



Guía didáctica

OBJETIVOS

1. Fomentar la integración de las competencias en el currículo

El punto de partida del diseño de este recurso es la adaptación de las competencias que se exigen a los contenidos que se desarrollan y que aparecen en el currículum de la asignatura de Economía y organización de empresas en 2º de bachillerato. Así, se trabajarán las siguientes:

- **Competencia matemática.** En la fase de análisis de la información, los alumnos deberán saber interpretar gráficos y posteriormente ser capaces de crear los suyos.
- **Competencia para aprender a aprender.** Al utilizarse la estrategia *flipped classroom*, los alumnos serán los protagonistas de su propio aprendizaje, lo que les llevará a tener que aprender de forma autónoma numerosos conceptos, siempre bajo la orientación del profesor.
- **Tratamiento de la información y competencia digital.** No tendría ningún sentido desaprovechar los recursos tecnológicos ya presentes en nuestras aulas y que por supuesto deben de conocer y utilizar nuestros alumnos. En todo momento se trabajará con dispositivos electrónicos (PC, tablets/móviles, ...) y hoy por hoy con la indispensable conexión a internet.
- **Competencia social y ciudadana.** La economía, y más aún todavía en la situación actual, está presente en nuestra sociedad. No podemos entender la economía sin la sociedad y viceversa. Las empresas son el motor de la economía y se ha vuelto imperiosa la necesidad de inspirar en nuestros alumnos el espíritu de emprendimiento.





- **Autonomía e iniciativa personal.** Al ser el alumno el protagonista de su aprendizaje, requiere de su autonomía para el desarrollo de tareas. Un emprendedor es una persona con iniciativa, innovador, por lo que durante todo el desarrollo del proyecto está desarrollando esta competencia.
- **Competencia en comunicación lingüística.** Los alumnos al trabajar en equipos deberán discutir, compartir, defender sus ideas. Por último, también presentarán al resto de la clase el modelo de negocio desarrollado

2. Favorecer la atención personalizada a todo el alumnado

La metodología de aprendizaje por proyectos va a posibilitar una mayor atención sobre el alumnado, puesto que el rol de profesor cambia. Ya no es el centro de atención de la exposición y desarrollo de contenidos, se convierte en un facilitador. Esto va a permitir que el profesor esté más libre y pueda prestar más atención a sus alumnos, detectando aquellos casos en los que pueda existir una dificultad mayor.

3. Avanzar en el desarrollo de pruebas de evaluación basadas en estándares y resultados de aprendizaje

La evaluación es sin duda uno de los apartados más importantes, ya que un aprendizaje sin una justa evaluación lo desvirtúa. Para tal fin se van a utilizar las siguientes técnicas:

- **autoevaluación:** mediante el empleo de rúbricas, lo que va a posibilitar al alumno poder conocer los criterios y evaluar su aprendizaje
- **coevaluación:** tras la presentación de los grupos de los planes de empresa diseñados, se realizará una votación para elegir el mejor. Este proceso se aprovechará como parte de la calificación de cada equipo.



Otros subobjetivos que también se van a perseguir son:

- Fomentar un aprendizaje cooperativo entre el alumnado de la clase y el profesorado del centro, de manera que se refuerce el trabajo multidisciplinar y que permita un mayor provecho y utilización de los recursos existentes en el centro.
- Despertar el interés por la creación de una empresa y poder dotar a los alumnos de aquellos conocimientos que permitan afrontar y solucionar parte de los retos y problemas que puedan surgir en la creación de la misma.
- Dotarlos de una visión del mundo empresarial y principalmente en una etapa tan primordial del mismo como es la creación de una empresa.
- Proporcionar y dotar al alumno de una perspectiva que le permita buscar un enfoque innovador en determinadas etapas del proyecto.
- Proporcionar al alumnado una herramienta que le permita el análisis de las necesidades del mercado y por lo tanto que permita tener una visión en conjunto del mundo empresarial y comercial en el que nos encontramos.
- Evaluar las competencias que de manera individual posee cada uno de los alumnos en el proceso creativo y emprendedor que trata este estudio y proporcionar aquellas competencias que le serán necesarias para el desarrollo de este proyecto.
- Reforzar el trabajo en equipo y buscar las ventajas que se obtienen del mismo, así como la de mejorar de una manera individualizada la aportación de cada uno de los alumnos al grupo.
- Proporcionar y mejorar el conocimiento y las competencias que tiene cada uno de los alumnos en el uso de las TICs, así como de la incidencia y repercusión que tienen las mismas en el mundo empresarial.



- Asegurar el compromiso de cada uno de los individuos en la resolución de una tarea, en este caso la creación de un negocio por internet.

Del mismo modo, el recurso diseñado cumplirá los siguientes requisitos:

1. Los contenidos que se desarrollan están adecuados al currículum de la asignatura de Economía y organización de empresas de 2º de Bachillerato. El eje vertebrador del temario son las distintas áreas funcionales de la empresa por lo que el plan de empresa se ajusta perfectamente a tales contenidos.
2. A la hora de diseñar cualquier recurso es muy importante hacerlo accesible a todo tipo de personas (profesorado, alumnado y familias), independientemente de que éstas presenten algún tipo de discapacidad. La web es una plataforma que contempla este aspecto, por lo que todo el material creado aparecerá publicado en la web para facilitar su uso.
3. Todos los recursos utilizados (textos, gráficos e imágenes) son o bien de autoría propia o, en caso contrario, aparece citada la fuente. Se utilizarán, en este último caso, siempre recursos abiertos (por ejemplo de licencia Creative Commons).
4. Los contenidos están diseñados atendiendo a estándares de interoperabilidad, sin restricciones técnicas que puedan limitar su visualización y/o ejecución en diferentes dispositivos y sistemas operativos.
5. Obviamente, todo el recurso estará dotado del rigor científico, académico y pedagógico que se le exige a un material dirigido a su uso en clases.