



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

**El desarrollo del espíritu emprendedor
mediante Aprendizaje Basado en
Proyectos. Programación para Economía
en 1º de Bachillerato.**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Enrique Jorge Alberro Belamendia
Tipo de trabajo:	Programación didáctica
Especialidad:	Economía y Empresa
Director/a:	Marcos Castaño Pérez-Olleros
Fecha:	26-03-2026

Resumen

El presente Trabajo Fin de Estudios propone el diseño de una Programación Didáctica para la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato, centrada en el fomento del espíritu emprendedor mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Ante la desconexión existente entre la enseñanza tradicional teórica y las demandas competenciales del siglo XXI, este trabajo plantea una intervención educativa innovadora y plenamente alineada con el marco legislativo actual (LOMLOE). El núcleo de la propuesta es la Situación de Aprendizaje “Eco-Papelería”, donde el alumnado asume un rol activo para investigar, planificar y defender el plan de viabilidad de una microempresa sostenible en su centro educativo. A través del trabajo cooperativo y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se integran de forma práctica saberes básicos de microeconomía, finanzas y marketing. Simultáneamente, se desarrollan competencias transversales esenciales como la competencia digital, la comunicación oral y la sensibilidad hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Finalmente, se diseña una evaluación continua, formativa y diversificada (mediante rúbricas y coevaluación) que demuestra cómo la enseñanza de la Economía puede transformarse en una herramienta real de desarrollo personal y social.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos, Emprendimiento, Economía, Sostenibilidad, Situación de Aprendizaje.

Abstract

This Final Year Project proposes the design of a Teaching Programme for the Economics subject in the 1st year of high school, focused on fostering entrepreneurial spirit through the Project-Based Learning (PBL) methodology. Given the disconnect between traditional theoretical teaching and the skills required in the 21st century, this project proposes an innovative educational intervention that is fully aligned with the current legislative framework (LOMLOE). The core of the proposal is the “Eco-Stationery” Learning Situation, where students take an active role in researching, planning and defending the viability plan for a sustainable micro-enterprise in their educational centre. Through cooperative work and Universal Design for Learning (UDL), basic knowledge of microeconomics, finance and marketing is integrated in a practical way. At the same time, essential cross-curricular skills are developed, such as digital competence, oral communication and awareness of the Sustainable Development Goals (SDGs). Finally, a continuous, formative and diversified assessment (using rubrics and co-assessment) is designed to demonstrate how the teaching of economics can be transformed into a real tool for personal and social development.

Keywords: Project-Based Learning, Entrepreneurship, Economics, Sustainability, Learning Situation.

Índice de contenidos

1.	Introducción	9
1.1.	Justificación y planteamiento del problema	9
1.2.	Objetivos.....	11
1.2.1.	Objetivo general	11
1.2.2.	Objetivos específicos	11
2.	Programación didáctica.....	12
2.1.	Presentación de la Programación didáctica	12
2.1.1.	Marco Legislativo.....	13
2.2.	Contextualización	14
2.2.1.	Contexto de la asignatura.....	14
2.2.2.	Características del centro	14
2.2.3.	Características del grupo de estudiantes	15
2.3.	Elementos curriculares	16
2.3.1.	Objetivos Generales de Etapa	16
2.3.2.	Competencias Clave	18
2.3.3.	Competencias Específicas.....	19
2.3.4.	Saberes Básicos.....	20
2.3.5.	Criterios de Evaluación	22
2.3.6.	Elementos Transversales	23
2.3.7.	Relación de elementos curriculares	25
2.4.	Metodología	27
2.4.1.	Fundamentación metodológica de la Programación Anual	27
2.4.2.	Fundamentación metodológica de la Situación de Aprendizaje.....	28

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

2.5.	Organización de los espacios de aprendizaje	29
2.5.1.	Espacios en la Programación Anual	30
2.5.2.	Espacios en la Situación de Aprendizaje “Eco-Papelería”	30
2.6.	Distribución del tiempo	31
2.6.1.	Temporalización de la Programación Anual	31
2.6.2.	Cronograma de la Situación de Aprendizaje “Eco-Papelería”	32
2.7.	Selección y organización de los recursos y materiales	33
2.7.1.	Recursos en la Programación Anual	34
2.7.2.	Recursos específicos para la S.A. “Eco-Papelería”	34
2.8.	Atención a la diversidad	35
2.8.1.	Medidas Generales: Aplicación del DUA	35
2.8.2.	Medidas Específicas: Caso práctico (Alumno con TDAH)	36
2.9.	Evaluación	37
2.9.1.	Evaluación en la SA	37
2.9.2.	Indicadores de logro	39
2.10.	Situación de aprendizaje	41
2.11.	Evaluación de la Programación didáctica	52
3.	Conclusiones	54
4.	Limitaciones y prospectiva	55
	Referencias bibliográficas	57
	Anexos	59
	Anexo I. Estatutos de la microempresa	59
	Anexo II. Rúbrica del Plan Económico	60
	Anexo III. Rúbrica de Producto Sostenible	61
	Anexo IV. Rúbrica de Investigación de Mercado	62

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Anexo V. Rúbrica de Coevaluación	63
Anexo VI. Lista de Cotejo de Competencia Digital	64
Anexo VII. Lista de Cotejo de Exposición Oral	65
Anexo VIII. Modelo de Prueba Escrita	66

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Índice de figuras

<i>Figura 1. Disposición estratégica del alumnado en equipos cooperativos. Fuente: Material docente de la asignatura Didáctica de la Economía (UNIR).....</i>	31
---	-----------

Índice de tablas

Tabla 1. Contribución al logro de los Objetivos de Etapa (Decreto 108/2022).....	17
Tabla 2. Contribución al desarrollo de las Competencias Clave.....	18
Tabla 3. Competencias Específicas de la materia.....	19
Tabla 4. Relación de elementos curriculares de la S.A. “Eco-Papelería” .	25
Tabla 5. Distribución temporal de las Situaciones de Aprendizaje	31
Tabla 6. Cronograma específico de la SA “Eco-Papelería”	33
Tabla 7. Necesidades y Respuesta Educativa	36
Tabla 8. Evaluación de la SA “Eco-Papelería”	38
Tabla 9. Ficha técnica de la Sesión 1: El desafío de los recursos.....	41
Tabla 10. Ficha técnica de la Sesión 2: Lluvia de Ideas y Selección del Producto Sostenible. .	42
Tabla 11. Ficha técnica de la Sesión 3 y 4: Detectives de Mercado y Análisis DAFO.	43
Tabla 12. Ficha técnica de la Sesión 5: Identidad Corporativa: logo y valores.	44
Tabla 13. Ficha técnica de la Sesión 6 y 7: Laboratorio de Costes.	46
Tabla 14. Ficha técnica de la Sesión 8: Estrategia comercial y diseño del catálogo.	47
Tabla 15. Ficha técnica de la Sesión 9 y 10: Plan Financiero y ensayo del Pitch.....	48
Tabla 16. Ficha técnica de la Sesión 11: Feria del Emprendimiento Sostenible.	50
Tabla 17. Ficha técnica de la Sesión 12: Prueba de Evaluación y Coevaluación.	51
Tabla 18. Matriz DAFO para la autoevaluación de la Situación de Aprendizaje.	53

1. Introducción

El presente Trabajo Fin de Estudios (TFE) se inscribe en el ámbito de la innovación educativa aplicada a la enseñanza de la Economía, concretamente en 1º de Bachillerato, dentro del marco normativo de la Comunidad Valenciana. La decisión de articular este plan docente en torno al Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como núcleo metodológico surge de la necesidad de alinear los procesos de enseñanza-aprendizaje con las demandas socioeconómicas actuales, en las que la competencia emprendedora se consolida como un pilar fundamental para el desarrollo profesional y personal del alumnado.

La relevancia de esta propuesta se muestra en su doble enfoque: por un lado, la incorporación de metodologías activas y, por otro, la atención específica a la formación del espíritu emprendedor. El trabajo aborda la planificación de una Situación de Aprendizaje (SA) detallada, cuyo núcleo temático es el diseño de un plan de viabilidad para una microempresa sostenible en el contexto del centro educativo.

A través de esta programación, se pretende cambiar la visión de la Economía como una ciencia meramente teórica, presentándola como una herramienta para la comprensión del entorno y la transformación social.

1.1. Justificación y planteamiento del problema

La enseñanza de la Economía en Bachillerato se ha centrado, durante mucho tiempo, en preparar al alumnado para la selectividad mediante clases teóricas donde el profesor explica y el alumno escucha. Este método tradicional, basado exclusivamente en la memorización de conceptos, resulta insuficiente para responder a las demandas educativas y competenciales actuales. Existe una clara desconexión entre aprender de memoria una definición económica y saber usarla para resolver problemas reales del día a día. Los estudiantes a menudo aprueban el examen, pero no saben aplicar lo aprendido fuera del aula.

Tal y como señalan análisis recientes sobre la educación en el siglo XXI, este modelo centrado en la transmisión de conocimientos y la repetición limita la participación activa del estudiante. Al depender excesivamente de la memorización, no se fomenta el pensamiento crítico, la integración tecnológica o la adaptación a la diversidad, ni se desarrollan las habilidades prácticas necesarias para resolver problemas complejos y adaptarse a un entorno en

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

constante cambio. Esta falta de conexión entre el contenido enseñado y las necesidades del mundo actual provoca que el alumnado no esté preparado para los desafíos reales (Cusme-Vélez, 2023).

Los expertos en educación coinciden en que la simple transmisión de teoría no es suficiente para desarrollar las capacidades que se demandan en la actualidad. Las investigaciones recientes advierten que, en muchos casos, las metodologías tradicionales no fomentan la reflexión ni la toma de decisiones, lo que dificulta el desarrollo de competencias clave. Por ello, se hace indispensable transformar los enfoques pedagógicos hacia modelos más participativos y centrados en el estudiante, donde este asuma un rol activo y responsable en su propio proceso de aprendizaje (Bastidas González et al., 2024).

Para solucionar este problema, esta programación utiliza el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como herramienta principal. No es una elección al azar; estudios recientes, que analizan el impacto del ABP en educación básica y bachillerato, concluyen que esta metodología no solo incrementa significativamente la motivación intrínseca del alumnado, sino que también fortalece su autonomía y mejora el desempeño académico cuando se implementa con una planificación adecuada y acompañamiento docente (Morán Ramos et al., 2025).

En el caso de la asignatura de Economía, trabajar por proyectos es ideal porque nos permite simular la creación de una empresa de manera similar a la realidad. Al diseñar su propio negocio, el alumnado experimenta todo el proceso económico de primera mano. Esta experiencia práctica es fundamental para aprender a emprender, ya que habilidades como el liderazgo, la negociación o el trabajo en equipo no se pueden aprender leyendo un libro de texto; hay que practicarlas.

Por último, este trabajo se justifica por la necesidad de conectar la asignatura con el mundo actual. El proyecto se centra en dos pilares básicos: ser sostenibles y saber usar la tecnología.

Por un lado, la educación económica debe enseñar a tomar decisiones responsables con el medio ambiente. Por otro lado, el uso de la tecnología en clase no puede limitarse a buscar información en internet; los alumnos deben aprender a usar herramientas digitales para gestionar proyectos de forma profesional, preparándose así para su futuro laboral.

Esta necesidad de renovación metodológica cobra especial sentido en el contexto del grupo de 1º de Bachillerato al que se dirige la propuesta. A pesar de su buen rendimiento académico

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

general, se ha detectado una cierta desmotivación y dispersión ante las sesiones puramente teóricas, así como una demanda explícita de conectar los contenidos con su realidad inmediata. La implementación del proyecto de “Eco-Papelería” responde directamente a estas carencias, ofreciendo un escenario práctico que canaliza su interés por la actualidad y el uso de herramientas digitales hacia un aprendizaje significativo.

1.2. Objetivos

El presente Trabajo Fin de Estudios (TFE) se orienta a la consecución de una meta principal que vertebra todo el diseño de la propuesta, la cual se desglosa a su vez en una serie de acciones concretas necesarias para su realización.

1.2.1. Objetivo general

El objetivo principal de este trabajo es:

- Diseñar una programación didáctica para la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato que fomente el espíritu emprendedor mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), concretada en una Situación de Aprendizaje orientada a la creación de un plan de viabilidad para una microempresa sostenible.

1.2.2. Objetivos específicos

Para alcanzar el objetivo general descrito anteriormente, se establecen los siguientes objetivos específicos, que guían las distintas fases de elaboración del trabajo:

- Analizar el marco legislativo vigente a nivel estatal y autonómico de la Comunidad Valenciana para asegurar la adecuación curricular de la propuesta a los saberes básicos y competencias específicas de la etapa.
- Indagar en los fundamentos metodológicos del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y su vinculación con el fomento de la cultura emprendedora y la sostenibilidad en el ámbito educativo.
- Diseñar una secuencia de actividades y recursos didácticos articulados en una Situación de Aprendizaje que permitan al alumnado desarrollar, de forma cooperativa, un plan de viabilidad empresarial.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

- Elaborar instrumentos de evaluación diversos y alineados con los criterios de evaluación normativos, que permitan valorar tanto el proceso de aprendizaje del alumnado como la idoneidad de la propia programación docente.

2. Programación didáctica

La programación didáctica constituye el instrumento fundamental de planificación pedagógica que permite conectar el currículo oficial con la realidad específica del aula. Se trata de una hoja de ruta flexible y reflexiva que garantiza la coherencia del proceso de enseñanza-aprendizaje, asegurando que las actuaciones docentes no sean fruto de la improvisación, sino de un diseño consciente orientado al desarrollo competencial del alumnado.

En el contexto actual, marcado por la implantación de la LOMLOE, la programación evoluciona desde una estructura centrada en contenidos hacia un enfoque competencial. El papel del docente cambia, pasando de la mera exposición de contenidos a actuar como facilitador del aprendizaje, diseñando escenarios (Situaciones de Aprendizaje) donde el alumnado pueda reconducir los saberes para resolver problemas.

Si bien la presente programación se contextualiza en el marco anual de la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato, este Trabajo Fin de Estudios se focaliza en el diseño de una Situación de Aprendizaje (SA) específica. Dicha SA, servirá como muestra representativa de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que vertebraría el curso completo, demostrando cómo se articulan los saberes básicos, las competencias específicas y los criterios de evaluación en una propuesta práctica y realizable.

2.1. Presentación de la Programación didáctica

La presente propuesta didáctica se ha diseñado para ser implementada en un centro concertado de la Comunidad Valenciana. Su finalidad principal es contribuir al desarrollo integral del alumnado, fomentando no solo la adquisición de conocimientos económicos, sino también el espíritu crítico, la iniciativa emprendedora y la conciencia social y medioambiental.

A continuación, se detalla el marco legislativo que sustenta esta programación. El cumplimiento de la normativa garantiza la validez oficial de la propuesta y su adecuación a los principios del sistema educativo español y autonómico.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

2.1.1. Marco Legislativo

La jerarquía normativa que fundamenta esta programación didáctica se estructura en dos niveles: el estatal, que establece las enseñanzas mínimas comunes, y el autonómico, que concreta el currículo para la Comunidad Valenciana.

A nivel estatal:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE). Esta es la norma suprema actual que introduce el enfoque competencial, el Perfil de Salida y la nueva estructura curricular basada en Situaciones de Aprendizaje.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. Este documento define los objetivos, fines y principios generales de la etapa, así como las competencias clave y específicas comunes para todo el territorio nacional.

A nivel autonómico (Comunidad Valenciana):

- Decreto 108/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato en la Comunitat Valenciana. Esta es la referencia normativa principal para el diseño de esta programación, ya que concreta los saberes básicos de la asignatura de Economía, los criterios de evaluación y las competencias específicas ajustadas a la realidad socioeconómica y cultural de la región.
- Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. Esencial para justificar las medidas de atención a la diversidad y la inclusión educativa dentro de la programación (DUA).
- Orden 32/2011, de 20 de diciembre, de la Conselleria de Educación, Formación y Empleo, por la que se regula el derecho del alumnado a la objetividad en la evaluación del rendimiento escolar (normativa vigente en aspectos procedimentales de evaluación en la Comunidad Valenciana, complementada por las resoluciones anuales de inicio de curso).

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Asimismo, el diseño de esta programación se alinea con los documentos institucionales del centro educativo (Proyecto Educativo de Centro - PEC y Programación General Anual - PGA), asegurando la coherencia entre el aula y la identidad pedagógica de la institución.

2.2. Contextualización

2.2.1. Contexto de la asignatura.

La asignatura de Economía se integra dentro del Departamento de Economía y Emprendimiento. Se trata de una materia de modalidad de 1º de Bachillerato, en la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales.

Su importancia en el desarrollo académico de los estudiantes es esencial, ya que constituye, en muchos casos, el primer contacto formal del alumnado con la ciencia económica. La materia actúa como un puente entre los conocimientos teóricos y la realidad social, dotando a los estudiantes de las herramientas necesarias para interpretar la información económica, comprender el funcionamiento de los mercados y tomar decisiones financieras responsables. Asimismo, esta asignatura sienta las bases conceptuales para estudios superiores y fomenta competencias transversales como el pensamiento crítico y la gestión de recursos, alineándose con el objetivo de la etapa de formar ciudadanos conscientes y participativos.

2.2.2. Características del centro

La presente programación se diseña para un centro de titularidad privada concertada ubicado en un municipio de tamaño medio de la provincia de Alicante (Comunidad Valenciana), con una notable actividad industrial.

- **Entorno y contexto socioeconómico:** Las familias del alumnado pertenecen mayoritariamente a un nivel socioeconómico y cultural medio-alto. Se observa una elevada implicación de los padres y madres en la vida escolar y unas altas expectativas académicas respecto al futuro académico de sus hijos. El entorno cuenta con servicios públicos, zonas comerciales y un entorno empresarial cercano que facilita la conexión del centro con la realidad laboral.
- **Infraestructura y servicios:** El centro dispone de instalaciones adecuadas para la implementación de metodologías activas. Las aulas de Bachillerato están digitalizadas (paneles interactivos, conexión wifi, pizarras digitales) y se cuenta con un dispositivo

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

por alumno, en este caso Chromebooks, lo que justifica y facilita el uso intensivo de las TIC. El centro ofrece servicios complementarios como comedor, orientación psicopedagógica y actividades extraescolares.

- **Órganos de gobierno y coordinación:** Al tratarse de un centro concertado, la estructura organizativa se rige por la normativa vigente para estos centros en la Comunidad Valenciana:
 - **Órganos de Gobierno:** La Titularidad del centro, el Consejo Escolar y la Dirección (formada por el Director, Jefe de Estudios y Secretario).
 - **Órganos de Coordinación Docente:** Destacan la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP), encargada de asegurar la coherencia curricular; el Departamento de Economía; y el Equipo Docente de grupo, coordinado por el tutor.

2.2.3. Características del grupo de estudiantes

La presente planificación va dirigida a un aula de primero de Bachillerato de Ciencias Sociales, la cual cuenta con 28 matriculados, desglosados en 16 alumnas y 12 alumnos.

- **Clima y relaciones interpersonales:** Se observa un clima de aula positivo y cohesivo. Las relaciones interpersonales son adecuadas, existiendo grupos de trabajo heterogéneos ya consolidados, lo que favorece la implementación del aprendizaje cooperativo. No se detectan problemas graves de convivencia, aunque sí una tendencia a la dispersión en las sesiones más teóricas.
- **Nivel académico y motivación:** El grupo presenta un rendimiento académico medio-alto, con una buena base en competencias lingüísticas y matemáticas. Respecto a la motivación, muestran un alto interés por cuestiones prácticas y de actualidad (marketing, bolsa, empleo), pero manifiestan cierto reparo hacia los contenidos más teóricos. Su competencia digital es elevada a nivel de usuario (redes sociales), pero requieren formación en el uso de herramientas digitales para la productividad académica.
- **Atención a la diversidad (NEAE):** En cumplimiento de los principios de inclusión educativa regulados por el Decreto 104/2018 de la Comunidad Valenciana, la programación atiende a la diversidad del aula. En el grupo clase se encuentra

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

escolarizado un alumno con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), concretamente con diagnóstico de Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

Este alumno presenta dificultades en las funciones de planificación y organización y en el mantenimiento de la atención sostenida. Sin embargo, muestra una alta creatividad y buena competencia oral. La metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) resulta especialmente beneficiosa para este perfil, al permitir desglosar las tareas, trabajar con rutinas y ofrecer un aprendizaje visual, minimizando las clases magistrales que dificultan su seguimiento. Se aplicarán las medidas de acceso y evaluación pertinentes (ubicación preferente, estructuración del examen por partes, uso de agenda digital).

2.3. Elementos curriculares

La fundamentación curricular de esta programación se sustenta en el enfoque competencial introducido por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y concretado para la Comunidad Valenciana en el Decreto 108/2022, de 5 de agosto. El currículo ya no se centra solo en aprender contenidos, sino en desarrollar competencias que ayuden al alumnado a usar sus conocimientos, habilidades y actitudes para resolver situaciones reales.

A continuación, se detallan los elementos que configuran la programación anual, con especial énfasis en aquellos que se aplicarán en la Situación de Aprendizaje.

2.3.1. Objetivos Generales de Etapa

Los objetivos de etapa definen las capacidades que el alumnado debe haber adquirido al finalizar el Bachillerato. Estos se encuentran recogidos en el artículo 7 del Real Decreto 243/2022 y en el artículo 11 del Decreto 108/2022.

Para la presente programación anual, si bien se contribuye a la consecución de todos ellos, se priorizan aquellos vinculados directamente con la naturaleza económica y social de la materia. Dada la extensión del listado normativo, se remite a su lectura completa en el texto legal enlazado [\[Ver Decreto 108/2022 - Artículo 7, pág. 10\]](#).

En la siguiente tabla se relacionan todos los objetivos de la etapa, indicando aquellos que se trabajan de manera transversal a lo largo del curso en la asignatura de Economía.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Tabla 1. Contribución al logro de los Objetivos de Etapa (Decreto 108/2022)

N.º	Descripción resumida del Objetivo	PA
1	Ciudadanía democrática y conciencia cívica responsable.	X
2	Madurez personal, social y gestión pacífica de conflictos.	X
3	Igualdad efectiva de derechos y oportunidades (hombres/mujeres).	X
4	Hábitos de lectura, estudio y disciplina.	X
5	Dominio de la lengua castellana y la lengua valenciana.	X
6	Expresión en lenguas extranjeras.	
7	Uso solvente y responsable de las TIC.	X
8	Conocimiento crítico del mundo contemporáneo.	X
9	Conocimientos científicos, tecnológicos y habilidades de la modalidad.	X
10	Investigación y métodos científicos.	X
11	Espíritu emprendedor, creatividad e iniciativa.	X
12	Sensibilidad artística y literaria.	
13	Educación física y deporte.	
14	Movilidad segura y saludable.	
15	Lucha contra el cambio climático y desarrollo sostenible.	X
16	Valoración crítica de hábitos de salud, consumo y respeto a los seres vivos.	

Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 108/2022.

Una vez identificada la contribución general de la asignatura, se procede a detallar aquellos objetivos que cobran especial protagonismo en esta Situación de Aprendizaje, justificando su elección por su estrecha vinculación con el desarrollo del proyecto empresarial:

4. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes y el papel de la mujer en

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social.

7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

11. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

2.3.2. Competencias Clave

Las competencias clave constituyen el eje vertebrador del sistema educativo y definen el Perfil de Salida del alumnado al término del Bachillerato. Su desarrollo no se limita a una única materia, sino que se aborda de manera transversal.

En la siguiente tabla se muestra la contribución de la asignatura de Economía al desarrollo de estas competencias a lo largo del curso.

Tabla 2. Contribución al desarrollo de las Competencias Clave

Siglas	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
PA	X		X	X	X	X	X	

Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 108/2022.

Aunque todas están presentes, el diseño de la microempresa sostenible moviliza con mayor intensidad las siguientes:

- **Competencia Emprendedora (CE):** Núcleo de la propuesta. Además de la teoría empresarial, el alumnado desarrolla esta competencia al transformar una idea en un proyecto de valor real para la comunidad educativa.
- **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL):** Resulta esencial para la interacción social que requiere el proyecto. Se trabaja mediante la redacción técnica del plan de empresa, la negociación con proveedores y la atención al cliente.
- **Competencia Digital (CD):** Se aborda de manera instrumental y crítica. El alumnado no solo utiliza la tecnología, sino que gestiona el negocio mediante herramientas digitales

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

(hojas de cálculo para contabilidad, diseño gráfico para marketing, gestión de bases de datos de inventario).

- **Competencia Ciudadana (CC):** Se integra a través del enfoque ético del negocio. La toma de decisiones se basa en criterios de sostenibilidad y responsabilidad social, fomentando un comportamiento cívico y comprometido con el medio ambiente.
- **Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA):** El trabajo cooperativo inherente a la gestión de la microempresa obliga al alumnado a gestionar conflictos, autoevaluar su desempeño dentro del equipo y desarrollar resiliencia ante los problemas organizativos que surjan.

Para consultar el detalle normativo de los descriptores operativos asociados a estas competencias en la etapa de Bachillerato, se remite al texto oficial del Decreto 108/2022, de 5 de agosto: [\[Ver Decreto 108/2022 – Perfil de salida, pág. 49\]](#).

2.3.3. Competencias Específicas

Las competencias específicas son el elemento de conexión entre el Perfil de Salida y los Saberes Básicos de la asignatura de Economía. Constituyen el desempeño que el alumnado debe poder desarrollar en situaciones o actividades de aprendizaje.

Siguiendo el currículo valenciano para la materia de Economía de 1º de Bachillerato, se establecen seis competencias específicas. Para esta programación, cobran especial relevancia aquellas referidas al análisis del entorno y al desarrollo de proyectos. En la siguiente tabla se enumeran dichas competencias, constatando que todas ellas son objeto de trabajo y evaluación a lo largo de la Programación Anual (PA) y pudiendo consultar su descripción en el propio Decreto [\[Ver Decreto 108/2022 - Competencias específicas, pág. 797\]](#).

Tabla 3. Competencias Específicas de la materia.

Siglas	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6
PA	X	X	X	X	X	X

Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 108/2022.

De la totalidad de competencias del curso, para el diseño de la Situación de Aprendizaje “Eco-Papelería” se han seleccionado las siguientes:

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

- **Competencia Específica 1:** Argumentar la importancia de adoptar decisiones responsables en el ámbito económico, analizando su repercusión en los distintos sectores y comparando soluciones alternativas que ofrecen los diferentes sistemas en el marco de los procesos de globalización e integración económica.
- **Competencia Específica 5:** Identificar las principales amenazas y oportunidades a los que se enfrenta actualmente la economía, analizando el impacto de la globalización económica, la nueva economía y la revolución digital y proponiendo iniciativas relacionadas con el entorno más cercano que fomenten la equidad, la justicia y la sostenibilidad.
- **Competencia Específica 6:** Investigar e interpretar hechos, sucesos o acontecimientos concretos de la actualidad económica utilizando herramientas del análisis económico y teniendo en cuenta los factores psicológicos, sociales, cognitivos, emocionales y medioambientales más relevantes que condicionan las decisiones de los agentes económicos.

2.3.4. Saberes Básicos

Los saberes básicos constituyen los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia que el alumnado debe adquirir para desarrollar las competencias específicas. En la Comunidad Valenciana, el Decreto 108/2022 estructura la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato en cinco grandes bloques temáticos.

Aunque la programación anual aborda la totalidad del currículo, la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) exige una integración transversal de los contenidos. Para el diseño del plan de viabilidad de una microempresa, no se trabajan los bloques de forma separada, sino que se intercalan saberes de distintos bloques para resolver el reto planteado.

A continuación, se relacionan los bloques curriculares y se concreta la selección de los saberes que articulan esta propuesta didáctica:

- **Bloque 1. Las decisiones económicas.**
 - Subbloque 1.1 Economía y escasez.
 - Coste de oportunidad.
 - Los agentes económicos.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

- Subbloque 1.3 Actividad productiva.
 - La función de producción: análisis de costes, ingresos y beneficios (fundamental para calcular el umbral de rentabilidad de la papelería).
 - Eficiencia y productividad.
- **Bloque 2. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión microeconómica.**
 - Subbloque 2.1 El mercado.
 - Funcionamiento del mercado.
 - La elasticidad.
 - Del Subbloque 2.2 Estructuras de mercado.
 - Sensibilidad ante las externalidades que generan desigualdades.
- **Bloque 4. Las políticas económicas.**
 - Subbloque 4.3 Sistema financiero.
 - El dinero: funcionamiento y tipología (gestión de caja).
 - Planificación y gestión de las decisiones financieras: la inversión, el consumo y el ahorro.
 - Funcionamiento de productos financieros como préstamos, hipotecas, y sus sustitutivos.
- **Bloque 5. Los retos de la economía actual. Fortalezas y debilidades de la economía española.**
 - Subbloque 5.2 Revolución digital.
 - El impacto de la revolución digital sobre el empleo y la distribución de la renta.
 - La economía colaborativa.
 - Subbloque 5.4 Desarrollo sostenible y ODS.
 - La economía circular.
 - Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Nota: El Bloque 3. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión macroeconómica. Se abordará de manera indirecta en lo referente al mercado de trabajo, pero tiene un peso menor en esta Situación de Aprendizaje específica frente a los bloques de microeconomía y empresa.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Finalmente, cabe señalar que la relación anterior constituye una concreción de los contenidos necesarios para la ejecución de la Situación de Aprendizaje. Para consultar el desarrollo de la totalidad de los saberes básicos para la materia de Economía en 1º de Bachillerato en la Comunitat Valenciana, así como su vinculación con los criterios de evaluación, se remite al texto oficial del Decreto 108/2022, de 5 de agosto: [\[Ver Decreto 108/2022 – Saberes básicos, pág. 800\]](#).

2.3.5. Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación son los referentes que indican el nivel de desempeño esperado en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas en cada momento de su proceso de aprendizaje. Según el Decreto 108/2022, la evaluación debe ser continua, formativa e integradora, centrada en la constatación de que el alumnado es capaz de aplicar los saberes para resolver problemas.

En el contexto de esta programación, y específicamente para la Situación de Aprendizaje, los criterios de evaluación seleccionados permiten valorar tanto el proceso de emprendimiento como la adquisición de conceptos económicos y financieros.

A continuación, se destacan los criterios que guiarán la evaluación del proyecto:

Vinculados a la Competencia Específica 1:

5.1.2 Describir los procesos fundamentales que intervienen en la toma de las decisiones económicas de manera individual y colectiva, analizando el impacto que tienen en la sociedad.

5.1.4 Utilizar correctamente la terminología económica adaptada al nivel educativo en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, en las distintas lenguas del currículo, utilizando un lenguaje no discriminatorio.

Vinculados a la Competencia Específica 5:

5.5.1 Proponer iniciativas para solucionar algún problema relacionado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en el ámbito local y global desde una perspectiva crítica y constructiva.

5.5.2 Evaluar diferentes amenazas y oportunidades de la economía actual, creando y editando contenidos digitales como documentos de texto, presentaciones multimedia y producciones audiovisuales con sentido estético utilizando diferentes aplicaciones.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

5.5.3 Reforzar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia, analizando las oportunidades que la globalización ofrece a través de ejemplos concretos del ámbito personal y social.

Vinculados a la Competencia Específica 6:

5.6.1 Investigar e interpretar la actualidad económica a través del estudio de casos, proyectos en equipo o simulaciones, teniendo en cuenta diversos factores y aplicando las herramientas propias del ámbito de la economía.

Para consultar la totalidad de los criterios de evaluación del curso, se remite a la normativa autonómica de referencia: [\[Ver Decreto 108/2022 – Criterios de evaluación, pág. 805\]](#).

2.3.6. Elementos Transversales

La presente programación didáctica se fundamenta en los principios pedagógicos establecidos en el artículo 6 del Decreto 108/2022, los cuales rigen la práctica docente y garantizan la transversalidad del aprendizaje. A continuación, se detallan los principios seleccionados literalmente de la normativa y su aplicación directa en la Situación de Aprendizaje.

1. “La normativa exige que la etapa de Bachillerato adopte una perspectiva competencial, cimentando el aprendizaje en escenarios prácticos que preparen al estudiante para aplicar sus conocimientos de forma versátil en distintos ámbitos.”

El proyecto simula un contexto empresarial real dentro del centro, obligando al alumnado a aplicar teoría económica para resolver problemas tangibles de gestión y logística.

2. “Las dinámicas de aula deben promover la autonomía del estudiante, estimulando su motivación por el descubrimiento, el trabajo cooperativo y el uso de técnicas de investigación adecuadas a cada reto.”

Se utiliza la metodología de aprendizaje cooperativo para la gestión de la microempresa, y se requiere investigación de mercado para seleccionar proveedores sostenibles.

3. “Es fundamental guiar al estudiante a nivel vocacional y personal, integrando la igualdad de género para ayudarle a tomar decisiones informadas sobre su trayectoria profesional futura.”

Se trabajará la orientación vocacional a través de los distintos roles profesionales dentro de la empresa, asegurando una distribución de responsabilidades libre de estereotipos de género.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

4. “De forma transversal, se deben incorporar dinámicas que fomenten el hábito lector continuo y perfeccionen las habilidades de oratoria y exposición pública del alumnado.”

El alumnado deberá leer normativa y prensa económica, y defenderá su plan de viabilidad mediante una exposición oral ante el resto de la clase o la dirección del centro.

6. “Cualquier adaptación metodológica, organizativa o curricular debe fundamentarse rigurosamente en las directrices del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando así una respuesta inclusiva.”

El diseño del proyecto permite múltiples formas de participación y evaluación, facilitando la inclusión efectiva del alumno con TDAH mediante tareas dinámicas y estructuradas.

Finalmente, para consultar el marco normativo completo, se remite al texto oficial del Decreto 108/2022, de 5 de agosto: [\[Ver Decreto 108/2022 – Artículo 6, pág. 9\]](#).

2.3.7. Relación de elementos curriculares

A modo de síntesis, se presenta la siguiente tabla de relación curricular. En ella se visualiza la alineación entre los objetivos de etapa, las competencias clave, las competencias específicas y los criterios de evaluación que vertebran la Situación de Aprendizaje “Eco-Papelería”.

Tabla 4. Relación de elementos curriculares de la S.A. “Eco-Papelería”.

Asignatura					Economía – 1º Bachillerato				
Situación de aprendizaje		Eco-Papelería: Diseño de una microempresa sostenible							
Saberes básicos		<p>Bloque 1. Las decisiones económicas. (Subbloque 1.1 Economía y escasez y Subbloque 1.3 Actividad productiva).</p> <p>Bloque 2. La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión microeconómica. (Subbloque 2.1 El mercado y Subbloque 2.2 Estructuras de mercado).</p> <p>Bloque 4. Las políticas económicas. (Subbloque 4.3 Sistema financiero).</p> <p>Bloque 5. Los retos de la economía actual. Fortalezas y debilidades de la economía española. (Subbloque 5.2 Revolución digital y Subbloque 5.4 Desarrollo sostenible y ODS).</p>							
Metodología		Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Aprendizaje Cooperativo							
Objetivos de etapa		C. Clave	C. Específica	Criterios de evaluación					
4 7		CE CCL	Competencia específica 1: Argumentar la importancia de adoptar decisiones responsables en el ámbito económico, analizando su repercusión en los distintos sectores y	1.2 Describir los procesos fundamentales que intervienen en la toma de las decisiones económicas de manera individual y colectiva, analizando el impacto que tienen en la sociedad.					

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

<p>9 11</p>	<p>CD CC CPSAA</p>	<p>comparando soluciones alternativas que ofrecen los diferentes sistemas en el marco de los procesos de globalización e integración económica.</p> <p>Competencia específica 5: Identificar las principales amenazas y oportunidades a los que se enfrenta actualmente la economía, analizando el impacto de la globalización económica, la nueva economía y la revolución digital y proponiendo iniciativas relacionadas con el entorno más cercano que fomenten la equidad, la justicia y la sostenibilidad.</p> <p>Competencia específica 6: Investigar e interpretar hechos, sucesos o acontecimientos concretos de la actualidad económica utilizando herramientas del análisis económico y teniendo en cuenta los factores psicológicos, sociales, cognitivos, emocionales y medioambientales más relevantes que condicionan las decisiones de los agentes económicos.</p>	<p>1.4 Utilizar correctamente la terminología económica adaptada al nivel educativo en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, en las distintas lenguas del currículo, utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>5.1 Proponer iniciativas para solucionar algún problema relacionado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en el ámbito local y global desde una perspectiva crítica y constructiva.</p> <p>5.2 Evaluar diferentes amenazas y oportunidades de la economía actual, creando y editando contenidos digitales como documentos de texto, presentaciones multimedia y producciones audiovisuales con sentido estético utilizando diferentes aplicaciones.</p> <p>5.3 Reforzar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia, analizando las oportunidades que la globalización ofrece a través de ejemplos concretos del ámbito personal y social.</p> <p>6.1 Investigar e interpretar la actualidad económica a través del estudio de casos, proyectos en equipo o simulaciones, teniendo en cuenta diversos factores y aplicando las herramientas propias del ámbito de la economía.</p>
<p>Elementos transversales</p>	<p>Fomento de la lectura, expresión oral y escrita, competencia digital, emprendimiento y educación en valores (sostenibilidad).</p>		

Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 108/2022.

2.4. Metodología

La metodología didáctica no debe entenderse como una simple suma de actividades, sino como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado para posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

En coherencia con esta visión, la presente programación adopta un enfoque competencial que se apoya en el uso de metodologías activas. Tal y como señalan Mora Pluas et al. (2024), estas se definen como un “conjunto de estrategias pedagógicas que rompen con los métodos tradicionales de enseñanza”, permitiendo transformar la dinámica del aula. De este modo, el alumnado abandona su rol de receptor pasivo para convertirse en el protagonista activo de su proceso de enseñanza-aprendizaje, construyendo su conocimiento de manera participativa.

2.4.1. Fundamentación metodológica de la Programación Anual

A lo largo del curso, la programación se rige por un enfoque inclusivo, combinando diferentes estrategias metodológicas que favorecen la autonomía y el pensamiento crítico. Los principios pedagógicos que vertebran la actuación docente durante todo el año académico son:

- **Aprendizaje Significativo:** Se parte siempre de los conocimientos previos del alumnado y de situaciones cercanas a su realidad para anclar los nuevos conceptos económicos.
- **Actividad y Participación:** Se prioriza el “aprender haciendo” (learning by doing). El aula se concibe como un entorno abierto donde se debate, se analiza prensa económica y se simulan situaciones reales.
- **Inclusión (DUA):** Siguiendo el Diseño Universal para el Aprendizaje, se ofrecen múltiples formas de implicación, representación y acción, garantizando que todo el alumnado, incluido el estudiante con TDAH, tenga acceso al currículo.

Para llevar a cabo estos principios, durante el curso se alternarán técnicas como el Flipped Classroom (para adelantar teoría en casa), el Estudio de Casos (análisis de empresas reales) y el Aprendizaje Cooperativo.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

2.4.2. Fundamentación metodológica de la Situación de Aprendizaje

Para el desarrollo específico de la Situación de Aprendizaje “Eco-Papelería”, se ha optado por una metodología híbrida que integra el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como estructura principal, sostenido por técnicas de Aprendizaje Cooperativo.

2.4.2.1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Como eje vertebrador de la programación se apuesta por el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). La elección de este enfoque se justifica porque permite conectar los contenidos académicos con la realidad del alumnado.

En este sentido, Villanueva Morales et al. (2022) destacan que el ABP “potencia el trabajo en unidad al involucrar a un grupo de estudiantes conectados en un mismo proceso y objetivo, que, además, es acorde a intereses propios”.

En nuestro caso, ese “objetivo común” es el diseño y gestión de la Eco-Papelería, un proyecto que nace de los propios intereses de los estudiantes y que requiere, inevitablemente, de ese trabajo en unidad para tener éxito.

2.4.2.2. Aprendizaje Cooperativo

El proyecto se realizará en equipos heterogéneos de 4 o 5 personas. No se trata simplemente de trabajar en grupo, sino de cooperar. Para ello, se estructura la interacción basándose en la interdependencia positiva (el éxito de uno depende del éxito de todos) y la responsabilidad individual.

Esta dinámica es esencial para fomentar competencias del siglo XXI, ya que permite al alumnado asumir un rol activo. En este sentido, Catalán Cisneros et al. (2023) destacan que el aprendizaje cooperativo “mejora la motivación de los estudiantes, ya que incide de manera positiva por cuanto se compromete con su aprendizaje”, facilitando así el tránsito de la dependencia del docente hacia una mayor autorregulación y capacidad de negociación.

2.4.2.3. Fases de implementación y vinculación con actividades

Siguiendo la lógica del ABP, la Situación de Aprendizaje se despliega en una secuencia de fases claramente definidas. A continuación, se detallan estas fases y su vinculación directa con las actividades principales que se desarrollarán en la unidad:

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Fase 1: Activación y Punto de Partida. Se busca despertar el interés y conectar con los conocimientos previos.

- Actividad vinculada: “El desafío de los recursos”. Presentación del reto (falta de material sostenible en el centro) mediante un vídeo detonante y lluvia de ideas.

Fase 2: Investigación y Planificación. El alumnado debe buscar información para fundamentar su proyecto.

- Actividad vinculada: “Detectives de mercado”. Los equipos realizan un estudio de mercado real en el centro (encuestas a compañeros/as en el recreo) para detectar necesidades y analizar la competencia.

Fase 3: Desarrollo y Creación. Es la etapa productiva central donde se integran los saberes básicos de los bloques de producción, mercado y finanzas.

- Actividades vinculadas: Esta fase se articula mediante la creación secuenciada del “Plan de Viabilidad”, que incluye actividades específicas como “Identidad Corporativa” (diseño de marca y valores ODS), “Laboratorio de Costes” (cálculo del umbral de rentabilidad con hoja de cálculo), “Estrategia Comercial” (diseño de catálogo y redes) y “Plan Económico” (presupuesto de tesorería).

Fase 4: Difusión y Comunicación. El proyecto trasciende el aula para ser compartido con la comunidad.

- Actividad vinculada: “Feria de Emprendimiento Sostenible”. Exposición oral y defensa del proyecto ante el “comité de inversores” (docente y equipo directivo) simulando una ronda de financiación.

Fase 5: Evaluación y Reflexión. Análisis del proceso y del resultado final.

- Actividad vinculada: “Diario de aprendizaje y Coevaluación”. Uso de rúbricas para evaluar el desempeño de los compañeros de equipo y reflexión personal sobre las competencias adquiridas.

2.5. Organización de los espacios de aprendizaje

El espacio se concibe como un elemento facilitador del aprendizaje que debe adaptarse a las necesidades metodológicas y no a la inversa. Esta programación se aleja del aula tradicional

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

con pupitres en filas inamovibles, y apuesta por un espacio que permita el aprendizaje flexible.

2.5.1. Espacios en la Programación Anual

Para el desarrollo general del curso, se contemplan tres escenarios principales, cuyo uso variará en función de la actividad didáctica:

- El Aula Ordinaria: Es el núcleo de la actividad. Se requiere un mobiliario versátil que permita transitar rápidamente de una disposición individual (para momentos de reflexión o evaluación) a una disposición grupal (para el trabajo cooperativo). El aula cuenta con pizarra digital interactiva y conectividad wifi para el uso de dispositivos móviles.
- Aula de Informática: Dado el carácter instrumental de la asignatura de Economía, este espacio es fundamental para el desarrollo de la Competencia Digital (búsqueda de información, manejo de hojas de cálculo, simuladores bursátiles, etc.). En caso de no disponibilidad, se usará el carrito de portátiles en el aula ordinaria como alternativa flexible.
- El Aula Virtual: Entendido como el espacio asíncrono de aprendizaje. No es un mero repositorio de PDF, sino una extensión del aula física donde se alojan foros de debate, contenidos audiovisuales (Flipped Classroom) y tareas de entrega digital.

2.5.2. Espacios en la Situación de Aprendizaje “Eco-Papelería”

Para la implementación del proyecto “Eco-Papelería”, la organización espacial rompe con la estructura convencional para simular un entorno de trabajo empresarial. Atendiendo a la diversidad de actividades planteadas, se utilizarán los siguientes espacios:

- El Aula Ordinaria: Durante las sesiones de trabajo cooperativo (diseño de producto, plan de marketing), el mobiliario del aula ordinaria se agrupará formando “islas” de 4 mesas. Esta disposición no es aleatoria, sino estratégica: se sigue el modelo de agrupamiento heterogéneo para garantizar que en cada equipo haya diversidad de niveles de desempeño, tal y como se muestra en la Figura 1. Esto favorece la interdependencia positiva y la ayuda entre iguales.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

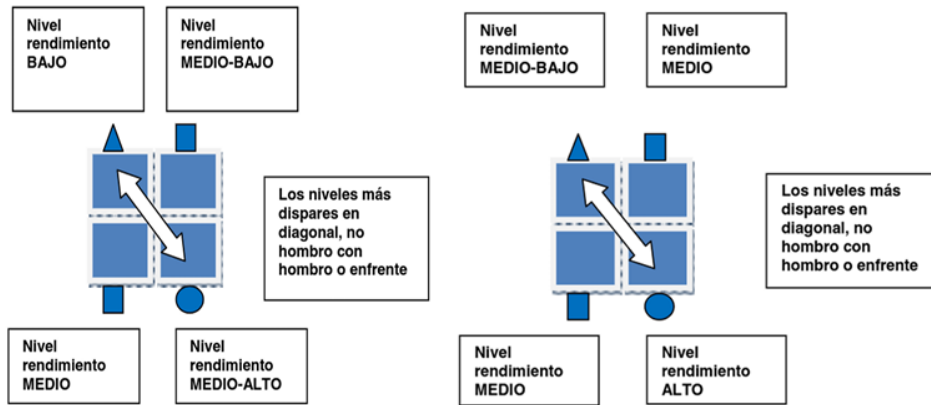


Figura 1. Disposición estratégica del alumnado en equipos cooperativos. Fuente: Material docente de la asignatura Didáctica de la Economía (UNIR).

- Espacios Comunes del Centro: Para la actividad “Detectives de Mercado”, el aprendizaje sale del aula. El patio, los pasillos y la cafetería se convierten en espacios de investigación donde el alumnado realizará las encuestas y validará sus hipótesis con clientes reales (otros estudiantes).
- Zona de Presentación: En la fase final de difusión, el aula se reorganizará en forma de “U”, o bien se trasladará la sesión al Salón de Actos o Aula Polivalente, para celebrar la “Feria de Emprendimiento Sostenible”. Esto otorga formalidad al evento y permite la exposición pública de los prototipos y planes de viabilidad.

2.6. Distribución del tiempo

La temporalización de esta programación se ha diseñado conforme al calendario escolar oficial, considerando una carga lectiva de 4 horas semanales. Se ha prestado especial atención a la distribución lógica de las Situaciones de Aprendizaje (SA) para evitar interrupciones en los periodos vacacionales.

2.6.1. Temporalización de la Programación Anual

La secuenciación consta de 9 Situaciones de Aprendizaje. Atendiendo a la realidad del calendario escolar, donde el segundo trimestre suele iniciarse antes del periodo navideño, se ha ubicado la S.A. “Eco-Papelería” como la SA5 (inicio de enero). Esto permite afrontar el proyecto de emprendimiento con continuidad tras la pausa vacacional.

Tabla 5. Distribución temporal de las Situaciones de Aprendizaje

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

TRIMESTRE	TÍTULO DE LA SA	BLOQUE DE CONTENIDOS	SESIONES
PRIMERO	SA1. Survival Kit: Economía para la vida adulta	B1. Decisiones económicas.	12
	SA2. MasterChef Productivo: Eficiencia y factores	B1. Decisiones y B2. Realidad.	14
	SA3. El Juego del Mercado: Oferta y Demanda	B2. Microeconomía (Mercado).	8
Evaluación 1º Trimestre			
SEGUNDO	SA4. Black Friday Ético: Consumo y Responsabilidad	B5. Retos (Consumo y ODS).	8
	SA5. Eco-Papelería: Diseño de una microempresa	B1, B4 y B5 (Costes, Financiación, ODS).	12
	SA6. Wolf of Wall Street: El sistema financiero	B4. Políticas (Dinero y Bancos).	10
	SA7. Detectives del PIB: Macroeconomía	B3. Macroeconomía.	14
Evaluación 2º Trimestre			
TERCERO	SA8. Hacienda somos todos... ¿o no?	B4. Políticas (Fiscal).	12
	SA9. Global World: Comercio y Desigualdad	B3. Macro y B5. Retos.	12
Evaluación 3º Trimestre			

Fuente: Elaboración propia.

2.6.2. Cronograma de la Situación de Aprendizaje “Eco-Papelería”

La Situación de Aprendizaje se desarrollará durante 3 semanas lectivas (12 sesiones) en el mes de enero. Esta estructura permite dedicar una semana completa a cada fase del proyecto (Investigación, Producción y Comunicación), favoreciendo un aprendizaje profundo y reflexivo.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Tabla 6. Cronograma específico de la SA “Eco-Papelería”

SESIONES		FASES Y ACTIVIDADES
Semana 1	Fase 1 y 2: Activación e Investigación	
Sesión 1	1.1. El desafío de los recursos: Vídeo detonante (Eco-Crash), debate y formación de equipos.	
Sesión 2	1.2. Lluvia de ideas: Lluvia de ideas para definir el producto sostenible y validación inicial.	
Sesión 3	2.1. Detectives de Mercado: Trabajo de campo fuera del aula. Los equipos acudirán a aulas concertadas de niveles inferiores (ESO) para realizar las encuestas a los potenciales clientes.	
Sesión 4	2.2. Análisis de datos: Procesado de encuestas, Análisis DAFO y conclusiones.	
Semana 2	Fase 3: Desarrollo - Diseño del Plan de Viabilidad	
Sesión 5	3.1. Identidad Corporativa: Diseño de logo y definición de valores (ODS).	
Sesión 6	4.1. Laboratorio de Costes (I): Uso de hoja de cálculo para listar costes fijos y variables.	
Sesión 7	4.2. Laboratorio de Costes (II): Cálculo del Umbral de Rentabilidad y fijación del precio de venta.	
Sesión 8	5.1. Estrategia Comercial: Diseño del catálogo de productos y plan de redes sociales (Canva).	
Semana 3	Fase 3 (Final), Fase 4 y 5: Difusión y Evaluación	
Sesión 9	6.1. Plan Financiero: Elaboración del presupuesto de tesorería y necesidades de financiación.	
Sesión 10	6.2. Ensayo del Pitch: Preparación de la defensa oral, el soporte visual y prototipado final.	
Sesión 11	7.1. Feria de Emprendimiento Sostenible: Simulación de ronda con inversores y defensa de proyectos.	
Sesión 12	8.1. Diario de aprendizaje, Coevaluación y Prueba de Evaluación.	

Fuente: Elaboración propia.

2.7. Selección y organización de los recursos y materiales

La selección de recursos didácticos se aleja de la dependencia exclusiva del libro de texto tradicional para apostar por una diversidad de soportes que estimulen diferentes canales de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico). Los recursos se conciben como herramientas al servicio de la metodología activa y no como un fin en sí mismos.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

2.7.1. Recursos en la Programación Anual

Para el desarrollo del curso completo de Economía de 1º de Bachillerato, se establecen tres categorías de recursos transversales:

Recursos Bibliográficos y Documentales.

- Manual de referencia: Se utilizará un libro de texto actualizado como guía base, complementado con apuntes propios del departamento.
- Prensa económica: Uso recurrente de noticias de actualidad (Cinco Días, El Economista) para conectar la teoría con la realidad.

Recursos Tecnológicos.

- Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): Uso de la plataforma como repositorio de contenidos, entrega de tareas y foro de dudas.
- Herramientas de productividad: Google Workspace (Docs, Sheets, Slides) para el trabajo colaborativo en la nube.
- Dispositivos: Ordenadores del aula de informática o dispositivos propios del alumnado cuando sea necesario.

Recursos Humanos: Colaboración con departamentos afines (Matemáticas para cálculos financieros) y posibles charlas de emprendedores locales o visitas de expertos.

2.7.2. Recursos específicos para la S.A. “Eco-Papelería”

Para la implementación del proyecto de microempresa sostenible, se han seleccionado recursos específicos alineados con las actividades del cronograma y diseñados para facilitar el trabajo autónomo del alumnado. Se clasifican en tres bloques:

1. Recursos Materiales

Para la fase de producción y la “Feria de Emprendimiento”, se requerirá material físico para prototipar y decorar los stands:

- Papelería básica y material de reciclaje (cartón, plásticos reciclados) aportado por el alumnado para la creación de los prototipos sostenibles.
- Elementos de soporte visual para la feria: cartulinas, rotuladores y soportes para la exposición.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

2. Recursos Digitales Específicos

- Software de diseño: Uso de Canva (versiones gratuitas educativas) para el diseño del logotipo, cartel publicitario y catálogo de productos.
- Simuladores y Hojas de Cálculo: Plantilla de Sheets prediseñada con fórmulas para el cálculo de costes y umbral de rentabilidad.
- Material Audiovisual: Vídeo detonante “Eco-Crash” para la fase de motivación, proyectado en la pizarra digital.

3. Material Didáctico de Apoyo

El docente facilitará una serie de guías y plantillas para estructurar el trabajo autónomo de los grupos. Estos documentos se encuentran referenciados en los anexos:

- Rúbricas de evaluación y coevaluación: Copias impresas o formato digital para que el alumnado conozca los criterios de éxito desde el inicio (Ver Anexos II – VII).
- Plantilla de “Estatutos de la Microempresa” (Ver Anexo I).

2.8. Atención a la diversidad

La atención a la diversidad se aborda desde un enfoque inclusivo, conforme al Decreto 104/2018 de la Comunitat Valenciana, garantizando los principios de equidad e igualdad de oportunidades. Lejos de diseñar para un alumno promedio, la programación adopta el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para minimizar las barreras desde el inicio.

2.8.1. Medidas Generales: Aplicación del DUA

Siguiendo los principios del DUA, la Situación de Aprendizaje se ha diseñado para ofrecer múltiples formas de acceso al aprendizaje:

- Proporcionar múltiples formas de Implicación (El “Por qué”): Se conecta con intereses reales del alumnado (sostenibilidad, dinero, emprendimiento) y se fomenta la autonomía mediante el trabajo cooperativo, permitiendo que cada alumno asuma un rol acorde a sus fortalezas.
- Proporcionar múltiples formas de Representación (El “Qué”): La información no se limita al texto escrito; se utilizan recursos audiovisuales (vídeo “Eco-Crash”), gráficos (análisis de encuestas) y modelos prácticos (prototipos físicos).

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

- Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión (El “Cómo”): La evaluación permite demostrar lo aprendido mediante diversos canales: oralidad (Feria), diseño gráfico (Canva), cálculo matemático (Sheets) o ejecución práctica.

2.8.2. Medidas Específicas: Caso práctico (Alumno con TDAH)

En el grupo-clase de 28 estudiantes se encuentra escolarizado un alumno diagnosticado con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). A continuación, se detalla su perfil y la respuesta educativa diseñada específicamente para esta SA.

Descripción del estudiante

- Puntos fuertes: Posee gran creatividad, pensamiento lateral y buenas habilidades comunicativas orales. Es entusiasta ante tareas novedosas.
- Barreras/Dificultades: Presenta dificultades en la función ejecutiva (planificación y gestión del tiempo), le cuesta mantener la atención en tareas largas o mecánicas y muestra impulsividad que a veces dificulta el trabajo en equipo si no está estructurado.

Respuesta Educativa Específica Para atender sus necesidades dentro de la SA “Eco-Papelería”, se establecen las siguientes medidas de nivel II (ordinarias) alineadas con las actividades programadas:

Tabla 7. Necesidades y Respuesta Educativa

NECESIDADES DEL ALUMNO/A	RESPUESTA EDUCATIVA
Necesidad de movimiento y canalización de energía.	Rol dinámico en cooperativo: En la actividad “Detectives de Mercado”, se le asignará el rol de Encuestador de campo, permitiéndole movimiento físico regulado fuera del aula para recoger datos, aprovechando su energía de forma productiva.
Dificultad para secuenciar tareas complejas y largas.	Segmentación de instrucciones: En la actividad “Laboratorio de Costes”, no se le entregará la tarea completa de golpe. Se le facilitará una checklist con pasos cortos y secuenciados (1. Listar materiales → 2. Buscar precios → 3. Sumar) para evitar el bloqueo.
Problemas de organización temporal y entrega de plazos.	Apoyo visual y temporal: Uso de temporizadores visuales en el aula durante las sesiones de trabajo y recordatorios personalizados de las entregas clave (Plan de Viabilidad). Uso de herramientas digitales con autoguardado para evitar pérdidas de trabajo.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Dificultad en la expresión escrita extensa.	Priorización de la oralidad: En la evaluación final, se dará mayor peso a su desempeño en la defensa oral durante la “Feria de Emprendimiento”, permitiéndole demostrar sus conocimientos de marketing y empresa a través de la comunicación verbal, que es su fortaleza.
Necesidad de control de impulsividad en grupo.	Ubicación estratégica: Se le situará en un equipo con compañeros que actúen como modelos de conducta reflexiva, lejos de zonas de paso o ventanas, para favorecer la concentración en los momentos de trabajo de mesa.

Fuente: Elaboración propia

2.9. Evaluación

De acuerdo con el marco establecido por la LOMLOE, la evaluación del aprendizaje del alumnado en el Bachillerato será continua, formativa e integradora, orientada a garantizar el logro de las competencias clave y específicas.

En esta programación, la evaluación no se entiende como un único acto de calificación final, sino como un instrumento de mejora que permite adaptar la enseñanza a las necesidades del alumnado. Los referentes fundamentales para valorar el grado de adquisición de las competencias son los Criterios de Evaluación vinculados a cada competencia específica.

Para garantizar la objetividad, se utilizarán procedimientos e instrumentos de evaluación variados, que permitan la valoración del desempeño del alumnado en diferentes situaciones y contextos, promoviendo asimismo la autoevaluación y la coevaluación para fomentar la capacidad de aprender a aprender.

2.9.1. Evaluación en la SA

Entendemos la evaluación como un elemento central del proceso educativo. Siguiendo a Sanmartí (2007), asumimos que esta actúa como “el motor del aprendizaje, ya que de ella depende tanto qué y cómo se enseña, como qué y cómo se aprende”.

Partiendo de esta premisa, la evaluación en la presente Situación de Aprendizaje se aleja de la clásica función calificadora para concebirse como un proceso formativo, continuo e integrador. Conforme a lo establecido en el Decreto 108/2022, se utilizará una diversidad de instrumentos que permitan valorar no solo el resultado final, sino el desempeño competencial del alumnado durante todo el desarrollo del proyecto. Para ello, se diversifican los momentos y los agentes evaluadores:

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

1. Tipos de evaluación según el momento:

- **Evaluación Inicial (Diagnóstica):** Se llevará a cabo en la Sesión 1 mediante el debate detonante tras el vídeo “Eco-Crash”, para detectar los conocimientos previos del alumnado sobre sostenibilidad y empresa.
- **Evaluación Continua (Formativa):** Se realizará durante las Sesiones 2 a 9, proporcionando feedback constante permitiendo al alumnado corregir errores antes de la entrega final.
- **Evaluación Final (Sumativa):** Tendrá lugar en las Sesiones 11 y 12, valorando el producto final, la defensa oral en la Feria y la consolidación individual de saberes.

2. Tipos de evaluación según el agente:

- **Heteroevaluación:** Realizada por el docente, quien calificará los entregables y la prueba objetiva mediante los instrumentos oportunos.
- **Coevaluación:** Realizada entre iguales dentro de los equipos cooperativos (Sesión 12), valorando la responsabilidad y participación de los compañeros.
- **Autoevaluación:** Realizada por el propio estudiante a través del “Diario de Aprendizaje”, reflexionando sobre sus propios avances y dificultades.

Para garantizar una evaluación objetiva, se relacionan los criterios de evaluación con las actividades de aprendizaje (formativas), las pruebas de evaluación (sumativas) y los instrumentos de calificación, asignando su peso correspondiente en la nota final.

Tabla 8. Evaluación de la SA “Eco-Papelería”

Criterios de evaluación	Actividades de aprendizaje (Formativo)	Actividades y procedimientos de evaluación (Sumativo)	Instrumentos	Valor en la SA
5.1.2	Sesión 6 y 7: Laboratorio de costes. Cálculo de costes fijos, variables y fijación de precios.	Plan Económico. Elaboración del presupuesto de tesorería y análisis de viabilidad para la toma de decisiones.	Rúbrica del Plan Económico.	25%
5.5.2	Sesión 6: Uso de hoja de cálculo.	Entregables Digitales. Hoja de cálculo con el	Lista de cotejo.	15%

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

	Sesión 8: Uso de Canva para el catálogo.	presupuesto de tesorería y Canva.		
5.5.1	Sesión 2: Lluvia de ideas de productos sostenibles. Sesión 5: Definición de valores corporativos.	Producto Final. Prototipo físico y justificación de su impacto en los ODS durante la Feria.	Rúbrica de Producto Sostenible.	20%
5.1.4	Sesión 10: Ensayo de Elevator Pitch y preparación de la Feria de Emprendimiento.	Feria de Emprendimiento y Prueba Escrita. Defensa oral técnica y test de conceptos.	Lista de cotejo de Exposición Oral y Cuestionario.	20%
5.6.1	Sesión 3: Salida de campo "Detectives de Mercado".	Informe de Mercado. Análisis de resultados de la encuesta y DAFO.	Rúbrica de Investigación.	10%
5.5.3	Sesiones 1-11: Trabajo cooperativo diario y resolución de conflictos en equipo.	Reflexión final a través del Diario de Aprendizaje y Coevaluación del equipo.	Rúbrica de Coevaluación.	10%

Fuente: Elaboración propia.

2.9.2. Indicadores de logro

Para objetivar la calificación, se concretan los criterios de evaluación en los siguientes indicadores observables:

CE 5.1.2. Describir los procesos fundamentales que intervienen en la toma de decisiones económicas de manera individual y colectiva, analizando el impacto que tienen en la sociedad.

- 5.1.2.1. Identifica y clasifica con precisión los costes fijos y variables asociados a la producción de su prototipo.
- 5.1.2.2. Calcula el umbral de rentabilidad e interpreta el resultado para fijar un precio de venta estratégico y viable.

CE 5.5.2. Evaluar diferentes amenazas y oportunidades de la economía actual, creando y editando contenidos digitales como documentos de texto, presentaciones multimedia y producciones audiovisuales con sentido estético utilizando diferentes aplicaciones.

- 5.5.2.1. Utiliza la hoja de cálculo aplicando fórmulas para automatizar el presupuesto de tesorería sin errores de cálculo.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

- 5.5.2.2. Diseña la identidad visual y el catálogo del producto utilizando herramientas de diseño gráfico (Canva) con creatividad y sentido estético.

CE 5.5.1. Proponer iniciativas para solucionar algún problema relacionado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en el ámbito local y global desde una perspectiva crítica y constructiva.

- 5.5.1.1. Idea un producto o servicio que aporta una solución concreta a los retos planteados por los ODS.
- 5.5.1.2. Argumenta la sostenibilidad de su propuesta integrando conceptos de economía circular y responsabilidad social.

CE 5.1.4. Utilizar correctamente la terminología económica adaptada al nivel educativo en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, en las distintas lenguas del currículo, utilizando un lenguaje no discriminatorio.

- 5.1.4.1. Se expresa con propiedad durante la defensa oral, utilizando vocabulario técnico adecuado al contexto.
- 5.1.4.2. Redacta el Plan de Viabilidad con coherencia, cohesión y rigor terminológico.

CE 5.6.1. Investigar e interpretar la actualidad económica a través del estudio de casos, proyectos en equipo o simulaciones, teniendo en cuenta diversos factores y aplicando las herramientas propias del ámbito de la economía.

- 5.6.1.1. Recopila datos relevantes del entorno local mediante el diseño y ejecución de encuestas de mercado.
- 5.6.1.2. Analiza la información obtenida para elaborar un diagnóstico DAFO coherente con la realidad detectada.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

2.10. Situación de aprendizaje

Tabla 9. Ficha técnica de la Sesión 1: El desafío de los recursos.

Sesión 1 / Actividad 1: “El desafío de los recursos”			
Tipología de la actividad: Actividad de motivación, detección de conocimientos previos y organización social del aula.			
Objetivos didácticos:			
OD1: Comprender el problema económico básico de la escasez y su relación con el agotamiento de recursos naturales.			
OD2: Reflexionar críticamente sobre la insostenibilidad del modelo de “economía lineal” frente a la “economía circular”.			
OD3: Constituir los equipos de trabajo cooperativo basándose en criterios de heterogeneidad y asignar los roles.			
Tiempo: 55’	Espacios: Aula ordinaria	Agrupamientos: Gran grupo y pequeños grupos de 4 alumnos.	Recursos: Ordenador, Proyector, Altavoces, Vídeo “Eco-Crash” (YouTube) y Fichas de roles.
Descripción de la actividad			C. Clave
1. Inicio (15’): El docente presenta el Reto de la SA: “¿Es posible crear una empresa rentable sin destruir el planeta?”. A continuación, se proyecta el vídeo “Eco-Crash” como elemento detonante para impactar visualmente sobre el consumo desmedido.			CCL
2. Desarrollo (25’): Debate en gran grupo moderado por el docente. Se lanzan preguntas guía para conectar el vídeo con la teoría: ¿Qué es el coste de oportunidad en el vídeo? ¿Por qué el sistema lineal no es sostenible a largo plazo? Se detectan los conocimientos previos del alumnado.			CC
3. Cierre (15’): Dinámica de formación de los equipos cooperativos (organizados previamente por el docente para asegurar heterogeneidad). Los alumnos se reúnen, firman el “contrato de equipo” y se asignan los roles (Portavoz, Secretario, Coordinador, Material). Breve reflexión individual en el Diario de Aprendizaje.			CPSAA
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento: Observación directa de la participación en el debate y de la interacción inicial de los grupos.			Momento: Evaluación Inicial / Diagnóstica.
Agente		Heteroevaluación (Docente).	
Instrumentos de la evaluación: Diario de aprendizaje.			
C. Específica: 1, 5	Saberes básicos: Subbloque 1.1: Coste de oportunidad.	Criterio de evaluación: 5.5.1	Indicador de logro: (Fase Diagnóstica): Identifica la problemática ambiental actual y muestra

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Subbloque 5.4: La economía circular. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).	disposición e interés para proponer soluciones (Punto de partida del indicador 5.5.1.1).
Elementos transversales:	
3. “Es fundamental guiar al estudiante a nivel vocacional y personal, integrando la igualdad de género para ayudarlo a tomar decisiones informadas sobre su trayectoria profesional futura.”	
6. “Cualquier adaptación metodológica, organizativa o curricular debe fundamentarse rigurosamente en las directrices del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando así una respuesta inclusiva.”	

Tabla 10. Ficha técnica de la Sesión 2: Lluvia de Ideas y Selección del Producto Sostenible.

Sesión 2 / Actividad 1.2: “Lluvia de Ideas y Selección del Producto Sostenible”			
Tipología de la actividad: Actividad de generación de ideas, planificación y toma de decisiones.			
Objetivos didácticos:			
OD1: Generar diversas ideas de negocio aplicando la dinámica de lluvia de ideas.			
OD2: Evaluar y filtrar las propuestas basándose en criterios de viabilidad y sostenibilidad (ODS).			
OD3: Alcanzar un consenso dentro del equipo para seleccionar la idea final y el nombre de la empresa.			
Tiempo: 55’	Espacios: Aula ordinaria	Agrupamientos: Equipos cooperativos de 4 alumnos	Recursos: Post-its, Cartulinas, Rotuladores y Ficha de trabajo “Filtro ODS”.
Descripción de la actividad			C. Clave
1. Inicio (10’): El docente explica las reglas del Brainstorming (cantidad antes que calidad, prohibido juzgar ideas) y recuerda el requisito obligatorio: el producto debe resolver un problema ambiental real.			CE
2. Desarrollo (35’): Dinámica de Design Thinking.			CC
<ul style="list-style-type: none"> Fase Divergente (15’): “Lluvia de Post-its”. Los equipos escriben todas las ideas posibles, y las pegan en la cartulina A3. Fase Convergente (20’): Aplicación del “Filtro ODS”. Se descartan las ideas inviables o poco ecológicas. Se debaten las finalistas y se realiza una votación para elegir la ganadora. 			CPSAA
3. Cierre (10’): El equipo decide el nombre provisional y comunica al docente su elección para recibir el “Visto Bueno” de viabilidad inicial. Breve reflexión individual en el Diario de Aprendizaje.			
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento: Revisión del acta de la sesión y validación de la idea seleccionada.			Momento: Evaluación Formativa

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Agente		Heteroevaluación (Docente).	
Instrumentos de la evaluación: Lista de control para validar la viabilidad de la idea. <i>(Nota: Esta actividad es el punto de partida para la Rúbrica de Producto Sostenible que se calificará en la fase final).</i>			
C. Específica: 1, 5	Saberes básicos: Subbloque 5.4: Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).	Criterio de evaluación: 5.5.1	Indicador de logro: 5.5.1.1. Idea un producto o servicio que aporta una solución concreta a los retos planteados por los ODS.
Elementos transversales: 2. “Las dinámicas de aula deben promover la autonomía del estudiante, estimulando su motivación por el descubrimiento, el trabajo cooperativo y el uso de técnicas de investigación adecuadas a cada reto.”			

Tabla 11. Ficha técnica de la Sesión 3 y 4: Detectives de Mercado y Análisis DAFO.

Sesiones 3 y 4 / Actividad 2: “Detectives de Mercado: Investigación y Análisis DAFO”			
Tipología de la actividad: Actividad de desarrollo, investigación de campo, análisis de datos y toma de decisiones.			
Objetivos didácticos: OD1: Recopilar datos primarios del mercado real mediante la realización de encuestas a clientes potenciales (alumnado). OD2: Tabular y graficar los resultados obtenidos utilizando hojas de cálculo para interpretar las preferencias del consumidor. OD3: Elaborar un análisis DAFO a partir de los datos para validar la viabilidad del producto.			
Tiempo: 110’ (2 sesiones)	Espacios: Sesión 3: Aulas de ESO / Patio. Sesión 4: Aula de Informática.	Agrupamientos: Equipos cooperativos (trabajo de campo por parejas y análisis grupal).	Recursos: Encuestas impresas, soportes rígidos, Sala de Ordenadores (1 PC por grupo), Sheets y Plantilla digital DAFO
Descripción de la actividad PRIMERA PARTE (Sesión 3): Trabajo de Campo (55’) 1. Inicio (5’): Distribución de materiales y asignación de zonas/aulas a encuestar. 2. Desarrollo (40’): Salida de “Detectives”. Los equipos se desplazan a las aulas asignadas de cursos inferiores. Realizan entrevistas breves para validar su hipótesis de producto (precio, diseño, interés). 3. Cierre (10’): Regreso al aula, recuento de encuestas realizadas y organización del material físico. SEGUNDA PARTE (Sesión 4): Análisis y Estrategia (55’)			C. Clave CE CD STEM

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

<p>1. Inicio (10’): Instrucción técnica sobre tabulación de datos y concepto de matriz DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas, Oportunidades).</p> <p>2. Desarrollo (35’): Trabajo en informática. Tabulación: Vuelcan los datos en Excel y generan gráficos circulares. Diagnóstico: Con los datos en mano, rellenan la matriz DAFO.</p> <p>3. Cierre (10’): Breve reflexión individual en el Diario de Aprendizaje.</p>			
<p>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</p>			
<p>Procedimiento: Revisión del “Informe de Mercado” (Gráficos + DAFO) entregado en el Aula Virtual.</p>			<p>Momento: Evaluación Sumativa (Al finalizar la sesión 4).</p>
<p>Agente</p>		<p>Heteroevaluación (Docente).</p>	
<p>Instrumentos de la evaluación: Rúbrica de Investigación: Valora la calidad de la muestra, la tabulación correcta y la coherencia del DAFO (Ponderación: 10% de la nota final).</p>			
<p>C. Específica: 5</p>	<p>Saberes básicos: Subbloque 2.1: Funcionamiento del mercado.</p>	<p>Criterio de evaluación: 5.6.1</p>	<p>Indicador de logro: 5.6.1.1. Recopila datos relevantes del entorno local mediante el diseño y ejecución de encuestas de mercado.</p>
<p>Elementos transversales:</p> <p>4. “De forma transversal, se deben incorporar dinámicas que fomenten el hábito lector continuo y perfeccionen las habilidades de oratoria y exposición pública del alumnado.”</p>			

Tabla 12. Ficha técnica de la Sesión 5: Identidad Corporativa: logo y valores.

<p>Sesión 5 / Actividad 3.1: “Identidad Corporativa: Diseño de logo y definición de valores (ODS)”</p>			
<p>Tipología de la actividad: Actividad de desarrollo, creatividad, definición estratégica (Misión/Valores) y diseño gráfico.</p>			
<p>Objetivos didácticos:</p> <p>OD1: Definir la “personalidad” de la empresa (Misión y Valores) alineándola con los objetivos de sostenibilidad.</p> <p>OD2: Diseñar la identidad visual corporativa (Logo y colores) transmitiendo el mensaje ecológico del producto.</p> <p>OD3: Utilizar herramientas digitales de diseño básico para la creación de la imagen de marca.</p>			
<p>Tiempo: 55’</p>	<p>Espacios: Aula de Informática.</p>	<p>Agrupamientos: Equipos cooperativos.</p>	<p>Recursos: Ordenadores con acceso a herramientas de diseño (Canva), Pizarra y Ficha “Identidad de Marca”.</p>
<p>Descripción de la actividad</p>			<p>C. Clave</p>

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

<p>1. Inicio (10'): Introducción teórica breve: "Una marca es más que un dibujo, es una promesa". El docente muestra ejemplos de logotipos famosos y pregunta qué valores transmiten (psicología del color).</p>		CE
<p>2. Desarrollo (35'): Taller creativo en dos fases.</p> <p>Fase 1 (El Alma): El equipo redacta su Misión (qué hacemos) y sus Valores (por qué lo hacemos).</p> <p>Fase 2 (La Cara): Utilizando herramientas digitales (Canva), diseñan el logotipo de la Eco-Papelería, eligiendo tipografías y colores que evoquen sostenibilidad.</p>		CD CC
<p>3. Cierre (10'): Puesta en común rápida. Cada portavoz proyecta su logo en la pizarra digital y explica en una frase el valor principal de su empresa. Breve reflexión individual en el Diario de Aprendizaje.</p>		
<p>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</p>		
<p>Procedimiento: Revisión del "Manual de Identidad" (Hoja con Logo y Valores) subido al aula virtual.</p>		<p>Momento: Evaluación Formativa</p>
<p>Agente</p>	<p>Heteroevaluación (Docente).</p>	
<p>Instrumentos de la evaluación: Verificación de que los valores corporativos son coherentes con los ODS. <i>(Nota: Esta actividad se integra en la Rúbrica de Producto Sostenible para la calificación final).</i></p>		
<p>C. Específica: 5</p>	<p>Saberes básicos: Subbloque 5.4: Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).</p>	<p>Criterio de evaluación: 5.5.2. Indicador de logro: 5.5.2.2. Diseña la identidad visual y el catálogo del producto utilizando herramientas de diseño gráfico (Canva) con creatividad y sentido estético.</p>
<p>Elementos transversales:</p> <p>2. "Las dinámicas de aula deben promover la autonomía del estudiante, estimulando su motivación por el descubrimiento, el trabajo cooperativo y el uso de técnicas de investigación adecuadas a cada reto."</p>		

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Tabla 13. Ficha técnica de la Sesión 6 y 7: Laboratorio de Costes.

Sesiones 6 y 7 / Actividad 4: "Laboratorio de Costes: Umbral de Rentabilidad y Precio"			
Tipología de la actividad: Actividad de análisis, cálculo matemático, uso de herramientas digitales (hoja de cálculo) y toma de decisiones económicas.			
Objetivos didácticos:			
OD1: Identificar y clasificar los costes de producción de la empresa para confeccionar la estructura de costes.			
OD2: Calcular el Umbral de Rentabilidad (Punto Muerto) para determinar la viabilidad mínima del proyecto.			
OD3: Utilizar hojas de cálculo para la fijación de precios y analizar la viabilidad financiera.			
Tiempo: 110' (2 sesiones)	Espacios: Aula de Informática.	Agrupamientos: Equipos cooperativos.	Recursos: Ordenadores, Hoja de cálculo (Google Sheets), facturas simuladas de proveedores y plantilla "Estructura de Costes".
Descripción de la actividad			C. Clave
PRIMERA PARTE (Sesión 6): Identificación de Costes (55')			CE
1. Inicio (10'): Explicación teórica exprés: Diferencia entre Costes Fijos (CF) y Variables (CVu).			CD
2. Desarrollo (35'): Los alumnos investigan precios reales online. Introducen los datos en la hoja de cálculo, diseñando fórmulas básicas para que se sumen automáticamente. Se evalúa su destreza digital (Lista de cotejo).			STEM
3. Cierre (10'): Revisión de errores en las fórmulas.			
SEGUNDA PARTE (Sesión 7): Cálculo de Viabilidad (55')			
1. Inicio (10'): Introducción al Umbral de Rentabilidad. El docente explica la fórmula: $Q = CF / (P - CVu)$.			
2. Desarrollo (35'): Laboratorio matemático. Fijación de Precio: Deciden cuánto costará su producto y calculan el margen. Punto Muerto: La hoja de cálculo les devuelve cuántas unidades deben vender para no perder dinero. Si la cifra es imposible deben buscar alternativas (bajar costes o subir precio).			
3. Cierre (10'): Análisis de resultados. El equipo valida si su empresa es económicamente viable. Breve reflexión individual en el Diario de Aprendizaje.			
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento: Entrega de la "Hoja de Cálculo de Viabilidad" (Sheets) a través del Aula Virtual.		Momento: Evaluación Sumativa (al cerrar el bloque de costes).	
Agente	Heteroevaluación (Docente).		
Instrumentos de la evaluación:			

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Rúbrica del Plan Económico (25%): Valora la viabilidad y corrección de los datos.			
Lista de Cotejo (15%): Valora el uso técnico de la hoja de cálculo (fórmulas, formato).			
C. Específica: 5, 6	Saberes básicos: Subbloque 1.3: La función de producción: análisis de costes, ingresos y beneficios. Subbloque 5.2 Revolución digital.	Criterio de evaluación: 5.1.2. 5.5.2	Indicador de logro: 5.1.2.1. Identifica y clasifica con precisión los costes fijos y variables asociados a la producción de su prototipo. 5.5.2.1. Utiliza la hoja de cálculo aplicando fórmulas para automatizar el presupuesto de tesorería sin errores de cálculo.
Elementos transversales:			
1. “La normativa exige que la etapa de Bachillerato adopte una perspectiva competencial, cimentando el aprendizaje en escenarios prácticos que preparen al estudiante para aplicar sus conocimientos de forma versátil en distintos ámbitos.”			
4. “De forma transversal, se deben incorporar dinámicas que fomenten el hábito lector continuo y perfeccionen las habilidades de oratoria y exposición pública del alumnado.”			

Tabla 14. Ficha técnica de la Sesión 8: Estrategia comercial y diseño del catálogo.

Sesión 8 / Actividad 5.1: “Estrategia Comercial: Diseño del catálogo y plan de redes sociales”			
Tipología de la actividad: Actividad de desarrollo, marketing, comunicación visual y competencia digital.			
Objetivos didácticos:			
OD1: Definir la estrategia de comunicación de la empresa para dar a conocer el producto sostenible.			
OD2: Diseñar un catálogo digital o flyer publicitario que integre la identidad visual y la información comercial.			
OD3: Crear contenido simulado para redes sociales utilizando herramientas de diseño gráfico (Canva).			
Tiempo: 55’	Espacios: Aula de Informática.	Agrupamientos: Equipos cooperativos.	Recursos: Ordenadores, Canva, banco de imágenes libres de derechos y Pizarra.
Descripción de la actividad			C. Clave
1. Inicio (10’): Breve introducción al Marketing Mix (las 4 P), centrándose en la “P” de Promoción. El docente muestra ejemplos de “buenos y malos” catálogos.			CE
2. Desarrollo (35’): Taller de Diseño: “Agencia de Marketing”.			CD
2.1 El Catálogo: Utilizando Canva, los equipos maquetan una hoja promocional de su producto. Deben incluir: Foto del producto (dibujo o prototipo), Precio (calculado en la sesión 7), Logo y Eslogan.			CC

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

2.2 Redes Sociales: Diseñan un post o “story” anunciando el lanzamiento para la Feria, aplicando los colores corporativos.			
3. Cierre (10’): Se proyectan los diseños en la pizarra digital. El resto de la clase da feedback constructivo sobre la legibilidad y el atractivo visual. Breve reflexión individual en el Diario de Aprendizaje.			
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento: Entrega de los archivos digitales (PDF del catálogo + JPG de redes sociales) en la tarea del Aula Virtual.		Momento: Evaluación Sumativa (Cierre del bloque digital).	
Agente		Heteroevaluación (Docente) y Coevaluación (Feedback oral).	
Instrumentos de la evaluación: Lista de Cotejo (15%): Se evalúa el uso técnico de Canva, la estética y la inclusión de los elementos obligatorios (Precio, Logo, Slogan). <i>(Instrumento compartido con la Sesión 6).</i>			
C. Específica: 1, 5	Saberes básicos: Subbloque 2.1. El mercado. Funcionamiento del mercado	Criterio de evaluación: 5.5.2	Indicador de logro: 5.5.2.2. Diseña la identidad visual y el catálogo del producto utilizando herramientas de diseño gráfico (Canva) con creatividad y sentido estético.
Elementos transversales: 1. “La normativa exige que la etapa de Bachillerato adopte una perspectiva competencial, cimentando el aprendizaje en escenarios prácticos que preparen al estudiante para aplicar sus conocimientos de forma versátil en distintos ámbitos.”			

Tabla 15. Ficha técnica de la Sesión 9 y 10: Plan Financiero y ensayo del Pitch.

Sesiones 9 y 10 / Actividad 6: “Plan Financiero y Ensayo General (Elevator Pitch)”			
Tipología de la actividad: Actividad de síntesis, plan financiero, oratoria y preparación para la defensa del proyecto.			
Objetivos didácticos: OD1: Determinar las necesidades de financiación y elaborar el presupuesto de tesorería para asegurar la liquidez. OD2: Estructurar el discurso de venta (Elevator Pitch) sintetizando los puntos fuertes del proyecto sostenible. OD3: Ensayar la defensa oral y preparar los soportes visuales para la Feria de Emprendimiento.			
Tiempo: 110’ (2 sesiones)	Espacios: Sesión 9: Aula de Informática. Sesión 10: Aula ordinaria.	Agrupamientos: Equipos cooperativos.	Recursos: Ordenadores, Hoja de cálculo (Tesorería), Proyector, Cronómetro y Guión de Elevator Pitch.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Descripción de la actividad PRIMERA PARTE (Sesión 9): Cierre Económico (55') 1. Inicio (10'): Introducción al concepto de Financiación: "¿De dónde sacamos el dinero para empezar?" 2. Desarrollo (35'): Los equipos completan la última pestaña de su Excel: el Presupuesto de Tesorería. Calculan cuánto dinero necesitan pedir para no quedarse en negativo el primer mes. 3. Cierre (10'): Cierre del Dossier de Empresa. Se sube el archivo final al aula virtual. SEGUNDA PARTE (Sesión 10): Ensayo del Pitch (55') 1. Inicio (10'): Técnica del Elevator Pitch. El docente explica la estructura: Gancho + Problema + Solución + Llamada a la acción. 2. Desarrollo (35'): Simulacro de Feria. Preparación: Los equipos redactan su guion y preparan el soporte visual (póster o diapositiva). Ensayo: Salen a la pizarra a defender su proyecto en 3 minutos. El resto de los compañeros y el docente dan feedback inmediato (Coevaluación formativa) para mejorar de cara a la feria. 3. Cierre (10'): Instrucciones finales y motivación para el evento final (Feria). Breve reflexión individual en el Diario de Aprendizaje.		C. Clave CCL CE STEM	
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento: Observación del ensayo oral y revisión del guion del Pitch.		Momento: Evaluación Formativa	
Agente		Heteroevaluación (Docente) y Coevaluación (Feedback oral).	
Instrumentos de la evaluación: Lista de Cotejo de Exposición Oral (20%): Se utiliza para valorar el ensayo y marcar puntos de mejora. <i>(Este instrumento se aplicará de forma sumativa en la siguiente sesión, la Feria).</i>			
C. Específica: 5, 6	Saberes básicos: Subbloque 4.3 Sistema financiero. Planificación y gestión de las decisiones financieras: la inversión, el consumo y el ahorro. Subbloque 2.1. El mercado. Funcionamiento del mercado.	Criterio de evaluación: 5.1.4	Indicador de logro: 5.1.4.1. Se expresa con propiedad durante la defensa oral, utilizando vocabulario técnico adecuado al contexto.
Elementos transversales: 4. "De forma transversal, se deben incorporar dinámicas que fomenten el hábito lector continuo y perfeccionen las habilidades de oratoria y exposición pública del alumnado."			

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Tabla 16. Ficha técnica de la Sesión 11: Feria del Emprendimiento Sostenible.

Sesión 11 / Actividad 7.1: “Feria de Emprendimiento Sostenible”			
Tipología de la actividad: Actividad de síntesis y aplicación, simulación de evento comercial y defensa del proyecto.			
Objetivos didácticos:			
OD1: Defender públicamente la propuesta de valor y la viabilidad del proyecto ante una audiencia externa (simulación de inversores).			
OD2: Mostrar el prototipo final del producto sostenible, argumentando su coherencia con los ODS y la economía circular.			
OD3: Evaluar críticamente los proyectos de los compañeros adoptando el rol de “inversor responsable” para decidir la asignación de recursos.			
Tiempo: 55’	Espacios: Salón de Actos.	Agrupamientos: Equipos cooperativos.	Recursos: Mesas para stands, Prototipos físicos de los productos, Carteles (diseñados en sesión 8) y “Cheques ficticios” para la inversión.
Descripción de la actividad			C. Clave
1. Inicio (5’): Montaje de la Feria. Los equipos disponen rápidamente sus stands, colocan el prototipo y el material visual. El docente reparte el dinero ficticio a todo el alumnado para ejercer el rol de inversor.			CCL CE
2. Desarrollo (40’): Ronda de Inversión. La clase se divide en dos turnos para garantizar que todos presenten y todos evalúen.			CC
Turno 1 (20’): La mitad de los grupos permanece en su stand presentando su Elevator Pitch (3 min) a los compañeros que actúan como inversores. Los inversores hacen preguntas y entregan sus cheques al proyecto más convincente.			
Turno 2 (20’): Cambio de roles. Los que presentaban pasan a ser inversores y viceversa.			
3. Cierre (10’): Recuento y Clausura. Cada empresa cuenta la financiación obtenida (validación del mercado). Breve reflexión individual en el Diario de Aprendizaje.			
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento: Observación directa de la defensa oral en el stand y análisis del prototipo físico presentado.		Momento: Evaluación Sumativa.	
Agente	Heteroevaluación (Docente) y Coevaluación (Simulación de inversión por pares).		
Instrumentos de la evaluación:			
Lista de Cotejo de Exposición Oral (20%): Valora la claridad, el lenguaje no verbal y el dominio del Pitch.			
Rúbrica de Producto Sostenible (20%): Valora la calidad del prototipo y su impacto real en los ODS.			

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

<p>C. Específica: 1, 5</p>	<p>Saberes básicos: Subbloque 2.1. El mercado: Funcionamiento del mercado. Subbloque 5.4. Desarrollo sostenible y ODS: La economía circular</p>	<p>Criterio de evaluación: 5.1.4</p>	<p>Indicador de logro: 5.1.4.1. Se expresa con propiedad durante la defensa oral, utilizando vocabulario técnico adecuado al contexto. 5.5.1.1. Idea un producto o servicio que aporta una solución concreta a los retos planteados por los ODS.</p>
<p>Elementos transversales:</p> <p>1. “La normativa exige que la etapa de Bachillerato adopte una perspectiva competencial, cimentando el aprendizaje en escenarios prácticos que preparen al estudiante para aplicar sus conocimientos de forma versátil en distintos ámbitos.”</p> <p>4. “De forma transversal, se deben incorporar dinámicas que fomenten el hábito lector continuo y perfeccionen las habilidades de oratoria y exposición pública del alumnado.”</p>			

Tabla 17. Ficha técnica de la Sesión 12: Prueba de Evaluación y Coevaluación.

<p>Sesión 12 / Actividad 8.1: “Prueba de Evaluación y Coevaluación”</p>			
<p>Tipología de la actividad: Actividad de evaluación sumativa (prueba escrita), síntesis final y reflexión (coevaluación).</p>			
<p>Objetivos didácticos:</p> <p>OD1: Demostrar la asimilación de los conceptos económicos y de sostenibilidad trabajados durante el proyecto mediante una prueba objetiva.</p> <p>OD2: Valorar el desempeño individual y el de los compañeros de equipo (responsabilidad, plazos y clima de trabajo) mediante herramientas de coevaluación.</p> <p>OD3: Reflexionar sobre el aprendizaje adquirido y la experiencia emprendedora a través del Diario de Aprendizaje.</p>			
<p>Tiempo: 55’</p>	<p>Espacios: Aula ordinaria.</p>	<p>Agrupamientos: Individual.</p>	<p>Recursos: Cuestionario impreso, Rúbrica de Coevaluación y Diario de Aprendizaje.</p>
<p>Descripción de la actividad</p> <p>1. Inicio (5’): Preparación. El docente distribuye el material de evaluación. Se garantiza un ambiente de calma y silencio.</p> <p>2. Desarrollo (30’): Prueba Escrita (Cuestionario).</p> <p>3. Cierre (20’): Dinámica de Evaluación de Equipo.</p> <p>Coevaluación: Los alumnos rellenan la Rúbrica de Coevaluación valorando a sus compañeros de equipo en los ítems de: Responsabilidad y Plazos, Contribución, Clima y Resolución de problemas.</p>			<p>C. Clave CCL CPSAA</p>

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Autoevaluación: Los alumnos escriben su última entrada en el Diario de Aprendizaje.								
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE								
Procedimiento: Corrección de la prueba escrita y análisis de las fichas de coevaluación del trabajo en equipo.		Momento: Evaluación Sumativa.						
Agente	Heteroevaluación (Docente) y Coevaluación (Alumnos).							
Instrumentos de la evaluación: Prueba Escrita (Parte del 20%): Valora los conocimientos teóricos adquiridos. Rúbrica de Coevaluación: Valora el trabajo en equipo.								
C. Específica: 1, 5	Saberes básicos: Repaso de los bloques 1, 2, 4 y 5	<table border="1"> <tr> <td>Criterio de evaluación:</td> <td>Indicador de logro:</td> </tr> <tr> <td>5.1.4</td> <td>5.1.4.1. Se expresa con propiedad durante la defensa oral, utilizando vocabulario técnico adecuado al contexto.</td> </tr> <tr> <td>5.6.1</td> <td>5.5.1.1. Idea un producto o servicio que aporta una solución concreta a los retos planteados por los ODS.</td> </tr> </table>	Criterio de evaluación:	Indicador de logro:	5.1.4	5.1.4.1. Se expresa con propiedad durante la defensa oral, utilizando vocabulario técnico adecuado al contexto.	5.6.1	5.5.1.1. Idea un producto o servicio que aporta una solución concreta a los retos planteados por los ODS.
Criterio de evaluación:	Indicador de logro:							
5.1.4	5.1.4.1. Se expresa con propiedad durante la defensa oral, utilizando vocabulario técnico adecuado al contexto.							
5.6.1	5.5.1.1. Idea un producto o servicio que aporta una solución concreta a los retos planteados por los ODS.							
Elementos transversales: 2. “Las dinámicas de aula deben promover la autonomía del estudiante, estimulando su motivación por el descubrimiento, el trabajo cooperativo y el uso de técnicas de investigación adecuadas a cada reto.” 6. “Cualquier adaptación metodológica, organizativa o curricular debe fundamentarse rigurosamente en las directrices del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando así una respuesta inclusiva.”								

2.11. Evaluación de la Programación didáctica

Para valorar la viabilidad y la calidad de la Situación de Aprendizaje diseñada, utilizaremos como instrumento principal de autoevaluación docente una Matriz DAFO. Esta herramienta nos permite analizar los factores internos (Debilidades y Fortalezas) y externos (Amenazas y Oportunidades) que repercuten en la puesta en práctica del proyecto “Eco-Papelería”.

El objetivo de este análisis es detectar áreas de mejora para futuras implementaciones y consolidar los aciertos metodológicos.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Tabla 18. Matriz DAFO para la autoevaluación de la Situación de Aprendizaje.

Debilidades	Amenazas
<p>D1. Gestión del tiempo ajustada. La densidad de contenidos en 12 sesiones puede generar estrés si el ritmo de trabajo del grupo es lento.</p>	<p>A1. Rigidez horaria del centro. Los periodos de 55 minutos pueden cortar el flujo de trabajo creativo necesario en las sesiones de taller o diseño.</p>
<p>D2. Complejidad en la evaluación individual. Al ser un trabajo cooperativo, existe la dificultad de realizar la calificación individual real dentro de la nota de grupo.</p>	<p>A2. Fallos técnicos imprevistos. Caída de la red wifi o avería de equipos informáticos ajenos al control del docente.</p>
<p>D3. Dependencia tecnológica. El diseño de actividades requiere un uso intensivo del aula de informática, lo que paraliza la clase si fallan los recursos digitales.</p>	<p>A3. Absentismo escolar. La falta de asistencia de algún miembro del equipo puede bloquear el avance del grupo cooperativo.</p>
<p>D4. Curva de aprendizaje de herramientas. Alumnos con baja competencia digital pueden retrasarse en el uso de Excel o Canva.</p>	<p>A4. Escasez de recursos materiales. Falta de presupuesto en el centro para adquirir materiales de calidad para la fabricación de los prototipos físicos.</p>
Fortalezas	Oportunidades
<p>F1. Metodología motivadora: El enfoque de “aprender haciendo” y la simulación empresarial (Feria) conectan con los intereses reales del alumnado.</p>	<p>O1. Interés social por la sostenibilidad. El contexto actual favorece que el alumnado se implique en proyectos ecológicos, ya que es un tema de actualidad y relevancia.</p>
<p>F2. Alineación con valores sociales (ODS): La temática de sostenibilidad y economía circular dota de trascendencia ética al proyecto.</p>	<p>O2. Transversalidad. Posibilidad de colaborar con otros departamentos (Plástica para el diseño o Matemáticas para los costes) para enriquecer el proyecto.</p>
<p>F3. Evaluación diversificada. El uso de rúbricas, listas de cotejo y observación directa garantiza una evaluación justa y formativa, no basada solo en exámenes.</p>	<p>O3. Visibilidad del trabajo. La Feria de Emprendimiento permite mostrar el trabajo a la comunidad educativa, mejorando la imagen del departamento y la autoestima de los alumnos.</p>
<p>F4. Desarrollo de “Soft Skills”: La estructura cooperativa fomenta habilidades blandas esenciales como la negociación, la oratoria y la resolución de conflictos.</p>	<p>O4. Uso de dispositivos móviles. Aprovechar que el alumnado dispone de móviles para realizar investigaciones de campo o grabar los pitch sin depender del aula de informática.</p>

3. Conclusiones

La elaboración del presente Trabajo Fin de Estudios ha permitido dar respuesta a los objetivos planteados inicialmente, demostrando la viabilidad y necesidad de una transformación metodológica en la enseñanza de la Economía en Bachillerato. A partir del diseño de esta Programación Didáctica y su Situación de Aprendizaje, se extraen las siguientes conclusiones principales:

En primer lugar, respecto al marco normativo, se ha constatado que el enfoque competencial que exige la LOMLOE encaja a la perfección con metodologías activas. El análisis de la legislación estatal y autonómica ha servido para comprobar que competencias específicas de la materia, no pueden adquirirse únicamente mediante la memorización teórica, sino que exigen la aplicación práctica.

En segundo lugar, la integración del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Cooperativo se consolida como el factor determinante para el desarrollo del espíritu emprendedor. El diseño del proyecto “Eco-Papelería” ha permitido vincular la teoría económica con la realidad inmediata del alumnado, fomentando competencias transversales (comunicación, competencia digital, trabajo en equipo) y una conciencia crítica sobre la sostenibilidad y los ODS.

En tercer lugar, el diseño de la Situación de Aprendizaje ha demostrado que es posible secuenciar un plan de viabilidad empresarial completo en el aula. Las 12 sesiones planteadas garantizan un aprendizaje escalonado (investigación, producción, finanzas y marketing), y la aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) asegura que el proceso sea inclusivo, ofreciendo respuestas reales a las necesidades específicas de apoyo educativo.

Por último, en relación con la evaluación, se concluye que el uso de instrumentos diversificados (rúbricas, listas de cotejo, coevaluación y diario de aprendizaje) rompe con la exclusividad del examen tradicional. Esta propuesta garantiza una evaluación verdaderamente formativa, continua e integradora, otorgando al estudiante un papel activo en la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje.

En definitiva, este trabajo pone de manifiesto la enseñanza de Economía trata de trascender los conceptos teóricos; dotando al alumnado de herramientas reales para comprender su entorno, emprender con responsabilidad ética y transformar la sociedad.

4. Limitaciones y prospectiva

El diseño y planificación de la Situación de Aprendizaje “Eco-Papelería” constituye una propuesta pedagógica sólida y fundamentada; sin embargo, su implementación real en el aula está sujeta a ciertas limitaciones que deben contemplarse para garantizar su éxito.

En cuanto a las limitaciones, el principal desafío detectado es la gestión del tiempo y la rigidez de los horarios escolares. La limitación de las sesiones a clases de 55 minutos puede interrumpir el flujo de trabajo creativo y de debate al Aprendizaje Basado en Proyectos. Asimismo, la densidad del proyecto (que abarca desde la investigación de mercado hasta la exposición final, pasando por el cálculo financiero) en solo 12 sesiones exige un ritmo de trabajo elevado que podría verse afectado por el absentismo escolar de algún miembro de los equipos.

Otra limitación significativa es la dependencia tecnológica. El uso de herramientas como hojas de cálculo o software de diseño (Canva) requiere un acceso continuado al aula de informática, lo que hace que la propuesta sea vulnerable a imprevistos técnicos (caídas de red, averías) y dependa de la competencia digital previa del alumnado. Además, la evaluación individual dentro de una dinámica fuertemente cooperativa sigue siendo un reto complejo para el docente.

A pesar de estas limitaciones, la propuesta abre interesantes líneas de prospectiva y mejora para futuros cursos:

- **Interdisciplinariedad:** El proyecto ofrece un escenario ideal para el trabajo transversal. En futuras implementaciones, sería muy enriquecedor coordinar la Situación de Aprendizaje con otros departamentos, como el de Matemáticas (para profundizar en el cálculo financiero) o el de Educación Plástica y Visual (para la identidad corporativa y los prototipos).
- **Implementación de la política BYOD (Bring Your Own Device):** Para solventar los problemas de disponibilidad del aula de informática, se podría integrar el uso regulado de los dispositivos móviles del alumnado para tareas específicas de investigación de campo o diseño, fomentando un uso educativo de su propia tecnología.

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

- **Escalabilidad real del proyecto:** La Feria de Emprendimiento Sostenible podría trascender las paredes del centro educativo. Como línea de futuro, los prototipos más viables podrían presentarse a concursos de emprendimiento juvenil a nivel municipal, autonómico o estatal.

En conclusión, la evaluación crítica de este proyecto no resta valor a la propuesta, sino que proporciona una hoja de ruta clara para su perfeccionamiento continuo, demostrando que la innovación educativa es un proceso vivo y adaptable a la realidad cambiante del aula.

Referencias bibliográficas

- Bastidas González, K. A., Estrella Romero, V. A., Zaragoza Alvarado, G. A., & Jimbo Román, F. M. (2024). Autonomía en el aprendizaje y metacognición en estudiantes de bachillerato: una revisión literaria sobre el desarrollo de competencias del siglo XXI. *Sapiens in Education*, 1(1), 1–14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10163475>
- Catalán Cisneros, M. R., Figueroa Huamán, M. G., & Espinoza Ayala, R. M. (2023). Aprendizaje cooperativo, trascendiendo el aula convencional. *Horizontes Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(27), 86–98. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/816>
- Cusme-Vélez, L. (2023). Análisis de la educación tradicional en el siglo XXI. *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 2(1), 57–67. <https://editorialscientificfuture.com/index.php/rti/article/view/33>
- Decreto 108/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato. (2022, 12 de agosto). *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*, 9404. <https://dogv.gva.es/es/resultat-dogv?signatura=2022/7573>
- Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. (2018, 7 de agosto). *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*, 8356. <https://dogv.gva.es/es/resultat-dogv?signatura=2018/7822>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2006, 4 de mayo). *Boletín Oficial del Estado*, 106. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/con>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2020, 30 de diciembre). *Boletín Oficial del Estado*, 340. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Mora Pluas, P. M., Guerrero Menoscal, J. S., & Coya Choez, Y. A. (2024). La aplicación de las metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 983–1000.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9589661>

Morán Ramos, J. A., Morán Ramos, M. M., Flores Menéndez, M. G., & Carriel Len, J. C. (2025). Aprendizaje basado en proyectos (ABP) en educación básica y bachillerato: revisión de su impacto en la motivación y el desempeño estudiantil. *Revista Imaginario Social*, 8(3).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10302995>

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. (2022, 6 de abril). *Boletín Oficial del Estado*, 82.

<https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/04/05/243>

Sanmartí, N. (2007). *10 ideas clave. Evaluar para aprender*. Graó.

Villanueva Morales, C., Ortega Sánchez, G., & Díaz Sepúlveda, L. (2022). Aprendizaje basado en proyectos: metodología para fortalecer tres habilidades transversales. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 21(45), 433–445.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8395507>

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Anexos

Anexo I. Estatutos de la microempresa

ACTA DE CONSTITUCIÓN DE “ECO-EMPRESA”

En _____, a ____ de _____ de 20_____

1. DENOMINACIÓN SOCIAL

La empresa girará bajo el nombre comercial de: _____

2. OBJETO SOCIAL

La actividad principal de la empresa será el diseño, fabricación y comercialización simulada de productos de papelería sostenible.

3. SOCIOS FUNDADORES

La empresa está formada por los siguientes socios/as, que se reparten los roles de gestión:

Dirección General (Coordinador/a): _____

Dirección de Marketing (Creativo/a): _____

Dirección Financiera (Analista): _____

Secretaría y Comunicación (Portavoz): _____

4. CAPITAL SOCIAL

Los socios aportan un capital inicial simbólico de talento, creatividad y trabajo en equipo.

5. NORMAS DE FUNCIONAMIENTO INTERNO

Las decisiones se tomarán por (subrayar): Mayoría simple / Unanimidad.

En caso de conflicto, actuará como mediador/a el/la docente.

Compromiso: Todos los socios se comprometen a respetar las opiniones de los demás y cumplir los plazos de entrega.

6. FIRMAS DE LOS SOCIOS

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Anexo II. Rúbrica del Plan Económico

criterio	Excelente	Notable	Bien	Suspenso
Estructura de Costes	(3 pts.) Identifica y clasifica la totalidad de costes fijos y variables con precisión y realismo.	(2,25 pts.) Identifica la mayoría de los costes; comete algún error leve en la clasificación.	(1,5 pts.) Olvida costes relevantes o clasifica erróneamente partidas importantes.	(0 pts.) El listado es caótico, irreal o no se presenta.
Cálculo del Punto Muerto	(3 pts.) Aplica la fórmula matemática sin errores e interpreta su significado para el negocio.	(2,25 pts.) El cálculo es correcto, pero la interpretación es confusa o incompleta.	(1,5 pts.) Comete errores de cálculo en la fórmula o unidades, aunque el planteamiento es correcto.	(0 pts.) No calcula el umbral de rentabilidad o el resultado es incoherente.
Presupuesto de Tesorería	(2 pts.) Elabora un presupuesto mensual equilibrado (Ingresos-Gastos) y realista.	(1,5 pts.) El presupuesto es correcto, pero omite detalles de financiación o impuestos.	(1 pt.) El presupuesto presenta descuadres numéricos evidentes.	(0 pts.) No presenta presupuesto de tesorería.
Decisión de Precio	(2 pts.) Fija un precio estratégico que cubre costes y analiza la competencia.	(1,5 pts.) El precio cubre costes, pero no se ha comparado con el mercado.	(1 pt.) El precio se fija por intuición sin cubrir costes (genera pérdidas).	(0 pts.) No establece precio de venta.
Nota Final	__ / 10			
Alumno				

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Anexo III. Rúbrica de Producto Sostenible

criterio	Excelente	Notable	Bien	Suspenso
Impacto en ODS	(4 pts.) Propone una solución tangible y medible a un problema ambiental concreto.	(3 pts.) El producto está alineado con los ODS, pero el impacto es difícil de medir.	(2 pts.) Relación superficial con los ODS; usa la etiqueta “eco” sin justificación técnica.	(0 pts.) No hay relación con la sostenibilidad.
Materiales del Prototipo	(3 pts.) Utiliza creativamente materiales reciclados, reutilizados o de bajo impacto para el prototipo.	(2,25 pts.) Combina materiales sostenibles con algunos convencionales.	(1,5 pts.) Utiliza materiales nuevos o estándar sin criterio de sostenibilidad.	(0 pts.) No presenta prototipo físico o usa materiales altamente contaminantes.
Innovación y Valor	(3 pts.) La propuesta aporta una idea original o una mejora significativa sobre lo existente.	(2,25 pts.) Adapta ideas existentes con algún toque personal del equipo.	(1,5 pts.) Es una copia de productos existentes sin valor añadido.	(0 pts.) La propuesta es inviable o carece de seriedad.
Nota Final	__ / 10			
Alumno				

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Anexo IV. Rúbrica de Investigación de Mercado

Criterio	Excelente	Notable	Bien	Suspenseo
Ejecución de la Encuesta	(3 pts.) Diseña preguntas objetivas, alcanza la muestra y tabula datos sin error.	(2,25 pts.) Encuesta correcta y muestra suficiente, con errores leves en la tabulación.	(1,5 pts.) Preguntas sesgadas o muestra insuficiente para validar la idea.	(0 pts.) No realiza la encuesta o presenta datos inventados.
Análisis DAFO	(4 pts.) Clasifica con precisión el DAFO basándose exclusivamente en los datos recogidos.	(3 pts.) DAFO correcto, aunque alguna conclusión no deriva directamente de los datos.	(2 pts.) Confunde factores internos/externos o el análisis es muy genérico.	(0 pts.) DAFO incompleto, copiado o sin relación con el proyecto.
Conclusiones	(3 pts.) Define claramente la estrategia del producto basándose en el análisis previo.	(2,25 pts.) Las conclusiones son coherentes, pero poco concretas.	(1,5 pts.) Las conclusiones no aportan dirección clara para el diseño.	(0 pts.) No presenta conclusiones.
Nota Final	__ / 10			
Alumno				

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Anexo V. Rúbrica de Coevaluación

criterio	Excelente	Notable	Bien	Suspenso
Responsabilidad y Plazos	(2,5 pts.) Ha cumplido todas sus tareas a tiempo y con calidad.	(1,8 pts.) Ha cumplido casi siempre, aunque a veces con prisas o retrasos leves.	(1,2 pts.) Ha necesitado que el equipo le recuerde constantemente sus tareas.	(0 pts.) No ha entregado su parte o ha perjudicado el trabajo del grupo.
Contribución e Ideas	(2,5 pts.) Ha aportado ideas valiosas y ha trabajado para mejorar el proyecto.	(1,8 pts.) Ha cumplido su rol correctamente, pero con poca iniciativa propia.	(1,2 pts.) Se ha limitado a hacer lo mínimo imprescindible.	(0 pts.) No ha mostrado interés ni ha participado en la toma de decisiones.
Clima y Comunicación	(2,5 pts.) Escucha activamente, respeta las opiniones y fomenta el buen ambiente.	(1,8 pts.) Se comunica con respeto y colabora en los acuerdos.	(1,2 pts.) A veces interrumpe, impone sus ideas o se aísla del grupo.	(0 pts.) Su actitud ha sido negativa, generando conflictos o bloqueos.
Resolución de Problemas	(2,5 pts.) Ante una dificultad, propone soluciones y ayuda a los compañeros.	(1,8 pts.) Participa en la búsqueda de soluciones si se le pide ayuda.	(1,2 pts.) Se bloquea ante los problemas y espera a que otros lo resuelvan.	(0 pts.) Se desentiende de los problemas o culpa a los demás.
Nota Final				
Alumno				

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Anexo VI. Lista de Cotejo de Competencia Digital

Ítems		Sí (2 pts.)	No (0 pts.)
1. Automatización: La hoja de cálculo utiliza fórmulas y no hay cálculos manuales.			
2. Formato de datos: Las celdas numéricas tienen el formato correcto (Moneda en €, porcentajes, decimales).			
3. Visualización: Ha generado al menos un gráfico visual en Excel vinculado a los datos de la tabla.			
4. Identidad Visual (Canva): El logo, la tipografía y los colores son coherentes en todos los documentos entregados.			
5. Entrega y Formato: Los archivos (PDF) se han subido al aula virtual en tiempo y forma correctos.			
Nota Final		__ / 10	
Alumno			

El desarrollo del espíritu emprendedor mediante Aprendizaje Basado en Proyectos.

Anexo VII. Lista de Cotejo de Exposición Oral

Ítems		Sí (2 pts.)	No (0 pts.)
1. Terminología: Utiliza vocabulario técnico adecuado al rol.			
2. Comunicación: Explica el proyecto con claridad, sin leer, proyectando la voz adecuadamente.			
3. Lenguaje No Verbal: Mantiene contacto visual con la audiencia/inversores y postura profesional.			
4. Dominio del tema: Responde con seguridad y acierto a una pregunta técnica formulada.			
5. Tiempo: Su intervención respeta el tiempo asignado sin extenderse.			
Nota Final		__ / 10	
Alumno			

Anexo VIII. Modelo de Prueba Escrita

Nombre

y

Apellidos:

1. Una microempresa presenta unos Costes Fijos de 2.000€ y un margen de contribución unitario (Precio - Coste Variable Medio) de 10€.

- a) Calcula su Umbral de Rentabilidad.
- b) Razona: Si la empresa prevé vender 150 unidades este mes, ¿debería seguir adelante con la producción? ¿Por qué? Utiliza los términos beneficio y pérdidas en tu respuesta.

2. Durante la fase de investigación, vuestro equipo detectó que los clientes valoraban más la sostenibilidad que el precio bajo.

- a) Explica qué es la diferenciación como estrategia competitiva y justifica por qué es adecuada para vuestro producto frente a la estrategia de liderazgo en costes.

3. Vuestro equipo necesita 5.000€ para comprar maquinaria inicial.

- a) Compara las ventajas e inconvenientes de recurrir a financiación ajena (préstamo bancario) frente a utilizar recursos propios (aportaciones de los socios) o crowdfunding. Céntrate en el coste (intereses) y la autonomía de la empresa.

4. Clasifica los siguientes elementos de vuestro proyecto, justificando si son Costes Fijos o Variables:

- a) Alquiler del puesto en la feria: _____
- b) Materiales (cartón/bioplástico) consumidos por cada unidad fabricada: _____
- c) Campaña de publicidad en Instagram (presupuesto cerrado): _____
- d) Cuota mensual de la plataforma web: _____
- e) Pasta de papel y tintas ecológicas: _____
- f) Seguro anual de responsabilidad civil: _____
- g) Comisiones bancarias (TPV) por cada venta: _____

5. Define el concepto de Externalidad Negativa en la producción y explica cómo vuestro producto intenta corregirla.