

Economía y Emprendimiento

La economía está presente en todos los aspectos de la vida, de ahí la importancia de que el alumnado adquiera conocimientos económicos y financieros que le permitan estar informado y realizar una adecuada gestión de los recursos individuales y colectivos contribuyendo así a fomentar la mejora en su calidad de vida, el progreso y el bienestar social.

En la actualidad, la economía y las finanzas además de dar a conocer los elementos y las reglas que explican los acontecimientos económicos y las consecuencias que se derivan de las decisiones financieras, proyectan unos valores relacionados con la solidaridad entre personas, la gestión de los recursos y de la desigualdad y la importancia de la sostenibilidad, entre otros. En este sentido, juega un papel importante la presencia del emprendedor que integra, por un lado, la educación económica y financiera y, por otro, una visión que le anima a buscar oportunidades e ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas en el entorno, desarrollando estrategias para llevar esas ideas a la acción. Un emprendedor genera valor para los demás, innova y mejora el bienestar personal, social y cultural.

La materia “Economía y Emprendimiento” tiene una triple finalidad: en primer lugar, promover el espíritu emprendedor, que ha de cristalizar en una cultura de emprendimiento personal, social y empresarial más ágil e innovadora. Para ello, es necesario que el alumnado realice un análisis preciso de sí mismo y, en base a este autoconocimiento, adquiera formación, desarrolle las habilidades personales y sociales, así como las estrategias necesarias para afrontar retos, gestionar la incertidumbre y tomar decisiones adecuadas para llevar el proyecto emprendedor a la realidad.

En segundo lugar, ayuda a que el alumnado comprenda que el emprendedor debe abrirse camino en un contexto global cuyos elementos se relacionan entre sí. Esto requiere explorar el entorno, analizando, desde una perspectiva económica, los distintos ámbitos- social, cultural, artístico y empresarial-, para identificar necesidades y oportunidades que puedan surgir, encontrar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales necesarios, y aplicarlos a la implementación de un proyecto personal o profesional con una visión emprendedora.

En tercer lugar, que el alumnado transfiera los aprendizajes a un plano práctico desarrollando un proyecto emprendedor que abarque todo el proceso, desde la ideación hasta la elaboración del prototipo final y presentación de este en el entorno, entendiendo que el prototipo puede ser cualquier resultado- un bien, un servicio, un producto- que suponga una solución innovadora y de valor para el reto elegido.

Esta materia se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado, proporcionando saberes específicos y técnicos para examinar, de forma crítica, la sociedad en la que vive, poniendo en primer plano

la importancia de estimular su espíritu emprendedor, sus conocimientos económicos y financieros y un método de trabajo creativo, ágil y basado en la validación constante. Asimismo, permite materializar ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades del entorno desde una visión creativa, informada y de servicio a los demás. Contribuye a potenciar las habilidades de comunicación para explicar y transferir las soluciones a contextos reales y fomentar el trabajo colaborativo y en equipo.

En este sentido existe una vinculación directa con la etapa de primaria, en cuyos principios pedagógicos se explicita la potenciación del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias que promuevan la autonomía y la reflexión. Además, existe continuidad entre esta materia y el abordaje, en la etapa de primaria y en los tres primeros cursos de educación secundaria obligatoria, dos competencias clave: en primer lugar, la competencia emprendedora, de creatividad e iniciativa, estrechamente vinculada a esta materia, que requiere saber que existen diferentes contextos y oportunidades para materializar las ideas en acciones; comprender la economía y los distintos planteamientos de planificación y gestión de proyectos, que incluyen tanto procesos como recursos, y mostrar una actitud emprendedora basada en el sentido de la iniciativa, la visión de futuro, la perseverancia, el deseo de motivar a los demás y la responsabilidad para adoptar planteamientos éticos y sostenibles al llevar las ideas a la acción.

En segundo lugar, la competencia personal, social y de aprender a aprender, supone adquirir habilidad para hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, gestionar los conflictos, reflexionar de forma crítica y adoptar decisiones, colaborar en equipo y negociar. Para ello es necesario, además, mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes, inspirar confianza y sentir empatía, aspectos que definen el carácter emprendedor.

“Economía y Emprendimiento” está planteada como materia de opción en cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Garantiza, desde la enseñanza obligatoria, dos resultados:

En primer lugar, que el alumnado cuente con una educación económica y financiera para desenvolverse y asumir riesgos de manera responsable en su vida cotidiana y pueda gestionar y llevar a la acción de manera viable proyectos vitales, profesionales y empresariales, si así lo desea.

En segundo lugar, que el alumnado busque soluciones innovadoras y valiosas para afrontar los retos propuestos, a través de estrategias de gestión del conocimiento, del autoconocimiento y de la colaboración con los demás.

Los saberes básicos se organizan en cuatro bloques:

El primero se relaciona con el análisis y desarrollo del perfil emprendedor haciendo hincapié en el conocimiento de uno mismo, el desarrollo de habilidades personales y estrategias de gestión para hacer frente a contextos cambiantes e inciertos en los que emprender.

El segundo, se liga al análisis de los distintos entornos –económico, empresarial, social, cultural y artístico -así como al desarrollo de estrategias de exploración de los mismos que permitan al alumnado identificar necesidades y buscar oportunidades que surjan en ellos, haciéndoles conscientes de que el entorno va a condicionar la realización de sus proyectos personales y profesionales.

El tercero, se vincula a la captación y gestión de recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales como elementos necesarios para que un proyecto emprendedor se lleve a la realidad. De este modo, se abordan cuestiones como fuentes de financiación y recursos financieros, formación y funcionamiento ágil de los equipos de trabajo.

El cuarto y último bloque, está asociado a conocer el método de realización de un proyecto emprendedor desde la fase de ideación hasta la ejecución y validación del prototipo final. En este proceso se familiarizará al alumnado con metodologías ágiles que podrían utilizar en la realización de su propio proyecto emprendedor en el aula.

Los criterios de evaluación establecidos para esta materia van dirigidos a conocer el grado de competencia que el alumnado haya adquirido, esto es, el desempeño a nivel cognitivo, instrumental y actitudinal, respecto a los saberes propuestos que serán aplicados al ámbito personal, social y académico con una futura proyección profesional.

Se propone la concreción curricular de esta materia desde una perspectiva teórico- práctica aplicando los saberes al desarrollo de un proyecto emprendedor en cada una de sus fases. De este modo, los aprendizajes se construyen en y desde la acción. El alumnado ideará, gestionará recursos, desarrollará prototipos, participará en la validación iterativa de los mismos y tomará decisiones en un ambiente flexible y abierto que le permita desplegar sus aptitudes, potenciar sus destrezas y actitudes emprendedoras trabajando en equipo. Esta dinámica de trabajo genera una cultura creativa, colaborativa y de participación dirigida a crear valor para los demás.

Competencias Específicas

- 1. Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes, gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias que promuevan una actitud vital creadora para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal único, con una actitud emprendedora, que genere valor para los demás.**

El autoconocimiento permite a la persona indagar en sus aspiraciones, necesidades y deseos personales, descubrir sus aptitudes, distinguir sus

inteligencias y, así, reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades y aprender a valorarlas como fuente de crecimiento personal. También implica reconocer y gestionar emociones para adaptarse a contextos cambiantes y globalizados y a situaciones inciertas que puedan generar un conflicto cognitivo y emocional, con el objetivo de poner en marcha y llevar a cabo el proyecto personal con una propuesta de valor única, que le garantice nuevas oportunidades en todos los ámbitos y situaciones de la vida (personales, sociales, académicas y profesionales).

Es importante afrontar el proyecto con una actitud emprendedora, resolutiva, ágil, innovadora y creativa que permita la adaptación a distintos entornos y comprender la importancia de desarrollar el hábito de actuar con creatividad, tanto individual como colectivamente, mediante el entrenamiento de la capacidad creadora aplicándola en diferentes escenarios para lograr avances personales, sociales, culturales, artísticos y económicos de valor.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA1, CC1, CE2, CCEC3.

2. Descubrir el valor de colaborar con otras personas y constituir grupos de trabajo utilizando estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía a las dinámicas de trabajo en distintos contextos para desarrollar las ideas y soluciones emprendedoras respetando las de los demás.

Reconocer y valorar rasgos característicos y cualidades personales propias y de los demás resulta indispensable para afrontar con éxito un proyecto. Una correcta identificación de las potencialidades de las personas permite la constitución de un equipo de trabajo equilibrado, eficaz, cooperativo, motivado y responsable, que compense las debilidades de unos y potencie las fortalezas de otros, adecuándose así a las necesidades del proyecto que se pretende abordar. Se requiere la puesta en marcha de diferentes estrategias para constituir los equipos de trabajo, definiendo objetivos, normas, roles y responsabilidades de manera equitativa y favoreciendo la diversidad entre sus integrantes. Así se consiguen equipos multidimensionales, inclusivos, capaces de generar, a través del diálogo, una inteligencia colectiva que les permita funcionar con autonomía y contribuir a la innovación ágil.

Un correcto desarrollo y uso de las habilidades sociales como la empatía, la asertividad, la negociación, el liderazgo y el respeto hacia los intereses, elecciones e ideas de los demás, así como el conocimiento y uso de habilidades de comunicación, facilita una visión compartida entre los miembros del equipo, la creación de un buen clima de trabajo y la construcción de vínculos de cooperación que redunden en el crecimiento personal y colectivo e intensifiquen valores de respeto, tolerancia y equidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CP2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE2.

3. Promover con visión creativa, emprendedora y con actitud de servicio a los demás, el desarrollo sostenible mediante actuaciones locales y globales, buscando y creando oportunidades de mejora para preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico.

Uno de los retos fundamentales del siglo XXI es asegurar la prosperidad para todos desde la sostenibilidad, que incorpora, entre otros objetivos, la lucha contra la pobreza extrema y contra la desigualdad, la protección del entorno natural y la reversión del cambio climático. Resulta imprescindible dotar a las personas de las herramientas necesarias para que, con iniciativa y desde una visión emprendedora, busquen, promuevan y desarrollen eficazmente soluciones creativas e innovadoras a problemas y necesidades de su entorno próximo relacionados con el desarrollo sostenible, que den respuesta a estos retos a nivel local que podrían trasladarse a contextos más amplios, incluso globales, que ayuden a preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA2, CC2, CC4, CE1, CCEC3.

4. Acceder a información procedente de distintas fuentes utilizando métodos de búsqueda y obtención fiables, valorando la pertinencia de la información seleccionada con rigurosidad y sentido crítico para identificar, comparar y detectar necesidades y oportunidades en distintos ámbitos.

La búsqueda de información en una o más lenguas, entendida como el conjunto de datos o elementos que aportan nuevos conocimientos y permiten solucionar problemas y tomar decisiones, es el punto de partida para que una persona emprendedora comprenda mejor el mundo que le rodea, y pueda identificar y detectar necesidades y oportunidades en el ámbito personal, social, cultural, artístico y económico dentro de un mundo cada vez más global, diverso e incierto.

Para favorecer la autonomía en el acceso a la información es necesario dar a conocer las diferentes fuentes (generales, especializadas, primarias, secundarias...etc.) a las que se puede recurrir, así como los distintos métodos de búsqueda, que pueden ir desde la observación directa hasta el manejo de diferentes soportes: orales, impresos o digitales (entrevistas, documentos, material audiovisual...etc). En la actualidad, se hace imprescindible saber buscar información, acotar y seleccionar la más relevante, almacenarla de forma ordenada y utilizarla cuando proceda, analizando la información obtenida, valorándola con rigurosidad y sentido crítico y cuestionando su procedencia y fiabilidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP2, CD1, CD2, CD4, CPSAA4, CE1.

5. Construir, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades detectadas, analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar en el entorno y en la sociedad y utilizando metodologías ágiles de ideación, para lograr la superación de los retos planteados.

Los retos actuales son un desafío que necesita a personas capaces de pensar de otra manera, creando y madurando, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones creativas y originales que den respuesta a las demandas de la sociedad de modo que dichas respuestas sean sostenibles, y atiendan, no solo a las necesidades inmediatas, sino también a las que puedan surgir a medio y largo plazo. Para lograr esto, es fundamental entrenar la generación de ideas y someterlas a procesos de validación a través del uso de metodologías ágiles, tanto individuales como de equipo, y otras técnicas de fomento de la creatividad que permitan adquirir el hábito de buscar soluciones originales e innovadoras en el ámbito personal, humanístico, cultural, artístico, social, científico y tecnológico.

Este proceso de búsqueda de respuestas a los desafíos actuales está inevitablemente ligado a los valores sociales y personales. De ahí la importancia de reflexionar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible y de adquirir un sistema de valores y actuar desde principios éticos. Esto implica conocer y tomar conciencia de las distintas realidades humanas, valorar la riqueza y las oportunidades de nuestro mundo y de nuestra sociedad desde una actitud proactiva y comprometida con su cuidado y protección con una mirada constructiva, asumiendo que cada persona tiene una responsabilidad y un impacto sobre el entorno y sobre las personas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM5, CC3, CE1, CE2, CE3.

6. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.

Dentro del proceso emprendedor que conlleva transformar las ideas en prototipos de valor es obligado contemplar una fase dirigida a conseguir y gestionar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles, reuniendo y seleccionando aquellos que de manera ética, eficiente y sostenible puedan hacer realidad una idea o solución emprendedora. Esta perspectiva de considerar la movilización y optimización de los recursos como parte del plan de acción requiere, además, hacerlo desde planteamientos éticos y sostenibles ofreciendo de este modo, un modelo de buenas prácticas que impacte positivamente en el entorno hacia el que va dirigida la idea. La ética subyace desde los momentos iniciales del proceso creador en las iniciativas que se emprenden, orientadas a la sostenibilidad y al bienestar para todos. De igual

modo, impregna también la protección de las ideas y soluciones, lo que requiere de un conocimiento específico para garantizar el respeto a las creaciones de los demás y los derechos sobre las ideas y soluciones propias.

Por otro lado, poner en marcha una idea viable supone asumir el reto con responsabilidad y que el emprendedor y los equipos posean una serie de conocimientos económicos, financieros, legales y técnicos entendidos también como recursos propios adquiridos a través de la formación, que les orienten en la búsqueda de financiación, el uso de herramientas digitales que den difusión y proyección a las ideas y soluciones en el proceso de realización de las mismas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CE1, CE2.

7. Valorar la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, utilizando estrategias comunicativas ágiles para transmitir un mensaje convincente que se adecue al contexto y a los objetivos concretos de cada situación comunicativa para presentar, exponer y validar la idea o solución creativa.

El mundo global y complejo en el que vivimos exige formación para mejorar la competencia comunicativa de las personas. Es importante entender que las estrategias de comunicación son elementos que cobran especial importancia para que una persona emprendedora interactúe con otras de manera efectiva y positiva. Compartir los conocimientos y las experiencias con los demás permite idear soluciones contrastadas e innovadoras, motivar, convencer, tomar decisiones y generar oportunidades. En este sentido, la utilización de estrategias de comunicación ágil facilita la tarea de explicar una idea original transmitiendo, con claridad y rapidez, sus puntos fuertes y débiles. Asimismo, permite que los equipos compartan las ideas creativas generadas, se validen o descarten con rapidez y se tomen decisiones sobre las soluciones que finalmente se elijan para afrontar los retos propuestos.

Por otro lado, es necesario que las personas adquieran las herramientas para exponer y presentar en el entorno, de manera clara y atractiva, la idea o solución que se va a desarrollar en el proyecto emprendedor, con objeto de reunir los recursos necesarios para llevarla a cabo o para difundirla.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CPSAA1, CC1, CE1, CE2.

8. Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico para relacionar dichos conocimientos con los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficaz, equitativa y sostenible.

Actualmente conocer y comprender desde un enfoque económico el entorno y la sociedad es fundamental. En estos contextos es donde surgen las necesidades y oportunidades a las que hay que atender ofreciendo soluciones realistas, eficaces y sostenibles que den respuesta a los nuevos retos que se plantean.

Cuatro elementos que deben ser abordados:

El primero alude al “problema económico” que condiciona la toma de decisiones de las personas en función del grado de escasez percibido para cubrir las necesidades individuales y colectivas. De ello se deriva la importancia de saber interpretar indicadores y aprender a encontrar tendencias en los mercados y en la propia sociedad desde un punto de vista económico. El segundo se refiere a la necesidad de adquirir una educación financiera que aporte los conocimientos necesarios para guiar las decisiones personales de manera responsable y ayude en la obtención de recursos para emprender. El tercero es relativo al análisis del entorno económico y social desde un punto de vista tanto macroeconómico como microeconómico. Esta comprensión es el punto de partida para detectar necesidades no cubiertas y generar ideas innovadoras que den solución a los retos actuales, de manera eficaz, equitativa y sostenible. Y, por último, la puesta en marcha de un proyecto emprendedor implica situarlo dentro de su contexto económico que, en gran parte, va a determinar su viabilidad, para prever si el entorno y el sector objeto de la iniciativa emprendedora concreta es favorable.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CC1, CE1, CE2, CE3.

9. Diseñar y llevar a cabo, de manera cooperativa, autónoma y ágil, prototipos innovadores, aplicando con eficacia estrategias de gestión, toma de decisiones y ejecución para resolver los retos propuestos en los distintos ámbitos a los que dichos prototipos van dirigidos.

En un contexto de cambio permanente es necesario reducir la incertidumbre para poder aportar ideas y soluciones de valor que afronten los retos propuestos. En los procesos creativos de ideación se plantean hipótesis de solución que deben transformarse, de manera ágil, en aprendizajes validados. Para ello se recurre a la construcción de prototipos como representación tangible de la solución o de la parte de la solución que queremos validar. Se construye para pensar. Se confeccionan prototipos para mostrar al usuario una posible solución y contrastarla. El prototipo permite que los equipos emprendedores y el usuario construyan de forma conjunta la solución y la actualicen, en un contexto de incertidumbre.

Tras la elección del prototipo que recoge la solución innovadora, se gestiona y ejecuta el proyecto emprendedor, para lo cual es necesario conocer y saber elegir las estrategias de gestión de los recursos, el modelo organizativo o de negocio, el plan de ejecución, así como las técnicas y herramientas de prototipado. Es necesario aprender a tomar decisiones adecuadas para llevar a cabo el proyecto de forma viable y sostenible, considerando que lo verdaderamente importante es el aprendizaje validado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD5, CPSAA4, CC2, CE2, CE3.

10. Analizar, de manera crítica y ética, la viabilidad y sostenibilidad de los prototipos realizados, así como su ejecución y producción, evaluando las fases del proceso, protegiendo la propiedad intelectual e industrial y analizando los resultados obtenidos tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.

El objeto de un proyecto emprendedor es la solución innovadora convertida en un prototipo final, en un bien o servicio que se utiliza en el entorno al que va dirigido. El mundo incierto y global en el que dicho prototipo se implementa obliga a estar preparado para actualizarlo.

Conocer metodologías, técnicas y herramientas para evaluar y testar prototipos ya generados es fundamental para el desarrollo ágil del prototipo final de forma iterativa e incremental, esto exige programar periodos de trabajo cortos en los que se puedan comprobar los aprendizajes experimentados y validados y ofrecer soluciones óptimas en entornos cambiantes. En un proyecto innovador se aprende a través de un proceso continuo de validación. En fases iniciales de ideación del proyecto será necesario recurrir a investigación no experimental; sin embargo, una vez generado el prototipo final y expuesto al entorno, se procede a la investigación experimental, para seguir dentro de la hoja de ruta del proyecto y ofrecer una solución actualizada que aporte valor de forma continua a nuestro entorno. Los aprendizajes validados permiten reducir la incertidumbre y gestionar el riesgo de la innovación creativa en entornos inestables.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM5, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE3.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor con una proyección emprendedora, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.
- 1.2. Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y la iniciativa y creatividad propia y de los demás.
- 1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.

Competencia específica 2

- 2.1. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.
- 2.2. Conformar equipos de trabajo basados en principios de equidad, actitud participativa, reconocimiento mutuo y visualización de metas comunes, partiendo de la identificación de los recursos humanos necesarios en la consecución del reto.
- 2.3. Valorar y respetar las aportaciones de los demás en los trabajos de grupo y aceptar las decisiones tomadas de forma colectiva.

Competencia específica 3

- 3.1. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico a partir de actuaciones locales y globales promoviendo, con visión creativa, emprendedora y comprometida, el desarrollo sostenible.
- 3.2. Gestionar problemas vinculados al entorno, proponiendo soluciones sostenibles mediante proyectos individuales y/o colectivos que se traduzcan en una mejora colectiva
- 3.3. Afrontar el reto con compromiso y actitud de servicio a los demás, promoviendo propuestas para la mejora del entorno, fomentando el desarrollo sostenible.

Competencia específica 4

- 4.1. Identificar, comparar de manera razonada y seleccionar necesidades y oportunidades presentes en distintos ámbitos a partir de la búsqueda autónoma de información pertinente y de la observación reflexiva del entorno obtenida a través de fuentes fiables, tanto reales como digitales, realizando una selección y valoración de dicha información recabada con rigurosidad y sentido crítico.
- 4.2. Buscar y seleccionar información, con rigurosidad y en fuentes fiables, orales, impresas o digitales, sobre temas de interés y/o actualidad presente en el entorno global y diverso.
- 4.3. Utilizar, de manera autónoma, métodos de obtención de información, organización, almacenamiento y recuperación de la misma, valorándola críticamente y respetando la propiedad intelectual de los contenidos que reutiliza.

Competencia específica 5

- 5.1. Superar los retos propuestos que satisfagan las necesidades y aprovechen las oportunidades identificadas, a partir de ideas y soluciones originales, viables y sostenibles, evaluando el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el entorno.
- 5.2. Conocer de manera precisa, y aplicar siguiendo los criterios y pautas establecidos, metodologías ágiles en el proceso, individual y colectivo, de construcción de ideas creativas, originales, viables y sostenibles que afronten los retos planteados y den respuesta a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.

Competencia específica 6

- 6.1. Poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad la solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.
- 6.2. Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.
- 6.3. Llevar las ideas y soluciones presentadas a la acción con eficiencia y autonomía haciendo uso de los recursos materiales, inmateriales y digitales seleccionados y valorando la importancia de lograr una adecuada optimización de los mismos
- 6.4. Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución y uso.

Competencia específica 7

- 7.1. Proponer ideas y soluciones originales, viables y sostenibles que puedan responder a necesidades detectadas en distintos ámbitos conociendo y seleccionando aquellas estrategias de comunicación que se adecuen al contexto y a los objetivos concretos de cada situación comunicativa.
- 7.2. Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones para evaluarlas y validarlas o descartarlas de manera ágil y continuada a lo largo del proceso.
- 7.3. Valorar la importancia de la comunicación respetuosa como herramienta necesaria para presentar, exponer y validar la idea o solución creativa.

Competencia específica 8

- 8.1. Relacionar los conocimientos básicos sobre economía y finanzas con los recursos necesarios para el desarrollo de la idea o solución emprendedora propuesta, de modo que afronte el reto planteado de manera eficaz, equitativa y sostenible.
- 8.2. Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos necesarios del ámbito económico y financiero sobre gestión del dinero, manejo y supervisión de transacciones, planificación y uso de los ingresos y otros recursos y gestión de riesgos financieros y aplicarlos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.
- 8.3. Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios.
- 8.4. Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir y los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechado este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.

Competencia específica 9

- 9.1. Hacer frente a los retos planteados a través del diseño, ejecución y producción (fabricación) de prototipos que generen valor para otros dando así respuesta a las necesidades detectadas previamente.

- 9.2. Utilizar, con iniciativa, estrategias de gestión y ejecución de prototipos que faciliten la consecución de los objetivos establecidos.

Competencia específica 10

- 10.1. Mejorar y perfeccionar con criterios propios y autonomía los prototipos creados en función de la valoración realizada sobre la ejecución de los mismos y su viabilidad y sostenibilidad.
- 10.2. Analizar de manera crítica y ética la viabilidad y sostenibilidad de los prototipos realizados poniendo en relación su aplicación y adecuación con los resultados esperados.
- 10.3. Analizar de manera crítica el proceso de planificación, gestión, ejecución y producción llevados a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, viabilidad y adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.
- 10.4. Valorar la contribución del proceso de creación y ejecución del prototipo en el aprendizaje y desarrollo personal y colectivo.

Saberes básicos

A. EL PERFIL DEL EMPRENDEDOR, INICIATIVA Y CREATIVIDAD.

- Análisis y desarrollo del perfil emprendedor. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia.
- Creatividad, ideas y soluciones. La creatividad como pilar de la innovación. Estrategias de ideación: la innovación ágil.
- Comunicación, motivación y liderazgo.
- Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.
- El entorno personal de aprendizaje. Estrategias: el portfolio y la carpeta de aprendizaje.

B. EL ENTORNO COMO FUENTE DE IDEAS Y OPORTUNIDADES.

- La perspectiva económica del entorno. ¿Qué es la economía? “El problema económico”: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. Necesidades. Bienes y servicios. La elección en economía: el coste de oportunidad, los costes irre recuperables, el análisis marginal, los incentivos y el comportamiento de las personas en las decisiones. Principios de interacción social desde una visión económica: comercio, bienestar y desigualdades; el mercado; eficiencia y equidad.
- El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta. El funcionamiento de los mercados. El entorno global como fuente de oportunidades. El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno

específico o microentorno. El análisis DAFO. El funcionamiento del sistema financiero.

- El entorno social, económico y la sostenibilidad. La industria 4.0. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. La empresa y su responsabilidad social. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Libre comercio y comercio justo. Ética del consumo.
- El entorno cultural y artístico. Sectores productivos y géneros: artes performativas, producción audiovisual, promoción del patrimonio cultural e industria editorial y literaria. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.
- Estrategias de exploración del entorno. Fuentes diversas de información y estrategias de búsqueda y selección, almacenamiento y recuperación de información fiable. Fuentes personales, institucionales y documentales. La información que necesita, genera y gestiona un emprendedor. Internet y redes sociales. Elaboración de información a través de encuestas y de la observación directa.
- La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social. El emprendedor, el intraemprendedor. Elección del reto emprendedor en el entorno. Criterios de viabilidad y generación de valor.

C. RECURSOS PARA LLEVAR A CABO UN PROYECTO EMPRENDEDOR.

- La razón de ser de la empresa u organización: Misión, visión y valores como punto de partida para la búsqueda de recursos.
- La organización y gestión de las entidades emprendedoras. Producción, ventas, finanzas, recursos humanos, I+D+I. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. Las finanzas éticas. El mecenazgo y el crowdfunding.
- Los equipos ágiles en las empresas y organizaciones: diversidad, liderazgo compartido, roles cambiantes, autoevaluación constante y construcción de vínculos. Estrategias ágiles de trabajo en equipo: el lienzo y los entornos colectivos de aprendizaje.
- Formación y funcionamiento de equipos de trabajo: comunicación, negociación, gestión y resolución de conflictos y toma de decisiones.
- Las finanzas del emprendedor: Control y gestión del dinero. Control de ingresos y gastos: fuentes de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. Las finanzas éticas. El mecenazgo y el crowdfunding. La gestión del riesgo financiero y los seguros.

D. LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO EMPRENDEDOR.

- El reto o desafío como objetivo.

- Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo. Fases y tiempos en el desarrollo del proyecto. Metodologías ágiles: design thinking.
- Desarrollo ágil de producto: agilismo.
- Técnicas y herramientas de prototipado rápido aplicadas a bienes, servicios y aplicaciones web o móviles.
- Métodos de análisis de la competencia: “océanos azules”.
- Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión. Redes sociales.
- Validación y testado de prototipos. Análisis de impacto del prototipo sobre el entorno. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.
- El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.
- Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.