

Iniciación a la actividad emprendedora en el sistema educativo español y su aplicación en E.S.O.

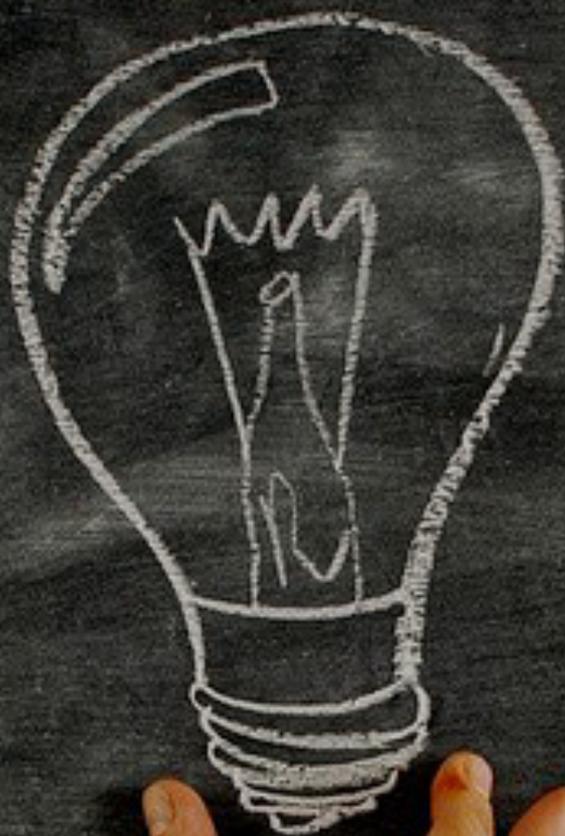
Esperanza Casado Jiménez

Máster en Formación de Profesorado
de Educación Secundaria y Bachillerato:
ADE



MÁSTERES
DE LA UAM
2017 - 2018

Facultad de Formación
de Profesorado y Educación



MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE E.S.O.

Y BACHILLERATO:

ESPECIALIDAD: ECONOMÍA Y A.D.E

CURSO 2017/2018

TRABAJO FIN DE MÁSTER

INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA

EN EL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL

Y SU APLICACIÓN EN E.S.O.

ÍNDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	1
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	1
REVISIÓN TEÓRICA	3
MARCO LEGAL	3
MARCO SOCIECONÓMICO	7
MARCO DIDÁCTICO	11
DESARROLLO DEL PROYECTO	16
• PRESENTACIÓN DE LA UD. DIDÁCTICA	17
• OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS	19
• CONTENIDOS	20
• COMPETENCIAS	21
• METODOLOGÍA	22
o SESIÓN 1	27
o SESIÓN 2	30
o SESIÓN 3	33
o SESIÓN 4	36
o SESIÓN 5	39
o SESIÓN 6	42
o SESIÓN 7	45
o SESIÓN 8	48
o SESIÓN 9	50
o SESIÓN 10	53
• ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	56
• EVALUACIÓN	58
CONCLUSIONES	65
BIBLIOGRAFÍA	67
ANEXOS	70

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente trabajo fin de máster pretende poner en evidencia la falta de un guión transversal para la docencia de asignaturas pertenecientes a la educación en emprendimiento en la etapa educativa de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. A la vez y tras la justificación y análisis de esta inexistencia y de la necesidad e importancia de tener dicho guión transversal, se hace una propuesta de innovación docente para establecer un patrón de enseñanza-aprendizaje para llevar a cabo la docencia de una de las asignaturas pertenecientes a esta materia. Para ello, esta propuesta abarca la asignatura de Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial en 3º de ESO, eligiendo la creación y estructura del Plan de empresa para una idea de negocio como punto nuclear a trabajar.

Con ello se pretende dar un paso más para apoyar el reto de conseguir que esta materia pase de estar al final de los temarios o como asignatura optativa cajón de sastre a ser importante en el proceso y desarrollo educativo de los alumnos y del currículo.

PALABRAS CLAVE: educación en emprendimiento, innovación, competencias clave, iniciativa emprendedora, metodologías activas, docencia, aprendizaje colaborativo, nuevas tecnologías, evaluación, atención a la diversidad, plan de empresa, idea de negocio, creatividad.

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El reto que presenta este documento es, por un lado hacer un análisis introductorio de cómo y porqué la asignatura de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial debería jugar un papel más importante del que en realidad se le ha otorgado y se le otorga actualmente en sistema educativo español. Partiendo de la base de que es una materia de reciente aparición en el currículo, si la comparamos con otras asignaturas de más trayectoria en el sistema educativo español, además estos temas suelen tener una posición secundaria, apareciendo al final en los temarios o declinándose en su totalidad a la docencia a través de optativas, que se suelen escoger con la expectativa de aprobar y no de aprender. No siendo siempre impartida por el profesor titular de economía, sino estando asignada a otros departamentos no tan especializados. Por todo ello, es necesario

establecer un gui3n transversal de esta materia y dotar de la formalidad que requieren estas asignaturas.

Esta opini3n es basada en el an3lisis exhaustivo de la LOMCE y del Curr3culo de Secundaria y Bachillerato, desarrollado en los centros de secundaria, pero tambi3n por lo observado en el centro concreto de la Comunidad de Madrid, en el que he participado durante las pr3cticas de este m3ster y donde trabaj3 con los alumnos en esta 3rea de educaci3n en el emprendimiento.

As3 mismo y previamente habiendo revisado la situaci3n actual de esta materia en el sistema educativo espa3ol, este documento pretende proponer un proyecto de innovaci3n docente donde se desarrolle una unidad did3ctica para poner en marcha en un grupo de alumnos de la asignatura de **Iniciaci3n a la Actividad Emprendedora y Empresarial** de 3º de ESO, (en adelante IAEE).

El presente documento se divide en 3 partes bien diferenciadas, por un lado el an3lisis del contexto en el que se desenvuelve la cuesti3n analizada, estando 3ste formado por el marco legal, el socioecon3mico y el did3ctico. Despu3s de ese an3lisis, el siguiente punto, el cual es el centro de este trabajo, es la propuesta de innovaci3n docente para darle soluci3n a la falta de un patr3n general a la hora de impartir esta materia de IAEE. Para ello, la unidad dedicada a esta asignatura en el nivel de 3º de ESO cuenta a la vez con partes bien diferenciadas, encaminadas a formalizar la impartici3n de esta asignatura, por ello resulta de vital importancia hablar de **objetivos** de aprendizaje generales y concretos de esta asignatura y de esta unidad did3ctica; tratar los **contenidos** que se van a impartir, as3 como las **competencias** que deben adquirir los alumnos con cada una de las actividades desarrolladas; las **metodolog3as** que se van a usar, donde se incluyen los **recursos necesarios** para llevarlas a cabo, y donde se encuentra el n3cleo capital de esta unidad, como lo es la **secuenciaci3n** de las sesiones y de las actividades programadas, a estos apartados los siguen dos que requieren gran atenci3n teniendo muy en cuenta las caracter3sticas del alumnado y del ritmo de aprendizaje como son el apartado de **atenci3n a la diversidad** y la **evaluaci3n**.

Para acabar este trabajo, se elaboran unas **conclusiones** de todo lo analizado y se exponen las **fuentes bibliogr3ficas** utilizadas durante todo este proceso.

Y como complemento para entender mejor este trabajo, se adjuntan unos **anexos** al final de todo el documento.

REVISIÓN TEÓRICA

Para iniciar el análisis del área de conocimiento a tratar en este trabajo, es primordial entender que no hay un criterio ni un guión establecido para poder impartir el temario de esta materia. Esta situación puede deberse a que es un área que no cuenta con el mismo bagaje histórico que otras asignaturas en el currículo de secundaria español.

Con este apartado se pretende enmarcar la materia o área de **Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial**, (en adelante IAEE) en los entornos en los que tiene influencia, dada la importancia y la transversalidad en los aspectos de la vida del alumnado que se está formando en los centros educativos nacionales y que serán futuros individuos profesionales, de todos los niveles, el día de mañana.

Por ello, para delimitar el análisis en este punto, lo ideal es fragmentar el radio de influencia de esta materia en tres aspectos, el **marco legal**, su **marco socioeconómico** y el **marco didáctico**.

MARCO LEGAL

Atendiendo a este ámbito, es de recibo acudir a la LOMCE (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre), para la mejora de la calidad educativa, que promulga, en todos sus principios, la importancia de inculcar el espíritu emprendedor en el alumnado desde las primeras etapas educativas, incluyéndolo como requerimiento en todas las asignaturas del currículo, sobre todo si se centra la atención en las etapas de secundaria y bachillerato.

Así la ley, pretende que, esta impronta emprendedora se traslade al resto de aspectos de la vida de los sujetos formados, interiorizando los principios de emprendimiento en el aspecto educativo y formativo en la formación del alumno.

Aunque la LOMCE¹ pretende que el espíritu emprendedor sea requisito esencial en el currículo educativo, en las etapas de secundaria, concreta esta formación a través de materias como *Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial* o *Ciencias aplicadas a la actividad profesional* y en bachillerato a través de *Economía de la Empresa* y *Fundamentos de administración y gestión*.

Si se recorren los antecedentes inmediatos de esta materia emprendedora, se puede comprobar que esta área de desarrollo de nuevas competencias en el alumnado, comienza

¹ Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa

en la LOE (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación), donde se marcaba como uno de los principales objetivos, el de afianzar el espíritu emprendedor para el desempeño de actividades e iniciativas empresariales.

Así, en la siguiente tabla, (Tabla 1), se puede observar el año de implantación y el nombre con el que se implantó la disciplina referente a educación en emprendimiento en gran parte de las comunidades autónomas nacionales:

TABLA 1: AÑO Y LUGAR DE IMPLANTACIÓN DE ASIGNATURAS DE EMPRENDIMIENTO

Materia optativa	Año	Curso	Comunidades Autónomas
Empresa Joven Europea ¹	2003	4º ESO	Asturias (Principado de)
Iniciativa emprendedora ¹	2004	4º ESO	Castilla y León (Comunidad de)
Cultura emprendedora Empresa Joven Europea Iniciativa emprendedora ² Iniciativa emprendedora ² Taller de iniciativa emprendedora ² Proyecto de Investigación de Emprendimiento	2007	4º ESO 3º y 4º ESO 3º ESO 3º ESO 3º y 4º ESO 4º ESO	Cantabria La Rioja Extremadura Madrid (Comunidad de) Galicia Cataluña
Empresa e Iniciativa emprendedora ²	2010	3º ESO	Comunidad Valenciana
Taller de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial ² Emprendimiento	2012	3º ESO 3º ESO	Castilla - La Mancha Cataluña

¹Se crearon con la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre de 1990, de Ordenación General del Sistema Educativo.

²Desaparecen en el curso 2015-2016 con la implantación de la LOMCE en 1º y 3º ESO, y 1º Bachillerato.

Fuente: LA EDUCACIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO EN EL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL. AÑO 2015

Pero para una mejor comprensión de este marco legal en el que se desenvuelve en la actualidad esta área de conocimiento, hay que introducirse en el contexto en el que se enumeran las variables que intervienen en la educación en el emprendimiento.

Tras la revisión del *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*, caben dos tipos de presencia de esta materia de conocimiento en el aprendizaje del alumno, por un lado, de forma transversal, a través del desarrollo de la competencia clave: "*Sentido de la Iniciativa y espíritu emprendedor*", y por otro, como materia específica.

Como materia específica, se pone de manifiesto a través de dos asignaturas, una desarrollada a lo largo de todo el primer ciclo de la ESO, es decir 1º, 2º y 3º de ESO, aunque bien es cierto que los alumnos suelen escogerla en 3º de ESO directamente, por lo que los contenidos planificados para esta materia en esa etapa de la educación se desarrollan en el último curso del primer ciclo de secundaria. Es decir, la asignatura o asignaturas se conocen como: *Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial*.

Según el Real Decreto², la intención de esta asignatura en esta etapa educativa concreta, pasa por “preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional; ayuda al conocimiento de quiénes son los emprendedores, qué hacen y qué necesitan, pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida, todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de ser innovadores o “intraemprendedores” en su trabajo dentro de una organización.” (Anexo1)

La asignatura queda dividida en tres bloques principales:

TABLA 2: BLOQUES DE CONTENIDOS 1º CICLO DE ESO IAEE

BLOQUE 1	BLOQUE 2	BLOQUE 3
AUTONOMÍA PERSONAL, LIDERAZGO E INNOVACIÓN	PROPÓSITO DE EMPRESA	FINANZAS
<p>1. Conocimiento personal. Intereses y aptitudes necesarias para su futuro.</p> <p>2. La comunicación. - Estilos y características. - Análisis de situaciones.</p> <p>3. El grupo. - Roles. - Maneras de estar y relacionarse con los demás.</p> <p>4. Toma de decisiones. Planificación de tareas personales y en grupo.</p>	<p>1. La iniciativa emprendedora, el emprendedor y el empresario en la sociedad.</p> <p>2. La empresa. - Principales áreas de la empresa.</p> <p>3. El plan de empresa: Idea de negocio, entorno empresarial. - Plan de comercialización y plan ingresos-gastos. - Planificación de recursos materiales y humanos. - Desarrollo temporal.</p> <p>4. Evaluación y control del proyecto empresarial.</p> <p>5. La responsabilidad corporativa de la empresa: impacto social y medioambiental.</p>	<p>1. Finanzas personales y familiares: Registro y planificación de gastos e ingresos. - Consumo responsable. - Papel del ahorro.</p> <p>2. Finanzas de un pequeño negocio: Ingresos y gastos.</p> <p>3. Intermediarios financieros básicos: bancos y compañías de seguros.</p> <p>4. Servicios financieros básicos: Cuentas corrientes y su uso.</p> <p>5. Ahorro: posibilidades de inversión. - Riesgo y rentabilidad.</p> <p>6. Formas de endeudamiento y sus consecuencias.</p> <p>7. Derechos y deberes de los consumidores de productos financieros.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

Más adelante, en el currículo, se encuentra la continuación o ampliación de la materia emprendedora como asignatura en el currículo español, desarrollada en 4º de ESO, con las mismas condiciones y los mismos bloques temáticos, sólo que más desarrollados por la lógica evolución del aprendizaje de un nivel a otro. (Anexo2)

² Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato

Hay que tener en cuenta que la materia de educación emprendedora no se retoma hasta 2º de bachillerato, donde adquiere otro nombre como asignatura, llamada *Fundamentos De Administración Y Gestión*, el Real Decreto³, considera que esta asignatura es importante porque “la materia [...] pone el foco en el impulso del trabajo en equipo, manteniendo una comunicación fluida entre los compañeros para el desarrollo de un proyecto compartido, y en la utilización de herramientas informáticas y audiovisuales que ayuden a una difusión efectiva del proyecto. Los estudiantes pondrán en juego competencias específicas que les permitirán ser capaces de elaborar un plan de negocio; comprender los procesos y los procedimientos asociados a la creación y el mantenimiento de una empresa y ser conscientes de la importancia de la ética empresarial y la responsabilidad social, entre otras cosas.”.(Anexo 3)

Está dividida en nueve bloques (Anexo 3), resumidos en el siguiente cuadro:

TABLA 3: BLOQUES DE CONTENIDOS FUNDAMENTOS DE ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

BLOQUE	TEMARIO
1	Innovación empresarial. La idea de negocio: el proyecto de empresa
2	La organización interna de la empresa. Forma jurídica y recursos
3	Documentación y trámites para la puesta en marcha de la empresa
4	El plan de aprovisionamiento
5	Gestión comercial y de marketing en la empresa
6	Gestión de los recursos humanos
7	Gestión de la contabilidad de la empresa
8	Gestión de las necesidades de inversión y financiación. Viabilidad de la empresa
9	Exposición pública del desarrollo de la idea de negocio

Fuente: Elaboración propia a partir de Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Por otro lado y en la misma línea de marco legal de la cuestión, cabe resaltar la *Ley 14/2013, de 27 de septiembre, de apoyo a los emprendedores y su internacionalización*, donde aparecen referencias a la importancia de la educación emprendedora en la sociedad en los siguientes artículos del Capítulo I, con nombre Educación en emprendimiento perteneciente al Título I de dicha ley:

³ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato

TABLA 4: ARTÍCULOS SOBRE EDUCACIÓN EN EMPRENDIMIENTO, *Ley Emprendedores*

ARTÍCULO	DESCRIPCIÓN
Art.4: El emprendimiento en la enseñanza primaria y secundaria	<ol style="list-style-type: none">1. Los currículos de Educación Primaria, Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional incorporarán objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación de la formación orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.2. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.
Art.6: Formación del profesorado en materia de emprendimiento	<ol style="list-style-type: none">1. El personal docente que imparte las enseñanzas que integran el sistema educativo deberá adquirir las competencias y habilidades relativas al emprendimiento, la iniciativa empresarial, la igualdad de oportunidades en el entorno empresarial, y la creación y desarrollo de empresas, a través de la formación inicial o de la formación permanente del profesorado.2. El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, en colaboración con las Comunidades Autónomas, promoverá que los programas de formación permanente del profesorado incluyan contenidos referidos al emprendimiento, la iniciativa empresarial y la creación y desarrollo de empresas.

Fuente: Elaboración propia a partir de *Ley 14/2013, de 27 de septiembre, de apoyo a los emprendedores y su internacionalización*.

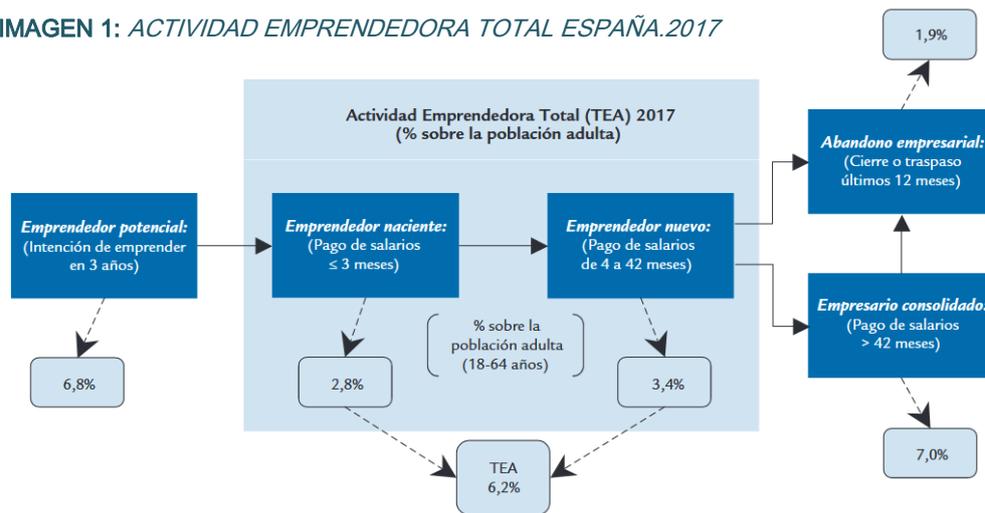
Una vez establecido el marco legal de la cuestión, se continúa por delimitar el marco socioeconómico de esta materia de conocimiento.

MARCO SOCIECONÓMICO

La actividad emprendedora en una economía como la española, que está saliendo de una época de oscura crisis, es vital para la regeneración de sectores económicos, del reciclaje de la población activa, (gran cantidad de ellos desempleados), y de la búsqueda de satisfacer necesidades de los consumidores que van cambiando con los cambios en las condiciones de vida.

En el siguiente gráfico, (Imagen 1), aparece resumida la actividad emprendedora total en España de 2017, recogiendo estos datos entre la población adulta. En él, se pueden ver los factores de emprendimiento en la sociedad española y los factores de fracaso de esta actividad emprendedora.

IMAGEN 1: ACTIVIDAD EMPRENDEDORA TOTAL ESPAÑA.2017



Fuente: GEM España, APS 2017.

En relación a esta situación, Nuria Vilanova, presidenta y fundadora de ATREVIA, reflexiona⁴ y dice lo siguiente sobre los emprendedores en España: *“Hace más de 25 años los emprendedores éramos la cantera empresarial del futuro. Hoy somos una pieza clave en la generación de riqueza y empleo de nuestro país. Resulta incuestionable la importancia que las nuevas iniciativas empresariales tienen como motor de la economía española, y no solo por la contribución que su actividad pueda tener a nivel de fiscalidad, generación de empleo de calidad y reactivación del consumo, sino porque nos van a permitir evolucionar hacia un modelo económico basado en la innovación y atraer más inversión extranjera. El grado de desarrollo de los países va ligado a la capacidad emprendedora de su sociedad, y en definitiva, a los esfuerzos que los actores sociales realizan por poner a disposición de los ciudadanos los recursos necesarios.”*

Con esta reflexión, esta emprendedora experta, resume la necesidad de emprender y de educar en el emprendimiento a la sociedad. Muchos estudios, respaldados en el “Foro Económico Mundial” y el “Observatorio Global de la Actividad Emprendedora”, demuestran que España está en las últimas posiciones de emprendimiento. Concretamente, es el segundo país menos emprendedor de la UE, con una cifra que en 2017 ha crecido hasta el 5,7% respecto a otros años, pero aún está lejos de la media europea, que es del 8%. La principal causa de esas condiciones, es el miedo al fracaso inherente a la sociedad y cultura españolas. Esta condición la corrobora el informe elaborado por el GEM España 2017, donde el 50% de los españoles manifiesta que tiene idea o ve como buena la oportunidad para emprender, pero el 40% tiene miedo a fracasar.

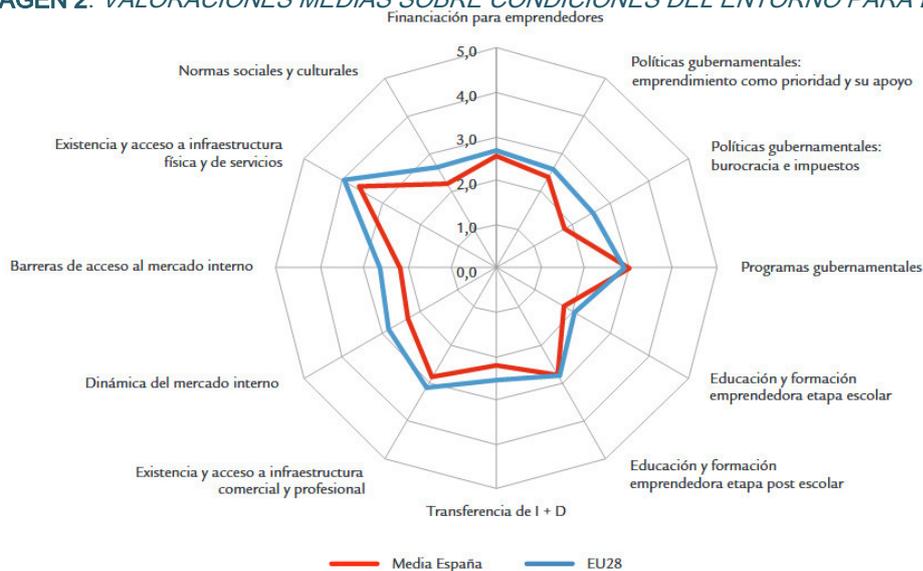
En ese sentido conviene resaltar lo que aporta el GEM a este aspecto. El Informe GEM, cuyas siglas significan “Global Entrepreneurship Monitor”, es un observatorio internacional

⁴ Vilanova, N (30 de Septiembre de 2015). Emprendedores: el futuro del tejido empresarial español. El Economista. Recuperado de <http://www.economista.es>

que se encarga de analizar y comparar los principales indicadores sobre la actividad emprendedora observada en 53 países participantes en la edición de cada ejercicio anual, en este caso de 2017.

El siguiente gráfico (Imagen 2), extraído del GEM España 2017, muestra el resultado de las valoraciones medias sobre las condiciones del entorno para emprender en España y de los países de la UE28 en el año 2017, a partir de la opinión de las 648 personas expertas pertenecientes a países miembros de la UE28, que han participado en el estudio.

IMAGEN 2: VALORACIONES MEDIAS SOBRE CONDICIONES DEL ENTORNO PARA EMPRENDER EN ESPAÑA



Fuente: GEM España, NES 2017.

En este gráfico se muestra que en la mayoría de los elementos, el ecosistema emprendedor español está por debajo de la valoración media de los países europeos, basados en la innovación, que han participado en la edición de 2017.

Según las conclusiones de este informe⁵, la causa principal de la obstaculización de la actividad emprendedora es la burocracia existente en España para poder emprender; a esto se le añade la falta de apoyo financiero y las normas culturales y sociales. En el otro lado de la balanza, como apoyo a la actividad emprendedora, aparecen destacadas dos variables, los programas gubernamentales y la educación y formación emprendedora en etapa postescolar. Este análisis evidencia la importancia del papel de las instituciones gubernamentales a través de sus programas de apoyo y de la formación en el emprendimiento, sobre todo en la formación profesional y en la etapa universitaria, pero muestra que el resto de condiciones necesarias para la actividad emprendedora no cuentan como respaldo en el entorno emprendedor español. Ésta puede ser la causa

⁵ Conclusiones Informe GEM España 17/18 <http://www.gem-spain.com/wp-content/uploads/2018/04/Informe-GEM-2017-18.pdf>

principal de que España se sitúe a la cola en emprendimiento, por lo que hay mucho que hacer para convertir a España en una economía más innovadora y emprendedora.

Otro documento que es necesario revisar, para comprender lo importante que es la educación emprendedora en la sociedad, es el REDIE15, un estudio realizado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte sobre **La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español**, en este caso, del **año 2015**.

El propósito de ese estudio pasa por actualizar y analizar los datos relevantes sobre políticas, currículo, resultados e impacto de la educación para el emprendimiento, así como reunir información sobre formación y medidas de apoyo al profesorado y buenas prácticas en este ámbito. Según aparece en el propio estudio, han tomado como referencia el informe EURYDICE: *Educación para el emprendimiento en los centros educativos en Europa (2012)*.

Continuando con el informe REDIE2015, cabe destacar el punto que trata sobre Impacto de la educación para el emprendimiento, que contempla las medidas dirigidas a evaluar el impacto de las estrategias, programas y acciones de la educación para el emprendimiento. La propuesta del grupo de expertos que elabora este estudio define el siguiente grupo de indicadores y subindicadores para la evaluación de estas medidas aparece en la siguiente tabla (Imagen 3):

IMAGEN 3: INDICADORES PRIORITARIOS DE EDUCACIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO

Indicadores prioritarios de Educación para el Emprendimiento para su seguimiento a nivel europeo	
<p><i>Indicador principal</i> Porcentaje de la población entre 18-29 años que han participado en una actividad práctica de educación para el emprendimiento en Educación Primaria/Secundaria/ Superior. <i>Desglosado por género y por etapa educativa</i> <i>Fuente: Nuevo módulo de encuesta basado en los utilizados en estudios internacionales (disponible en 2015)</i></p>	
Subindicadores cualitativos	Subindicadores cuantitativos
<p>Existencia de una estrategia nacional/regional específica de educación para el emprendimiento y/u objetivos relacionados con ella que forman parte de una estrategia educativa más amplia. <i>Fuente: EURYDICE - Análisis de situación de la Educación para el Emprendimiento en Europa (2014/2015)</i></p>	<p>Porcentaje de la población entre 18-29 años que ha participado en una actividad práctica de educación para el emprendimiento fuera del sistema educativo. <i>Fuente: Nuevo módulo de encuesta basado en los utilizados en estudios internacionales (disponible en 2015)</i></p>
<p>Referencia explícita a resultados de aprendizaje (conocimientos, habilidades y actitudes) relacionados con la educación para el emprendimiento en el currículo nacional/regional <i>Fuente: EURYDICE - Análisis de situación de la Educación para el Emprendimiento en Europa (2014/2015)</i></p>	<p>Formación del profesorado en educación para el emprendimiento (por definir) <i>Fuente: Posible Inclusión en Estudio Internacional sobre Enseñanza y Aprendizaje de OCDE (IALIS, 2018)</i></p>
<p>Existencia de una política o un marco que contemple la formación del profesorado en educación para el emprendimiento. <i>Fuente: EURYDICE - Análisis de situación de la Educación para el Emprendimiento en Europa (2014/2015)</i></p>	<p>Porcentaje de jóvenes de 15 años por debajo de la media en resolución colaborativa de problemas. <i>Fuente: OCDE, Evaluación de "resolución colaborativa de problemas" en edición 2015 del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA)</i></p>
	<p>Incremento en la actividad emprendedora derivada de la educación para el emprendimiento entre la población de 18 a 29 años en los últimos 12 meses. <i>Fuente: Nuevo módulo de encuesta basado en los utilizados en estudios internacionales (disponible en 2015)</i></p>

Tomado del *Expert Group on Indicators on Entrepreneurial Learning and Competence: Final Report*. DG Education and Culture Framework Contract 02/10 – Lot 1. 29 April 2014 (p.27).

MARCO DIDÁCTICO

En este caso y tomando la LOMCE⁶ como referencia, no sólo hay que formar a los alumnos en emprendimiento, sino que los profesores deben saber cómo transmitir esa impronta emprendedora.

Por un lado, y siguiendo con la Lomce, en la didáctica, hay una tabla resumen en el informe REDIE que sintetiza el espíritu emprendedor como elemento transversal:

TABLA 6: ELEMENTOS TRANSVERSALES DE LA LOMCE PARA LA EDUCACIÓN EN EMPRENDIMIENTO

Educación Primaria	ESO y Bachillerato	FP Básica
<p>Art 10. Elementos transversales</p> <p>“Los currículos de educación primaria incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y profundización del espíritu emprendedor. La consejería con competencias en materia de educación fomentará las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permitan afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico”</p>	<p>Art 6. Elementos transversales</p> <p>“Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico”</p>	<p>Artículo 11. Competencias y contenidos de carácter transversal</p> <p>“Todos los ciclos formativos de Formación Profesional Básica incluirán de forma transversal en el conjunto de módulos profesionales del ciclo los aspectos relativos al trabajo en equipo, a la prevención de riesgos laborales, al emprendimiento, a la actividad empresarial y a la orientación laboral de los alumnos y las alumnas, que tendrán como referente para su concreción las materias de la educación básica y las exigencias del perfil profesional del título y las de la realidad productiva”</p>

FUENTE: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

Siguiendo con el informe REDIE2015⁷ como fuente de apoyo, en el apartado “Orientaciones para el desarrollo de estrategias metodológicas”, donde “el término métodos de enseñanza hace referencia a una serie de técnicas y estrategias que facilitan el aprendizaje y proporcionan oportunidades para la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes, en un determinado contexto social y material en el que se producen procesos de interacción entre el docente y el alumno y el entorno de aprendizaje, que incluye el entorno escolar, la familia y la comunidad” (Siraj-Blatchford, Sylva, Muttock, Gilden & Bell, 2002). En este apartado se trata el estilo que debe tener la enseñanza y aprendizaje de los

⁶ Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa

⁷ La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español, Año 2015

contenidos del área de iniciativa emprendedora: “Estos documentos parten de una concepción socio-constructivista del aprendizaje, en la que el alumno se define como un sujeto activo y autónomo que construye y se responsabiliza de su propio aprendizaje. En consecuencia, se busca despertar la curiosidad y la motivación por aprender tomando como punto de partida los intereses de los propios estudiantes. Los métodos propuestos se basan en aprendizajes orientados a la acción y estrategias interactivas que plantean situaciones reales, tanto dentro como fuera del aula, para aplicar los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas. Así, el Aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en problemas, son algunas de las estrategias metodológicas que aparecen frecuentemente asociadas al desarrollo de competencias y/o de la competencia emprendedora. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación es otro de los puntos en común”. (La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español. Año 2015).

Cabe resaltar en este apartado las experiencias prácticas en emprendimiento, entendiendo experiencias prácticas en emprendimiento “aquellas en las que el alumnado tiene la oportunidad de desarrollar los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para detectar oportunidades, generar ideas y llevarlas a la práctica. Estas actividades deberían realizarse de manera autónoma, individualmente o en grupo, incluir aprendizajes prácticos y producir resultados tangibles” (EURYDICE, 2012).

La generalidad de los métodos usados como prácticas en las asignaturas dedicadas a la iniciativa emprendedora, son la creación y gestión de una empresa ficticia por parte de un grupo de estudiantes a lo largo de un lapso de tiempo, generalmente a lo largo del curso, sobre todo en Educación Primaria y ESO. Este tipo de experiencias aparece recogida en la ley apoyo a los emprendedores⁸ y su internacionalización donde se reconoce a la “miniempresa” o empresa de estudiantes como “herramienta pedagógica a través de la cual se podrán realizar transacciones económicas y monetarias, emitir facturas y abrir cuentas bancarias. Estas empresas durarían un año, prorrogable a dos, transcurridos los cuales se liquidarían. Los estudiantes podrían, a través de ellas, realizar transacciones reales sin necesidad de embarcarse en el riesgo que supone crear una empresa real” (Anexo 4).

⁸ Ley 14/2013, de 27 de septiembre, de apoyo a los emprendedores y su internacionalización,

En el caso de Bachillerato y FP se usan además de los ya nombrados, también proyectos de empresa para presentar a concursos cuyo fin es ponerlos en marcha y, además, el uso de los programas de simulación empresarial, que es otra medida para fomentar el emprendimiento en la educación. Estos programas de simulación son, entre otros, Empresaula (varias Comunidades Autónomas), Simula (Galicia) o Plan de Empresa On-Line PEON (Cataluña).

Según el informe de REDIE2015⁹, existen diferentes programas de educación para el emprendimiento, que distan de la creación de empresas ficticias o los simuladores empresariales. Siendo estos los principales modelos recogidos en la siguiente tabla (Tabla 7):

TABLA 7: PROGRAMAS DE EDUCACIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO

TIPO DE PROGRAMA	FUNCIÓN
PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	Implican un proceso de detección de oportunidades y generación de ideas que acaban plasmadas en un producto final específico, [Programa Profundiza (Andalucía), la Red Extremeña de Escuelas Emprendedoras (Extremadura) o el programa Educar el Talento Emprendedor (varias Comunidades Autónomas)]
RETOS PLANTEADOS POR EMPRESAS	Colaboración de organizaciones empresariales y otras instituciones para desarrollar soluciones concretas a problemas de tipo social, cultural o medioambiental en el entorno local. Think Big Schools (varias Comunidades Autónomas), Design For Change (varias Comunidades Autónomas), Kosmodisea (País Vasco), Joinlab (Madrid) o InnovaFP (Cataluña).
TALLERES Y DINÁMICAS	Alojados en plataformas web. Educación Primaria: Grow Up (Murcia), Método Oreoh (Islas Canarias) o FuturEmprende (La Rioja), ESO y Bachillerato: Jóvenes Creativos (Islas Canarias) o YPD Box (Aragón, Castilla León, Castilla - La Mancha, Galicia y Región de Murcia)
INICIATIVAS ASOCIADAS A LA ORIENTACIÓN LABORAL	Implicación de personas emprendedoras y empresas del entorno dispuestas a acercar la realidad del emprendimiento a las aulas., Castilla y León (YourCompany), Cataluña (Escola i Empresa), Galicia (Atrévete), Asturias (Red Emprendedora) y Región de Murcia (Historias de éxito de emprendedores de FP)
PROGRAMAS A TRAVÉS DE LA ROBÓTICA	Desarrollo de la competencia digital y el espíritu emprendedor (Cantarobots, Cantabria), la programación de aplicaciones móviles (Apps for Good, Madrid) o la impresión 3D (Aulab, Asturias).
DISPOSITIVOS PARA LA CREACIÓN DE EMPRESAS EN FP	Combinan asesoramiento y facilidades de alojamiento en viveros ubicados en los propios centros. (Aragón, Galicia (Emprende), La Rioja (Spin-offs en FP), Navarra (Ideación) y País Vasco (Urratsbat))

FUENTE: Elaboración propia a partir del informe *La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español. Año 2015*

Todos estos recursos pedagógicos, se completan con herramientas diseñadas por el profesorado en colaboración con las administraciones estatales, autonómicas o las fundaciones de empresas nacionales. Ejemplos de ello son Programa de educación

⁹ La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español, Año 2015

financiera (MECD, Banco de España y CNMV), Educación Financiera para Jóvenes y Adultos (BBVA), El Recetario Financiero y el Programa de Educación Financiera en las Escuelas de Catalunya (EFEC). Y también con la presencia de expertos o emprendedores en charlas o seminarios en los centros de formación.

Por otro lado y de gran relevancia, es la formación y apoyo al profesorado para esta materia. En este sentido, se analizan dos líneas, la de formación del profesorado y las líneas de apoyo al profesorado para impartir esta materia.

FORMACIÓN AL PROFESORADO

La **formación inicial** del profesorado en temas de emprendimiento comienza en las facultades de profesorado, aunque no existen asignaturas específicas en formarlos en educación para el emprendimiento, se imparten herramientas transversales que aportan conocimientos en este área, pero es difícil definir si estos conocimientos son para el propio aprendizaje, pero sin destino pedagógico para impartirlos en el momento profesional docente.

Si nos adentramos en el análisis de la **formación permanente** del profesorado en temas de emprendimiento, según el estudio REDIE.2015, existen los siguientes tipos de recursos para ello:

TABLA 8: CURSOS FORMACIÓN PERMANENTE PROFESORADO ED. EN EL EMPRENDIMIENTO

TIPO DE CURSO	DESTINATARIOS	FUNCIÓN DEL CURSO
CREACIÓN Y GESTIÓN DE EMPRESAS	Profesorado De Secundaria Y Bachillerato	Dotar al profesorado de herramientas prácticas para implantar el programa de materias o módulos tales como Economía de la Empresa en Bachillerato o Empresa e Iniciativa Emprendedora en FP. Se abordan aspectos relacionados con la elaboración del plan de negocio, la creación y la gestión de empresas.
PUESTA EN PRÁCTICA EN EL AULA DE PROGRAMAS DE ED.EMPREDEDORA	Profesorado De Todos Los Niveles	Familiarizar al profesorado con los materiales didácticos, la metodología y la puesta en práctica en el aula de un programa específico que, sin estar incluido en el currículum, cuenta con el respaldo de la Administración educativa autonómica.
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA DE FORMA TRANSVERSAL	Profesorado De Niveles No Universitarios	Proporcionar recursos, herramientas y dinámicas para trabajar las habilidades y actitudes emprendedoras de forma transversal.
METODOLOGÍAS ASOCIADAS AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA	Profesorado De Todos Los Niveles	Facilitar la puesta en práctica en el aula de metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo, Técnicas de creatividad, Pensamiento de Diseño, Aprendizaje Servicio. Estos cursos están desarrollados en red por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado. (INTEF).
DISEÑO DE PROYECTOS EMPRENDEDORES LIDERADOS POR EL PROFESORADO	Profesorado De Todos Los Niveles	Estimulan que sea el propio profesorado el que, en función de sus necesidades, contextualice y articule propuestas propias en colaboración con compañeros de otras áreas o departamentos, siempre que sea posible.

FUENTE: Elaboración propia a partir del informe La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español. Año 2015.

APOYO AL PROFESORADO

TABLA 9: HERRAMIENTAS DE APOYO AL PROFESORADO ED. EN EL EMPRENDIMIENTO

DIRECTRICES PARA IMPLEMENTARLA EDUCACIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO	JORNADAS DE SENSIBILIZACIÓN
Materiales didácticos para ayudar al profesorado a implementar la educación para el emprendimiento.	Cursos de formación
Centros de recursos donde se facilita al profesorado información, materiales didácticos, metodología y buenas prácticas en educación para el emprendimiento	Seguimiento del proceso de implantación en aula, a través de tutorías presenciales/online.
Redes de profesores para el intercambio de ideas y buenas prácticas en educación para el emprendimiento	Evento de cierre
El apoyo desde los centros educativos.	Permanente

FUENTE: Elaboración propia a partir del informe La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español. Año 2015.

Con todo ello se deduce que hay mucho por hacer en educación en el emprendimiento, tanto a nivel profesorado como a nivel alumnado.

Además, se corrobora la tesis inicial de este documento y es la inexistencia de un guión trazado de forma generalizada para impartir esta materia. A esto se le añade que resulta frecuente encontrar en los centros que, las asignaturas relacionadas con IAEE son impartidas por profesores de diferentes departamentos. En este aspecto, puedo aportar mi experiencia en un centro público de secundaria donde he experimentado esta situación. El área de IAEE estaba impartida por dos profesoras de departamentos diferentes. Eso puede dar una impronta diferente a la hora de enfocar la asignatura, y como pude comprobar, era así:

- ✓ **3º de ESO Iniciación a la Actividad Emprendedora:** asignatura es impartida por la orientadora del centro. El trabajo de la asignatura por parte de la profesora para con los alumnos se plantea muy activa y proponiendo actividades de co-creación y asimilación de conceptos con estilo colaborativo. Exponiendo todo el rato en clase y aprendiendo competencias sociales e iniciándolos en los conceptos económicos principales.
- ✓ **4º de ESO Iniciación a la Actividad Emprendedora:** la asignatura es impartida por la titular del departamento de economía. Con la particularidad de que el grupo es altamente disruptivo y poco colaborativo, la dinámica era en gran parte de las sesiones era la de copiar y seguir el libro, porque si a los alumnos se les sacaba de esa dinámica no se encontraban cómodos.

Estas casuísticas se pueden dar en cualquier centro, por lo que es de recibo que haya un guión pedagógico transversal y también específico, no sólo basado en los libros de texto, para que, si no es el especialista en economía del centro el que imparta la asignatura, tenga clara la línea a seguir para la educación en el emprendimiento.

Por ello a través de este previo análisis, en los siguientes apartados se elabora una propuesta de innovación docente a través de una unidad didáctica para sufragar esas lagunas de guión que se puedan tener en esta materia.

DESARROLLO DEL PROYECTO: INNOVACIÓN DOCENTE

UNIDAD DIDÁCTICA: *De la idea de negocio a la oportunidad. El plan de empresa y el entorno empresarial.*

1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La unidad didáctica elegida es sobre uno de los temas del **Bloque 2** del Currículo¹⁰ de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial (en adelante IAEE), de 3º de ESO, correspondiente a los contenidos de **PROYECTO EMPRESARIAL**. (Anexo 1)

TABLA 10: BLOQUES TEMÁTICOS IAEE (3º ESO)

BLOQUE	DESCRIPCIÓN
BLOQUE 1.	Autonomía personal, liderazgo e innovación
BLOQUE 2.	Proyecto empresarial: 3. El plan de empresa: Idea de negocio, entorno empresarial. - Plan de comercialización - Planificación de recursos materiales y humanos. - Desarrollo temporal.
BLOQUE 3.	Finanzas

FUENTE: Elaboración propia a partir de Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato

De los temas desarrollados en este bloque segundo de la asignatura, la presente unidad didáctica versa sobre *“El plan de empresa: Idea de negocio, Las ideas y la innovación en el entorno empresarial”*. En este bloque se le da forma de negocio a lo trabajado en el **Bloque 1**, denominado *Autonomía personal, liderazgo e innovación*, intentando desarrollar

¹⁰ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato

la capacidad creativa de los alumnos con un formato empresarial para sus ideas. Además, con lo aprendido en el **Bloque 2** a modo introductorio sobre las finanzas de una empresa, servirá como preámbulo y enlace para el siguiente punto fuerte del temario, como lo es el **Bloque 3** de esta asignatura, denominado **Finanzas**, donde se trabajarán estos conceptos de forma más específica.

Para desarrollarlo, se establecen unos **objetivos generales** y otros más **específicos**, desarrollados en el siguiente epígrafe. También se propondrá la **Metodología** descrita en el punto 5 de esta unidad didáctica, con actividades encaminadas a cumplir y a adquirir las **Competencias Clave** exigidas en el Currículo de secundaria, más concretamente, las correspondientes con el curso de 3º de ESO, que es el nivel donde se desarrolla esta asignatura, desarrolladas en el epígrafe 4 de esta unidad.

Las actividades y metodología de esta unidad didáctica están diseñadas para desarrollarlas en un grupo de unos 16-20 alumnos, con edades de los 13 a los 16 años, sin exigencias formativas especiales, más allá de las propias adquiridas en su etapa educativa de secundaria. Son acciones encaminadas a adaptarse a todo tipo de aprendizajes, ya que son actividades orientadas a que funcionen y tengan éxito en todo tipo de grupos. A la vez, estas actividades son desarrolladas con recursos audiovisuales, dado que en la mayoría de sesiones se usa ordenador, altavoces y teléfono móvil, como se verá desarrollado en el punto 5 de Metodología y en el desarrollo específico de cada una de las sesiones.

En cuanto a la **Atención a la diversidad**, para la aplicación de esta unidad didáctica en cursos donde hubiese necesidades educativas, las actividades comprenden procesos adaptados a todos los tipos de alumnos por lo que el estilo de esta metodología es totalmente inclusiva. Este concepto quedará desarrollado más específicamente en el epígrafe 6 de la presente unidad didáctica

2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD

Lo que se pretende con esta unidad didáctica, siguiendo con el espíritu que se persigue con la asignatura en general, es desarrollar la capacidad creativa de los alumnos, que pierdan el miedo al fracaso y los prejuicios para poner sus ideas en marcha y darles forma empresarial a lo que tienen en su imaginación. Por ello, el objetivo primordial de esta unidad respecto con los estudiantes, es que asimilen y aprendan los conceptos desarrollados en las sesiones, a través de un mix de actividades dinámicas y explicaciones

tradicionales, para conseguir que los alumnos culminen su proceso de aprendizaje de manera exitosa. Estas metodologías quedarán descritas de manera más profunda en el epígrafe 5 correspondiente a **Metodologías**.

Hay que tener en cuenta también el objetivo general de esta asignatura, según el *Real Decreto*,¹¹ es el de “asumir riesgos, ser innovador, tener dotes de persuasión, negociación y pensamiento estratégico ya que esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados a preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional; ayuda al conocimiento de quiénes son los emprendedores,[...], pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida, todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de ser innovadores o “intraemprendedores” en su trabajo dentro de una organización”.

De los objetivos que puedan existir para el conjunto del área de Iniciación a la actividad emprendedora, con esta unidad se pretenden conseguir unos objetivos específicos cuyo fin es que los estudiantes asimilen los conceptos planteados en el apartado de **Contenidos** y adquieran las habilidades y competencias necesarias para desenvolverse con éxito en un entorno profesional y académico. En definitiva, estos objetivos específicos son:

- 1) Adquirir el espíritu de la creatividad y la imaginación.
- 2) Aplicar diversas técnicas de generación y evaluación de ideas.
- 3) Diferenciar los diferentes tipos de innovaciones.
- 4) Preocuparse y pensar qué necesita la sociedad para desarrollar negocios
- 5) Conocer los trámites de constitución de una idea de negocio.
- 6) Conocer los trámites para poner en marcha una empresa.
- 7) Diferenciar los tipos de viabilidad que debe reunir un plan o proyecto de empresa.
- 8) Conocer los elementos que debe describir un plan de empresa.
- 9) Reconocer la importancia que tiene para el emprendedor elaborar un plan de empresa antes de crear la empresa.
- 10) Identificar el estudio de mercado como algo necesario para la empresa para ver si su empresa tiene espacio en el mercado del sector
- 11) Comprender el significado del término financiación
- 12) Conocer fuentes innovadoras de financiación

¹¹ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

- 13) Diferenciar los tipos de empresa según su forma jurídica
- 14) Comunicarse expresando con claridad sus ideas
- 15) Trabajo individual y en grupo
- 16) Confeccionar tablas, cuadros y esquemas para la síntesis de ideas y conceptos.
- 17) Capacidad de debatir y llegar a acuerdos
- 18) Uso las nuevas tecnologías desde un punto de vista profesional y formativo,
- 19) Comprender la necesidad de reflexión y planificación previa a la realización de una tarea, marcando tiempos, metas relacionando todo ello con el cumplimiento de los objetivos finales.
- 20) Participar en situaciones de comunicación de grupo, demostrando iniciativa y respeto, y recogiendo y argumentando las de los demás integrantes.
- 21) Desempeñar el rol de líder cuando le corresponde con respeto, entusiasmo y autocontrol.
- 22) Emplear conocimientos adquiridos con anterioridad en la solución de situaciones o problemas.

3. CONTENIDOS

Los contenidos trabajados en esta unidad didáctica sobre la creación de un negocio y el plan de empresa del mismo son:

- ✓ Definición de **Misión, Visión y Objetivo** de una empresa
- ✓ Definición y desarrollo de una **Idea De Negocio**
- ✓ Concepto y propuestas de **Innovación**
- ✓ Definición y utilidad de la **Investigación Y Estudios De Mercado**
- ✓ Los primeros pasos en la creación de un negocio.
- ✓ Estructura, elementos y desarrollo de un **Plan De Empresa** tipo
- ✓ Definición de los **Recursos Financieros** para poner en marcha una empresa
- ✓ Importancia y elección de los **Recursos Humanos** en la empresa
- ✓ Descripción del **Proceso Productivo** de una idea de negocio
- ✓ Elección e importancia de **Los Elementos De La Producción**
- ✓ **Clases y Forma Jurídica** de las empresas
- ✓ Clasificación y delimitación de los **Organigramas** en las empresas.
- ✓ Las estrategias de **Comercialización**
- ✓ Elementos del **Marketing Mix**

4. COMPETENCIAS

Según el Art.2¹² de la Orden ECD/65/2015, las competencias clave del currículo a desarrollar en la etapa de secundaria del sistema educativo español son las siguientes:

TABLA 11: COMPETENCIAS CLAVE ESO

a) Comunicación Lingüística.	e) Competencias Sociales Y Cívicas.
b) Competencia Matemática Y Competencias Básicas En Ciencia Y Tecnología.	f) Sentido De Iniciativa Y Espíritu Emprendedor.
c) Competencia Digital.	
d) Aprender A Aprender.	g) Conciencia Y Expresiones Culturales

FUENTE: Elaboración propia a partir de Art.2¹ de la Orden ECD/65/2015 de 26 de enero

Pero de una manera más específica, en la siguiente tabla, (Tabla 12), se muestra cómo se van a desarrollar cada una de estas competencias en esta unidad didáctica:

TABLA 12: COMPETENCIAS CLAVE TRABAJADAS

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar y expresar ideas y opiniones de manera respetuosa y constructiva. • Emplear sistemáticamente el debate, la escucha, la exposición y la argumentación en la práctica diaria. • Utilizar términos y conceptos asociados a la creatividad. • Buscar, recopilar y procesar información relevante. • Aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo. • Participar con el grupo en la exposición de ideas surgidas de dinámicas de creatividad. • Considerar las opiniones diferentes a las propias como una oportunidad de enriquecimiento intelectual y personal.
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar decisiones desde el análisis de problemas.
COMPETENCIA DIGITAL (CD)	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar las TIC para la búsqueda, selección, registro y tratamiento de la información para la resolución de actividades. • Usar las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.
APRENDER A APRENDER (CPAA)	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar conciencia de las propias capacidades, especialmente las intelectuales. • Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender de acuerdo a sus objetivos y expectativas.

¹² Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato

	<ul style="list-style-type: none">• Autoevaluarse de una manera crítica.• Trabajar en equipo de manera creativa, productiva y responsable.• Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas.• Disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.• Saber administrar el esfuerzo y aceptar y aprender de los errores.
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	<ul style="list-style-type: none">• Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	<ul style="list-style-type: none">• Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor.• Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado.• Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

FUENTE: Elaboración propia a partir de Art.2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato

5. METODOLOGÍA

La metodología propuesta en esta unidad didáctica busca que los alumnos partan de las explicaciones y recursos que les brinda el profesor para construir el aprendizaje de los contenidos y conceptos de la materia y así no sólo memorizar, sino entender los temas que se están trabajando. Así, la metodología usada en este documento, se basa en el método constructivista del aprendizaje, definido por Piaget y reflejado con los siguientes supuestos, señalados por Carmen Gómez y César Coll (1994):

- Una relación dinámica y no estática entre el sujeto y el objeto de conocimiento. En su interacción con el medio, el sujeto adquiere nuevos conocimientos, pero éstos no son copia de la realidad, sino el resultado de la acción del sujeto sobre el objeto.
- El proceso de construcción es un, en el que todo conocimiento nuevo se genera a partir de otros conocimientos existentes en el sujeto.
- El sujeto es activo, es quien construye su propio conocimiento, siendo esta actividad mental algo intransferible, propia y personal del individuo. Por consiguiente, el conocimiento es construido por el sujeto activamente. El conocimiento procede de la actividad del sujeto.

Para ello, se usan estrategias que mezclan la explicación de contenidos de una manera más tradicional, apoyando la explicación en la pizarra si fuese necesario, pero además, en esta unidad didáctica, se da mucha importancia al uso de nuevas metodologías de aprendizaje con los alumnos. El uso de estas metodologías novedosas, descritas más adelante, provocan al alumno y pretenden que esté participativo y motivado. La secundaria es una etapa de muchos cambios físicos y psicológicos para los estudiantes, por lo que se debe motivar al alumno y conseguir su participación y su máximo desarrollo durante el aprendizaje. Así mismo, para conseguir el máximo aprovechamiento de esta unidad, se necesita que el alumno tenga unos conocimientos previos, basados en lo aprendido en las unidades anteriores de esta asignatura, que son la base del temario trabajado en esta unidad didáctica.

Para esta unidad didáctica se usan numerosas técnicas novedosas, ya que el tema a tratar y la asignatura en general son un suelo perfecto para ponerlas en práctica. La existencia de algunos conceptos técnicos de tipo económico, son más asequibles al alumno usando estas técnicas de aprendizaje en este momento de su desarrollo vital, donde empieza a familiarizarse con conceptos socioeconómicos como son, empresa, innovación, financiación, gasto o ingreso, entre otros.

Por ello, en estas 10 sesiones, se apuesta por los siguientes métodos y técnicas de aprendizaje activo:

TABLA 13: METODOLOGÍAS ACTIVAS APLICADAS EN ESTA UNIDAD DIDÁCTICA

METODOLOGÍA EDUCATIVA	DEFINICIÓN	APLICACIÓN A ESTA UNIDAD DIDÁCTICA
TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO (TAC)	Explotar las herramientas tecnológicas (TICs) al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento, para que los alumnos adquieran competencias básicas. ¹³	El uso de las TICs para conseguir un aprendizaje óptimo es uno de los principales recursos en esta unidad, puesto que en todas las sesiones se usan las nuevas tecnologías con fines educativos y formativos.
FLIPPED CLASSROOM	Modelo pedagógico que permite la inversión de papeles en el aula. El alumno prepara los conceptos previamente, para trabajar en la siguiente sesión con ellos, con el objetivo de acudir a las dudas existentes o a realizar actividades más dinámicas con una base teórica previa preparada autónomamente.	Este método se desarrolla en el apartado Propuesta De Trabajo Fuera Del Aula , de las sesiones, donde aparecen documentos de tipo teórico, prensa o multimedia, que el alumno deberá trabajar de forma autónoma para que en la siguiente sesión pueda participar y seguir el ritmo de las actividades.
APRENDIZAJE BASADO EN	El estudiante adquiere conocimientos, habilidades y actitudes a través de situaciones de	En el inicio de esta unidad se plantea un proyecto grupal como problema inicial, en

¹³ Granados et al., 2014. <https://redsocialeducacion.net/las-tic-como-metodologia-innovadora-de-aprendizaje-en-los-centros-educativos>

PROBLEMAS	la vida real. Primero se presenta el problema, luego se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se vuelve al problema. ¹⁴	el que los alumnos deben ir resolviendo problemas y llegando a soluciones con lo aprendido en cada sesión.
APRENDIZAJE COOPERATIVO	El Aprendizaje Cooperativo es un término genérico usado para referirse a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje ¹⁵ .	El trabajo con gran peso en la evaluación de esta unidad es por equipos y durante las sesiones se hacen actividades en grupo para que los estudiantes se retroalimenten y compartan ritmos y habilidades en el aprendizaje.
GAMIFICACIÓN	Utilizar una actividad lúdica con el objetivo de implicar a los alumnos y ofrecerles una forma diferente de aprendizaje. Para ello, se recompensa la realización de estas tareas con puntos, niveles o <i>rankings</i> , fomentando el esfuerzo, la autoafirmación y la colaboración. ¹⁶	A través del KAHOOT, en la sesión 10, se evalúa la evolución del alumno durante esta unidad en la sesión 6 a través de un juego de preguntas y respuestas.
APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO (TBL)	"La instrucción en destrezas de pensamiento se mezcla en el contenido del currículo, para que los profesores animen a los alumnos a utilizar estas formas de pensamiento superior para explorar en profundidad lo que ellos están aprendiendo en el currículo general". (Swartz.R (2015) ¹⁷	Está aplicado a lo largo de toda esta unidad, porque es el espíritu general de la misma. Hacer que el alumno piense a través de lo que se aprende según marca la LOMCE en el currículo.
DEBATE	Intercambio informal de ideas e información sobre un tema, realizado por un grupo bajo la conducción estimulante y dinámica de una persona que hace de guía e interrogador. ¹⁸	La sesión 9 está estructurada a modo de debate para que los alumnos reflexionen y construyan su punto de vista sobre un tema socioeconómico aplicando lo aprendido en esta unidad y en otras previas.
APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS	Enfoque de enseñanza - aprendizaje centrado en la propia actividad y responsabilidad del estudiante y en el desarrollo de su autonomía. ¹⁹	La adquisición y el trabajo de las competencias en el aula es clave para seguir lo promulgado en la LOMCE, y eso se cumple en esta unidad firmemente.

FUENTE: Elaboración propia

Si al poner en práctica en las aulas esta unidad, nos encontramos con un grupo que se encuentre apático o poco motivado con el ritmo de la clase, estas actividades están diseñadas para estimular la enseñanza activa y reflexiva, unida al carácter motivador con el que el profesor debe conducir a los alumnos para que sigan la clase y participen en las dinámicas planteadas.

¹⁴ <https://educra.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/>

¹⁵ Rue.J. Departamento de Pedagogía Aplicada (UAB) <https://www.upc.edu/rima/es/grupos/giac-grupo-de-interes-en-aprendizaje-cooperativo/bfque-es-aprendizaje-cooperativo>

¹⁶ <http://www.aulaplaneta.com/2014/08/12/recursos-tic/ideas-para-que-apliques-la-gamificacion-en-el-aula-el-proximo-curso/>

¹⁷ <http://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2015/02/10/54d901f7ca474190438b456c.html>

¹⁸ <http://metodosytecnicadocentes.blogspot.com/p/debate-dirigido-o-discusion-guiada.html>

¹⁹ Aprendizaje Basado en Competencias. Unidad de Innovación docente. Universidad de Deusto

Por esto, la unidad didáctica presenta una estructura donde en la primera sesión se hará un esquema general de lo que se va a aprender y después se irá desgranando cada concepto importante en las siguientes sesiones. Por ello, en los siguientes apartados, se describen los recursos necesarios para llevar a cabo estas actividades, la secuenciación y la temporalización de las mismas, así como los métodos de evaluación de los contenidos para comprobar que los alumnos progresan en su aprendizaje.

A) RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Para poner en práctica la siguiente propuesta de metodología, los recursos indispensables en el aula serán:

1) RECURSOS DIDÁCTICOS A TRAVES DE ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Explicaciones y pistas de la profesora
- Debates
- Brain storming
- Role Play

2) RECURSOS DIDÁCTICOS MATERIALES

- Ordenador con acceso a internet
- Proyector
- Pizarra
- Artículos de prensa
- Post-its
- Cartulinas DinA-3
- Folios DinA-4
- Teléfono móvil
- Esquemas y apuntes de la profesora

3) FUENTES DE INFORMACIÓN PARA LA DOCENCIA

➤ **LIBROS:**

- “Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial”. Editorial Santillana ISBN: 978-84-680-8818-1
- “Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial. 3º ESO profesorado. Ed. Anaya + digital.

- Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial 3 ESO. Ed. Bruño +digital
- Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial 1 ESO. Ed. Bruño +digital

➤ **PRENSA ESCRITA Y DIGITAL**

➤ **WEBS**

- Web. Programa RTVE. Emprendores e innovadores
- Web. Comando actualidad. Tengo una idea
- Web. Revista Emprendedores

B) SECUENCIACIÓN

La distribución de los contenidos trabajados en esta unidad se desarrolla a lo largo de 10 sesiones. El criterio elegido para distribuir de esta manera los contenidos trabajados en la unidad didáctica, se basa en el currículo descrito en el *Real Decreto 1105/2014²⁰, de 26 de diciembre*, también atendiendo a las competencias clave, recogidas en el Art.2²¹ de la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero*, y teniendo en cuenta que para el curso 3º de ESO, el número de sesiones a la semana de la asignatura IAEE son 2 sesiones de 55 minutos. Sumando a todo esto, la envergadura de los conceptos y del tema tratado, compuesto de contenidos diversos de repaso de lo ya visto en los bloques anteriores y ampliando los nuevos conceptos, se plantean 10 sesiones donde se desarrollan de manera explícita todas las competencias requeridas y los objetivos planteados por el área de IAEE:

TABLA 14: SECUENCIACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA

	COMPETENCIAS	CONCEPTO	SECUENCIACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA	
SESIÓN 1: LA IMPORTANCIA DEL PLAN DE EMPRESA	CCL, CPAA, CSC,SIE,CEC	Emprendedor	INVENTOS SIN ÉXITO: CUANDO NO HAY PLAN DE EMPRESA	5 MIN
		Inventos	EMPRENDEDOR ESPAÑOL CON ÉXITO	5 MIN
		Plan de empresa, propósito de empresa	ESQUEMA GENERAL DE LA UNIDAD	10 MIN
		Misión,visión, objetivo	DESARROLLO DEL CONCEPTO: MISIÓN, VISIÓN, OBJETIVO	15 MIN
			EJERCICIO EN GRUPOS: M,V,O	20 MIN
SESIÓN 2: CREAMOS LA IDEA DE NEGOCIO	CCL, CPAA,,CD, CSC,SIE,CEC	Idea de negocio	EMPRENDEDORES DIFERENTES	5MIN
		Identidad de empresa	CONCEPTO DE IDEA DE NEGOCIO	15 MIN
		Creatividad	ACTIVIDAD DESARROLLO DE IDEA DE NEGOCIO	30 MIN
		Necesidades del mercado		
		Emprendedor, Inventos	PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5MIN

²⁰ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, Sec. I, página 506

²¹ Art.2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato

SESIÓN 3: INVESTIGACIÓN DE MERCADOS Y VIABILIDAD DE LA IDEA	CCL, CPAA, CSC,SIE,CEC		ENTREGA TAREAS	5 MIN
		Investigación de mercados Muestra, Cuestionarios, Encuestas	EXPLICACIÓN: CONCEPTO INVESTIGACIÓN DE MERCADOS	20 MIN
		Beneficio, necesidades del consumidor	ACTIVIDAD DE ANÁLISIS DE PRENSA ECONÓMICA	20 MIN
		DAFO	PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5 MIN
SESIÓN 4: VIABILIDAD Y PROCESO PRODUCTIVO	CCL, CPAA,,CD, CSC,SIE,CEC		EXPLICACIONES DE REPASO Y ENTREGA DE TAREAS	10 MIN
		Procesos productivos Producción	EXPLICACIÓN + TRABAJO EN GRUPO: EL PROCESO PRODUCTIVO	20 MIN
		Oportunidades, amenazas, Debilidades, Fortalezas Estructura DAFO	EXPLICACIÓN + TRABAJO EN GRUPO : ELABORACIÓN DEL DAFO	20 MIN
			FRASE MOTIVADORA	5 MIN
		Comercialización	PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	-
SESIÓN 5: COMERCIALIZAC. DE LA IDEA	CCL, CPAA, CSC,SIE,CEC	Marketing sensorial	RECIBIMIENTO CON LA TEORÍA PUESTA EN PRÁCTICA	10 MIN
		Experiencia de compra Notoriedad	COMERCIALIZACIÓN INNOVADORA	20 MIN
		Distribución, Precio, Promoción , Producto	LAS 4P'S	20 MIN
		RR.Humanos y Financieros	PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5 MIN
SESIÓN 6: GESTIÓN DE LOS RECURSOS	CCL, CPAA,,CD, CSC,SIE,CEC	Inversión	INVERSIÓN EMPRESARIAL	15 MIN
		Recursos Financieros	FINANCIACIÓN EMPRESARIAL	15 MIN
		RR.HH, Tipos de Contratos	RECURSOS HUMANOS	12 MIN
			KAHOOT	10 MIN
		Trámites y puesta en marcha de una empresa	PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	3 MIN
SESIÓN 7: TRÁMITES, FORMA JURÍDICA y ORGANIGRAMA	CCL, CPAA,,CD, CSC,SIE,CEC	Forma jurídica de la empresa S.A, S.L. S.Coop.	FORMA JURÍDICA DE LA EMPRESA	15 MIN
		Cámara de comercio, IPYME	TRAMITES NECESARIOS	20 MIN
		Organigrama, Departamentos, Directivos	ORGANIGRAMA DE LA EMPRESA	15 MIN
		<i>Naming</i>	PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5 MIN
SESIÓN 8: LOGO, CREACIÓN QR Y COMPLETAR PLAN	CCL, CPAA,,CD, CSC,SIE,CEC	Código QR	CREACIÓN CÓDIGO QR	15 MIN
		Imagen de marca Imagen corporativa Logo, <i>Naming</i>	CREACIÓN DE LOGO	15 MIN
		Repaso de Conceptos	COMPLETAR PLAN	20 MIN
		Consumidor, Horario comercial, Distribución	PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5 MIN
SESIÓN 9: LAS NUEVAS TENDENCIAS DE LOS CONSUMIDORES A DEBATE	CCL, CPAA, CSC,SIE,CEC		REVISIÓN DEL VÍDEO DEL TEMA DEL DEBATE	5 MIN
			PLANTEAMIENTO DEL DEBATE	15 MIN
		Distribución, Lineales, Gestión de recursos, Residuos, Horario comercial Necesidades,Consumidores	DEBATE	25 MIN
			CONCLUSIONES	10 MIN
SESIÓN 10: PRESENTACIÓN PLANES DE EMPRESA	CCL, CPAA,,CD, CSC,SIE,CEC	Repaso de los contenidos	EVALUACIÓN DE LAS PRESENTACIONES	55 MIN

SESIÓN 1: LA IMPORTANCIA DEL PLAN DE EMPRESA

Objetivo de Aprendizaje

El objetivo de esta sesión pasa por conseguir que los alumnos aprendan los nuevos conceptos que se abordan en esta parte de la unidad. Es decir, el objetivo es que comprendan que para que una idea que se convierta en negocio, debe tener detrás una estructura documental plasmada en un plan de empresa

Conceptos trabajados en la sesión

Emprendedor
Inventos
Misión
Visión
Objetivo
Plan de empresa
Propósito de empresa

Recursos necesarios en la sesión

Ordenador
Proyector
Folios
Post-it

Competencias a trabajar en esta sesión

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 15: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA SESIÓN 1

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN LA SESIÓN 1
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	A través de la expresión de impresiones en el inicio de la clase y llegar a consenso, exponer las ideas y debatir intragrupo e intergrupos en la actividad de las definiciones de Misión, Visión y Objetivo También se desarrollan las destrezas para hablar en público
APRENDER A APRENDER (CPAA)	A lo largo de toda la sesión se trabaja esta competencia, pero sobre todo cuando se exponen en público las ideas y definiciones de la actividad de grupo de Misión, Visión y Objetivo.
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo durante la actividad de trabajo en grupo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado durante toda la sesión. Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	Durante toda la sesión: desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

FUENTE: Elaboración propia

Temporalización

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
INVENTOS SIN ÉXITO: SIN PLAN DE EMPRESA	5 MIN
EMPREDEDOR ESPAÑOL CON ÉXITO	5 MIN
ESQUEMA GENERAL DE LA UNIDAD	10 MIN
DESARROLLO DEL CONCEPTO: MISIÓN, VISIÓN, OBJETIVO	15 MIN
EJERCICIO EN GRUPOS: M,V,O	20 MIN

Desarrollo de la sesión

Actividad Previa

Antes de comenzar con el desarrollo de esta sesión, es importante mencionar que con anterioridad a la primera sesión de esta unidad didáctica, los alumnos en la anterior sesión recibieron la propuesta de trabajo fuera del aula de ver un vídeo sobre emprendedores e ideas de negocio, este vídeo es sobre la creación de la empresa LEGO en formato de animación, para que vayan familiarizándose con los términos e ideas que se van a tratar en esta unidad didáctica²².

Actividades Formativas

1. Brainstorming ideas de negocio : Inventos sin éxito (5 min): La sesión comienza con

IMAGEN 4: COLLAGE IDEAS DE NEGOCIO



FUENTE: Elaboración propia

una diapositiva proyectada donde aparecen fotos de inventos a priori útiles pero no comercializados, para que entiendan que esas ideas tan aparentemente necesarias no se venden porque quizá les ha fallado alguno de los requerimientos de su plan de empresa, o ni siquiera se ha trazado. Esta actividad pretende conseguir un *brainstorming* inducido,

es decir, que el alumno vea las fotos y a través de preguntas como: "¿Qué veis en esas imágenes?" "¿Alguno lo ha utilizado o los habéis visto en tiendas?", se les haga razonar, y así entiendan porqué estos productos no están en las tiendas o al alcance de la mayoría de los consumidores.

²² https://www.youtube.com/watch?v=Oxi6_7Pid1A

2. **Emprendedor español con éxito (5 min):** Después, en la siguiente diapositiva, se expone el caso contrario un caso de éxito, como fue la idea de negocio de la fregona mostrando un vídeo donde se explica en poco más de un minuto el triunfo que tuvo y ha tenido esta idea y el planteamiento empresarial desde el inicio, para que vean lo primordial que es tener claro lo que necesita el consumidor, un agente financiador y lo buenos emprendedores que somos en España. Por lo que con este ejemplo a través de este video no sólo se pretende que entiendan conceptos empresariales, sino que también motiva a emprender y muestra el éxito de forma cercana a través de un inventor de su mismo país.

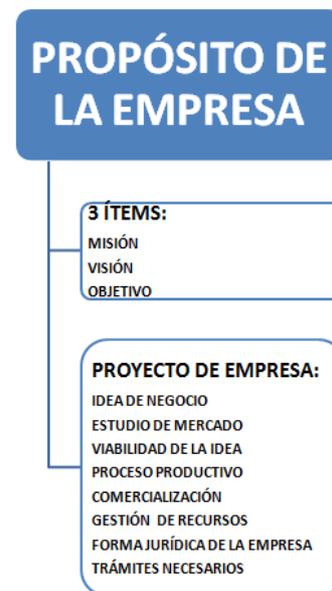
3. **Esquema general de la unidad (10 minutos):** Una vez centrada la atención de los alumnos en el tema que se va a tratar, se procede a desgranar el esquema general de la unidad: *El propósito de la empresa*. Tras mostrar el esquema y los contenidos que se van a ver, para que entiendan el guión de los conceptos a tratar en esta unidad, se prosigue con la sesión.

4. **Desarrollo del concepto: misión, visión, objetivo (15 minutos):** En esta parte de la sesión se desarrollan los 3 ítems primordiales del Propósito de la empresa. MISIÓN, VISIÓN y OBJETIVO. Para ello, el profesor explica los 3 conceptos a los alumnos a través de cómo se plantean

éstos en empresas conocidas por todos, como lo son CocaCola, Nestle y GreenPeace.

5. **Ejercicio en grupos: MISIÓN, VISIÓN Y OBJETIVO (20 minutos):** Una vez trabajados estos ejemplos se divide la clase en 6 grupos, de 2-3 personas para que cada dos grupos trabajen una de las definiciones, 2 grupos construirán misión, otros dos, visión y otros dos, valores. Lo que se pretende con este ejercicio es que cada grupo construya la definición del concepto que le haya tocado, y cuando toque ponerlo en común, comparar la definición de su concepto con lo que haya puesto el otro grupo y autoevaluar su definición, y así corregir y completar las definiciones con lo que hayan puesto los demás compañeros. A la vez, en el momento de exposición de cada definición, los alumnos que tengan sugerencias sobre las definiciones de otros compañeros, podrán levantar la mano y decir su aportación, por lo que este ejercicio es participativo y pretende construir el conocimiento en los alumnos de manera conjunta. Para la formación de los grupos, el formato será dar a cada alumno un post it

IMAGEN 5: ESQUEMA GENERAL



FUENTE: Elaboración propia

con un número del 1 al 3 y que se unan en equipos los que tengan el 1 por un lado, los que tengan el 2 por otro y los que tengan el 3 por otro. Así hasta constituir los 6 grupos. Con esta actividad se pone en práctica el *aprendizaje colaborativo* en el aula para que vayan practicando de cara a sus trabajos de equipo de plan de empresa.

Propuesta de Trabajo fuera aula

En esta sesión no se realiza el envío de tareas para realizar fuera del aula.

SESIÓN 2: CREAMOS LA IDEA DE NEGOCIO

Objetivo de Aprendizaje

Continuando con el esquema general de la unidad desarrollado en la primera sesión, el objetivo de esta sesión es que pongan en marcha una idea de negocio y que conozcan la labor inicial en la creación de un negocio y de un plan de empresa.

PROPÓSITO DE LA EMPRESA

PROYECTO DE EMPRESA:

IDEA DE NEGOCIO
ESTUDIO DE MERCADO
VIABILIDAD DE LA IDEA
PROCESO PRODUCTIVO
COMERCIALIZACIÓN
GESTIÓN DE RECURSOS
FORMA JURÍDICA DE LA EMPRESA
TRÁMITES NECESARIOS

Conceptos trabajados en la sesión

Idea de negocio
Identidad de empresa
Creatividad
Necesidades del mercado

Recursos necesarios en la sesión

Ordenador
Proyector
Folios
<https://logotipogratis.com>

Competencias a trabajar en esta sesión:

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 16: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA SESIÓN 2

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	Desarrollada a la hora de acordar y proponer ideas en la creación de su negocio.
COMPETENCIA DIGITAL (CD)	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollada en el trabajo fuera del aula para realizar las tareas propuestas
APRENDER A APRENDER (CPAA)	A lo largo de toda la sesión se trabaja esta competencia, pero sobre todo cuando se ponen de acuerdo para crear su empresa, porque aprenden de las opiniones e

	ideas de los compañeros.
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	<ul style="list-style-type: none"> • Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor. • Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado. • Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad en las actividades de creación de idea de negocio

FUENTE: Elaboración propia

Temporalización

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
EMPRENDEDORES DIFERENTES	5 MIN
CONCEPTO DE IDEA DE NEGOCIO	15 MIN
ACTIVIDAD DE IDEA DE NEGOCIO	30 MIN
PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5 MIN

Desarrollo de la sesión

- 1. Emprendedores diferentes (5 minutos):** Para iniciar con ritmo dinámico de la clase, se muestra a los alumnos el ejemplo de unos jóvenes emprendedores que han creado unas cuentas en redes sociales con los perfiles de escritores del siglo de oro español, como Góngora o Quevedo donde recrean sus opiniones, sátiras, rivalidades y obras para que los más jóvenes conozcan sus biografías de una manera amena y cercana, al hacerlo desde las redes, con las que han generado gran notoriedad con su idea emprendedora.
- 2. Concepto de idea de negocio (15 minutos):** Una vez los alumnos han visto estos ejemplos de emprendedores diferentes, se continúa con el guión del tema. La clase comienza con la explicación de los pasos para poner en marcha una empresa, acudiendo al esquema de la primera sesión.

IMAGEN 6: ESQUEMA IDEA DE NEGOCIO



FUENTE: Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial 1 ESO +digital Ed. BRUNO

cómo se procesa una idea de negocio se muestran, con apoyo del siguiente mapa conceptual, los requerimientos necesarios para tener una idea de negocio.

3. Actividad de idea de negocio (30 minutos): Dejando claros los pasos a dar para que

una idea sea un de negocio real, los alumnos deben ponerse a crear. La actividad consiste en trabajar en grupos de 4 personas creándose estos equipos de trabajo con el criterio que ellos decidan. La libertad de elección de grupos se les otorga a los propios alumnos en este caso puesto que hay que crear una idea de negocio para llevarla hasta el final del tema, y del curso, con los conceptos aprendidos en esta unidad didáctica y completarla con lo que se vaya viendo en las siguientes unidades didácticas, así ellos se unen a quien sepan que trabajan bien en común con ellos. Una vez formados los equipos, se les reparte una hoja de elaboración propia del profesor, con una ficha resumen de su plan de empresa (Anexo 5) que tienen que ir desarrollando en esta unidad. A esta ficha técnica, se añade como punto de apoyo, un esquema (Anexo 6) que ayude a rellenar los ítems del concepto de *idea de negocio* e *identidad de empresa*. Además, para darles ideas sobre la creación de logotipos para su empresa, lo cual se trabajará en una de las sesiones que se desarrollarán en el aula de informática, se les muestra el recurso web²³ para que lo apunten y poder trabajar con ello en la sesión 8. Con esta información y lo explicado durante la *Sesión 1* y en la presente sesión, los alumnos se ponen a trabajar y a crear sus ideas de negocio. El profesor se debe pasar por los equipos para ver cómo evolucionan en su trabajo y comprobar cómo avanzan con sus ideas y resolver dudas si las hubiese. Así, se deben ir anotando los sectores a los que quieren dedicar sus

Para empezar con estos pasos, el primero a tratar es la *Idea de negocio*. Para que los alumnos entiendan

IMAGEN 7: FICHA TÉCNICA

PLAN DE EMPRESA: 3º ESO IAEE

IDENTIFICACIÓN DE LA EMPRESA	
✓ Nombre	
✓ Logotipo	
✓ Página web y cuentas en redes sociales	

FUENTE: Elaboración propia

²³ <https://logotipogratis.com/>

ideas, para orientar si en algún caso el sector fuese difícil de abordar. En los últimos 5 minutos, de forma escueta, cada pareja expone su idea de negocio.

Propuesta de Trabajo fuera del aula (5 minutos):

En los momentos en los que el profesor va pasando por los equipos, se les van dejando a los alumnos, las tareas fuera del aula que tienen que completar para la siguiente sesión. La forma de reparto de tareas es a través de un papel con un código QR para que el alumno lo escanee leyéndolo con el móvil, así acuden a la actividad directamente donde el profesor tiene guardado el artículo en Drive. Así se les ofrece la posibilidad de realizar la tarea con procesador de

IMAGEN 9: QR TAREAS



FUENTE: Elaboración propia

textos en ordenador o escrito a mano, para que vayan adquiriendo la soltura con los medios y herramientas digitales. El trabajo autónomo fuera del aula para esta sesión, consiste en la lectura de un texto sobre emprender y resolver unas preguntas sobre dicho texto. (Anexo 7)

SESIÓN 3: INVESTIGACIÓN DE MERCADOS Y VIABILIDAD DE LA IDEA

Objetivo de Aprendizaje

Siguiendo el esquema de la unidad sobre los pasos a dar en la elaboración de un plan de empresa, en esta sesión se tratan los puntos de la investigación de mercados y la viabilidad de la idea. Se trabajarán esos conceptos y los estudiantes examinarán la viabilidad de sus ideas de negocio con lo aprendido en esta sesión.

PROPÓSITO DE LA EMPRESA



Conceptos desarrollados en la sesión

Investigación de mercados
Muestra
Necesidades del consumidor
Cuestionarios
Encuestas
Beneficio

Recursos necesarios en la sesión

Ordenador
Proyector
Papel
Esquemas
Videos

Competencias a trabajar en esta sesión

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 17: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA SESIÓN 3

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	Se desarrolla en toda la sesión, pero sobre todo en las actividades de artículos de prensa económica.
APRENDER A APRENDER (CPAA)	Es una de las competencias capitales en esta sesión, puesto que se está continuamente evaluando y contrastando lo aprendido y trabajado durante las diferentes actividades de la sesión.
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	<ul style="list-style-type: none"> • Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor. • Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado. • Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

FUENTE: Elaboración propia

Temporalización

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
RECOGIDA DE TAREAS	5 MIN
EXPLICACIÓN INVESTIGACIÓN DE MERCADOS	20 MIN
ACTIVIDAD PRENSA ECONÓMICA	20 MIN
PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5 MIN

Desarrollo de la sesión

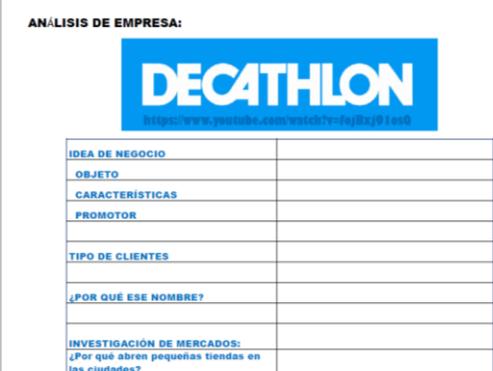
- 1. Recogida de tareas realizadas fuera del aula (5 minutos):** al inicio de la clase, los alumnos dejan en la mesa del profesor las tareas que fueron mandados en la sesión anterior mientras el profesor prepara los medios técnicos para el desarrollo de la sesión y así optimizar tiempo El feedback con las correcciones de los mismos se hará en la siguiente sesión a través de la entrega a los alumnos de los ejercicios corregidos.
- 2. Explicación investigación de mercados (20 minutos):** Para empezar la sesión de una manera activa y que los alumnos entiendan de manera sencilla e introductoria lo que es la investigación de mercados, se proyecta el fragmento²⁴ de un capítulo de la serie

²⁴ https://drive.google.com/open?id=1Rfu7wskZ2g2OOlcrvLiwN_ylylXplZTe

de dibujos animados *Los Simpsons*, donde aparecen varios personajes en el desarrollo un estudio de mercado sobre los dibujos animados. Se explican los conceptos pertenecientes a este ítem del plan de empresa: **Investigación de mercados y Viabilidad de la idea**. Para que los alumnos entiendan la importancia de la investigación de mercados a la hora de abordar la viabilidad de la idea, se proyecta otro vídeo en el que se establece, de forma muy didáctica, la comparación de dos empresarios, uno que utiliza la investigación de mercados como herramienta en la puesta en marcha de su negocio y otro que no. En esa comparación aparecen los resultados de ambos negocios con el uso o no de esta herramienta de análisis del negocio.

1. Actividad prensa económica (20 minutos): Una vez tratados estos conceptos, y para

IMAGEN 10: ANÁLISIS PRENSA ECONÓMICA



ANÁLISIS DE EMPRESA:

DECATHLON
https://www.parcels.com/watch/1-74/8x/31x50

IDEA DE NEGOCIO	
OBJETO	
CARACTERÍSTICAS	
PROMOTOR	
TIPO DE CLIENTES	
¿POR QUÉ ESE NOMBRE?	
INVESTIGACIÓN DE MERCADOS: ¿Por qué abren pequeñas tiendas en las ciudades?	

FUENTE: Elaboración propia

que adquieran más conocimientos y ejemplos antes de entrar en evaluar la viabilidad de su idea de negocio, lo cual trabajarán en la sesión 4, los alumnos trabajan con un ejemplo de negocio. Con esta actividad se pretende repasar lo visto a lo largo de la asignatura, pero sobre todo profundizar y repasar lo trabajado en las sesiones 1, 2 y en esta, la 3. Es una

actividad en la que van a trabajar con prensa digital económica, ya que es una buena manera de acercarlos a un medio en el que no se han desenvuelto con asiduidad. Este es un artículo sobre los orígenes y desarrollo de la empresa Decathlon, compañía que ellos conocen y de la que son clientes, para que les resulte más cercano. La actividad consiste en leer el artículo y rellenar, por parejas, una tabla (imagen 10)²⁵ realizada por el docente, donde codificar y resumir la información relevante respecto al tema que estamos trabajando. Mientras trabajan, el profesor se va pasando por las mesas para comprobar que comprenden y entienden el ejercicio. Se corrige en clase en voz alta para comprobar que todos han entendido los conceptos y el ejercicio a realizar²⁶.

Propuesta de Trabajo fuera del aula (5 minutos)

En los últimos minutos de la clase, el profesor entrega un nuevo artículo de prensa económica en formato impreso, como tarea para hacer fuera del aula, para la siguiente sesión. Los alumnos tendrán que leer un nuevo artículo económico en prensa digital, en este caso sobre el DAFO, concepto que se trabajará en la siguiente sesión, así practicarán

²⁵ Ver Anexo 8

²⁶ https://www.elconfidencial.com/empresas/2015-10-15/decathlon-encuentra-su-mina-de-oro-espana-es-el-segundo-pais-mas-potente-en-facturacion_1058325/

el análisis de prensa económica aprendido en esta sesión y avanzan contenido para la siguiente²⁷.

SESIÓN 4: VIABILIDAD Y PROCESO PRODUCTIVO

Objetivo de Aprendizaje

Siguiendo el esquema de la unidad sobre los pasos a dar en la elaboración de un plan de empresa, la intención de esta sesión pasa por analizar la empresa que están creando, con los conceptos aprendidos en las tres últimas sesiones, es decir, que aprendan y comprueben lo que es la viabilidad de su idea de negocio y diseñen y entiendan lo que es el proceso productivo en un negocio y lo apliquen al suyo propio. Otro objetivo más que se resalta en esta sesión, es el de trabajar en equipo de manera estructurada ya que esta

sesión será trabajada a modo de taller. Por lo que desde el inicio de la clase, los alumnos estarán sentados en sus equipos de empresa para trabajar sobre su idea de negocio desde el comienzo de la clase.

PROPÓSITO DE LA EMPRESA

PROYECTO DE EMPRESA:

IDEA DE NEGOCIO
ESTUDIO DE MERCADO
VIABILIDAD DE LA IDEA
PROCESO PRODUCTIVO
COMERCIALIZACIÓN
GESTIÓN DE RECURSOS
FORMA JURÍDICA DE LA EMPRESA
TRÁMITES NECESARIOS

Conceptos trabajados en la sesión

Oportunidades
Amenazas
Debilidades
Fortalezas
DAFO
Procesos productivos
Producción

Recursos necesarios en la sesión

Ordenador
Proyector
Papel
Esquema

²⁷ <https://www.elblogsalmon.com/conceptos-de-economia/que-es-el-dafo-y-cual-es-su-valia-como-herramienta-analitica>

Competencias a trabajar en esta sesión

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 18: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA SESIÓN 4

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollada a lo largo de toda la sesión
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)	<ul style="list-style-type: none"> Tomar decisiones desde el análisis de problemas.
APRENDER A APRENDER (CPAA)	<ul style="list-style-type: none"> Saber administrar el esfuerzo y aceptar y aprender de los errores.
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	<ul style="list-style-type: none"> Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo en los momentos de decisión y análisis con el equipo de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	<ul style="list-style-type: none"> Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor. Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado. Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

FUENTE: Elaboración propia

Temporalización

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
EXPLICACIONES REPASO Y ENTREGA DE TAREAS	10 MIN
EXPLICACION + TRABAJO EN GRUPO PROCESO PRODUCTIVO	20 MIN
EXPLICACION + TRABAJO EN GRUPO DAFO	20 MIN
FRASE MOTIVADORA	2 MIN
PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	3 MIN

Desarrollo de la sesión

La sesión se divide en tres partes:

- 1. Explicaciones repaso y recogida de tareas (10 min):** Repaso de los conceptos ya trabajados donde se incluirá el temario visto en esta unidad didáctica hasta la fecha, añadiendo preguntas en voz alta a los alumnos para comprobar que han

entendido los conceptos. Mientras se inicia la clase, los alumnos entregan las tareas propuestas en la sesión 3 y la profesora les entrega las correcciones de las tareas que se propusieron en la sesión 2. El feedback con las correcciones de las tareas de la sesión 4 se hará en la siguiente sesión a través de la entrega a los alumnos de los ejercicios corregidos.

2. **Explicación + Trabajo en grupo: Proceso productivo (20 min)**: A estos conceptos ya aprendidos, se añade el concepto de producción y proceso productivo. Después, con esas herramientas, los equipos se ponen a trabajar en sus empresas en esos conceptos para ir rellenando su plan de empresa. Por lo que a la vez que lo aprenden, investigarán la realidad del proceso productivo de su idea de negocio y la viabilidad de su idea de negocio ajustada a todos estos criterios.
3. **Explicación + Trabajo en grupo DAFO (20 min)**: En esta parte de la clase, se hace un DAFO inicial, que los alumnos guardarán para comparar, al finalizar el tema, con el DAFO final donde se incluyen todos los ítems del plan de empresa de sus ideas de negocio.
4. **Frase motivadora (3 minutos)**: Además, para alentarlos, por si sus ideas no han pasado satisfactoriamente la dosis de realidad del taller de hoy, se les escribe una frase de Thomas Edison a tenor de su trabajo como inventor de la bombilla:

"No fracasé, sólo descubrí 999 maneras de cómo no hacer una bombilla."

Propuesta de Trabajo fuera aula

Al final de la clase se proponen las tareas, en este caso se vuelve a repetir el envío a través de código QR, para que puedan ver el video si quieren con el móvil o en la tablet. En esta sesión, el trabajo fuera del aula consiste en ver un video²⁸ sobre marcas blancas para que en la siguiente sesión vean la diferencia entre la diferenciación y la creación de imagen de marca de las ideas de negocio.

IMAGEN 11: QR TAREAS



FUENTE: Elaboración propia

²⁸ <http://www.rtve.es/alacarta/videos/comando-actualidad/comando-actualidad-barato-barato-negocio-marcas-blancas/1251145/>

SESIÓN 5: COMERCIALIZACIÓN DE LA IDEA

Objetivo de Aprendizaje

En continuidad con el esquema de plan de empresa y en correspondencia con el punto que desarrolla la estrategia comercial de la empresa, esta sesión pretende que los estudiantes aprendan en qué consiste la COMERCIALIZACIÓN. Se mostrará una rama de comercialización que aporta ideas innovadoras en el funcionamiento de un negocio. Además, esta sesión se plantea como herramienta para ayudarlos también como consumidores a entender su proceso de compra. Los alumnos conseguirán una ampliación de conocimientos en la estrategia de venta de una idea de negocio como la que ellos están llevando a cabo.

PROPÓSITO DE LA EMPRESA

PROYECTO DE EMPRESA:

IDEA DE NEGOCIO
ESTUDIO DE MERCADO
VIABILIDAD DE LA IDEA
PROCESO PRODUCTIVO
COMERCIALIZACIÓN
GESTIÓN DE RECURSOS
FORMA JURÍDICA DE LA EMPRESA
TRÁMITES NECESARIOS

Conceptos trabajados en la sesión

Marketing sensorial
Experiencia de compra
Notoriedad
Distribución
Precio
Promoción
Producto

Recursos necesarios en la sesión

Ordenador
Proyector
Vela
Caramelos
Altavoces

Competencias a trabajar en esta sesión

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 1 9: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA SESIÓN 5

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	Desarrollada a lo largo de toda la sesión por la índole participativa de la misma
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)	<ul style="list-style-type: none"> Integrar el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento. Tomar decisiones desde el análisis de problemas.
APRENDER A APRENDER (CPAA)	<ul style="list-style-type: none"> Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender de acuerdo a sus objetivos y expectativas. Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas.

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado. • Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

FUENTE: Elaboración propia

Temporalización

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
RECIBIMIENTO CON LA TEORÍA PUESTA EN PRÁCTICA	10 MIN
COMERCIALIZACIÓN INNOVADORA	20 MIN
LAS 4P'S	20 MIN
PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5 MIN

Desarrollo de la sesión

1. **Recibimiento con la teoría puesta en práctica (10 minutos):** Al inicio de la sesión, se recibe a los alumnos con música de fondo en la clase, también con un aroma, y un dulce en cada mesa de cada estudiante y con la iluminación de la clase centrada en la pizarra, que es donde tienen que atender, para que empiecen a conocer en qué consiste el marketing auditivo, el olfativo, gustativo y el visual.

2. **COMERCIALIZACIÓN INNOVADORA, desarrollo de contenidos (20 minutos):** se

IMAGEN 12: MARKETING SENSORIAL



muestran los conceptos con las técnicas y casos curiosos que usan los diferentes sectores sirviéndose de este elemento del marketing. Y así se continúa con la explicación de en qué consiste el marketing sensorial en general y los ejemplos

que usan las empresas para conquistar al consumidor y la importancia de estas estrategias para el desarrollo de negocio. Para que comprendan mejor estos conceptos, se les ponen ejemplos (anexo) a través de vídeos de marketing auditivo, por ejemplo de Coca-cola, a través de sus spots de TV o radio con los sonidos de

burbujas y el chocar de los hielos²⁹. Después de cada uno de los ejemplos, los alumnos tienen la oportunidad de aportar su punto de vista o ejemplos o dudas.

3. LAS 4P'S, definición de comercialización (20 minutos): en esta parte de la sesión se

trabaja la definición de comercialización a modo introductorio. El docente proyecta el esquema de las 4ps y desarrolla la explicación a través de ese mapa conceptual. La explicación es

IMAGEN 13: *MARKETING MIX*

Es un conjunto de elementos tangibles e intangibles y psicológicos, que el cliente desea adquirir para satisfacer sus necesidades.



Es la cantidad de dinero y/o otros elementos de utilidad que el cliente necesita pagar al productor para adquirir un producto o servicio ofrecido en venta. Es el elemento del Marketing Mix que produce ingresos, siendo el más flexible.

FUENTE: Elaboración propia

Conjunto de actividades que se realizan en una empresa para llevar un producto (b y s) hasta el consumidor.



Actividades de las empresas para comunicar las bondades de sus productos y convencer al público objetivo para que lo compren.



participativa con los alumnos a los que repartirá ese esquema al inicio de la lección, para que todos puedan seguirla.

Propuesta de Trabajo fuera aula

En la última parte de la clase se proponen la tarea a realizar fuera del aula. La entrega de estas fuentes con las que tendrán que trabajar será en forma impresa, puesto que tendrán que traerlas a clase para trabajar en la siguiente sesión con ellas. Este trabajo fuera del aula abarca la preparación de conceptos que serán trabajados en la siguiente sesión, éstos son la gestión de los recursos, en este caso los

IMAGEN 14: *TIPOS DE CONTRATO*

Tipo de contrato	Detalles básicos
Indefinido	<ul style="list-style-type: none"> Sin límite de tiempo en la prestación de los servicios, en cuanto a la duración del contrato. Puede establecerse a jornada completa, parcial o para la prestación de servicios fijos discontinuos. Se concerta de manera verbal o escrita.
Temporal	<ul style="list-style-type: none"> Se pacta la relación laboral por un período de tiempo determinado, debido a circunstancias eventuales de la producción, situaciones de interinidad, realización de obra determinada o por incentivos al empleo o a la investigación. Puede establecerse a jornada completa o parcial. Se formaliza por escrito en la mayoría de los casos. Los trabajadores ligados a una empresa por dos o más contratos temporales durante un plazo superior a 24 meses en los últimos 30 meses tendrán la consideración de trabajadores indefinidos.
Para la formación y el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Tiene como fin facilitar la cualificación profesional de las personas trabajadoras. Para trabajadores mayores de 16 años y menores de 25 que carezcan de la cualificación profesional exigida para el empleo. Debe formalizarse por escrito. Duración mínima de 1 año y máxima de 3 años, no siendo válida la contratación a tiempo parcial. Debe ir acompañado de una actividad formativa que permita obtener la cualificación profesional. El contrato no puede renovarse y el tiempo de trabajo efectivo no superará el 75% de la jornada prevista en convenio colectivo, durante el primer año.
En prácticas	<ul style="list-style-type: none"> Su finalidad es que el trabajador adquiera la práctica profesional adecuada a su nivel de formación académica (título universitario, ciclos formativos de grado medio o superior). Se formaliza por escrito y su carácter puede ser indefinido o temporal. Duración mínima de 6 meses y máxima de 2 años, prorrogable dos veces por periodos mínimos de 6 meses si su duración no fue la máxima.

Fuente: SEPE e IPYME.

recursos humanos y los financieros. Para ello los alumnos cuentan con una tabla resumen de los principales tipos de contrato y por otro lado, un artículo³⁰ sobre las fuentes de

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=qznMHqkN4VE>

³⁰ https://cincodias.elpais.com/cincodias/2015/05/29/pyyme/1432908209_552995.html

financiación posibles para los emprendedores. La intención es que los alumnos lean detenidamente en casa ambas fuentes de información para el conocimiento introductorio de estos conceptos. En este momento se aprovecha para entregar corregidas propuestas en la sesión 3.

SESIÓN 6: GESTIÓN DE LOS RECURSOS

Objetivo de Aprendizaje

En esta sesión, el objetivo de aprendizaje para los alumnos pasa porque sepan qué recursos necesita una idea de negocio para ponerse en marcha y que se convierta en una empresa. Para ello se tratan las dos tipologías esenciales de recursos pertinentes, como son los recursos financieros y los recursos humanos. Puesto que dentro de esta asignatura hay un bloque entero dedicado a las finanzas en la tercera parte de dicha asignatura, en esta sesión se tratará de manera introductoria, dado que los conceptos referentes a las finanzas se desarrollan mas adelantes en este curso.

PROPÓSITO DE LA EMPRESA

PROYECTO DE EMPRESA:

IDEA DE NEGOCIO
ESTUDIO DE MERCADO
VIABILIDAD DE LA IDEA
PROCESO PRODUCTIVO
COMERCIALIZACIÓN
GESTIÓN DE RECURSOS
FORMA JURÍDICA DE LA EMPRESA
TRÁMITES NECESARIOS

Conceptos trabajados en la sesión

Inversión empresarial
Recursos Financieros
Recursos Humanos
Tipos de Contratos

Recursos necesarios en la sesión

Ordenador
Proyector

Competencias a trabajar en esta sesión

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 20: DESARROLLO DE COMPETENCIAS SESIÓN 6

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollada a lo largo de toda la sesión
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)	<ul style="list-style-type: none"> Tomar decisiones desde el análisis de problemas.
COMPETENCIA DIGITAL (CD)	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollada en el trabajo fuera del aula para realizar sus tareas

APRENDER A APRENDER (CPAA)	<ul style="list-style-type: none"> • Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender de acuerdo a sus objetivos y expectativas. • Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	<ul style="list-style-type: none"> • Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor. • Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado. • Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

FUENTE: Elaboración propia

Temporalización

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
INVERSION EMPRESARIAL	15 MIN
FINANCIACIÓN EMPRESARIAL	15 MIN
RECURSOS HUMANOS	12 MIN
KAHOOT	10 MIN
PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	3 MIN

Desarrollo de la sesión

Retomando las tareas propuestos en la anterior sesión, se tratan los recursos necesarios para poner en marcha la empresa.

- 1. Inversión empresarial (15 min):** al inicio de la clase se trata el concepto de inversión empresarial. Para ello se parte de un ejemplo práctico para llegar a la generalidad de las definiciones. El ejemplo es el de una pequeña fábrica de helados que tiene clientes en su comarca. Entre otros bienes en su patrimonio tiene como congeladores, medios de transporte e inversiones para rentabilizar sus beneficios

TABLA 21: EJERCICIO GESTIÓN RECURSOS FINANCIEROS

INVERSIÓN	COSTE	FINANCIACIÓN	BENEFICIOS	MANTENIMIENTO	DURACIÓN
INVERSIÓN PRODUCTIVA	Precio de los congeladores	Dueños de la empresa	Incremento de la producción	Cambio de repuestos y comisiones del banco	8 Años
	Precio de las furgonetas de transporte	Financiera/ Leasing	Incremento del número de clientes a los que surtir	Gasolina, repuestos y seguros	5 Años
INVERSIÓN NO	Dinero de un fondo de	Banco y dueños de la empresa	Intereses mensuales	Comisiones e intereses del banco	4 Años

PRODUCTIVA	inversiones				
	Compra de una casa para el dueño/a	Banco	Mayor número de propiedades	Comisiones e intereses del banco	15 Años

FUENTE: Elaboración propia a partir de IAEE 3º ESO Bruño

- 2. Financiación empresarial (15 min):** Partiendo del artículo que han leído en casa como tareas de la anterior sesión, en ésta, se va a trabajar con los métodos de financiación más tradicionales pero también se van a resaltar los más innovadores y que son tendencia en este momento. Para ello en principio se tratan los tradicionales con la explicación de los conceptos y la toma de apuntes de los alumnos. Y para el aprendizaje de los medios innovadores se van a resaltar dos, el *CrowdFunding*³¹ y el *Business Angels*³². Para que los estudiantes vean de qué tratan estos tipos de financiación, se les proyectan dos vídeos cortos (uno de cada tipo de método de financiación) para que con el ejemplo se trabaje en la definición general.
- 3. Recursos humanos (10 minutos):** Al igual que con la financiación, para tratar esta parte de la sesión se utiliza el recurso mandado como tarea en la anterior sesión. Este recurso abarca los tipos de contratos que se pueden hacer a los empleados. Se explican los tipos de contratos poniendo ejemplos de ellos y dando las definiciones para que los alumnos completen el cuadro con dichas definiciones y así recopilar esa información para su plan de empresa.
- 4. KAHOOT (12 minutos):** para evaluar todos los conceptos vistos en esta sesión y en la anterior sobre comercialización se realiza un Kahoot para evaluar el conocimiento de los alumnos y el progreso de éstos a lo largo de conceptos más técnicos y complicados que los vistos en otras sesiones, para comprobar que se han entendido y si no es así reforzar y repasar en siguientes sesiones antes de seguir ampliando contenido. Al ganador se le otorgará un diploma como motivación a su buen trabajo(Anexo 9). Con este recurso se pone en práctica la metodología docente de gamificación³³, o lo que es lo mismo, aprender jugando.

³¹ https://www.youtube.com/watch?v=S_dhzC3Qiws

³² <https://novicap.com/financiacion/fuentes/alternativa/capital-privado/incubadoras.html>

³³ TABLA 13: "METODOLOGÍAS ACTIVAS APLICADAS EN ESTA UNIDAD DIDÁCTICA" Página22 del presente documento

Propuesta de Trabajo fuera del aula:

El trabajo fuera del aula para esta sesión consiste en ver un vídeo³⁴ para la siguiente sesión sobre los trámites necesarios para que una empresa española pueda ponerse en marcha.

IMAGEN 15: QR TAREAS



FUENTE: Elaboración propia

SESIÓN 7: TRÁMITES, FORMA JURÍDICA y ORGANIGRAMA

Objetivo de Aprendizaje

El objetivo de esta sesión es desarrollar la competencia digital mientras se trabajan los puntos del plan de empresa de organización y forma jurídica de la empresa. Desarrollando los conceptos de organigrama de la empresa, trámites necesarios para ponerla en marcha y la propia forma jurídica. Aprovechando que la sesión se impartirá completamente en la sala de ordenadores, todos los conceptos van a ser aprendidos a través de herramientas TIC.

PROPÓSITO DE LA EMPRESA

PROYECTO DE EMPRESA:

IDEA DE NEGOCIO
ESTUDIO DE MERCADO
VIABILIDAD DE LA IDEA
PROCESO PRODUCTIVO
COMERCIALIZACIÓN
GESTIÓN

FORMA JURÍDICA DE LA EMPRESA
TRÁMITES NECESARIOS

Conceptos trabajados en la sesión

Forma jurídica de la empresa
Sociedad anónima
Sociedad limitada
Sociedad cooperativa
Comunidad de bienes
Cámara de comercio
Organigrama
Departamentos
Directivos

Recursos necesarios en la sesión

Sala de ordenadores
Proyector
Papel
Bolígrafos

³⁴ España, a la cola burocrática para emprender. <http://www.elcomercio.es/videos/mas-noticias/ultima-hora/2780818367001-espana-cola-burocratica-para-emprender.html>

Competencias a trabajar en esta sesión

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 22: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA SESIÓN 7

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	Desarrollada a lo largo de la sesión por el formato de trabajo en grupo cooperativo
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)	<ul style="list-style-type: none"> Tomar decisiones desde el análisis de problemas.
COMPETENCIA DIGITAL (CD)	<p>Al ser una sesión desarrollada en el aula de informática esta competencia se justifica porque:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar las TIC para la búsqueda, selección, registro y tratamiento de la información para la resolución de actividades. Usar las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.
APRENDER A APRENDER (CPAA)	Es una de las competencias capitales en esta sesión, puesto que se está continuamente evaluando y contrastando lo aprendido y trabajado durante las diferentes actividades de la sesión.
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	<ul style="list-style-type: none"> Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	<ul style="list-style-type: none"> Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor. Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado. Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

Temporalización

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
FORMA JURÍDICA DE LA EMPRESA	15 MIN
TRAMITES NECESARIOS	20 MIN
ORGANIGRAMA	15 MIN
PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5 MIN

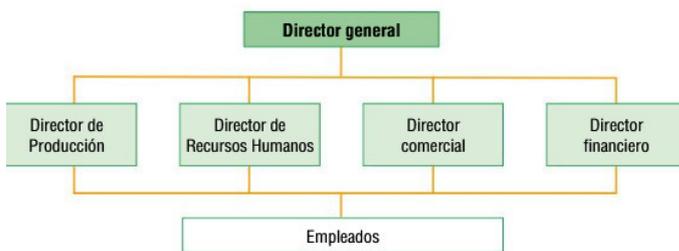
Desarrollo de la sesión

Esta sesión se desarrolla en la sala de ordenadores del centro. Los alumnos acuden directamente al aula de informática para el desarrollo de la clase, porque en la sesión

anterior han sido avisados para evitar pérdidas de tiempo. Para mantener ese espíritu de optimización del tiempo, los alumnos tendrán en sus cuentas de correo electrónico los enlaces a las webs con las que se trabajarán en esta sesión, para que desde el ordenador en el que trabajen en el aula de informática puedan entrar directamente.

1. **Forma jurídica de la empresa (15 minutos):** Para empezar, los alumnos se sientan con sus equipos de ideas de negocio. Juntos, pero cada uno en un ordenador. En primer lugar, se trabaja el concepto de: FORMA JURÍDICA DE LA EMPRESA. Para ello, los alumnos con el profesor de guía, entran en la web³⁵ de IPYME, en el apartado de “*forma jurídica de la empresa*”.
2. **Trámites necesarios (20 minutos):** Después de decidir cuál será la forma de su empresa, se continúa trabajando con los trámites necesarios para la puesta en marcha de la empresa. Para ello se acude, en la misma web³⁶ de IPYME, al apartado de “*trámites necesarios*”.
3. **Organigrama (15 minutos):** El destino de esta parte de la sesión es el conocimiento de

IMAGEN 17: ORGANIGRAMA



FUENTE: Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial 1 ESO +digital Ed. BRUÑO

los diferentes tipos de departamentos en la empresa, es decir el conocimiento del organigrama de una empresa tipo y por ende la elección del propio organigrama de su

empresa. Ayudados del esquema de de la imagen 17, desarrollando la definición de cada una de las diferentes direcciones.

Propuesta de Trabajo fuera aula

En los últimos 5 minutos, se propone el trabajo a realizar fuera del aula por el alumno para la siguiente clase. Así mismo, y siguiendo la tónica de la mezcla entre las herramientas más innovadoras en el trabajo diario y sobre todo de las tareas para fuera del aula, en esta sesión tan tecnológica, el envío de tareas es a modo tradicional, para que el documento que se les entrega, lo subrayen y analicen y lo traigan trabajado a la siguiente sesión ya que les será de utilidad. El trabajo fuera del aula de esta sesión y para preparar la

³⁵ <http://www.ipyme.org/es-ES/DecisionEmprender/FormasJuridicas/Paginas/FormasJuridicas.aspx>

³⁶ <http://www.ipyme.org/es-ES/creaciondelaempresa/Paginas/Tramites.aspx>

siguiente, consiste en leer un artículo³⁷ sobre el *namings* de una empresa. Puesto que en la siguiente sesión se va a trabajar con el concepto de **logo**, con este artículo, los alumnos pueden pulir la idea de negocio en ese terreno en previsión de la presentación final, que será el gran porcentaje de la evaluación de los contenidos trabajados en esta unidad didáctica.

SESIÓN 8: LOGO, CREACIÓN DE QR Y COMPLETAR PLAN

Objetivo de Aprendizaje

Aprovechando que la sesión se impartirá completamente en la sala de ordenadores, todos los conceptos van a ser aprendidos a través de herramientas TIC. El objetivo de esta sesión, por lo tanto busca desarrollar la competencia digital y la capacidad creativa del alumno, así como la capacidad de resolver problemas, dado que se van a crear herramientas que mejoren sus habilidades tanto académicas como profesionales.

Conceptos trabajados en la sesión

Imagen de marca
Imagen corporativa
Logo
Nombre de la empresa: *Naming*
Código QR

Recursos necesarios en la sesión

Sala de ordenadores
Proyector
Conexión a internet

Competencias a trabajar en esta sesión

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 23: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA SESIÓN 8

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	Desarrollada a lo largo de la sesión por el formato de trabajo en grupo cooperativo
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)	<ul style="list-style-type: none">Tomar decisiones desde el análisis de problemas.
COMPETENCIA DIGITAL (CD)	Al ser una sesión desarrollada en el aula de informática esta competencia se justifica porque: <ul style="list-style-type: none">Utilizar las TIC para la búsqueda, selección, registro y tratamiento de la información para la resolución de actividades.

³⁷ <https://mglobalmarketing.es/blog/naming-elegir-nombre-de-marca-empresa/>.

	<ul style="list-style-type: none"> Usar las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.
APRENDER A APRENDER (CPAA)	Es una de las competencias capitales en esta sesión, puesto que se está continuamente evaluando y contrastando lo aprendido y trabajado durante las diferentes actividades de la sesión.
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	<ul style="list-style-type: none"> Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	<ul style="list-style-type: none"> Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor. Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado. Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

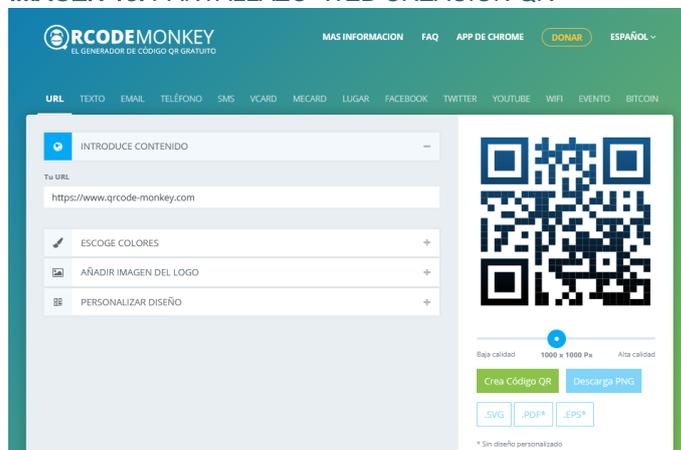
Temporalización

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
CREACIÓN DE QR	15 MIN
CREACIÓN DE LOGO	15 MIN
COMPLETAR PLAN	20 MIN
PROPUESTA DE TRABAJO FUERA DEL AULA	5 MIN

Desarrollo de la sesión

1. Creación de código QR (15 minutos):

IMAGEN 18: PANTALLAZO WEB CREACIÓN QR



FUENTE: <https://www.qrcode-monkey.com>

Ya que en varias ocasiones a los alumnos se les entrega las tareas en formato de código QR y aprovechando que esta sesión se desarrolla en el aula de informática, se trabaja cómo es la creación de códigos QR para usarlos en sus diferentes envíos de archivos o presentaciones tanto profesionales como académicas, pero sobre todo

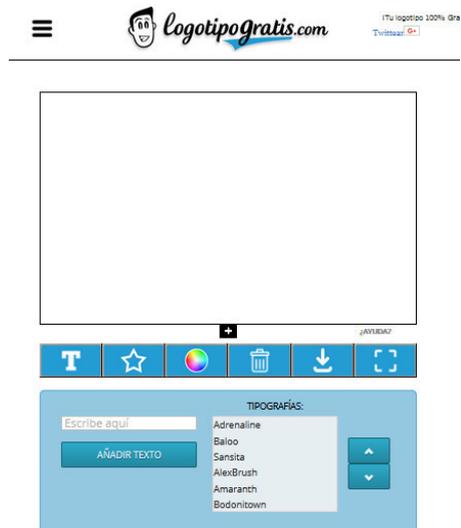
incluirlo de alguna manera como instrumento para su presentación del plan de empresa el día de la evaluación de la misma. La creación de este código QR, es a través de una web³⁸, donde a través del ordenador y con el proyector, el profesor muestra los pasos a dar para crear esta herramienta, a la vez que ellos siguen los pasos del profesor creándolo. Ellos, en parejas, crearán uno de estos códigos para usarlos en su plan de empresa.

2. Creación de logo (15 minutos): En esta parte de la sesión, se procederá a la creación del Logo de su idea de negocio a través de la web³⁹.

3. Completar el Plan de Empresa (20 minutos):

Cuando hayan creado el logo, pueden ir completando y realizando los apartados de su plan de empresa relacionados con lo trabajado en esta sesión y repasar y retocar los apartados que tengan hechos o pendientes de sesiones anteriores. Además, aprovechando la posibilidad del uso de ordenadores e internet podrán utilizar dichas herramientas como fuentes de información o de creación. Durante este trabajo autónomo, la profesora supervisará estas actividades para orientar, solucionar dudas o ampliar información.

IMAGEN 19: WEB CREACIÓN LOGO



FUENTE: <https://logotipogratis.com>

Propuesta de Trabajo fuera del aula:

En este caso, el trabajo fuera del aula consiste en ver un vídeo⁴⁰ sobre el que se va a debatir en la siguiente clase. A la vez, y como se ha hecho en las primeras sesiones, se reparte a cada alumno un código QR con las tareas que deben hacer para la siguiente sesión.

IMAGEN 20: QR TAREAS



FUENTE: Elaboración propia

³⁸ <https://www.qrcode-monkey.com>

³⁹ <https://logotipogratis.com>

⁴⁰ http://www.antena3.com/noticias/economia/polemica-entre-los-comerciantes-por-la-inauguracion-del-primer-hipermercado-en-espana-abierto-24-horas_201712065a280fd40cf2b410ea9b8a93.html

SESIÓN 9: LAS NUEVAS TENDENCIAS DE LOS CONSUMIDORES A DEBATE

Objetivo de aprendizaje de la sesión:

En esta sesión, donde trabajarán con la técnica docente del debate, a través de lo que han visto en el vídeo que se les propuso como tareas en la sesión anterior sobre los hipermercados 24h. Con ello se pretende que pongan en práctica habilidades sociales y que apliquen los conceptos económicos trabajados a lo largo de estas sesiones y poder evaluar cómo los han asimilado y cómo se expresan.

Conceptos trabajados en la sesión

Distribución
Lineales
Gestión de recursos
Residuos
Horario comercial
Necesidades
Consumidores

Recursos necesarios en la sesión

Post-it
Folios

Competencias a trabajar en esta sesión

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 24: DESARROLLO DE COMPETENCIAS SESIÓN 9

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	Al ser una sesión donde se emplea la técnica del debate, esta competencia se desarrolla sobre todo a través de estos tres ítems: <ul style="list-style-type: none"> • Comunicar y expresar ideas y opiniones de manera respetuosa y constructiva. • Emplear sistemáticamente el debate, la escucha, la exposición y la argumentación en la práctica diaria. • Considerar las opiniones diferentes a las propias como una oportunidad de enriquecimiento intelectual y personal.
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)	Al ser una sesión donde se emplea la técnica del debate, esta competencia se desarrolla sobre todo a través de este elemento: <ul style="list-style-type: none"> • Tomar decisiones desde el análisis de problemas.
APRENDER A APRENDER (CPAA)	Al ser una sesión donde se emplea la técnica del debate, esta competencia se desarrolla sobre todo a través de estos elementos: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo de manera creativa, productiva y responsable. • Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas.
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos

SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	Al ser una sesión donde se emplea la técnica del debate, esta competencia se desarrolla sobre todo a través de este elemento: <ul style="list-style-type: none"> • Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	Al ser una sesión donde se emplea la técnica del debate sobre un tema la sociedad que les rodea, esta competencia se desarrolla de manera muy especial.

FUENTE: Elaboración propia

Temporalización:

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
REVISIÓN VÍDEO	5 MIN
PLANTEAMIENTO DEL DEBATE EN GRUPOS	15 MIN
DEBATE	25 MIN
CONCLUSIONES	10 MIN

Desarrollo de la sesión

- 1. Revisión vídeo (5 minutos):** Pese a que las tareas para esta clase eran ver el video, lo vuelvo a reproducir en el ordenador de clase para refrescar la memoria y evitar que los que no lo hayan visto queden fuera del debate, porque la intención de esta sesión es que los alumnos repasen conceptos y aporten argumentos económicos de forma grupal, por ello se necesita que todos posean la información del tema a tratar.
- 2. Planteamiento del debate en grupos (15 minutos):** Se divide la clase en dos, en primer lugar, un grupo a favor de la existencia de supermercados 24h y su modelo comercial y otro grupo en contra. Cada grupo tiene 15 minutos para plantear y acordar sus argumentos, que tendrán que ser de carácter económico, social y empresarial basados en los conocimientos adquiridos en la asignatura. Pasados esos 15 minutos, la clase se coloca con mesas enfrentadas para simular un debate formal, en el que hay dos representantes principales que son los portavoces de los argumentos de cada equipo.
- 3. Debate (25 minutos):** La finalidad de este debate pasa por entender la necesidad de investigar al mercado, las necesidades de los consumidores, el proceso de producción y el papel de los trabajadores cuando se tiene una idea de negocio.

4. Conclusiones (10 minutos): Una vez finalizado el debate, el profesor, con las conclusiones a las que han llegado recogidas en la pizarra durante el debate les hace reflexionar planteándoles la realidad de sus opiniones y mostrando los conceptos económicos planteados en dicho debate.

Propuesta de Trabajo fuera del aula:

Para este apartado, en esta sesión no se propone nada, sólo que terminen su presentación sobre su idea de negocio con los ítems y conceptos necesarios, desarrollados y evaluables durante esta unidad didáctica.

SESIÓN 10: PRESENTACIÓN PLANES DE EMPRESA

Objetivo de aprendizaje de la sesión:

En esta sesión los alumnos presentan los planes de empresa referentes a sus ideas de negocio. El objetivo es que sepan sintetizar y transmitir lo más importante de lo trabajado en su equipo al resto a través de una presentación oral con apoyo de los medios multimedia o físicos que necesiten y exigidos en la rúbrica destinada a esta sesión.

Conceptos trabajados en la sesión

Repaso de los vistos ya en las anteriores sesiones

Recursos necesarios en la sesión:

Ordenador
Proyector
Lo que precisen los estudiantes para sus presentaciones

Competencias a trabajar en esta sesión

Para esta sesión se trabajarán las siguientes competencias de la siguiente manera:

TABLA 25: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA SESIÓN 10

COMPETENCIAS CLAVE	ELEMENTOS TRABAJADOS EN IAEE
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	<ul style="list-style-type: none">• Comunicar y expresar ideas y opiniones de manera respetuosa y constructiva.• Emplear sistemáticamente el debate, la escucha, la exposición y la argumentación en la práctica diaria.• Utilizar términos y conceptos asociados a la creatividad.• Buscar, recopilar y procesar información relevante.• Aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo.• Participar con el grupo en la exposición de ideas surgidas de dinámicas de creatividad.• Considerar las opiniones diferentes a las propias como una oportunidad de

	enriquecimiento intelectual y personal.
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estrategias de resolución de problemas y seleccionar las técnicas adecuadas para calcular, representar e interpretar la realidad a partir de la información disponible. • Tomar decisiones desde el análisis de problemas.
COMPETENCIA DIGITAL (CD)	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar las TIC para la búsqueda, selección, registro y tratamiento de la información para la resolución de actividades. • Usar las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.
APRENDER A APRENDER (CPAA)	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar conciencia de las propias capacidades, especialmente las intelectuales. • Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender de acuerdo a sus objetivos y expectativas. • Autoevaluarse de una manera crítica. • Trabajar en equipo de manera creativa, productiva y responsable. • Confrontar ordenada y críticamente conocimientos, informaciones y opiniones diversas. • Disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender. • Saber administrar el esfuerzo y aceptar y aprender de los errores.
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver conflictos con actitud positiva y constructiva en el seno de los equipos de trabajo.
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	<ul style="list-style-type: none"> • Tener capacidad para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto emprendedor. • Intervenir en las distintas dinámicas de clase, respetando los procedimientos y valores del resto del alumnado. • Ejercer una actitud positiva hacia el cambio y la innovación.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

FUENTE: Elaboración propia

Temporalización:

DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN	
PRESENTACIÓN GRUPO 1	14 MIN
PRESENTACIÓN GRUPO 2	14 MIN
PRESENTACIÓN GRUPO 3	14 MIN
PRESENTACIÓN GRUPO 4	14 MIN

Desarrollo de la sesión

Los alumnos harán sus presentaciones ante el resto de la clase. Estas presentaciones finales son el resultado de un trabajo cooperativo, donde se divide la clase en 4 grupos. Para el desarrollo de estas presentaciones, se han mostrado a los estudiantes ejemplos de recursos y utilización de medios informáticos durante toda la unidad y pueden y deben desarrollar las herramientas aprendidas a lo largo de toda la asignatura y en otras hasta el momento.

Los requisitos de la presentación serán (rúbrica del profesor a los equipos de trabajo):

TABLA 26: REQUISISTOS EXIGIBLES DE LAS PRESENTACIONES DEL PLAN DE EMPRESA

REQUISITOS MÍNIMOS EXIGIBLES	PROCESOS COGNITIVOS CON LOS QUE LOS ALUMNOS DESARROLLARÁN LAS COMPETENCIAS MARCADAS EN EL APARTADO ANTERIOR:
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Duración: 14min ✓ Originalidad de la presentación y de la representación ✓ Uso de recursos visuales, auditivos, etc. ✓ Capacidad de mostrar ejemplos reales ✓ Capacidad de convicción ✓ Demostrar el trabajo en grupo y reparto de tareas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración del guión de la presentación en grupo. 2. Pérdida del miedo a hablar en público 3. Capacidad de mantener la atención del resto de la clase 4. Escucha activa a los compañeros. 5. Originalidad e innovación en la manera de transmitir al público. 6. Discurso técnico y profesional, capacidad de aprender nuevos conceptos y transmitirlos.

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

La dinámica para esta sesión incluye la y co-evaluación de los compañeros mientras cada uno de los equipos está presentando. Para ello se les entrega la siguiente rúbrica (Tabla 27) donde se exponen tres niveles de consecución de los objetivos para 3 ítems diferentes:

- 1:** No consigue los objetivos propuestos
- 2:** Si, los consigue de manera aceptable
- 3:** Si, los consigue de manera excelente

Rodea para cada una de las tres categorías (claridad, innovación y entretenimiento) el número que corresponda según la presentación del equipo...:

TABLA 27: RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE PRESENTACIONES ENTRE COMPAÑEROS

	1	2	3
CLARIDAD	Las ideas son confusas.	Casi todas las ideas se entienden de forma clara.	El contenido está totalmente claro.
INNOVACIÓN	La presentación no tiene recursos visuales ni auditivos, el powerpoint es	La presentación tiene algún recurso diferente.	La presentación tiene numerosos recursos y el powerpoint es novedoso.

	simple.		
ENTRETENIMIENTO	La presentación, no consigue retener mi atención. El lenguaje es demasiado técnico, no queda bien explicado.	La presentación consigue mantener mi atención. Entiendo más o menos lo que están explicando.	La presentación me parece muy interesante, no puedo dejar de prestar atención. He aprendido nuevas cosas sin esfuerzo porque lo han explicado y transmitido a la perfección.

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad es crucial en esta etapa de la educación, para ello se tienen en cuenta los siguientes artículos del Real Decreto⁴¹:

TABLA 28: ART. DEL R.D. REFERENTES A ATT. A LA DIVERSIDAD SOBRE LOS QUE SE APOYA ESTA UD.DIDÁCTICA

ARTÍCULO	TÍTULO	DESCRIPCIÓN
Art.15	Proceso de aprendizaje y atención individualizada	<p>1. Los centros elaborarán sus propuestas pedagógicas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el aprendizaje en equipo.</p> <p>2. En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias.</p>
Art.16	Medidas organizativas y curriculares para la atención a la diversidad y la organización flexible de las enseñanzas	<p>1. Corresponde a las Admin. educativas regular las medidas de att. a la diversidad, [...], incluidas las medidas de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, que permitan a los centros, en el ejercicio de su autonomía, una organización flexible de las enseñanzas.</p> <p>2. [...] A estos efectos, los centros tendrán autonomía para organizar los grupos y las materias de manera flexible y para adoptar las medidas de atención a la diversidad más adecuadas a las características de su alumnado y que permitan el mejor aprovechamiento de los recursos de que disponga.</p>

FUENTE: Elaboración propia a partir del Real Decreto

Con la ley vigente, presente en cualquier actividad y teniendo en cuenta que, en el contexto actual, las aulas están llenas de un alumnado muy diverso, atender estas necesidades tiene influencia en el desarrollo del ritmo de las sesiones, repercutiendo no sólo a los alumnos, sino también al desarrollo profesional del docente. Estas diversidades se muestran a través de la diferencia de capacidades, motivaciones, intereses y

⁴¹ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato

expectativas de los alumnos por los motivos que les llevaron a la elección de la asignatura entre las optativas ofertadas por el centro en el que se encuentre.

En las aulas se pueden dar casuísticas diferentes, pero se clasifican a través de tres tipos de alumnos⁴²:

- **Alumnos con desventaja social.** A estos alumnos se les facilitarán los medios necesarios (materiales: técnicos o económicos) para el buen aprovechamiento de la asignatura.
- **Alumnos extranjeros.** Se les facilitará asesoramiento para refuerzo educativo de lengua y cultura española.
- **Alumnos superdotados intelectualmente.** Se les marcarán objetivos individuales superiores a través de actividades de ampliación.
- **Alumnos con necesidades educativas específicas.** La metodología se deberá adaptar a la discapacidad de los alumnos mediante el uso de sistemas informáticos adaptados (en caso de discapacidades visuales), uso de traductores o intérpretes, variando el procedimiento de evaluación de pruebas objetivas, etc., siempre según los medios del centro.

La **atención a la diversidad**, desde el punto de vista metodológico, debe estar presente en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello el docente debe realizar procedimientos que le lleven a:

- Detectar los conocimientos previos del alumnado al empezar cada unidad. Si se detectara falta de conocimientos o se identifican los distintos ritmos de aprendizaje, se elaborará un plan de compensación de contenidos para trabajar esos desfases o lagunas de conocimientos.
- Llevar a cabo una línea de aprendizaje significativo, es decir que los contenidos estén conectados con lo previo y lo posterior visto.

Dado que esta asignatura tiene un carácter eminentemente práctico, a través de la evolución diaria de los alumnos en las sesiones, el profesor detectará posibles desfases en el ritmo de aprendizaje y de problemas para enfrentarse a la asignatura. Además, debido al

⁴² http://www.aecid.es/Centro-Documentacion/Documentos/Publicaciones%20coeditadas%20por%20AECID/Guia_de_Buenas_Practicas_en_Educacion_Inclusiva_vOK.pdf

hecho de que esta asignatura es de tipo optativo, se da la casuística de que haya pocos alumnos matriculados en la misma, lo que conlleva a poder dar una atención individualizada a los alumnos y a sus necesidades educativas y procedimentales si las hubiese. Hecho demostrado en el desarrollo de las sesiones, con el docente permanentemente implicado en la conducción de ritmo de la clase y la consistente supervisión y apoyo durante actividades de desarrollo autónomo de los estudiantes. Además, el docente debe estar en contacto directo y permanente con el departamento de orientación para solventar cualquier problema que se presente entre el alumnado inscrito en esta asignatura.

Como referencia a la evaluación, que se desarrolla en el siguiente punto, conviene resaltar este elemento crucial para el desarrollo y aprendizaje de los alumnos, en relación a la atención a la diversidad. Según el punto 3 del artículo Art 20 del Real Decreto⁴³:

3. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones, incluida la evaluación final de etapa, se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

Así, la evaluación de esta asignatura para los alumnos de este tipo estará sujeta a este artículo de manera estricta.

7. EVALUACIÓN

Este punto aborda los requisitos de evaluación de esta unidad didáctica. Para una mejor consideración de los requisitos de evaluación, es definitivo apoyarse en el apartado de evaluaciones de ESO perteneciente al Real Decreto⁴³, por ello, es en los siguientes puntos del Art. 20 del propio Real Decreto, en los que se respaldan los criterios generales de evaluación de esta unidad didáctica:

TABLA 29: ART. DEL R.D. REFERENTES A EVALUACIÓN SOBRE LOS QUE SE APOYA ESTA UD. DIDÁCTICA

ART.20. EVALUACIONES	2. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles
---------------------------------	--

⁴³ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato

	para continuar el proceso educativo. La evaluación de los aprendizajes de los alumnos y alumnas tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá ser integradora, debiendo tenerse en cuenta desde todas y cada una de las asignaturas la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondiente. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada asignatura teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de cada una de ellas.
	4. Los profesores evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones didácticas.
	5. Las Administraciones educativas garantizarán el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad, para lo que establecerán los oportunos procedimientos.

FUENTE: Elaboración propia a partir del Real Decreto

Además de en estos criterios generales para la ESO, es de recibo acudir a los criterios específicos que, para esta asignatura, figuran en el currículo de ESO:

TABLA 30: TEMARIO A DESARROLLAR EN ESTA UD. DIDÁCTICA

TEMARIO A DESARROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>BLOQUE 2. PROYECTO EMPRESARIAL</p> <p>3. El plan de empresa: Idea de negocio, entorno empresarial.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan de comercialización y plan ingresos-gastos. - Planificación de recursos materiales y humanos. - Desarrollo temporal. 	<p>2. Proponer proyectos de negocio analizando el entorno externo de la empresa y asignando recursos materiales, humanos y financieros de modo eficiente, aplicando ideas creativas y técnicas empresariales innovadoras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.1. Plantea alternativas de negocio/empresa a partir de diversas técnicas de generación de ideas determinando qué necesidades del entorno satisfaría, informándose sobre éste, y señalando cómo crea valor y cómo generaría beneficio. • 2.2. Elabora un plan de negocio/empresa en grupo incluyendo la definición de la idea y el objeto de negocio y diseña un plan de comercialización del producto y un plan económico financiero demostrando el valor del negocio para el entorno. • 2.3. Valora la viabilidad del proyecto de negocio a partir de cálculos sencillos de ingresos y gastos. • 2.4. Establece un listado cronológico de procesos vinculados al desarrollo de la actividad propuesta en el plan de negocio/empresa identificando los recursos humanos y materiales necesarios y una planificación y temporalización sobre éstos. • 2.5. Elabora documentos administrativos básicos de los negocios/empresas propios del plan de negocio propuesto relacionándolos con las distintas funciones dentro de la empresa. • 2.6. Describe el papel del Estado y las administraciones públicas en los negocios/empresas analizando los trámites necesarios y las fuentes de ingreso y gasto público reconociendo éstos como elementos del bienestar comunitario.

FUENTE: Elaboración propia a partir del Real Decreto

Siendo estos los criterios que aparecen en la ley, se pueden concretar y acercar más a los contenidos y actividades desarrolladas en las sesiones. Para abordar de una manera más eficiente esta evaluación, se deberían delimitar cuatro aspectos definitorios de la estrategia de evaluación: “¿Qué, Cómo, Cuándo y Por qué?” evaluar. Para dar respuesta a todas estas preguntas se ha diseñado una tabla donde se recogen los estándares de aprendizaje

evaluables necesarios para superar esta unidad de forma positiva, asignados a cada una de las actividades de las sesiones, con el porcentaje correspondiente en el total del valor de esta unidad en la asignatura y la competencia que desarrolla cada una.

Pero antes de exponer esta tabla sintética, conviene dar respuesta de manera teórica a cada una de las preguntas para la mejor comprensión de dicha tabla de evaluación.

A. ¿Qué evaluar?: en este apartado se tratan los criterios y estándares de aprendizaje evaluables a través de las actividades diseñadas en las sesiones. Estos criterios se desarrollan en la parte inicial de este punto de evaluación reflejando lo que dice el real decreto, sobre lo desarrollado en esta unidad didáctica.

B. ¿Cuándo evaluar?⁴⁴: Es la evaluación durante el desarrollo del aprendizaje, en este caso, durante el desarrollo de la presente unidad didáctica. Se comprenden dos tipos de evaluación en este caso, ya que bajo criterio personal, la evaluación inicial no será efectiva en esta unidad didáctica por la novedad de conocimientos técnicos que en ella se trabajan y de los que los alumnos serán desconocedores y por el aprendizaje acumulativo de las anteriores unidades de la asignatura, el profesor está al tanto de lo aprendido sobre el tema. Por lo que con esta unidad se pretende empezar de cero con los conceptos más técnicos sin tomar en cuenta los posibles conocimientos sesgados que puedan tener de ellos de una manera incorrecta y ampliando lo ya trabajado anteriormente en esta asignatura.

Estos dos tipos de evaluación durante el desarrollo de la unidad didáctica:

- ✓ **Evaluación Formativa⁴⁵:** es el tipo de evaluación que se emplea para comprobar el nivel de comprensión de los estudiantes y planificar el diseño del aprendizaje más apropiado. Para este tipo evaluación están diseñadas todas las actividades de las nueve primeras sesiones de esta unidad.
- ✓ **Evaluación sumativa⁴⁶:** es el tipo de evaluación que proporciona tanto a los profesores como a los estudiantes información sobre el nivel del logro en un contenido de aprendizaje concreto. Es decir actividades al final de esta unidad para

⁴⁴ <https://www.theflippedclassroom.es/diferencias-entre-evaluacion-formativa-y-sumativa/>

⁴⁵ Ver Anexo 10

⁴⁶ Ver Anexo 9

evaluar el logro de aprendizaje de los contenidos trabajados. En este caso será la presentación final de la última sesión.

C. ¿Cómo evaluar? Se tendrán en cuenta todas las actividades desarrolladas en las sesiones de la unidad didáctica para evaluar tanto el aprendizaje como la consecución de objetivos didácticos perseguidos con esta unidad. Unas entrarán en trabajo diario y otras directas a los porcentajes de calificación. El proceso de calificación de esta unidad parte de un 100% para cubrir todas las actividades evaluables de las sesiones que la integran. Para ello el criterio de reparto de porcentajes es con la siguiente estructura:

TABLA 30: DISTRIBUCIÓN PORCENTAJES DE EVALUACIÓN DE LA UD. DIDÁCTICA

100% EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	% REPARTIDO	ELEMENTO EVALUABLE
	50%	PRESENTACIÓN PLAN EMPRESA
	30%	ACT. CLASE EVALUABLES
	10%	PARTICIPACIÓN EN EL AULA
	10%	TRABAJO DIARIO

FUENTE: Elaboración propia

La ponderación de las actividades y ejercicios evaluados, han sido repartidos atendiendo al nivel de exigencia y trabajo que requieren esas actividades. Estos porcentajes se desarrollan de manera específica en la siguiente tabla:

TABLA 31: EVALUACIÓN ESPECÍFICA DE LA UD. DIDÁCTICA

SESIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES EN LAS SESIONES	ACTIVIDAD EVALUABLE EN LA SESIÓN	%	COMPETENCIA TRABAJADA
SESIÓN 1: LA IMPORTANCIA DEL PLAN DE EMPRESA	Define el concepto de innovación.	EJERCICIO EN GRUPOS: M,V,O	3%	CCL,CMCT, CPAA, CSC, SIE,CEC
	Relaciona, según casos, creatividad e innovación.			
	Reconoce los diferentes tipos de innovaciones.			
	Cita motivos por los cuales las personas emprendedoras son importantes para las sociedades.			
	Argumenta por qué y para qué es crucial implantar una cultura de innovación en las organizaciones.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	
	Confecciona tablas, cuadros y esquemas.			
SESIÓN 2: CREAMOS LA IDEA DE NEGOCIO	Reconoce los valores, capacidades y actitudes para el desarrollo de un estilo de liderazgo ético y emprendedor.	ACTIVIDAD DESARROLLO DE IDEA DE NEGOCIO	3%	CCL,CD,CMCT, CPAA,CSC,SIE, CEC
	Conoce los factores o motivos que intervienen en el proceso de creación.			

	Argumenta por qué y para qué es crucial implantar una cultura de innovación en las organizaciones.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	
	Define el concepto de innovación.			
	Relaciona, según casos, creatividad e innovación.			
	Conoce algunas estrategias que favorecen la generación de ideas.			
	Define el concepto de creatividad.			
	Identifica los tres aspectos fundamentales que caracterizan a una idea viable.			
SESIÓN 3: INVESTIGACIÓN DE MERCADOS Y VIABILIDAD DEL NEGOCIO	Diferencia los tipos de viabilidad de un plan de empresa.	ACTIVIDAD DE ANÁLISIS DE PRENSA ECONÓMICA	3%	CCL,CMCT,CD, CPAA,CSC,SIE,C EC
	Aplica correctamente, obteniendo resultados, las diferentes técnicas de generación y de evaluación de ideas propuestas.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	
	Identifica la importancia de la investigación de mercados para el desarrollo de una idea de negocio	PROPUESTA DE TAREAS	2,5%	
	Describe las características más significativas de cada tipo de viabilidad (técnica, económica, financiera y personal).			
SESIÓN 4: DAFO Y PRODUCCIÓN	Asimila el significado de las palabras Debilidad, Amenaza, Fortaleza y Oportunidad.	TRABAJO EN GRUPO: PROCESO PRODUCTIVO	1,5%	CCL,CMCT,CD, CPAA,CSC,SIE,C EC
	Construye la matriz asociando ideas correctas a cada apartado.	TRABAJO EN GRUPO: EL DAFO	1,5%	
	Comprende la utilidad de la herramienta de análisis DAFO.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	
	Explica el concepto de proceso de producción.	TRABAJO FUERA DEL AULA	1%	
	Conoce los distintos elementos necesarios en un proceso de producción.			
	Localiza e identifica los distintos elementos y clases de un mercado.			
	Comprende las distintas fases de producción como pasos para finalizar la elaboración de un bien o servicio.			
SESIÓN 5: COMERCIALIZACIÓN DE LA IDEA	Comprende la importancia de las promociones y ofertas en la comercialización.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	CCL,CMCT,CPAA, CSC,SIE,CEC
	Conoce los objetivos específicos de la promoción de productos o servicios.			
	Define el concepto de marketing mix.			
	Describe las características de la estrategia de las 4 P: price (precio), product (producto), place (distribución) y promotion (promoción).			
	Identifica los elementos que utiliza el mensaje publicitario para seducir o persuadir a los			

	consumidores.			
	Explica brevemente la finalidad que persiguen los mensajes publicitarios.	TRABAJO FUERA DEL AULA	1%	
SESIÓN 6: GESTIÓN DE LOS RECURSOS	Conoce el concepto de capital inicial de la empresa.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	CCL,CMCT, CPAA, CSC,SIE,CEC
	Identifica los distintos elementos de una inversión.			
	Explica el concepto de inversión.			
	Conoce la importancia de los servicios prestados por las entidades financieras.			
	Distingue los distintos tipos de financiación bancaria y no bancaria.			
	Comprende la importancia de la financiación.			
	Describe el rol del Crowdfunding	KAHOOT	9%	
	Describe el rol de los business angels.			
	Explica el concepto de intermediario financiero.			
	Comprende la importancia de los trabajadores para el desarrollo de una empresa			
	Comprende la importancia de los recursos principales para el funcionamiento de una empresa	TRABAJO FUERA DEL AULA	1%	
SESIÓN 7: TRÁMITES, FORMA JURÍDICA y ORGANIGRAMA	Define el concepto de socios o promotores de la empresa.	FORMA JURÍDICA DE LA EMPRESA	1,5%	CCL,CD,CMCT, CPAA,CSC,SIE, CEC
	Clasifica los socios de un proyecto en función del tipo de participación.			
	Clasifica los tipos de socios de un proyecto en función de su responsabilidad.			
	Conoce los trámites de constitución de una idea de negocio.	TRAMITES NECESARIOS	1,5%	
	Conoce los trámites para poner en marcha un proyecto.			
	Comprende la importancia de una correcta organización.			
	Interpreta la estructura de una empresa por medio de un organigrama.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	
	Distingue entre organización formal e informal.			
	Navega con criterio por Internet, distinguiendo información relevante.	TRABAJO FUERA DEL AULA	1%	
SESIÓN 8: LOGO, CREACIÓN DE QR Y COMPLETAR PLAN	Aplica el proceso de aplicación del pensamiento convergente y del pensamiento divergente en creatividad.	CREACIÓN CÓDIGO QR	1,5%	CCL,CD,CMCT, CPAA,CSC,SIE, CEC
	Reconoce la imagen empresarial: nombre comercial, logotipo y eslogan.	CREACIÓN DE LOGO	1,5%	

	Aplica correctamente, obteniendo resultados, las diferentes técnicas de generación y de evaluación de ideas propuestas.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	
	Navega con criterio por Internet, distinguiendo información relevante.	TRABAJO FUERA DEL AULA	1%	
SESIÓN 9: LAS NUEVAS TENDENCIAS	Analiza los conflictos aportando soluciones.	DEBATE	3%	CCL,CPAA,CSC, CEC
	Realiza discursos coherentes y correctos en función de la situación y el destinatario.			
	Conoce cómo abordar un conflicto teniendo en cuenta el contexto y las personas, con un enfoque de mediación.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	
SESIÓN 10 PRESENTACIONES	Tiene en cuenta los elementos de comunicación no verbal.	PRESENTACIONES	50%	CCL,CD,CPAA, CSC,SIE,CEC
	Realiza discursos coherentes y correctos en función de la situación y el destinatario.			
	Expone de una manera eficaz.			
	Comunica por escrito de una manera correcta y apropiada.			
	Realiza una exposición clara sobre el tema elegido.			
	Dinamiza la clase y resuelve dudas de los compañeros y las compañeras.	COMPORTAMIENTO Y ACTITUD EN CLASE	1%	
			100%	

FUENTE: Elaboración propia

D. ¿Por qué evaluar? El reparto de los porcentajes en las actividades sobre los que luego se obtendrá la calificación final atiende a criterios de valoración en tanto al esfuerzo empleado en la actividad, la capacidad para valorar el trabajo individual y autónomo sin ayuda de otros materiales, la puesta en práctica de otras habilidades tales como las que incorpora el trabajo cooperativo, la aplicación del conocimiento sobre los contenidos en casos prácticos, capacidad de reflexión, la expresión oral y la expresión escrita. La presentación final tendrá más valor porque es el reflejo del resultado final del aprendizaje de todos los conocimientos, tanto de manera individual como de manera grupal.

CONCLUSIONES

Puesto que este apartado está pensado para analizar todo el trabajo llevado a cabo en las anteriores páginas y apartados, considero que debe dividirse en tres partes diferenciadas, por un lado las conclusiones principales esgrimidas del mismo, por otro las limitaciones del proyecto puesto que esta es una conclusión *sine qua non* de este trabajo, conviene tratarla de manera desarrollada y por último, las futuras líneas de innovación docente de esta materia, ya que esta unidad didáctica es una propuesta de ensayo, pero puede marcar el inicio de una nueva línea de docencia para impartir IAEE.

CONCLUSIONES PRINCIPALES:

Sobre la Revisión Bibliográfica

- El emprendimiento en España tiene muchas trabas burocráticas
- La cultura española lleva intrínseco el miedo al fracaso, lo que limita la iniciativa emprendedora en la sociedad.
- El emprendimiento es vital para la economía de un país pues le aporta dinamismo, innovación y riqueza.
- La educación en el emprendimiento es necesaria en la formación de los estudiantes.
- La presencia de IAEE debe ser inexorable en la oferta educativa de los centros dada la necesidad de reconocimiento y motivación al sector emprendedor de nuestro país.
- Algunos sectores de la comunidad educativa cuestionan la necesidad de esta asignatura en el aprendizaje de los alumnos en favor de otras que cultiven más otros aspectos de su formación.
- La materia de IAEE es de reciente creación, respecto a otras materias de más arraigo en el currículo, como Historia o Ciencias experimentales.
- Necesita un guión didáctico transversal más allá de lo expuesto en el real decreto o en el currículo.
- No todos los centros la imparten con la misma línea didáctica.
- No suele ser exclusiva del departamento de economía, por lo que su enfoque puede diferir dentro del mismo centro.
- Es de vital importancia que los docentes que la impartan, tengan formación y apoyo instrumental y formativo permanente, para conseguir impartirla con rigor y actualidad.

- Los alumnos deben tener claro desde el inicio de la asignatura cual es el objetivo de aprendizaje de la misma.
- En la docencia de esta materia deben ser usadas las nuevas tecnologías para que el alumnado se acostumbre a los requisitos profesionales y académicos.
- Durante la docencia de las asignaturas de esta área, es necesario el uso de visitas de profesionales o seminarios de expertos en la materia en el centro para dotar de realidad el proceso de aprendizaje del alumno.

Sobre la Unidad Didáctica

- Al abordar contenidos técnicos en algunos temas, se debe hacer cercana al alumno la enseñanza y aprendizaje de esta materia.
- El uso de ejemplos que les resulten familiares a los alumnos hace que el funcionamiento de las sesiones sea más productivo.
- Utilizar la mezcla de sistemas innovadores en la docencia de esta materia ayuda a motivar y a hacer atractiva esta asignatura para el alumnado.
- Su aplicación a la realidad y su utilidad en el futuro de los alumnos, debe ser una de las ventajas que se debe promocionar para que sea elegible entre las asignaturas optativas en los centros.

LIMITACIONES DEL PROYECTO

Como se decía al inicio de este punto, las limitaciones de este proyecto son manifiestas por varias razones:

- La falta de muestra de centros analizada para esgrimir un diagnóstico adecuado.
- La falta de alumnos encuestados o con los que poder trabajar.
- Los pocos estudios y artículos formales de investigación sobre el área de análisis de este documento.
- Falta de investigación docente a esta materia de IAEE.
- La falta de experiencia del autor como experto en la docencia de esta materia, dado que el contacto sólo ha sido a modo experimental y en forma de prácticas curriculares formativas como docente.

FUTURAS LÍNEAS DE INNOVACIÓN DOCENTE EN INICIAC. A LA ACTV. EMPRENDEDORA

En este terreno he encontrado varios artículos y trabajos académicos y tras un análisis introductorio de la cuestión, caben resaltar que serían interesantes las siguientes líneas de investigación:

- Análisis comparativo de impacto en la educación en el emprendimiento entre centros que usan métodos innovadores y creativos para impartir esta asignatura y contrastarlo con la actividad de centros que realizan la docencia de IAEE y sus derivados con métodos más tradicionales.
- Analizar el impacto de la educación en el emprendimiento cuando este se aplica en una etapa más temprana de las etapas formativas de los estudiantes.
- Analizar el impacto de la educación en el emprendimiento cuando se usan los métodos que proponen los currículos de cada una de las comunidades autónomas de este país, y ver qué tipo de herramientas y apoyo formativo son más eficaces y cuáles menos.

BIBLIOGRAFÍA

LEYES

- Ley 14/2013, de 27 de septiembre, de apoyo a los emprendedores y su internacionalización.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato
- LOE (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación)
- LOMCE (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa)

BIBLIOGRÁFICOS:

- Asociación RED GEM España; Global Entrepreneurship Monitor (GEM): Informe GEM España 2017-2018

- Diego Rodríguez, I.; Vega Serrano, J.A.: La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español. Año 2015. Eurydice España – REDIE, Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa (CNIIE)
- Solla Salvador, C.: Guía de Buenas Prácticas en Educación Inclusiva
- Aceituno, P.: Creación y gestión de empresas.
- Galán, R.: Cómo hacer un business plan en una semana.
- Gallego, F.: Aprender a generar ideas. Innovar mediante la creatividad.
- Gilestallo, M. A. y Giner de la Fuente, F.: Emprende: convierte tu sueño en realidad.
- González Dominguez, F. J.: Creación de empresas: guía del emprendedor.
- Inaraja, J.: ¡Lánzate ya! Cómo hacer realidad tu idea de negocio.
- Suárez Sánchez-Ocaña. A.: Ha llegado la hora de montar tu empresa.
- Todoli Cervera, F.: Creación de empresas paso a paso.
- VV. AA.: Economía social. Nuevos yacimientos de empleo y desarrollo local.
- Blanco Guijarro, R.: LA ATENCION A LA DIVERSIDAD EN EL AULA Y LAS ADAPTACIONES DEL CURRÍCULO
- Alvaro Marchesi, César; Coll, Jesús Palacios “Desarrollo psicológico y educación, III. Necesidades educativas especiales y aprendizaje escolar”. Editorial Alianza Psicología. Madrid)
- Pérez, R. INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL. 3º ESO. PROFESORADO. Ed. Anaya + Digital.
- Castro Pérez, R. INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL. 4º ESO. Profesorado. Ed. Anaya + Digital.
- Castro Pérez, R. ECONOMÍA. 4º ESO. Profesorado. Ed. Anaya + Digital
- Vv. aa. INICIACION A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA 4º ESO SABER HACER. Ed. Santillana 2016
- Vv. aa. INICIACION A LA ACTIVIDAD EMPRESARIAL 1. 4º ESO. Ed. Santillana 2015
- Penalonga Sweers. A. ECONOMÍA 1º BACHILLERATO. Ed. S.A. Mcgraw-hill / Interamericana de España 2015
- Penalonga Sweers. A. ECONOMÍA 4º ESO. Ed. S.A. Mcgraw-hill / Interamericana de España 2017
- Rosendo Ramos, D. Soledad Aneas Franco, M., Flores Díaz, R., INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL ESO NIVEL I. Ed. Bruño 2016
- Rosendo Ramos, D. Soledad Aneas Franco, M., Flores Díaz, R., CÓDIGO BRUÑO INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL 3º ESO NIVEL II. Ed. Bruño 2016

- Rosendo Ramos, D. Soledad Aneas Franco, M., Flores Díaz, R., CÓDIGO BRUÑO INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL 4º ESO. Ed. Bruño 2016
- Aprendizaje Basado en Competencias. Unidad de Innovación docente. Universidad de Deusto

WEBS

- <http://metodosytecnicasdocentes.blogspot.com/p/debate-dirigido-o-discusion-guiada.html>
- <http://www.aulaplaneta.com/2014/08/12/recursos-tic/ideas-para-que-apliques-la-gamificacion-en-el-aula-el-proximo-curso/>
- <http://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2015/02/10/54d901f7ca474190438b456c.html>
- <http://metodosytecnicasdocentes.blogspot.com/p/debate-dirigido-o-discusion-guiada.html>
- <https://redsocialeduca.net/las-tic-como-metodologia-innovadora-de-aprendizaje-en-los-centros-educativos>
- <https://educreea.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/>
- <https://www.upc.edu/rima/es/grupos/giac-grupo-de-interes-en-aprendizaje-cooperativo/bfque-es-aprendizaje-cooperativo>
- <https://novicap.com/financiacion/fuentes/alternativa/capital-privado/incubadoras.html>
- <http://mestreacasa.gva.es/web/guest/inicio>
- <http://www.ecobachillerato.com/didactica/iniciativaemprededorayempresarial3eso>
- <http://www.portalemprededorpaterna.com/>
- <http://www.valladolidemprende.es/>
- <http://www.emprendeytrabajaenpalencia.es/>
- <http://www.aragonemprededor.com>
- (<https://www.rtve.es>):
 - Código Emprende.
 - La fábrica de inventos. Tu oportunidad.
 - Hoy en E + I (Emprendedores Innovadores).
 - Comando actualidad: Tengo una idea.

ANEXOS

ANEXO 1: 1º CICLO DE IAEE EN EL REAL DECRETO

16. Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial. El espíritu emprendedor dentro de la educación ha sido ampliamente abordado desde diversos enfoques; si bien se ha ligado a materias relacionadas con el ámbito de la economía, cada vez más implica relación del alumnado con la psicología, la sociología y la gestión. Se trata de un fenómeno humano que comprende un amplio espectro de competencias, conocimientos y actitudes, cualidades y valores. Asumir riesgos, ser innovador, tener dotes de persuasión, negociación y pensamiento estratégico también se incluyen dentro de las competencias que deben ser movilizadas en la juventud para contribuir a formar ciudadanos dotados de capacidad para el emprendimiento. A resultas, el concepto de educación emprendedora ha de abarcar competencias transversales pero ser definida en resultados de aprendizaje concretos y diferenciados por nivel educativo. La competencia “sentido de iniciativa emprendedora y espíritu emprendedor”, asociada a esta materia, incide no solo en la pura actividad económica sino en la contribución a la sociedad por parte de los individuos, la inclusión social y el aseguramiento del bienestar de la comunidad. Esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados a preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional; ayuda al conocimiento de quiénes son los emprendedores, qué hacen y qué necesitan, pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida, todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de ser innovadores o “intraemprendedores” en su trabajo dentro de una organización.

Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial. 1º ciclo ESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Autonomía personal, liderazgo e innovación	
<p>1. Tomar decisiones para la resolución de problemas, eligiendo opciones de forma independiente y razonada, recurriendo a ayuda selectivamente, reconociendo las fortalezas y debilidades personales en diversas situaciones y, en especial, ante las tareas encomendadas confiando en sus aptitudes personales y habilidades con responsabilidad y asunción de las consecuencias.</p> <p>2. Planificar tareas y desarrollar las etapas de que constan estableciendo puntos de control y estrategias de mejora para cada una de ellas poniéndolo en relación con la consecución del logro pretendido.</p> <p>3. Comunicarse y negociar con los demás aplicando efectivamente las técnicas resolviendo adecuadamente los conflictos y valorando el planteamiento y discusión de propuestas personales y de grupo como elementos para alcanzar el logro propuesto, ejerciendo el liderazgo de una manera positiva y organizando el trabajo común.</p> <p>4. Proponer soluciones y posibilidades divergentes a las situaciones planteadas utilizando los recursos de modo novedoso y eficaz, empleando conocimientos previos para transferirlos a situaciones nuevas en ámbitos diferentes valorando su adecuación para anticipar resultados con iniciativa y talento crítico.</p>	<p>1.1. Identifica las fortalezas y debilidades personales, las relaciona con los diferentes ámbitos del desarrollo personal y la vida diaria y las aplica en las tareas propuestas.</p> <p>1.2. Resuelve situaciones propuestas haciendo uso de sus recursos personales con seguridad y confianza.</p> <p>1.3. Analiza los resultados alcanzados con conciencia del esfuerzo personal aplicado y los logros obtenidos realizando propuestas de mejora sobre el propio trabajo.</p> <p>2.1. A partir de un objetivo establecido, realiza un listado de tareas asignando plazos y compromisos en la realización de éstas, asumiendo las responsabilidades personales y de grupo correspondientes</p> <p>2.2. Comprende la necesidad de reflexión y planificación previa a la realización de una tarea marcando tiempos, metas y secuencias relacionándolo con la eficiencia y calidad en el cumplimiento de los objetivos finales.</p> <p>2.3. Analiza una situación determinada discriminando qué excede de su propio desempeño y valorando la necesidad de ayuda externa y qué recursos son idóneos en la situación propuesta.</p> <p>3.1. Participa en situaciones de comunicación de grupo de demostrando iniciativa y respeto y expresando con claridad sus ideas y recogiendo y argumentando las de los demás integrantes.</p> <p>3.2. Propone alternativas de solución intentando integrar intereses y alcanzar acuerdos mediante negociación aplicando técnicas e intentando influir positivamente en los demás.</p> <p>3.3. Desempeña el rol dirigente cuando le corresponde con respeto, entusiasmo y autocontrol organizando las tareas del grupo y determinando normas de funcionamiento que impliquen y motiven a todos y promuevan la consecución de la tarea grupal.</p> <p>4.1. Propone soluciones originales a las situaciones planteadas generando numerosas posibilidades a partir de un uso novedoso de los recursos con los que cuenta relacionando la innovación con el progreso de la sociedad.</p> <p>4.2. Emplea conocimientos adquiridos con anterioridad en la solución de situaciones o problemas relacionando la adecuación entre éstos, presentando aplicaciones que no se limiten al uso habitual salvando posibles rutinas o prejuicios.</p>

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	4.3. Investiga su entorno para detectar experiencias relacionadas con las tareas planteadas que puedan aportar soluciones y le permitan desarrollar una visión de desafíos y necesidades futuras y consecuencias.
Bloque 2. Proyecto empresarial	
<p>1. Diferenciar al emprendedor, la iniciativa emprendedora y el empresario, y relacionándolos con las cualidades personales, la capacidad de asunción de riesgo y la responsabilidad social implícita, analizando las carreras y oportunidades profesionales con sus itinerarios formativos y valorando las posibilidades vitales y de iniciativa emprendedora e "intraemprendimiento" en cada una de ellas.</p> <p>2. Proponer proyectos de negocio analizando el entorno externo de la empresa y asignando recursos materiales, humanos y financieros de modo eficiente, aplicando ideas creativas y técnicas empresariales innovadoras.</p> <p>3. Aplicar sistemas de evaluación de procesos de los proyectos empleando las habilidades de toma de decisiones y las capacidades de negociación y liderazgo y analizando el impacto social de los negocios con prioridad del bien común, la preservación del medioambiente y la aplicación de principios éticos universales.</p>	<p>1.1. Define el concepto de iniciativa emprendedora y personas emprendedoras clasificando los diferentes tipos de emprendedores (incluyendo los intraemprendedores y los emprendedores sociales) y sus cualidades personales y relacionándolos con la innovación y el bienestar social.</p> <p>1.2. Identifica la capacidad de emprendimiento de las personas refiriéndola a diferentes campos profesionales y a las diferentes funciones existentes en ellos y analizando su plan personal para emprender.</p> <p>1.3. Determina el concepto de empresario identificando sus características personales, los tipos de empresarios y el aporte social de las empresas a su entorno.</p> <p>2.1. Plantea alternativas de negocio/empresa a partir de diversas técnicas de generación de ideas determinando qué necesidades del entorno satisfaría, informándose sobre éste, y señalando cómo crea valor y cómo generaría beneficio.</p> <p>2.2. Elabora un plan de negocio/empresa en grupo incluyendo la definición de la idea y el objeto de negocio y diseña un plan de comercialización del producto y un plan económico financiero demostrando el valor del negocio para el entorno.</p> <p>2.3. Valora la viabilidad del proyecto de negocio a partir de cálculos sencillos de ingresos y gastos.</p> <p>2.4. Establece un listado cronológico de procesos vinculados al desarrollo de la actividad propuesta en el plan de negocio/empresa identificando los recursos humanos y materiales necesarios y una planificación y temporalización sobre éstos.</p> <p>2.5. Elabora documentos administrativos básicos de los negocios/empresas propios del plan de negocio propuesto relacionándolos con las distintas funciones dentro de la empresa.</p> <p>2.6. Describe el papel del Estado y las administraciones públicas en los negocios/empresas analizando los trámites necesarios y las fuentes de ingreso y gasto público reconociendo éstos como elementos del bienestar comunitario.</p> <p>3.1. Aplica un sistema de control del proyecto estableciendo indicadores a priori para cada fase demostrando flexibilidad e innovación para solventar los problemas identificados.</p> <p>3.2. Identifica la responsabilidad corporativa de la empresa/negocio describiendo los valores de la empresa y su impacto social y medioambiental.</p>

Bloque 3. Finanzas	
<p>1. Gestionar ingresos y gastos personales y de un pequeño negocio reconociendo las fuentes de las que provienen y las necesidades de fondos a corto, medio y largo plazo identificando las alternativas para el pago de bienes y servicios con dinero de bienes y servicios.</p> <p>2. Planificar la vida financiera personal diferenciando entre inversión y préstamo de dinero, razonando por qué se pagan o reciben intereses y quiénes son los agentes financieros principales de nuestro sistema comprendiendo el diferente nivel de riesgo aparejado a cada una de las alternativas.</p> <p>3. Identificar algunos indicadores financieros básicos con los cambios en las condiciones económicas y políticas del entorno reconociendo la importancia de las fuentes de financiación y gasto público.</p>	<p>1.1. Reconoce el valor social del dinero y su papel en la economía personal describiendo pagos diarios, gastos e ingresos en relación con el intercambio de bienes y servicios y entendiendo que el dinero puede ser invertido o prestado.</p> <p>1.2. Comprende el papel de los intermediarios financieros en la sociedad y caracteriza e identifica los principales como bancos y compañías de seguros.</p> <p>1.3. Identifica los principales servicios financieros para particulares y pequeñas empresas como cuentas corrientes, tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, transferencias, préstamos y créditos entre otros razonando su utilidad.</p> <p>2.1. Gestiona las necesidades financieras personales de corto y largo plazo, identificando los diferentes tipos de ingresos e inversiones en la vida de las personas y valorando el impacto de la planificación y la importancia del ahorro en la vida de cada uno.</p> <p>2.2. Valora la importancia y significado de los impuestos relacionándolos con el bienestar social y con las necesidades de planificación financiera personal y de los negocios.</p> <p>2.3. Comprende el significado de las ganancias y pérdidas en diversos contextos financieros reconociendo cómo algunas formas de ahorro o inversión son más arriesgadas que otras así como los beneficios de la diversificación.</p> <p>2.4. Calcula, en supuestos básicos, las variables de productos de ahorro y préstamo aplicando matemáticas financieras elementales.</p> <p>2.5. Describe los principales derechos y deberes de los consumidores en el mundo financiero reconociendo las principales implicaciones de los contratos financieros más habituales.</p> <p>3.1. Relaciona las condiciones básicas de los productos financieros con los principales indicadores económicos reconociendo la interacción de éstos con las condiciones económicas y políticas de los países.</p>

Fuente: Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

ANEXO 2

22. Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial. El espíritu emprendedor dentro de la educación ha sido ampliamente abordado desde diversos enfoques: si bien se ha ligado a materias relacionadas con el ámbito de la Economía, cada vez más implica relación del alumnado con la psicología, la sociología y la gestión. Se trata de un fenómeno humano que comprende un amplio espectro de competencias, conocimientos y actitudes, cualidades y valores. Asumir riesgos, ser innovador, tener dotes de persuasión, negociación y pensamiento estratégico también se incluyen dentro de las competencias que deben ser movilizadas en la juventud para contribuir a formar ciudadanos dotados de capacidad para el emprendimiento. A resultas, el concepto de educación emprendedora ha de abarcar competencias transversales pero ser definida en resultados de aprendizaje concretos y diferenciados por nivel educativo. La competencia “sentido de iniciativa emprendedora y espíritu emprendedor”, asociada a esta materia, incide no solo en la pura actividad económica sino en la contribución a la sociedad por parte de los individuos, la inclusión social y el aseguramiento del bienestar de la comunidad. Esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados a preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional; ayuda al conocimiento de quiénes son los emprendedores, qué hacen y qué necesitan, pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida, todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de ser innovadores o “intraemprendedores” en su trabajo dentro de una organización. Los contenidos desarrollados serían los siguientes:

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Autonomía personal, liderazgo e innovación		
<p>Autonomía y autoconocimiento. La iniciativa emprendedora y el empresario en la sociedad.</p> <p>Intereses, aptitudes y motivaciones personales para la carrera profesional.</p> <p>Itinerarios formativos y carreras profesionales. Proceso de búsqueda de empleo en empresas del sector. El autoempleo. El proceso de toma de decisiones sobre el itinerario personal.</p> <p>Los derechos y deberes del trabajador. El derecho del trabajo.</p> <p>Derechos y deberes derivados de la relación laboral.</p> <p>El contrato de trabajo y la negociación colectiva.</p> <p>Seguridad Social. Sistema de protección. Empleo y Desempleo.</p> <p>Protección del trabajador y beneficios sociales.</p> <p>Los riesgos laborales. Normas. Planificación de la protección en la empresa.</p>	<p>1. Describir las cualidades personales y destrezas asociadas a la iniciativa emprendedora analizando los requerimientos de los distintos puestos de trabajo y actividades empresariales.</p> <p>2. Tomar decisiones sobre el itinerario vital propio comprendiendo las posibilidades de empleo, autoempleo y carrera profesional en relación con las habilidades personales y las alternativas de formación y aprendizaje a lo largo de la vida.</p> <p>3. Actuar como un futuro trabajador responsable conociendo sus derechos y deberes como tal, valorando la acción del Estado y de la Seguridad Social en la protección de la persona empleada así como comprendiendo la necesidad de protección de los riesgos laborales.</p>	<p>1.1. Identifica las cualidades personales, actitudes, aspiraciones y formación propias de las personas con iniciativa emprendedora, describiendo la actividad de los empresarios y su rol en la generación de trabajo y bienestar social.</p> <p>1.2. Investiga con medios telemáticos las diferentes áreas de actividad profesional del entorno, los tipos de empresa que las desarrollan y los diferentes puestos de trabajo en cada una de ellas razonando los requerimientos para el desempeño profesional en cada uno de ellos.</p> <p>2.1. Diseña un proyecto de carrera profesional propia relacionando las posibilidades del entorno con las cualidades y aspiraciones personales valorando la opción del autoempleo y la necesidad de formación a lo largo de la vida.</p> <p>3.1. Identifica las normas e instituciones que intervienen en las relaciones entre personas trabajadoras y personas empresarias relacionándolas con el funcionamiento del mercado de trabajo.</p> <p>3.2. Distingue los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales comprobándolos en contratos de trabajo y documentos de negociación colectiva.</p> <p>3.3. Describe las bases del sistema de la Seguridad Social, así como las obligaciones de personas trabajadoras y personas empresarias dentro de éste, valorando su acción protectora ante las distintas contingencias cubiertas y describiendo las prestaciones mediante búsquedas en las webs institucionales.</p> <p>3.4. Identifica las situaciones de riesgo laboral más habituales en los sectores de actividad económica más relevantes en el entorno indicando los métodos de prevención legalmente establecidos así como las técnicas de primeros auxilios aplicables en caso de accidente o daño.</p>

Bloque 2. Proyecto de empresa		
<p>La idea de proyecto de empresa. Evaluación de la idea. El entorno, el rol social de la empresa.</p> <p>Elementos y estructura de la empresa. El plan de empresa.</p> <p>Información en la empresa. La información contable. La información de recursos humanos. Los documentos comerciales de cobro y pago. El Archivo.</p> <p>Las actividades en la empresa. La función de producción. La función comercial y de marketing.</p> <p>Ayudas y apoyo a la creación de empresas.</p>	<p>1. Crear un proyecto de empresa en el aula describiendo las características internas y su relación con el entorno así como su función social, identificando los elementos que constituyen su red logística como proveedores, clientes, sistemas de producción y comercialización y redes de almacenaje entre otros.</p> <p>2. Identificar y organizar la información de las distintas áreas del proyecto de empresa aplicando los métodos correspondientes a la tramitación documental empresarial.</p> <p>3. Realizar actividades de producción y comercialización propias del proyecto de empresa creado aplicando técnicas de comunicación y trabajo en equipo.</p>	<p>1.1. Determina la oportunidad de un proyecto de empresa identificando las características y tomando parte en la actividad que esta desarrolla.</p> <p>1.2. Identifica las características internas y externas del proyecto de empresa así como los elementos que constituyen la red de ésta: mercado, proveedores, clientes, sistemas de producción y/o comercialización, almacenaje, y otros.</p> <p>1.3. Describe la relación del proyecto de empresa con su sector, su estructura organizativa y las funciones de cada departamento identificando los procedimientos de trabajo en el desarrollo del proceso productivo o comercial.</p> <p>2.1. Maneja como usuario a nivel básico la aplicación informática de control y seguimiento de clientes, proveedores y otros, aplicando las técnicas básicas de contabilidad, gestión financiera y comercial y administración de personal para la organización de la información del proyecto de empresa.</p> <p>2.2. Transmite información entre las distintas áreas y a clientes internos y externos del proyecto de empresa reconociendo y aplicando técnicas de comunicación y negociación y aplicando el tratamiento protocolario adecuado mediante medios telemáticos y presenciales.</p> <p>3.1. Crea materiales de difusión y publicidad de los productos y/o servicios del proyecto de empresa incluyendo un plan de comunicación en internet y en redes sociales aplicando los principios del marketing.</p> <p>3.2. Desempeña tareas de producción y/o comercialización en el proyecto de empresa tomando decisiones, trabajando en equipo y cumpliendo los plazos y objetivos y proponiendo mejoras según un plan de control prefijado.</p> <p>3.3. Recopila datos sobre los diferentes apoyos a la creación de empresas tanto del entorno cercano como del territorial, nacional o europeo seleccionando las posibilidades que se ajusten al proyecto de empresa planteado.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Finanzas		
<p>Tipos de empresa según su forma jurídica.</p> <p>La elección de la forma jurídica.</p> <p>Trámites de puesta en marcha de una empresa.</p> <p>Fuentes de financiación de las empresas. Externas (bancos, ayudas y subvenciones, <i>crowdfunding</i>) e internas (accionistas, inversores, aplicación de beneficios).</p> <p>Productos financieros y bancarios para pymes. Comparación.</p> <p>La planificación financiera de las empresas. Estudio de viabilidad económico-financiero. Proyección de la actividad. Instrumentos de análisis. Ratios básicos.</p> <p>Los impuestos que afectan a las empresas. El calendario fiscal.</p>	<p>1. Describir las diferentes formas jurídicas de las empresas relacionando con cada una de ellas las responsabilidades legales de sus propietarios y gestores así como con las exigencias de capital.</p> <p>2. Identificar las fuentes de financiación de las empresas propias de cada forma jurídica incluyendo las externas e internas valorando las más adecuadas para cada tipo y momento en el ciclo de vida de la empresa.</p> <p>3. Comprender las necesidades de la planificación financiera y de negocio de las empresas ligándola a la previsión de la marcha de la actividad sectorial y económica nacional.</p>	<p>1.1. Distingue las diferentes formas jurídicas de las empresas relacionándolo con las exigencias de capital y responsabilidades que es apropiado para cada tipo.</p> <p>1.2. Enumera las administraciones públicas que tienen relación con la puesta en marcha de empresas recopilando por vía telemática los principales documentos que se derivan de la puesta en funcionamiento.</p> <p>1.3. Valora las tareas de apoyo, registro, control y fiscalización que realizan las autoridades en el proceso de creación de empresas describiendo los trámites que se deben realizar.</p> <p>2.1. Determina las inversiones necesarias para la puesta en marcha de una empresa distinguiendo las principales partidas relacionadas en un balance de situación.</p> <p>2.2. Caracteriza de forma básica las posibilidades de financiación del día a día de las empresas diferenciando la financiación externa e interna, a corto y a largo plazo así como el coste de cada una y las implicaciones en la marcha de la empresa.</p> <p>3.1. Presenta un estudio de viabilidad económico financiero a medio plazo del proyecto de empresa aplicando condiciones reales de productos financieros analizados y previsiones de ventas según un estudio del entorno mediante una aplicación informática tipo hoja de cálculo manejando ratios financieros básicos.</p> <p>3.2. Analiza los productos financieros más adecuados de entre las entidades financieras del entorno para cada tipo de empresa valorando el coste y el riesgo de cada uno de ellos y seleccionando los más adecuado para el proyecto de empresa.</p> <p>3.3. Identifica las obligaciones fiscales de las empresas según la actividad señalando el funcionamiento básico de IAE, IVA, IRPF e IS indicando las principales diferencias entre ellos y valorando la aportación que supone la carga impositiva a la riqueza nacional.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

ANEXO 3

12. Fundamentos de Administración y Gestión. En el contexto actual es importante estimular las destrezas y habilidades de los estudiantes necesarias para transformar ideas en proyectos, a través de un estudio profundo de las variables para la puesta en marcha de un negocio y su viabilidad futura. En España, la imagen del empresario como modelo positivo de identificación no ha sido muy robusta: se ha considerado una actividad arriesgada y menos agradecida que otras más tradicionales. Sin embargo, se han producido cambios de forma muy rápida, en la línea de dar valor a la creación y puesta en marcha de ideas y las repercusiones positivas que suponen para el individuo, la sociedad, la economía y la creación de puestos de trabajo. El desarrollo del espíritu emprendedor se debe fomentar desde la juventud en los centros docentes, si bien no debe plantearse exclusivamente desde el punto de vista de la gestión de empresas, sino que se trata de una cultura y forma de pensar que siempre puede ser de utilidad en la vida cotidiana y en las diversas actividades profesionales. Hay competencias que han de ser aplicadas por los jóvenes españoles e incorporados en su forma de sentir y de hacer. En esta materia se hace especial hincapié en la creatividad y el espíritu de innovación para desenvolverse y resolver situaciones en diferentes entornos, así como la relevancia de valorar y percibir el error de forma positiva. La materia incentiva la elaboración de reflexiones personales y la toma de decisiones fundamentadas, con independencia del resultado final; además, pone el foco en el impulso del trabajo en equipo, manteniendo una comunicación fluida entre los compañeros para el desarrollo de un proyecto compartido, y en la utilización de herramientas informáticas y audiovisuales que ayuden a una difusión efectiva del proyecto. Los estudiantes pondrán en juego competencias específicas que les permitirán ser capaces de elaborar un plan de negocio; comprender los procesos y los procedimientos asociados a la creación y el mantenimiento de una empresa y ser conscientes de la importancia de la ética empresarial y la responsabilidad social, entre otras cosas.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Innovación empresarial. La idea de negocio: el proyecto de empresa	
1. Relacionar los factores de la innovación empresarial con la actividad de creación de empresas. 2. Analizar la información económica del sector de actividad empresarial en el que se situará la empresa. 3. Seleccionar una idea de negocio, valorando y argumentando de forma técnica la elección.	1.1. Identifica los diferentes aspectos de la innovación empresarial y explica su relevancia en el desarrollo económico y creación de empleo. 1.2. Reconoce diversas experiencias de innovación empresarial y analiza los elementos de riesgo que llevan aparejadas. 1.3. Valora la importancia de la tecnología y de internet como factores clave de innovación y relaciona la innovación con la internacionalización de la empresa. 2.1. Analiza el sector empresarial donde se desarrolla la idea de negocio. 2.2. Realiza un análisis del mercado y de la competencia para la idea de negocio seleccionada. 3.1. Explica las diferentes perspectivas de la figura del emprendedor desde el punto de vista empresarial. 3.2. Evalúa las repercusiones que supone elegir una idea de negocio. 3.3. Analiza las ventajas e inconvenientes de diferentes propuestas de ideas de negocio realizables. 3.4. Expone sus puntos de vista, mantiene una actitud proactiva y desarrolla iniciativa emprendedora. 3.5. Trabaja en equipo manteniendo una comunicación fluida con sus compañeros para el desarrollo del proyecto de empresa.
Bloque 2. La organización interna de la empresa. Forma jurídica y recursos	
1. Analizar la organización interna de la empresa, la forma jurídica, la localización, y los recursos necesarios, así como valorar las alternativas disponibles y los objetivos marcados con el proyecto.	1.1. Reconoce los diferentes objetivos y fines de la empresa y los relaciona con su organización. 1.2. Reflexiona sobre el papel de la responsabilidad social corporativa y valora la existencia de una ética de los negocios 1.3. Proporciona argumentos que justifican la elección de la forma jurídica y de la localización de la empresa. 1.4. Comprende la información que proporciona el organigrama de una empresa y la importancia de la descripción de tareas y funciones para cada puesto de trabajo. 1.5. Realiza una previsión de los recursos necesarios.
Bloque 3. Documentación y trámites para la puesta en marcha de la empresa	
1. Analizar los trámites legales y las actuaciones necesarias para crear la empresa. 2. Gestionar la documentación necesaria para la puesta en marcha de una empresa.	1.1. Identifica los diferentes trámites legales necesarios para la puesta en marcha de un negocio y reconoce los organismos ante los cuales han de presentarse los trámites. 2.1. Comprende y sabe realizar los trámites fiscales, laborales y de Seguridad Social y otros para la puesta en marcha. 2.2. Valorar la relevancia del cumplimiento de los plazos de tiempo legales para efectuar los trámites y crear el negocio.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 4. El plan de aprovisionamiento	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Establecer los objetivos y las necesidades de aprovisionamiento. 2. Realizar procesos de selección de proveedores analizando las condiciones técnicas. 3. Planificar la gestión de las relaciones con los proveedores, aplicando técnicas de negociación y comunicación. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Diseña una planificación de las necesidades de aprovisionamiento de la empresa. 2.1. Identifica los distintos tipos de documentos utilizados para el intercambio de información con proveedores. 2.2. Utiliza diferentes fuentes para la búsqueda de proveedores online y offline. 2.3. Relaciona y compara las distintas ofertas de proveedores, utilizando diferentes criterios de selección y explicando las ventajas e inconvenientes de cada una. 3.1. Conoce técnicas de negociación y comunicación. 3.2. Reconoce las diferentes etapas en un proceso de negociación de condiciones de aprovisionamiento.
Bloque 5. Gestión comercial y de marketing en la empresa	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar la comercialización de los productos o servicios de la empresa y el marketing de los mismos. 2. Fijar los precios de comercialización de los productos o servicios y compararlos con los de la competencia. 3. Analizar las políticas de marketing aplicadas a la gestión comercial. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Analiza el proceso de comercialización de los productos o servicios de la empresa. 1.2. Explica las características de los potenciales clientes de la empresa, así como identifica el comportamiento de los competidores de la misma. 1.3. Aplica procesos de comunicación y habilidades sociales en situaciones de atención al cliente y operaciones comerciales. 1.4. Realiza una previsión de ventas a corto y medio plazo, manejando la hoja de cálculo. 2.1. Reflexiona sobre las diferentes estrategias de precios a seguir teniendo en cuenta las características del producto o servicio y argumenta sobre la decisión del establecimiento del precio de venta. 3.1. Elabora un plan de medios, donde describe las acciones de promoción y publicidad para atraer a los clientes potenciales, haciendo especial hincapié en las aplicadas en internet y dispositivos móviles. 3.2. Valora y explica los diferentes canales de distribución y venta que puede utilizar la empresa.
Bloque 6. Gestión de los recursos humanos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar la gestión de los recursos humanos. 2. Gestionar la documentación que genera el proceso de selección de personal y contratación, aplicando las normas vigentes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Evalúa las necesidades de la empresa y analiza y describe los puestos de trabajo. 1.2. Identifica las fuentes de reclutamiento así como las diferentes fases del proceso de selección de personal. 2.1. Analiza y aplica para la empresa las formalidades y diferentes modalidades documentales de contratación. 2.2. Identifica las subvenciones e incentivos a la contratación. 2.3. Reconoce las obligaciones administrativas del empresario ante la Seguridad Social. 2.4. Analiza los documentos que provienen del proceso de retribución del personal y las obligaciones de pagos.

Bloque 7. Gestión de la contabilidad de la empresa	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Contabilizar los hechos contables derivados de las operaciones de la empresa, cumpliendo con los criterios establecidos en el Plan General de Contabilidad (PGC). 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Maneja los elementos patrimoniales de la empresa, valora la metodología contable y explica el papel de los libros contables. 1.2. Analiza y representa los principales hechos contables de la empresa. 1.3. Comprende el concepto de amortización y maneja su registro contable. 1.4. Analiza y asigna los gastos e ingresos al ejercicio económico al que correspondan con independencia de sus fechas de pago o cobro. 1.5. Comprende el desarrollo del ciclo contable, analiza el proceso contable de cierre de ejercicio y determina el resultado económico obtenido por la empresa. 1.6. Analiza las obligaciones contables y fiscales y la documentación correspondiente a la declaración-liquidación de los impuestos. 1.7. Maneja a nivel básico una aplicación informática de Contabilidad, donde realiza todas las operaciones necesarias y presenta el proceso contable correspondiente a un ciclo económico.

Bloque 8. Gestión de las necesidades de inversión y financiación. Viabilidad de la empresa	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar la inversión necesaria y las necesidades financieras para la empresa, identificando las alternativas de financiación posibles. 2. Analiza y comprueba la viabilidad de la empresa, de acuerdo a diferentes tipos de análisis. 3. Valora y comprueba el acceso a las fuentes de financiación para la puesta en marcha del negocio. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Elabora un plan de inversiones de la empresa, que incluya el activo no corriente y el corriente. 1.2. Analiza y selecciona las fuentes de financiación de la empresa. 1.3. Reconoce las necesidades de financiación de la empresa. 2.1. Determina y explica la viabilidad de la empresa, tanto a nivel económico y financiero, como comercial y medioambiental. 2.2. Aplica métodos de selección de inversiones y analiza las inversiones necesarias para la puesta en marcha. 2.3. Elabora estados de previsión de tesorería y explica diferentes alternativas para la resolución de problemas puntuales de tesorería. 3.1. Valora las fuentes de financiación, así como el coste de la financiación y las ayudas financieras y subvenciones. 3.2. Comprende el papel que desempeñan los intermediarios financieros en la actividad cotidiana de las empresas y en la sociedad actual. 3.3. Valora la importancia, en el mundo empresarial, de responder en plazo los compromisos de pago adquiridos.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 9. Exposición pública del desarrollo de la idea de negocio	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Exponer y comunicar públicamente el proyecto de empresa. 2. Utilizar herramientas informáticas que apoyan la comunicación y presentación del proyecto. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Utiliza habilidades comunicativas y técnicas para atraer la atención en la exposición pública del proyecto de empresa. 2.1. Maneja herramientas informáticas y audiovisuales atractivas que ayudan a una difusión efectiva del proyecto.

Fuente: Elaboración propia a partir de Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

ANEXO 4: RELACIÓN DE PROGRAMAS DE MINIEMPRESAS COMO RECURSO EDUCATIVOS

Tabla 6. Programas de minlempresas por nivel educativo y CCAA

● No incluido en currículo ■ Incluido en currículo ○ No programa

CCAA	Primaria	ESO	Bachillerato	FP
Andalucía	●	●	●	●
Aragón	●	○	○	○
Asturias (Principado de)	●	■●	○	○
Canarias	●	●	○	○
Cantabria	○	○	○	○
Castilla y León (Comunidad de)	○	○	○	○
Castilla - La Mancha	○	○	○	○
Cataluña	●	○	○	○
Comunidad Valenciana	○	○	○	○
Extremadura	●	■●	○	●
Galicia	●	●	●	●
Illes Balears	●	●	○	○
Madrid (Comunidad de)	○	○	○	○
Navarra (Comunidad Foral de)	○	○	○	○
País Vasco	○	●	○	●
Región de Murcia	●	●	○	○
La Rioja	○	■	○	○
Ceuta (Ciudad de)	○	○	○	○
Melilla (Ciudad de)	○	○	○	○

FUENTE: Elaboración propia a partir del informe La educación para el emprendimiento en el sistema educativo español. Año 2015.



PLAN DE EMPRESA: 3º ESO IAEE

IDENTIFICACIÓN DE LA EMPRESA	
✓ Nombre	
✓ Logotipo	
✓ Página web y cuentas en redes sociales	
DESCRIPCIÓN DE LA IDEA EMPRESARIAL	
✓ Actividad	
✓ Objetivos	
✓ Carácter innovador	
DEFINICIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO	
✓ Descripción	
✓ Necesidades que cubre	
✓ Diferencias con productos de la competencia	
✓ Plan de producción	
ORGANIZACIÓN DE LA EMPRESA	
✓ Organigrama.	
✓ Localización.	
MARKETING Y PUBLICIDAD	
✓ Dónde lo vas a vender	
✓ Clientes	
✓ Precio	
VIABILIDAD ECONÓMICA Y FINANCIERA	
✓ Recursos necesarios: materias primas	
✓ Fuentes de financiación	

2. El kit básico de funcionamiento

La imagen empresarial la componen el nombre comercial, el eslogan y el logotipo.

Nombre comercial

A la hora de ofrecer nuestro bien o servicio, empleamos un nombre distinto al que utilizamos al relacionarnos con organismos públicos (Ministerios, comunidades autónomas, Ayuntamientos, Diputaciones, comisarias, hospitales, institutos, etc.), y con otras empresas en la compraventa de productos y a la hora de emitir facturas.

El nombre que utilizamos con los organismos públicos, con otras empresas y al emitir facturas es la **denominación jurídica**.

El nombre que usamos para dar a conocer nuestro producto en el mercado, es el **nombre comercial**.

El nombre comercial debe ser fácil de pronunciar y recordar, distinto del de los competidores, no sujeto a un momento del año y, dependiendo de nuestro ámbito de actuación, válido en otros idiomas.

Por ejemplo, si nuestra empresa vende fruta y verdura, en el barrio todo el mundo la conocerá por el nombre de «Frutería María», pero si tiene que emitir una factura, el nombre que aparecerá en ella será «María Pérez Pérez», ya que es una trabajadora autónoma y esa es su denominación jurídica.

Eslogan

Un eslogan es una frase corta y fácil de recordar, de modo que cuando el consumidor la escuche o la vea, identificará a la empresa.

Siguiendo con el ejemplo de la frutería, un posible eslogan podría ser: «La mejor calidad la tiene María».

Logotipo

El logotipo es el elemento visual que da nombre a la empresa. Puede ser, simplemente, una imagen o un anagrama, el nombre comercial o una combinación de ambos.

Si el logotipo es solo una imagen, en la que no se hace referencia al nombre comercial, este hecho ayudará a la empresa a la hora de introducirse en otros países.

Otro elemento que hay que tener en cuenta en un logotipo es el color utilizado, ya que el consumidor, la mayoría de las veces, identifica a la empresa por el color antes que por el nombre.

ANEXO 7: ARTÍCULO EMPRENDEDORES

Lee el siguiente texto y reflexiona:

El Mayor Fracaso es NO Llevar a Cabo una Idea por Miedo a Fracasar

¿Te has preguntado alguna vez por qué la gran mayoría de las personas que se ilusiona con un proyecto, acto seguido comienza a sentirse paralizada por el temor al fracaso? ¿De dónde surge el miedo al fracaso? ¿Qué es exactamente?

El temor al fracaso, como la mayoría de los temores, es totalmente ilusorio e irreal, es la anticipación o visualización de un resultado negativo, que aún no ha ocurrido, pero que se siente como si estuviese ocurriendo ahora... y paraliza.

Imagínate por un momento que comienzas a desarrollar una idea ambiciosa y al mismo tiempo, apasionante. Decides llegar hasta las últimas consecuencias y desarrollas un plan de acciones coherente con tu propósito; lo ejecutas con perseverancia y valentía pero, al final, después de un duro trabajo, descubres que los *resultados* son desafortunados. ¿Se podría decir que has fracasado?

Seguramente, más del 90 % de las personas que te rodean estarán convencidas de que tu intento fue un fracaso. Te lo dirán o no, pero lo piensan y lo comentan entre ellos y, desde mi punto de vista, es precisamente lo que *podrían pensar* esas personas que te rodean, lo que causa más temor, hasta el punto de no correr riesgos para evitar lo que ellos, y tú, podrían interpretar como fracaso. ¿Es correcta esta forma de pensar?

Si tienes en mente algún proyecto o idea para mejorar tu negocio, tu vida personal, tu manera de contribuir, etc., pon manos a la obra y lánzate ya. Más vale correr el riesgo que despertar dentro de 30 años con el pensamiento martirizante de que tus miedos fueron más fuertes que tus sueños, y que pudiste haber tenido una vida más placentera, pero tú no te lo permitiste.

Recuerda: nunca fracasarás, solo obtendrás una experiencia muy valiosa. El éxito y el fracaso son simplemente interpretaciones o caras de una misma moneda. Si quieres tener éxito, tienes que aprender a fracasar.

JORDYS GONZÁLEZ. www.ConquistaTusMetas.com

- 1 Explica qué entiendes por fracaso y pon tres ejemplos de fracasos que conozcas.
- 2 Usa un diccionario para averiguar qué significan *ilusorio* e *irreal*.
- 3 ¿Qué significa el proverbio chino: «El fracaso más grande es nunca haberlo intentado»?
- 4 ¿Por qué el éxito y fracaso son dos caras de una misma moneda?

ANEXO 8: TRABAJAMOS CON PRENSA ECONÓMICA DECATHLON

VIAJE AL CORAZÓN DE DECATHLON: LA FÓRMULA SECRETA PARA ROBAR CLIENTES A NIKE Y ADIDAS

Precios agresivos, especialización y calidad son las claves del gigante francés. El 'low cost' del deporte arrasa entre los españoles. Sepa las razones desde sus cuarteles generales en Lille

Bueno, bonito y barato. Podría ser el lema de Decathlon, o al menos esa es la idea que sus fundadores pretenden transmitir. “Hacer el deporte accesible a todo el mundo” solo se consigue con **precios bajos**. Tan bajos como para tentar al cliente de Nike o Adidas, sus competidores directos. La empresa deja claras sus intenciones en un cartel: “Precio de la competencia: 250€. Precio medio: 120€. Objetivo: 30€”.

Lo que importa es vender más cantidad que el año anterior con un **mínimo margen de beneficios**. “Se exige minimizar muchísimo el coste de producción. Son artículos de máxima calidad al mínimo precio posible”, explican fuentes de la empresa a este periódico. El Confidencial se adentra en las tripas de Decathlon en la localidad francesa de **Lille** para ver cómo una idea puede convertirse en producto.

España prefiere al 'Ryanair' de los deportes

'Lo quiero, lo tengo'. Y si puede ser a precio de saldo, mejor. El gigante francés -con presencia en 22 países- intenta seducir a todos esos españoles ansiosos por practicar un deporte sin gastarse mucho dinero. De momento parece que lo ha conseguido: **España es el segundo país en facturación**, solo por detrás de Francia. Nuestro país representa un 25% del volumen de facturación total. Francia es el que más vende (39,5% de un total de **8.200 millones de euros en 2014**) seguido de cerca por España. Decathlon cuenta con 65.000 colaboradores en todo el mundo y 914 tiendas. Solo en España tiene más de 100 establecimientos y 11.500 trabajadores. Al margen de los precios, ¿cuáles son las claves de su éxito?

Escuchar al cliente

'El cliente siempre tiene la razón'. Sea cierto o no, por lo menos tiene derecho a ser escuchado. Así es la filosofía de esta empresa en palabras de William Lanigan, director de Innovación de **Kipsta** (deportes de equipo): “Sabemos escuchar al cliente. Identificamos las quejas más frecuentes y tenemos la capacidad de **convertir sus ideas en productos** materiales”.

El 'portañños' de Oxelo salió de la mente de un usuario alemán. Es lo que ocurrió con una de sus últimas innovaciones. “Un cliente nos dijo que sería ideal poder montar una canasta en cinco minutos”. Dicho y hecho. Otros cientos se quejaron de que su balón de baloncesto se desinflaba. De su hartazgo nació un nuevo **balón antipinchazos**. Lo más difícil del proceso es “pulir todos los detalles para que el producto final funcione perfectamente”, admite Lanigan.

Otra de las 'ideas estrella' recién **sacadas de la mente de un usuario** alemán llamado Stephane Pipart es una plataforma para que los niños puedan subirse al patinete de sus padres. Pipart fabricó este 'apaño' casero para llevar a su hijo al colegio cada mañana. Hoy se ha convertido en uno de los productos del año de la mano de **Oxelo**, la marca de deslizamiento urbano de Decathlon.

Más de 60 actividades bajo un mismo techo

Esgrima y críquet. Son los únicos deportes que (aún) no tienen cabida en Decathlon. La firma presume de apostar por la **especialización** a través de 20 marcas como Quechua (deportes de montaña), Btwin (ciclismo), Domyos ('fitness'), Tribord (deportes náuticos), Solognac (caza), Inesis (golf), Kipsta (deportes de equipo), Kalenji ('running') o Aptonia (nutrición), ganadora del **Innovation Awards 2015**.

Decathlon crea 2.800 nuevos productos cada año. La compañía francesa organiza esta gala cada año para presentar sus 10 productos más innovadores. Tiendas de campaña de baja luminosidad, sudaderas térmicas, camisetas con medidores de frecuencia cardíaca o gafas de natación con cristales intercambiables son algunos de los finalistas este año. El ganador del certamen es un sistema de dosificación para **cambiar de bebida sin cambiar de botella**.

La creatividad no basta

Un producto práctico que no genere buenas sensaciones en el cliente tiene todas las de perder. Lo mismo ocurre con una mochila estéticamente perfecta pero incómoda o unas deportivas de última generación que no se adaptan bien al pie. De eso se preocupa el laboratorio de ciencias afectivas dentro del propio centro de innovación de Lille, donde los investigadores tienen muy en cuenta la experiencia del usuario. El **'feedback'** que reciben tanto en el propio centro como a través de las redes sociales es útil para diseñar un producto confortable, seguro y agradable a los sentidos. Aquí evalúan los prototipos para evitar irritación en la piel, deshidratación, ampollas, malos olores o escasa protección ante los rayos UVA, entre otros.

Productos a prueba

“Los prototipos son testados al menos **tres veces**, tanto en el laboratorio como sobre el terreno”, señala el director de Innovación Internacional de la firma francesa, Vincent Ventenat. Poner a prueba los futuros productos **en condiciones reales** es tan importante como estudiar las reacciones en el cuerpo del deportista. El centro de pruebas cuenta con **cámaras climáticas** que miden la sensación térmica de las prendas a temperaturas que oscilan entre los -40°C y los 40°C. Para ello existen maniqués que sudan y transpiran como un ser humano y aportan las primeras conclusiones. También existen pruebas de peso para las mochilas y test de desgaste para los balones.

Directores de tienda con 23 años recién cumplidos

Michel Leclercq nació en Lille. Era carnicero de un supermercado pero decidió abandonar su oficio para dedicarse a vender bicis. Así empezó la historia de Decathlon hace casi 40 años. El fundador de Decathlon se alió con la pudiente **familia Mulliez**, hoy accionista mayoritaria de la marca y dueña del grupo ADEO, donde se integran también otras empresas como Leroy Merlin. Leclercq empezó desde abajo y marcó la filosofía de una empresa que rastrea entre sus talentos cuando toca cubrir puestos de responsabilidad. “Decathlon funciona por un sistema de **promoción interna**. Hay directores de tienda que tienen 23 años y en su día empezaron como vendedores”, señalan fuentes de la firma.

FUENTE: https://www.elconfidencial.com/empresas/2015-10-15/decathlon-encuentra-su-mina-de-oro-espana-es-el-segundo-pais-mas-potente-en-facturacion_1058325/

ANÁLISIS DE EMPRESA:



IDEA DE NEGOCIO	
OBJETO	
CARACTERÍSTICAS	
PROMOTOR	
TIPO DE CLIENTES	
¿POR QUÉ ESE NOMBRE?	
INVESTIGACIÓN DE MERCADOS:	
¿Por qué abren pequeñas tiendas en las ciudades?	

FUENTE: Elaboración propia

ANEXO 9: DIPLOMA KAHOOT



FUENTE: Elaboración propia

ANEXO 10: EVALUACIÓN FORMATIVA VS EVALUACIÓN SUMATIVA

EVALUACIÓN FORMATIVA	EVALUACIÓN SUMATIVA
Se emplea para comprobar el nivel de comprensión de los estudiantes y planificar el diseño de aprendizaje más apropiado	Evaluación del aprendizaje o evaluación sumativa proporciona a los profesores y estudiantes información sobre el nivel de logro en un contenido de aprendizaje correcto.
La información obtenida mediante la formación formativa, nos guía sobre los siguientes pasos a dar y ayuda tanto a docentes como a estudiantes a explorar las distintas vías para alcanzar un nivel de dominio concreto.	Las evaluaciones sumarias a menudo se transforman en puntos o calificaciones que resultan un punto de referencia para los alumnos y sus familias.
La información proporcionada desde la evaluación formativa debe alimentar el modelo instruccional que debe responder a las necesidades de los alumnos	El objetivo de la evaluación sumativa es evaluar el aprendizaje del estudiante al finalizar la unidad didáctica comprando sus resultados con un estándar o media de un grupo
Diseñando proyectos y rúbricas de evaluación. Proporcionando evaluaciones escritas Diseñando Test de calidad que midan el nivel inicial Diseñando preguntas clave	Un proyecto final Un examen intermedio o parcial Una prueba oral tipo presentación Una combinación de preguntas desarrollo tipo test.

FUENTE: <https://www.theflippedclassroom.es/diferencias-entre-evaluacion-formativa-y-sumativa/>