

PROGRAMACIÓN POR SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
ÁREA-MATERIA-ÁMBITO:	ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	CICLO/NIVEL:	4° C	
VINCULACIÓN CON OTRAS ÁREAS-MATERIAS-ÁMBITOS:	Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Digitalización, FOPP, Biología y Geología, Física y Química			
TITULO: " Mi empresa, mi futuro"				
El mundo de la empresa está presente a diario en los medios de comunicación, forma parte de la vida de millones de personas y repercute en todos los hogares. El conocimiento sobre la empresa es un paso esencial para entender el funcionamiento del conjunto de la economía por la interrelación que existe entre la empresa y el entorno en el que lleva a cabo su actividad. La materia de Empresa como generadora de valor añadido y motor de desarrollo económico tiene como finalidad que el alumnado estudie y analice la empresa como generadora de valor y como ente que contribuye a que la economía de un país o región se mueva y se desarrolle, todo con un enfoque actualizado y, sobre todo, adaptado a la realidad, considerando que la generación de valor es un factor clave de su actividad y que, en muchos casos, determina su supervivencia. La situación de aprendizaje dirigida a 4º de Educación Secundaria Obligatoria y persigue dos objetivos: aproximar al alumnado al conocimiento de la empresa como catalizador del desarrollo económico, destacando la generación de valor como un aspecto fundamental de la actividad empresarial e integrando los valores propios de la responsabilidad social corporativa; y la aportación de valor a la sociedad que potencie la creatividad y el espíritu de innovación, la reflexión crítica y la toma de decisiones fundamentadas para diseñar un modelo de negocio sostenible y que contribuya al desarrollo social y económico. Para sumergir al alumnado en el mundo empresarial se plantea la creación de una empresa, en este caso para producir jabón natural. En este sentido se puede comenzar sensibilizando al alumnado en la importancia que el jabón tiene en nuestras vidas cotidianas: ¿imaginamos un mundo sin jabón? Desde la limpieza diaria hasta la desinfección y la asepsis en hospitales, clínicas, cocinas de restaurantes, etc., el jabón juega un papel fundamental en nuestra vida cotidiana y en la salud pública. Pero, ¿alguna vez te has preguntado cómo se fabrica el jabón? ¿Qué procesos químicos están involucrados? ¿Qué materias primas se utilizan y cómo se transforman en el producto final que usamos todos los días? ¿Cómo podemos llevar a cabo su producción dentro de una empresa rentable económicamente, sostenible con el medio, con potencial humano y capaz de satisfacer las necesidades del mercado? El alumnado, organizado en equipos colaborativos deberá explorar cada paso del proceso de creación de una empresa, indagando su viabilidad en el entorno que viven y con los recursos humanos y materiales necesarios, valorando su potencial como empresa y la repercusión que tendrá en el entorno, tanto a nivel medioambiental como social por la creación de empleo. En este sentido, tomando la producción de jabón como ejemplo, analizarán desde el punto de vista de la rentabilidad, el proceso de fabricación de jabón a partir de aceites reciclados, valorando el procedimiento de recogida, selección de otros ingredientes hasta el empaquetado del producto final. A lo largo del camino, aprenderemos sobre las reacciones químicas esenciales, como la saponificación, y comprenderemos la importancia de la calidad y la seguridad en la industria del jabón.				
Objetivos de etapa (ESO)				
a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre mujeres y hombres. e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización. g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí misma y en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.				
Finalidad de los aprendizajes				
La finalidad general de estos aprendizajes es proporcionar al alumnado una experiencia educativa integral que combine teoría y práctica, promoviendo tanto el conocimiento científico, el desarrollo de habilidades prácticas y personales así como la perspectiva empresarial. Este enfoque busca preparar al alumnado para involucrarse en la creación de una empresa a través del proceso de fabricación de jabón, aplicando estos conocimientos en contextos reales y fomentando su capacidad de innovación y emprendimiento con una conciencia social y ambiental.				
ODS: - Objetivo 3: Salud y bienestar. - Objetivo 8: Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos. - Objetivo 12: Producción y consumo responsables.				
Objetivos de Aprendizaje:				

PROGRAMACIÓN POR SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
ÁREA-MATERIA-ÁMBITO:	ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	CICLO/NIVEL:	4° C	
VINCULACIÓN CON OTRAS ÁREAS-MATERIAS-ÁMBITOS:	Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Digitalización, FOPP, Biología y Geología, Física y Química			
1. Conocer la teoría de la empresa como sistema, sus funciones en un determinado contexto socioeconómico y sus objetivos. 2. Conocer varios criterios para clasificar las empresas y analizar las principales características de diferentes tipos de empresas desde el punto de vista de la generación de valor de las mismas. 3. Conocer el desarrollo de la empresa dentro de un entorno social y económico y en relación con todos los agentes que intervienen en el sistema. 4. Comprender los diferentes modelos de negocio y el origen de los mismos como respuesta a las necesidades de la sociedad en general y del consumidor en particular. 5. Introducir conceptos de innovación y creatividad como base para la generación de nuevos productos y servicios que las empresas deben desarrollar para su creación y sostenimiento en el tiempo. 6. Identificar a la empresa como motor de desarrollo económico y como fuente de creación de riqueza para el mantenimiento del estado del bienestar. 7. Integrar conocimientos sobre tecnología y objetivos de desarrollo sostenible como elementos transversales a la empresa del siglo XXI. 8. Promover el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas a través de la experimentación y optimización del proceso de fabricación. El alumnado identificará problemas potenciales en el proceso de producción y propondrán soluciones efectivas. 9. Introducir conceptos básicos de emprendimiento, incluyendo planificación, producción y comercialización de productos. El alumnado desarrollará un plan básico de negocio para su fábrica de jabón, considerando costos, precios y estrategias de marketing. 10. Concienciar sobre el impacto ambiental de los productos de higiene y promover prácticas sostenibles en su fabricación. El alumnado investigará y aplicará métodos para fabricar jabón de manera más sostenible, utilizando ingredientes naturales y técnicas ecológicas. 11. Fomentar habilidades de trabajo en equipo y comunicación efectiva a través de proyectos colaborativos. El alumnado trabajará en equipos para planificar y ejecutar la creación de la fábrica de jabón, comunicando sus ideas y progresos de manera clara y efectiva. 12. Integrar conocimientos de diversas disciplinas como química, biología, lengua castellana, matemáticas, economía. El alumnado aplicará conceptos de diferentes áreas del conocimiento para resolver problemas complejos relacionados con el desarrollo de la actividad empresarial enfocada a la fabricación de jabón.				
Saberes básicos				
A. El papel que la empresa juega en la economía como agente generador de productos y servicios que atienden a las demandas de la sociedad, siendo esta generación de valor el motor de la economía.				
A1. Actividad económica y empresa.				
A2. Las funciones de la empresa en la economía.				
A3. La empresa y el empresario.				
A4. Funcionamiento económico de las empresas.				
B. El análisis del entorno y de los agentes que en él intervienen, como ecosistema en el que un proyecto empresarial se desarrolla generando interrelaciones entre todos los actores del ecosistema, siendo este contexto el que propicia la generación de los modelos económicos.				
B1. Componentes de la empresa.				
B2. Objetivos que persigue la empresa.				
B3. La empresa y los tipos de mercado.				
C. El estudio de patrones de modelos de negocio que se dirigen a satisfacer las demandas de los diferentes sectores de la sociedad, dando respuesta a las necesidades que se generan, a través de la evolución que el mercado y los hábitos de consumo producen a lo largo del tiempo.				
C1. Tipos de modelo de negocio.				
C2. La demanda del cliente.				
C3. Análisis de las tendencias del mercado y el comportamiento del consumidor.				
C4. Satisfacer las expectativas del cliente mediante el desarrollo de productos.				
C5. El papel de la tecnología en la comprensión y satisfacción de la demanda de los clientes.				

PROGRAMACIÓN POR SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
ÁREA-MATERIA-ÁMBITO:	ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO	CICLO/NIVEL:	4° C	
VINCULACIÓN CON OTRAS ÁREAS-MATERIAS-ÁMBITOS:	Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Digitalización, FOPP, Biología y Geología, Física y Química			
D. Herramientas de innovación y creatividad como la base que permite generar valor a partir de productos o servicios que ya existen y que permiten ser evolucionados e incluso la generación de nuevos productos y servicios generados desde cero y que provocan la generación de nuevas necesidades que el mercado está dispuesto a asumir.				
D1. La innovación empresarial.				
D2. Herramientas para la innovación empresarial.				
D3. Tipos de innovación empresarial.				
D4. La creatividad empresarial y su relevancia.				
D5. Tipos de creatividad.				
D6. La creación de valor y los tipos de utilidad.				
D7. Las necesidades del mercado y cómo identificarlas.				
D8. La mejora continua. Mejorar la experiencia del cliente.				
E. Papel que juega la empresa como motor de desarrollo de la economía y del impacto que su actividad y el valor generado tiene sobre la sociedad y su manera de organizarse en cuanto a servicios ofrecidos a los ciudadanos, el consumo de la sociedad y otros factores que contribuyen al desarrollo y bienestar social.				
E1. La empresa como motor del desarrollo económico.				
E2. El valor añadido y su impacto social.				
E3. La relación empresa-sociedad.				
E4. Factores que contribuyen al desarrollo del bienestar en una sociedad.				
E5. La empresa y su responsabilidad con respecto a la sociedad.				
E6. La empresa y su responsabilidad con respecto al medio ambiente.				
Competencias clave/Descriptoros operativos				
Competencia en comunicación lingüística.		CCL1, CCL2, CCL3, CCL5		
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería		STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5		
Competencia digital.		CD1, CD2, CD3		
Competencia personal, social y de aprender a aprender.		CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4		
Competencia ciudadana.		CC4		
Competencia emprendedora.		CE1, CE2, CE3		
Competencia en conciencia y expresión culturales.		CCEC4		
SECUENCIA DIDÁCTICA				

PROGRAMACIÓN POR SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
ÁREA-MATERIA-ÁMBITO:	ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO		CICLO/NIVEL:	4º C
VINCULACIÓN CON OTRAS ÁREAS-MATERIAS-ÁMBITOS:	Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Digitalización, FOPP, Biología y Geología, Física y Química			
TAREAS Y METODOLOGÍA DE TRABAJO		SABERES BÁSICOS		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS POR MATERIAS
1. MOTIVACIÓN (INICIO)	CC/DESCRIPTORES			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Ideas previas: el alumnado completa un sencillo formulario sobre la empresa: concepto, componentes, requisitos legales para la creación de empresas, papel para la sociedad y el entorno, etc. a. Trabajo individual completando el formulario. b. Trabajo en grupo-clase comentando y explicando las respuestas con ayuda de la persona docente. Se pueden recoger aportaciones de alumnado cuyas familias tengan alguna empresa y debatir la importancia de las pequeñas y medianas empresas en la economía.	CCL1, CCL5, CD3, CPSAA3, CPSAA4	A. El papel que la empresa juega en la economía como agente generador de productos y servicios que atienden a las demandas de la sociedad, siendo esta generación de valor el motor de la economía. A1. Actividad económica y empresa. A2. Las funciones de la empresa en la economía. A3. La empresa y el empresario. A4. Funcionamiento económico de las empresas. E. Papel que juega la empresa como motor de desarrollo de la economía y del impacto que su actividad y el valor generado tiene sobre la sociedad y su manera de organizarse en cuanto a servicios ofrecidos a los ciudadanos, el consumo de la sociedad y otros factores que contribuyen al desarrollo y bienestar social. E1. La empresa como motor del desarrollo económico. E2. El valor añadido y su impacto social. E3. La relación empresa-sociedad. E4. Factores que contribuyen al desarrollo del bienestar en una sociedad. E5. La empresa y su responsabilidad con respecto a la sociedad. E6. La empresa y su responsabilidad con respecto al medio ambiente.		- Lengua Castellana: 2.2; 3.1; 3.2; 5.1; 5.2; 6.1; 6.3. - Economía y Emprendimiento: 2.1; 2.2; 2.3. - Digitalización: 4.1; 4.4
2. Toma de contacto: Visita a una empresa local o charla introductoria de alguna persona empresaria a quien se realiza una entrevista previamente preparada. a. El alumnado organizado en equipos de trabajo, prepara unas preguntas relacionadas con la puesta en marcha de una empresa. Pueden visitar diferentes empresas según el equipo. b. Puesta en común de las entrevistas realizadas donde la persona portavoz de cada equipo explica la información resultante de la entrevista.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA3			
2. DESARROLLO				
3. Emprendimiento y propuesta: El alumnado propone su idea de negocio y realiza un análisis DAFO de la idea propuesta. a. Trabajo en equipo para elaborar una DAFO de la idea propuesta con ayuda de la persona docente. b. Exposición y explicación del DAFO al resto de la clase.	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD3, CPSAA1, CE1, CE2, CCEC4.	B. El análisis del entorno y de los agentes que en él intervienen, como ecosistema en el que un proyecto empresarial se desarrolla generando interrelaciones entre todos los actores del ecosistema, siendo este contexto el que propicia la generación de los modelos económicos. B1. Componentes de la empresa. B2. Objetivos que persigue la empresa. B3. La empresa y los tipos de mercado.		- Lengua Castellana: 3.1;3.2. - Economía y Emprendimiento: 1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 3.3; 5.1; 5.2; - Digitalización: 2.1; 2.2; 2.3; 2.4.
4. Investigación de mercado para identificar empresas relacionadas con nuestro producto. a. Trabajo en equipo diseñando una encuesta para recabar datos del entorno. Realización de la encuesta diseñada para la investigación. b. Utilización de SIG, Google maps, consulta al registro del ayuntamiento o catastro para indagar qué empresas relacionadas puede haber instauradas así como las características de las mismas.	CCL1, CCL2, CD1, CD3, CPSAA3	C. El estudio de patrones de modelos de negocio que se dirigen a satisfacer las demandas de los diferentes sectores de la sociedad, dando respuesta a las necesidades que se generan, a través de la evolución que el mercado y los hábitos de consumo producen a lo largo del tiempo. C1. Tipos de modelo de negocio. C2. La demanda del cliente. C3. Análisis de las tendencias del mercado y el comportamiento del consumidor. C4. Satisfacer las expectativas del cliente mediante el desarrollo de productos. C5. El papel de la tecnología en la comprensión y satisfacción de la demanda de los clientes.		- Lengua Castellana: 5.1; 5.2; 6.1; 6.3. - Economía y Emprendimiento: 1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3. - Digitalización: 2.1; 2.2; 2.3. - Geografía e Historia: 3.6; 4.1; 4.2; 8.1; 8.2
5. Planificación y viabilidad del negocio: Análisis de los componentes principales para la empresa; costes burocráticos o administrativos, de recursos humanos, costes de materias primas, inmobiliarias e infraestructura, materia prima, producción	CCL1, CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA4, CC4, CE1,	D. Herramientas de innovación y creatividad como la base que permite generar valor a partir de productos o servicios que ya existen y que permiten ser evolucionados e incluso la generación de nuevos productos y servicios		- Matemáticas: 1.1; 2.2; 3.1; 3.2; 3.3; 5.1; 5.2; 6.1; 6.2; 7.1; 7.2; 8.1; 8.2; 10.1; 10.2.

PROGRAMACIÓN POR SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
ÁREA-MATERIA-ÁMBITO:	ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO		CICLO/NIVEL:	4º C
VINCULACIÓN CON OTRAS ÁREAS-MATERIAS-ÁMBITOS:	Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Digitalización, FOPP, Biología y Geología, Física y Química			
inmobiliarios e infraestructura, materia prima, producción, tecnología, repercusión en el medio ambiente y en la sociedad, publicidad y marketing, etc. a. Trabajo en equipos estableciendo los posibles costes e inversiones necesarios para cada empresa en particular analizando el gravámen o ayudas fiscales para ese tipo de empresa.	CE2, CE3	generados desde cero y que provocan la generación de nuevas necesidades que el mercado está dispuesto a asumir. D1. La innovación empresarial. D2. Herramientas para la innovación empresarial. D3. Tipos de innovación empresarial. D4. La creatividad empresarial y su relevancia. D5. Tipos de creatividad. D6. La creación de valor y los tipos de utilidad. D7. Las necesidades del mercado y cómo identificarlas. D8. La mejora continua. Mejorar la experiencia del cliente.		- Economía y Emprendimiento: 6.2; 6.3; 6.4; 7.1; 7.2; 7.3. - Digitalización: 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 3.3; 4.1; 4.2; 4.4. - Geografía e Historia: 2.1; 2.4; 3.1; 3.6; 5.1; 6.1; 6.4; 8.1; 8.2 - FOPP: 3.1; 4.3; 5.1; 5.2
6. Desarrollo del plan de negocio relacionado con la adquisición de materia prima, transformación y producción, y negociación del producto. a. El alumnado deberá investigar el proceso de transformación de su materia prima en producto y elaborar un informe completo.	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA4, CC4, CE1, CE2, CE3	E. Papel que juega la empresa como motor de desarrollo de la economía y del impacto que su actividad y el valor generado tiene sobre la sociedad y su manera de organizarse en cuanto a servicios ofrecidos a los ciudadanos, el consumo de la sociedad y otros factores que contribuyen al desarrollo y bienestar social. E1. La empresa como motor del desarrollo económico. E2. El valor añadido y su impacto social. E3. La relación empresa-sociedad. E4. Factores que contribuyen al desarrollo del bienestar en una sociedad. E5. La empresa y su responsabilidad con respecto a la sociedad. E6. La empresa y su responsabilidad con respecto al medio ambiente.		- Lengua Castellana: 3.1; 3.2; 5.1; 5.2. - Economía y Emprendimiento: 1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 3.1; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 4.3; 5.2; 6.1; 6.2. - Digitalización: 2.1; 2.2; 2.3; 4.2. - Geografía e Historia: 3.1; 4.1; 4.2; 8.2. - FOPP: 5.1; 5.2. - Matemáticas: 1.1; 3.1; 6.2; 7.1; 7.2; 8.1; 8.2; 10.1; 10.2.
7. Publicidad y marketing dando a conocer los aspectos novedosos de la empresa. a. Diseño de campaña publicitaria a través de un podcast, tríptico, carteles, vídeo, etc. para divulgar en rrss, prensa, medios de comunicación, etc.	CCL1, CCL2, CP1, CP2, CD2, CD3, CPSAA4, CCEC4			- Lengua Castellana: 3.1; 3.2; 5.1; 5.2. - Economía y Emprendimiento: 1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 4.1; 4.2; 4.3; 5.2. - Digitalización: 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 4.1; 4.2; 4.3; 4.4. - FOPP: 5.1.
3. CIERRE				
8. Producto final: Porfolio con todos los documentos producidos y conclusiones finales sobre la creación de la empresa. Puede realizarse a modo de presentación para exponer al resto de alumnado. a. Conclusiones sobre la práctica y los aprendizajes adquiridos. ¿Es viable el negocio propuesto? ¿Qué valor añadido tiene la propuesta? ¿Qué aprendizajes hemos logrado?	CCL1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CCEC4	E. Papel que juega la empresa como motor de desarrollo de la economía y del impacto que su actividad y el valor generado tiene sobre la sociedad y su manera de organizarse en cuanto a servicios ofrecidos a los ciudadanos, el consumo de la sociedad y otros factores que contribuyen al desarrollo y bienestar social. E1. La empresa como motor del desarrollo económico. E2. El valor añadido y su impacto social. E3. La relación empresa-sociedad. E4. Factores que contribuyen al desarrollo del bienestar en una sociedad. E5. La empresa y su responsabilidad con respecto a la sociedad.		- Lengua Castellana: 3.1; 5.1. - Economía y Emprendimiento: 1.1; 1.2; 1.3; 4.1; 5.2; 7.1; 7.2; 7.3. - Digitalización: 2.1; 2.3; 2.4; 4.1; 4.4.
EVALUACIÓN				
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		HERRAMIENTAS		
- Formulario		Todos los instrumentos propuestos excepto el formulario pueden evaluarse mediante rúbricas facilitadas al alumnado previamente		
- Debates en clase				
- Documentos producidos: entrevista, informes, DAFO, análisis de mercado, Modelo CANVAS, etc.				
- Tríptico, podcast, vídeo, etc para difusión				
- Exposiciones de la información al resto de la clase				

PROGRAMACIÓN POR SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
ÁREA-MATERIA-ÁMBITO:	ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO		CICLO/NIVEL:	4º C
VINCULACIÓN CON OTRAS ÁREAS-MATERIAS-ÁMBITOS:	Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Digitalización, FOPP, Biología y Geología, Física y Química			
- Prueba objetiva sobre los contenidos trabajados		al desarrollo del trabajo.		
- Trabajo en equipo con roles: coevaluación del trabajo				
- Autoevaluación personal del trabajo				
- Producto final: portfolio, presentación, etc.				
DUA				
- Disposición de las tareas en formato papel y audio. Ejemplo de aplicación: TTSReader				
- Elaboración y presentación de las tareas en formato papel y				
TEMPORALIZACIÓN				
Esta situación de aprendizaje se puede plantear de forma transversal como un proyecto interdisciplinar. En función del tipo de empresa o negocio, pueden intervenir diferentes materias y por tanto, la temporalización se debe ajustar a la envergadura del proyecto. De esta forma puede durar desde un mes, unas 20 sesiones, hasta varios meses e incluso el curso entero.				
MATERIALES				
- Chromebook				
- Conexión a internet				
- Email del Dpto. de Educación				
- Cuaderno de trabajo				
- Aplicaciones webs complementarias de la información				
RECURSOS				
1-. ACTIVIDADES		- Cómo hacer un DAFO (EDEM)		
Apuntes		- Herramienta DAFO (Ministerio Industria y Turismo)		
Videos		- Estudio de mercado (infoautónomos)		
Gráficos		- Creador de gráficos (infogram)		
		.		
2-. METODOLOGÍA		- DUA		
Dua		- Recursos para la planificación (3.0)		
Recursos para la planificación		- Recursos para la planificación (Google)		
Aprendizaje Cooperativo		- Aprendizaje cooperativo (Impulso 06)		

PROGRAMACIÓN POR SITUACIONES DE APRENDIZAJE					
ÁREA-MATERIA-ÁMBITO:	ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO		CICLO/NIVEL:	4° C	
VINCULACIÓN CON OTRAS ÁREAS-MATERIAS-ÁMBITOS:	Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Digitalización, FOPP, Biología y Geología, Física y Química				
3-. EVALUACIÓN Rúbricas Listas de cotejo Pruebas objetivas Dianas para la evaluación		- Rúbricas para evaluar diferentes aspectos del aprendizaje (INTEF) - Realización del porfolio (INTEF) - Dianas de evaluación (UNIR) - Dianas de evaluación (INTEF) - Listas de cotejo (Docentes al día)			
4-. CURRÍCULO Relación elementos curriculares_Biología y Geología Relación elementos curriculares_FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN PE Relación elementos curriculares_FÍSICA Y QUÍMICA Relación elementos curriculares_DIGITALIZACIÓN Relación elementos curriculares_LENGUA CASTELLANA Y LITERATU Relación elementos curriculares_MATEMÁTICAS_A y B					