniciales (humanos, materiales, financieros). • Facilitar una infografía descargable sobre el proceso de selección de recursos (análisis necesidades, búsqueda, negociación, contrato).
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión para que el alumnado demuestre cómo selecciona y reúne recursos.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un plan de recursos detallado (formato libre: documento, presentación, infografía) que incluya presupuesto, cronograma y justificación de cada recurso. • Grabar un vídeo-pitch de 3 minutos explicando la estrategia de captación de recursos para su proyecto, simulando una presentación a inversores. • Diseñar una hoja de cálculo interactiva que modele la asignación de recursos y evalúe su sostenibilidad y eficiencia.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para mantener el interés y la persistencia en la tarea de reunir recursos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer la opción de elegir entre tres tipos de proyecto: negocio local, producto digital o iniciativa social, para conectar con sus intereses. • Implementar un sistema de niveles de dificultad en la tarea de búsqueda de fuentes financieras (básico: bancos y subvenciones; avanzado: capital riesgo y crowdfunding). • Invitar (presencial o virtualmente) a un emprendedor joven que explique cómo superó los obstáculos para conseguir recursos, para generar identificación.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa visual interactivo de estrategias comunicativas (audiencia, mensaje, canal) con ejemplos de emprendedores reales. • Banco de audios de pitches efectivos con transcripciones que destacan pausas, énfasis y estructura argumentativa. • Simulación digital de contextos de audiencia (inversores, clientes, jurado) que modifica automáticamente el feedback según el mensaje.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación de un vídeo-pitch estilo 'elevator pitch' de 90 segundos, incluyendo turno de preguntas simuladas. • Infografía dinámica (Canva/Genially) que sintetiza la idea, el análisis de audiencia y los argumentos clave. • Dramatización role-play: defender la idea ante un jurado escéptico usando lenguaje persuasivo y gestual.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Elección personal del tipo de proyecto (tecnológico, social, sostenible) para el pitch, aumentando la relevancia. • Competición de pitches con premio simbólico (sello 'mejor comunicador') y feedback de un emprendedor local invitado. • Vinculación con episodios reales de 'Shark Tank' o 'Tu Oportunidad' para analizar y luego aplicar técnicas.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido económico-financiero	<ul style="list-style-type: none"> • Simulación interactiva de escasez con recursos limitados (ej. juego de gestión de una pequeña empresa) para visualizar elecciones y costes de oportunidad. • Infografía animada sobre los principios de interacción social (intercambio, especialización, mercados) con ejemplos visuales de la vida cotidiana. • Estudio de caso real (por ejemplo, una cooperativa local) en formato textual y en audio, analizando cómo afronta la escasez y planifica recursos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción para demostrar la comprensión	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un presupuesto mensual para un proyecto emprendedor, justificando opciones mediante una hoja de cálculo comentada o una presentación oral. • Debate estructurado: defender una decisión de asignación de recursos escasos (pública o privada) con argumentos económicos, apoyándose en un mapa conceptual previo. • Crear un video breve (3 min) explicando cómo el concepto de escasez se aplica a la elección de un bien o servicio en el entorno local, con ejemplos propios.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer la opción de analizar la economía de un sector de interés personal (moda, videojuegos, alimentación) para relacionar escasez y emprendimiento. • Incorporar un juego de rol donde cada estudiante gestione un recurso (tiempo, dinero, materiales) y observe las consecuencias de sus decisiones en grupo. • Conectar la competencia con la planificación de un evento real del centro (viaje, fiesta) cuyo presupuesto deben optimizar, fomentando la responsabilidad colectiva.

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Ofrecer múltiples formas de presentación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar un estudio de caso en vídeo de un prototipo sostenible real (ej. envase biodegradable de empresa local) con subtítulos y transcripción para favorecer la comprensión. • Utilizar una plantilla interactiva en Miro que esquematice las fases del proceso de diseño (ideación, prototipado, validación) con iconos y enlaces a ejemplos. • Proporcionar una lista de verificación visual con pictogramas y criterios de evaluación ética y sostenible para que el alumnado la consulte durante el proyecto.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que los equipos presenten su prototipo mediante maqueta física, simulación digital (ej. Tinkercad) o vídeo pitch, según sus preferencias. • Usar un documento colaborativo (Google Docs) donde cada miembro contribuya al análisis con formato libre: texto, grabación de voz o dibujo del prototipo. • Ofrecer la opción de entregar un informe técnico, un modelo canvas de negocio o una narración visual (Storyboard) que evalúe todo el proceso.
Implicación / motivación	Ofrecer múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular el proyecto a un problema real del entorno escolar (ej. reducir residuos en el comedor) para aumentar la relevancia y el compromiso. • Dejar que los equipos elijan sus roles (diseñador, analista, comunicador) según sus fortalezas, fomentando la autonomía y la cooperación. • Establecer hitos parciales con retroalimentación formativa (ej. validación del prototipo en semana 3) para mantener la motivación y ajustar el rumbo.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el decreto autonómico que regula Economía y Emprendimiento en 4.º ESO (por ejemplo, en Madrid el Decreto 65/2022). Identifica las 4 competencias específicas (CE), los 21 criterios de evaluación asociados (3 por CE) y los 20 saberes básicos distribuidos en los 4 bloques: 'Finanzas personales', 'Economía y sociedad', 'Emprendimiento social y empresarial', y 'Proyecto emprendedor'. Anota las horas semanales (3) y la carga lectiva total.

Tip: Imprime el BOE y el decreto autonómico, subraya con colores distintos las CE, criterios y saberes. Te ahorrará vueltas cuando diseñes las situaciones de aprendizaje (SDA).

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Enumera las 4 competencias específicas (p.ej., CE1: Analizar situaciones financieras, CE2: Valorar la economía global, CE3: Diseñar proyectos emprendedores, CE4: Colaborar en iniciativas sociales). Junto a cada una, escribe sus 3 criterios de evaluación. Por ejemplo, para CE1: 1.1 Interpreta presupuestos familiares, 1.2 Compara productos financieros, 1.3 Elabora un plan de ahorro personal. Así visualizas la relación.

Tip: Haz una tabla en Excel con columnas: CE, criterios, saberes asociados, trimestre, instrumento. Te servirá luego para las programaciones de aula y para la memoria de departamento.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Asigna a cada criterio un instrumento de evaluación (rúbrica, escala de observación, prueba escrita, producción final). Por ejemplo, el criterio 3.2 'Diseña un modelo de negocio' se evalúa con una rúbrica del proyecto final; el 4.1 'Argumenta la responsabilidad social' con un debate coevaluado. Decide qué criterios serán los 'pesados' (más tiempo y nota) y cuáles se evaluarán con tareas breves. Ten en cuenta que 3 horas semanales obligan a concentrar la evaluación.

Tip: No hagas un examen por cada criterio. Diseña 2-3 SDA por trimestre que integren varios criterios. Por ejemplo, una SDA de 'Crea tu startup' cubre criterios de CE3 y CE4.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Divide los 20 saberes básicos en tres trimestres (1.º: 7 saberes, 2.º: 7, 3.º: 6). Agrupa los saberes afines: el bloque 'Finanzas personales' al primer trimestre; 'Economía y sociedad' al segundo; 'Emprendimiento social y empresarial' al tercero; e intercala el bloque 'Proyecto emprendedor' como eje transversal. Cada saber debe vincularse a uno o varios criterios de evaluación.

Tip: Usa un diagrama de Gantt sencillo (papel o Trello) para visualizar la secuencia. Así evitas solapamientos y aseguras que todos los saberes se trabajan antes de la evaluación final.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2-3 horas

Redacta una situación de aprendizaje (SDA) integradora para cada trimestre. Ejemplo para el 1.º trimestre: 'Gestiona tu primer sueldo' (CE1, CE4), con tareas como calcular IRPF, elegir cuenta bancaria, hacer un presupuesto. Indica los criterios evaluados, los saberes, la temporalización (6-8 sesiones), los instrumentos y la rúbrica. Repite para el 2.º y 3.º trimestre con otras temáticas (p.ej., 'Analiza un sector económico', 'Lanza un negocio social').

Tip: Cada SDA debe tener un producto final tangible (vídeo, infografía, plan de empresa). Evalúa el proceso con observación directa y el producto con rúbrica. Así cumples con la evaluación competencial sin sobrecargarte.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Acuerda en el departamento didáctico el peso de cada CE en la nota final (por ejemplo, CE1: 25%, CE2: 20%, CE3: 35%, CE4: 20%). Dentro de cada CE, pondera sus criterios (los más complejos o los que evalúan productos finales tienen mayor peso f). Documenta estos acuerdos en la programación general anual. Esto facilita la coordinación entre grupos y la transparencia para las familias.

Tip: Usa siempre la misma ponderación para todo el curso. No cambies a mitad de año. Si tienes dudas, dale más peso a los criterios de 'producto final' (p.ej., proyecto emprendedor) que a los exámenes, porque son más auténticos.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1-2 horas

Redacta las medidas de atención a la diversidad (adaptaciones significativas, enriquecimiento, metodologías activas). Incluye el plan de recuperación: especifica que los alumnos pueden recuperar criterios no superados mediante tareas específicas en cada trimestre (no un examen global final). Por ejemplo, si suspendió el criterio 1.2, deberá presentar una comparativa de productos financieros revisada. Añade las fechas de recuperación y los instrumentos.

Tip: Diseña un 'cuaderno de recuperación' por criterio: una ficha con ejercicios prácticos y una rúbrica simple. Así el alumno sabe exactamente qué tiene que hacer y tú evalúas sin rehacer toda la SDA.