

**Universidad San Jorge**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN  
PROFESORADO DE ESO Y BACHILLERATO,  
FP Y ENSEÑANZAS DE IDIOMAS**

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

**SOY EMPRESARIO**

**Autor del proyecto: Alfredo Zazo Felipe**

**Director del proyecto: Joaquín Gayarre Madoz**

**Zaragoza, 19 de junio de 2020**







*Dedicado a mi maravillosa familia y a  
todos los profesores con brillo en los ojos.*

# INDICE

<b>1- Resumen</b>	<b>2</b>
<b>2 -Introducción y antecedentes</b>	<b>3</b>
<b>3 -Marco teórico</b>	<b>4</b>
<b>4-Proyecto de innovación educativa</b>	<b>21</b>
<b>4.1-Análisis</b>	<b>21</b>
<b>4.1.1-Diagnóstico. Justificación del proyecto</b>	<b>21</b>
<b>4.1.2-Objetivos del proyecto de innovación educativa</b>	<b>23</b>
<b>4.1.3-Metodologías</b>	<b>24</b>
<b>4.1.4-Características del centro en el que se propone el proyecto</b>	<b>25</b>
<b>4.1.4.1-Características del equipo docente</b>	<b>26</b>
<b>4.1.4.2-Características específicas de los estudiantes</b>	<b>26</b>
<b>4.1.4.3-Características de la comunidad educativa</b>	<b>27</b>
<b>4.2-Diseño</b>	<b>28</b>
<b>4.2.1-Descripción del proyecto</b>	<b>28</b>
<b>4.2.2-Competencias clave y asignaturas que están relacionadas</b>	<b>29</b>
<b>4.3.3-Recursos previstos en el proyecto</b>	<b>35</b>
<b>4.3.4-Materiales educativos que se han considerad</b>	<b>36</b>
<b>4.3.5-Recursos TIC que se van a incorporar</b>	<b>37</b>
<b>4.3.6-Cronograma</b>	<b>38</b>
<b>4.3-Desarrollo</b>	<b>39</b>
<b>4.3.1-Actividades</b>	<b>40</b>
<b>4.3.2-Fases del proyecto, temporalización y planificación</b>	<b>66</b>
<b>4.3.3-Estrategias de evaluación e instrumentos de evaluación</b>	<b>72</b>
<b>5-Evaluación y plan de mejora</b>	<b>74</b>
<b>6-Conclusiones y prospección futura del proyecto</b>	<b>75</b>
<b>7-Referencias bibliográficas.</b>	<b>77</b>
<b>8-Anexos.</b>	<b>81</b>

## 1-RESUMEN

El proyecto de innovación educativa “Soy empresario” está dirigido a los alumnos de 2º de bachiller que cursan la asignatura Economía de la empresa. En concreto, abarca el primer bloque del currículo de la asignatura y se imparte en un total de 29 sesiones a través de la metodología ABP.

“Soy empresario” se realiza en trabajo cooperativo y en su desarrollo se utilizarán muchos y variados recursos TIC. A través de este proyecto, los alumnos van a crear su propia empresa, van a realizar un análisis de la misma y por último, van a defender su viabilidad como negocio.

El proyecto tiene como objetivo principal conseguir la motivación del alumno, que se entusiasme en la elaboración del proyecto. Para ello, vamos a tratar de identificar al alumno con su empresa y vamos a poner en práctica todos los conceptos teóricos a través de recursos TIC innovadores para el alumno.

## ABSTRACT

The educational innovation project "I am an entrepreneur" is aimed at students in the second year of high school who are taking the subject Business Economics. Specifically, it covers the first block of the subject's curriculum and is taught in a total of 29 sessions through the PBL methodology.

"I am an entrepreneur" is carried out in cooperative work and many innovative resources will be used in its development. Through this project, the students will create their own company, they will carry out an analysis of it and, finally, they will defend its viability as a business.

The project's main objective is to get the motivation of the student, who gets excited in the development of the project. For this, we will try to identify the student with your company and we will put into practice all the theoretical concepts through innovative resources for the student.

## PALABRAS CLAVE

Motivación, ABP, Trabajo cooperativo, Economía, Empresa, Innovación.

## KEYWORDS

Motivation, PBL, Cooperative Work, Economy, Business, Innovation

## 2-INTRODUCCIÓN Y ANTECEDENTES

Este Trabajo Fin de Máster va a desarrollar un proyecto de innovación educativa cuyo objetivo esencial es poder estimular y motivar al alumno para poder optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, comenzaremos contextualizando el proyecto a través de un marco teórico en el que recopilaremos el sentido que tiene la educación a nivel global, el contexto normativo en nuestro país y las características del grupo social al que nos dirigimos.

A continuación iremos introduciendo los conceptos teóricos que abarca la metodología ABP; comenzando por las teorías constructivistas, desarrollando los modelos de enseñanza por trabajo cooperativo, la utilización de herramientas innovadoras en la educación y la importancia de la motivación en el alumno en el entorno educativo.

Para concluir el marco teórico, introduciremos la importancia de la educación financiera en nuestra sociedad, desarrollaremos la asignatura de Economía de la Empresa y cómo podemos integrar la metodología ABP en ella.

Una vez finalizado el marco teórico, analizaremos cuál va a ser nuestro objetivo principal, (la motivación), y los objetivos secundarios que pretendemos conseguir. Enumeraremos las metodologías que nos van a ayudar a conseguir estos objetivos y luego situaremos el contexto en el que se realizará el proyecto; centro educativo, alumnos, profesores y comunidad educativa.

Seguidamente, explicaremos el diseño del proyecto. Explicaremos las competencias y objetivos de la asignatura, que recursos vamos a utilizar y estableceremos el cronograma de actividades.

Desarrollaremos todas las sesiones que se llevarán a cabo durante el proyecto; estableciendo en cada sesión su contenido, cuáles son los objetivos, las competencias, y las actividades que se realizarán. Estableceremos un guión de las fases que comprenderá la actividad y como será su planificación y temporalización.

Determinaremos cuáles van a ser las estrategias de evaluación que vamos a seguir; haciendo énfasis en la importancia de la evaluación continua en este proyecto. Estableceremos el método de calificación mediante una rúbrica y evaluaremos al concluir el proyecto todos los aspectos de mejora a través de la información que nos proporcionan los alumnos, profesores y el diario de las sesiones.

Finalmente realizaremos una reflexión sobre las conclusiones, que como futuro profesor, he sacado de la elaboración de este proyecto y establecernos las bases para su posterior difusión en el ámbito educativo.

El motivo que me ha llevado a la realización de este proyecto parte de la idea inicial de que a los alumnos les falta motivación en su proceso de aprendizaje. Esta falta de motivación se produce en gran parte porque los métodos de enseñanza tradicionales son poco estimulantes y en estos métodos los alumnos no toman una parte activa en su proceso educativo.

La elaboración de este proyecto a través de la metodología ABP pretende estimular a los alumnos en sus procesos de aprendizaje y que se conviertan en parte activa de sus propios proyectos. Vamos a estimular al estudiante no sólo a través de las metodologías activas e innovadoras; si no también, haciéndolo protagonista de su propio proyecto empresarial.

Vamos a tratar de mejorar la actitud de aprendizaje de los alumnos haciéndolos responsables desde el principio de todas las decisiones que tomen en su empresa. Los alumnos y sus decisiones conseguirán que el proyecto acabe teniendo éxito en su objetivo final; conseguir financiación para la puesta en marcha de sus negocios. Por lo tanto, las acciones de los alumnos van a ser determinantes: deberán tomar sus propias decisiones a través del análisis, deberán ser capaces de indagar para obtener información y por último deberán saber ordenar y utilizar esta información para convencer de la viabilidad de su proyecto.

Vamos a plantear una metodología innovadora a través de la resolución de un proyecto en el que los alumnos estarán continuamente aplicando los conceptos teóricos. Se realizará a través del trabajo cooperativo, en grupos de tres personas. En su proceso se irán implementando todos los conceptos teóricos del currículo a través de aplicaciones TIC innovadoras que estimularán al alumno en su elaboración.

Así pues, vamos a tratar de elaborar un proyecto educativo que nos ayude en el proceso de enseñanza – aprendizaje, a través del aumento de la motivación del alumno. Y que además complemente muchas otras competencias en el alumnado a través del trabajo cooperativo, el uso de nuevas tecnologías y la mejora en las capacidades de comunicación lingüística.

### 3 - MARCO TEÓRICO

#### LA EDUCACIÓN

La educación es uno de los factores más influyentes en el progreso de las personas y la sociedad en su conjunto. La educación no sólo nos proporciona conocimientos; también enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos.

En 1.993, la UNESCO convocó una comisión de expertos en educación procedentes de todo el mundo, que fue presidida por Jacques Delors. Esta comisión estuvo reunida hasta 1.996 y publicó un libro titulado “*La educación encierra un tesoro*”. En este libro profundiza en la función integradora de la educación; base esencial para la obtención de la paz entre las diferentes culturas del planeta: “*Frente a los numerosos desafíos del porvenir, la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social.*” (pág. 7).

En este congreso se establecieron cuatro pilares básicos sobre los que se debía de sustentar la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser.

Así mismo, recalcó la importancia de la formación permanente, a lo largo de toda la vida: *“La Comisión considera las políticas educativas como un proceso permanente de enriquecimiento de los conocimientos, de la capacidad técnica, pero también, y quizás sobre todo, como una estructuración privilegiada de la persona y de las relaciones entre individuos, entre grupos y entre naciones”*. (p 10) *“se trata de que ofrezca la posibilidad de recibir educación a todos, y ello con fines múltiples, lo mismo si se trata de brindar una segunda o tercera ocasión educativa o de satisfacer la sed de conocimientos, de belleza o de superación personal que de perfeccionar y ampliar los tipos de formación estrictamente vinculados con las exigencias de la vida profesional, incluidos los de formación práctica.”* (pág. 37)

En la comisión también se abordó el sistema de mejora en la calidad de la educación y la importancia de la innovación: *“El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación debe dar pie para la reflexión general sobre el acceso al conocimiento en el mundo de mañana.”* (p 40).



Así mismo, la educación es necesaria para conseguir el entendimiento entre culturas y la paz mundial: *“La utopía orientadora que debe guiar nuestros pasos consiste en lograr que el mundo converja hacia una mayor comprensión mutua, hacia una intensificación del sentido de la responsabilidad y de la solidaridad, sobre la base de aceptar nuestras diferencias espirituales y culturales. Al permitir que todos tengan acceso al conocimiento, la educación tiene un papel muy concreto que desempeñar en la realización de esta tarea universal: ayudar a comprender el mundo y a comprender al otro, para así comprenderse mejor a sí mismo.* (p 33)

Para poder conseguir esta universalización de la educación es necesaria la cooperación, la ayuda de los países más desarrollados a los menos desarrollados: *“La necesidad de la cooperación internacional que debe repensarse radicalmente se impone también en la esfera de la educación. Debe ser obra no sólo de los responsables de las políticas educativas y de los docentes, sino también de todos los agentes de la vida colectiva”* (p 41).

La educación debe conseguir que los ciudadanos aprendan a conocer, a hacer (no se trata sólo de obtener una cualificación profesional sino adquirir un nivel competencial que capacite a ese individuo para saber desenvolverse ante un gran número de situaciones y sea capaz de trabajar en equipo) a vivir juntos (convivir, ejercer la ciudadanía) y a ser. (Cobo, 2010).

Según Bolívar (2008), enfocar la educación en el nivel de las competencias, no debería conllevar por sí mismo, un diseño curricular. La determinación de todas las competencias genéricas o profesionales debería de contribuir a determinar las tareas que deben dominar los estudiantes.

## EDUCACIÓN EN ESPAÑA Y EUROPA

La ley que regula la educación en España es la LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa), aprobada en el año 2013, que modifica la (LOE), aprobada en el 2.006.

El principal objetivo que se pretende con esta reforma es intentar solucionar el principal problema de nuestra educación, que es que carece de estímulos para que el alumnado vea necesario esforzarse en aprender. Esta ley propone: “sólo un sistema educativo de calidad, inclusivo, integrador y exigente, garantiza la igualdad de oportunidades y hace efectiva la posibilidad de que cada alumno o alumna desarrolle el máximo de sus potencialidades” (pág. 97859).

Una de las pretensiones de esta reforma educativa era ubicar a la educación en el centro de nuestra sociedad y economía: “La transformación de la educación no depende sólo del sistema educativo. Es toda la sociedad la que tiene que asumir un papel activo. La educación es una tarea que afecta a empresas, asociaciones, sindicatos, organizaciones no gubernamentales, así como a cualquier otra forma de manifestación de la sociedad civil y, de manera muy particular, a las familias.” (pág. 97860)

La orden ECD/65/2015, de 21 de enero, describe las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. A efectos de esta orden, las competencias clave del currículo son las siguientes:



No obstante, existen muchas críticas sobre esta reforma y todas las leyes anteriores; y más concretamente con el vaivén de leyes que se producen cada vez que hay cambio de

gobierno. Desde finales del siglo XIX la educación española ha estado dividida, alternando posturas conservadoras y posturas progresistas.

El Premio Nacional de Innovación e Investigación Educativa, Francisco López Rupérez (2017) argumenta que la LOMCE tiene escaso impacto en la mejora educativa por su nula atención al profesorado: *“El éxito de la mayor parte de las actuaciones políticas reposa en los profesores y los sistemas educativos más eficaces son aquellos que seleccionan candidatos a la profesión docente altamente cualificados”*. (Un análisis de la LOMCE a la luz del principio de Pareto, pág. 10).

José Antonio Marina (2019) considera que el Estado debe de proporcionar más medios financieros para poder aumentar nuestra calidad educativa: *“Se puede aspirar a un sistema de alto rendimiento en cinco años si se dedica el 5% del PIB. Ahora estamos con el 4,2% y con eso no se puede tener una buena educación. Uno de los problemas de la educación es que no interesa. En las encuestas del CIS sobre las preocupaciones de los españoles no aparece la educación y los políticos deben pensar lo estupendo que está todo y, por ello, no actúan”*.

La UE también apoya a los Estados miembros en sus esfuerzos por ofrecer la mejor educación y formación posible a sus ciudadanos. A través del programa Erasmus+ fomenta el multilingüismo; financiando programas para la movilidad de estudiantes y docentes por todo el ámbito de la UE. De esta manera se pretende conseguir que tanto estudiantes como docentes puedan enriquecerse con nuevas experiencias de otras culturas.

Para la UE, la educación es un pilar fundamental de nuestra sociedad, no sólo por las implicaciones laborales o intelectuales; sino también porque es fundamental para conseguir la igualdad en nuestro sistema social: *“Educación y formación siempre han sido factores determinantes de la igualdad de oportunidades. Los sistemas educativos han tenido ya un papel esencial en la emancipación y posterior promoción social y profesional de la mujer. El esfuerzo educativo puede y debe contribuir todavía a la indispensable igualdad entre hombres y mujeres.”* Libro Blanco sobre la educación la formación. Enseñar y aprender. Hacia una sociedad cognitiva (1.995, pág. 8)

## **DESARROLLO PSICOLÓGICO ADOLESCENTE (CENTENIALS O GENERACIÓN Z)**

La adolescencia es un periodo vital en el que el individuo se enfrenta a intensos cambios físicos y psicosociales. Estos cambios ya empiezan con la aparición de la pubertad y terminan al acabar la fase de crecimiento.

Las teorizaciones de Piaget e Inhelder (1955) son necesarias para reconocer y asimilar los grandes cambios intelectuales de los adolescentes; los autores coinciden en que el pensamiento adolescente va a transformar una serie de características mentales que ya teníamos en etapas anteriores, combinándolas con nuevos procesos lógicos internos para crear una nueva forma de pensamiento. Esta nueva forma de pensar, tendrá características diferentes y será la que regirá en la persona a partir de ese momento. El niño lleva a cabo procesos de asimilación cuando aprende aplicar esquemas preexistentes a nuevos objetos o situaciones.

Otro importante autor sobre el desarrollo psicológico del adolescente es Vygotski (1931), que pensaba que el aspecto clave para caracterizar el pensamiento adolescente es la capacidad de asimilar (por primera vez) el proceso de formación de conceptos. Y añade, que esto va a permitir al adolescente, apropiarse del "pensamiento en conceptos" y su paso a una nueva y superior forma de actividad intelectual. Esa forma de pensamiento verbal lógico es la que nos permite al ser humano la expresión correcta del conocimiento científico.

Así pues, el pensamiento del adolescente ya no se basa únicamente en experiencias reales. En esta edad aparecen nuevas habilidades cognitivas (pensamiento formal) que les permiten reflexionar sobre su entidad y sobre sus conductas. Aprenden a conocerse, definen sus necesidades y sentimientos; y perfila sus capacidades.

La adolescencia es una etapa donde se produce un vertiginoso desarrollo hormonal y neuronal; por esto, el docente tiene que estar muy atento a los posibles sesgos del pensamiento adolescente y a su evolución emocional.

Marta García Aller (2017) nos explica que para los jóvenes que están ahora en el Instituto y la Universidad, imaginarse una vida sin internet es tan difícil como hacerlo sin luz ni agua corriente. No es el futuro, sino una necesidad básica más y estos cambios no han hecho más que empezar. También desde que se inventó el ferrocarril o la electricidad hasta que estos transformaron la vida diaria pasaron muchos años.

Los Centenials o Generación Z son los nacidos entre 1.994 y el 2.010. Son más de 2.000 millones de jóvenes alrededor del planeta, un 32% de la población mundial. La agencia Publicis (2015) estima que la media de atención de los Centennials se ha reducido a 8 segundos, 4 menos que los Millenials. Así pues, para llegar a los Centenials hay que comunicarse como hacen ellos. Para que nuestro mensaje llegue a ellos, debemos de transmitir mensajes cortos, fáciles de entender y de digerir. Y en la medida de lo posible, usando un lenguaje visual más intuitivo que las generaciones anteriores (emoticonos).

Estos cambios en los procesos de aprendizaje de las nuevas generaciones implican que el proceso de enseñanza debería de ser más dinámico, motivador y práctico. Para ello es clave poder ayudarse de las TIC y de metodologías que involucren más el papel activo del alumno.

## **CONSTRUCTIVISMO**

El constructivismo aplicado a la enseñanza, es el método que enfoca el aprendizaje de los alumnos a través de diversas actividades y herramientas que brinda al alumno para que sea capaz de construir su propio conocimiento.

Para la construcción del conocimiento el alumno debe de seleccionar y organizar la información de diferentes fuentes. Y a partir de allí, el sujeto irá estableciendo relaciones entre el nuevo material de aprendizaje y sus conocimientos previos.

Entre los teóricos del constructivismo destacan Jean Piaget y a Lev Vygotski, si bien entre ellos surgen diferencias. El primero entendía que el desarrollo precede al

aprendizaje y lo explica. Sin embargo, Vygotski mantenía que es el aprendizaje el que antecede y explica el desarrollo.

Piaget (1976) conceptualizó el desarrollo como el resultado de una compleja relación entre la maduración del sistema nervioso, la experiencia (física y lógico-matemática), la interacción social, la equilibración y la afectividad.

Vygotski (1978) diferenció entre dos niveles de desarrollo: el desarrollo actual y el desarrollo potencial; y mantuvo que el desarrollo actual está condicionado por las dimensiones señaladas por Piaget. Sin embargo, Vygotski argumentó además que ese desarrollo potencial está condicionado por el aprendizaje.

Así pues, en el construccionismo, el verdadero protagonista del proceso de aprendizaje es el estudiante, y lo que realmente es relevante es el conjunto de procesos mentales que se van produciendo en el sujeto hasta concluir en esa construcción del conocimiento.

El constructivismo mantiene que existen procesos activos para la construcción del conocimiento, en la que destaca el papel de un sujeto cognitivo aportante (Díaz Barriga, 1999). Es decir, el aprendizaje es un proceso de construcción del conocimiento y la enseñanza es la herramienta necesaria para desarrollar esa construcción (Coll 2007).

## APRENDIZAJE COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo es una metodología que surge a comienzos de los años 1990 a través de autores como Kagan o Johnson & Johnson; si bien, el primer inspirador fue el filósofo estadounidense John Dewey cien años antes.

En primer lugar, debemos de definir y diferenciar el trabajo cooperativo del trabajo en grupo. Siguiendo a Kagan, 1994: *“el designar simplemente tareas a un grupo sin estructura y sin papeles a desempeñar es trabajo en grupo, que no quiere decir lo mismo que aprendizaje cooperativo. El trabajo en grupo como tal no toma en cuenta la responsabilidad individual involucrada en la contribución del niño, y con éste se da la desigualdad en cuanto al trabajo invertido, es decir, siempre habrá estudiantes que harán todo o la mayoría del trabajo mientras que otros contribuyen con muy poco o nada”*. (Kagan, 1994: 4, 5).

En esta misma línea Ovejero (1990) afirma “todo aprendizaje cooperativo es aprendizaje engrupo, pero no todo aprendizaje en grupo es aprendizaje cooperativo”. (pág. 57).

Los hermanos David y Roger Johnson (1989) señalaban que el aprendizaje cooperativo se produce cuando los objetivos de los participantes se hallan estrechamente vinculados, de tal manera, que para que cada uno de ellos alcance sus objetivos, necesariamente los demás deben conseguir alcanzar los suyos.

En los grupos de trabajo heterogéneos, el alumno menos adelantado puede aprender de un compañero suyo, que puede explicar en un determinado momento un concepto porque no lo acaba de entender o porque no escuchó al profesor cuando lo explicó. Este

aprendizaje entre iguales es mucho más provechoso por ambas partes, ya que también el compañero más adelantado va a aprender mientras enseña.

Pujolás (2009) hace una definición amplia sobre el aprendizaje cooperativo: *“Podemos definir el aprendizaje cooperativo como el uso didáctico de equipos reducidos de alumnos, generalmente de composición heterogénea en rendimiento y capacidad, aunque ocasionalmente puedan ser más homogéneos, utilizando una estructura de la actividad tal que se asegure al máximo la participación igualitaria, (para que todos los miembros del equipo tengan las mismas oportunidades de participar) y se potencie al máximo la interacción simultánea entre ellos”* ( p 231).

Así pues, el trabajo en equipo aporta una gran cantidad de beneficios a los alumnos en su desarrollo personal. Según Robert Slavin (1983), el trabajo cooperativo fomenta:

1. **Cooperación.** Quienes utilizan técnicas de aprendizaje cooperativo hacen más elecciones cooperativas, prefieren el trabajo cooperativo y adquieren más capacidad para adoptar la perspectiva del prójimo.
2. **Interés mutuo.** Quienes trabajan juntas por una meta común se sienten atraídas entre sí, se interesan unas por otras y se hacen amigas.
3. **Control.** Se sienten más seguras de que el objetivo a conseguir no depende de la suerte.
4. **Integración.** Con el trabajo cooperativo hay mayor sensación de integración por parte de quienes tiene mayores dificultades para estar en el grupo.
5. **Autoestima.** El trabajo cooperativo mejora la visión positiva del auto concepto.
6. **Salud psicológica.** El trabajo cooperativo produce un ajuste y madurez emocional, fuerte identidad personal, capacidad de resolver conflictos, participación social, confianza básica y optimismo.
7. **Relaciones sociales.** Los alumnos que trabajan cooperativamente, necesariamente tienen que fomentar la empatía y la asertividad.
8. **Rendimiento.** El hecho de sentirse miembro de un equipo, genera cierta responsabilidad al estudiante y mejora su actitud ante el desempeño de las actividades.

## **LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO**

Las nuevas tecnologías nos aportan herramientas idóneas para apoyar el trabajo cooperativo: tableros virtuales, presentaciones de fotos para trabajar diferentes aspectos de la cohesión; los documentos en línea compartidos y, en general, cualquier aplicación

de edición compartida, así como herramientas como foros, chats, redes sociales (Edmodo, Facebook, Twitter...).

Un buen uso de todas estas herramientas va a favorecer, entre otros muchos aspectos educativos, la implementación del trabajo cooperativo en el aula. Así pues, debemos de introducirlas en nuestros métodos de enseñanza y aprovecharnos de todas sus posibilidades.

Según el informe *Midiendo la innovación en la educación* (2019), publicado por la OCDE, únicamente un 28% de los alumnos españoles de 4º de Educación Primaria encuestados reportaron haber utilizado el ordenador en el colegio al menos una vez por semana en el 2016, frente al 60% y 59% de Reino Unido y Países Bajos respectivamente. Esto denota que en España queda todavía mucho camino por recorrer en la implantación de las nuevas tecnologías en el aula.

La inclusión de las nuevas tecnologías en el ámbito de la educación económico-financiera ha cobrado importancia últimamente. El G20 publicó en 2016 un informe titulado *Principios de Alto Nivel sobre la Inclusión Financiera Digital* en el que recalca el papel relevante que iban a tener las tecnologías digitales para la lograr un mayor nivel de inclusión financiera. Este informe fue promovido por el Banco Mundial y el Banco Popular de China; y en él se marcaron varias recomendaciones que exhortaban a implementar a todos los países.

La mejora en los procesos educativos debe apoyarse en las nuevas tecnologías. Adams (2.016), en el informe *Horizon*, explica que el uso de las nuevas tecnologías ayudarán a que se puedan seguir diferentes velocidades de aprendizaje, dependiendo de las necesidades del alumno. Así mismo, argumenta que trabajar con las TIC resulta muy motivador para el alumno. Cree que es necesario incorporar las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje lo antes posible.

En opinión del psicólogo, pedagogo y escritor José Antonio Marina: “En la escuela tenemos un problema: los alumnos no aprenden a la misma velocidad. Pero con la ayuda de los ordenadores es posible adaptar los programas a la velocidad de cada uno para que no se descuelgue ni el más rápido ni el más lento. Eso significa tener un profesor que sepa cuál es su nueva función, que sepa cómo manejarla. Lo ideal sería aplicar las tecnologías dentro del mismo proceso de aprendizaje, y eso todavía está despegando” (Marina, 2019).

Un estudio de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) y la Fundación Mapfre (2.017) titulado "El impacto de las TIC en el aula desde la perspectiva del profesorado" concluye que los estudiantes que más usan ordenador, tableta, Smartphone, pizarras y libros digitales en clase, están más motivados, son más innovadores y se muestran mucho más participativos.

## **LA MOTIVACIÓN**

La motivación en el alumno es uno de los factores más importantes para lograr un buen desarrollo de la función enseñanza - aprendizaje. Consigue la predisposición del alumno a desarrollar una actividad educativa con ilusión y empeño. El proceso de aprendizaje es

más ameno, produce más curiosidad y provoca mayor proactividad en el alumno. Barca, González, Núñez y Valle, en su publicación *Dimensiones cognitivo-motivacionales y aprendizaje autorregulado (1.996)* explican que: “Se puede afirmar que el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo y motivacional a la vez” (1996, pag9)

El modelo de cognición-motivación de Pintrich y Schrauben (1992), considera que son los factores cognitivos y motivacionales los que influyen con más profundidad en el compromiso del estudiante con su aprendizaje y rendimiento académico.

Pintrich y De Groot (1.990) nos explican que en la motivación influyen tres componentes: la expectativa que tiene el alumno sobre el trabajo a realizar, el valor o interés que se tiene en resolver la tarea y la afectividad, o valor emocional que le produce una actividad. Así pues, es necesario que la actividad sea atractiva para el alumno, que el profesor sepa despertar ilusión por su realización y no se debe de perder de vista la situación emocional del alumno.

El papel del profesor debe de tener la capacidad crear ilusión y motivación sobre una actividad. Para ello es muy importante que el alumno se vea capaz de conseguir realizar satisfactoriamente la actividad. Bandura (1987), señala que el estudiante pronostica su resultado en función de las creencias y valoraciones de sus capacidades, es decir, genera una serie de expectativas de su éxito y fracaso, lo que repercute sobre su motivación y rendimiento.

Smiley y Dweck (1994) afirman que la conducta del alumnado depende sobre todo de la confianza que tiene el estudiante en realizar una tarea “Cuando se duda de la capacidad, las diferencias en orientación de meta, reflejan también diferencias a nivel motivacional” (1994, p.10).

Uno de los aspectos más influyentes en la motivación del alumno es su estado emocional; Pekrun (1992), explica que las emociones tienen una gran influencia en la vida psicológica del escolar, y que éstas, condicionan la motivación y las capacidades intelectuales, repercutiendo sobre la adquisición, el almacenamiento y la recuperación de la información.

En los últimos años, han destacado las ideas sobre la procedencia de la motivación de Daniel H. Pink (2.009), que mantiene que autonomía, excelencia y pervivencia son los tres nuevos pilares de la motivación. Argumenta que la ciencia revela que el secreto de un rendimiento óptimo no radica en nuestro impulso biológico ni en nuestro impulso ante el premio o castigo. Que existe un tercer impulso más importante: nuestro deseo, profundamente arraigado, de dirigir nuestras propias vidas, de extender y expandir nuestras capacidades y de vivir una vida con una finalidad.

## **METODOLOGÍA ABP**

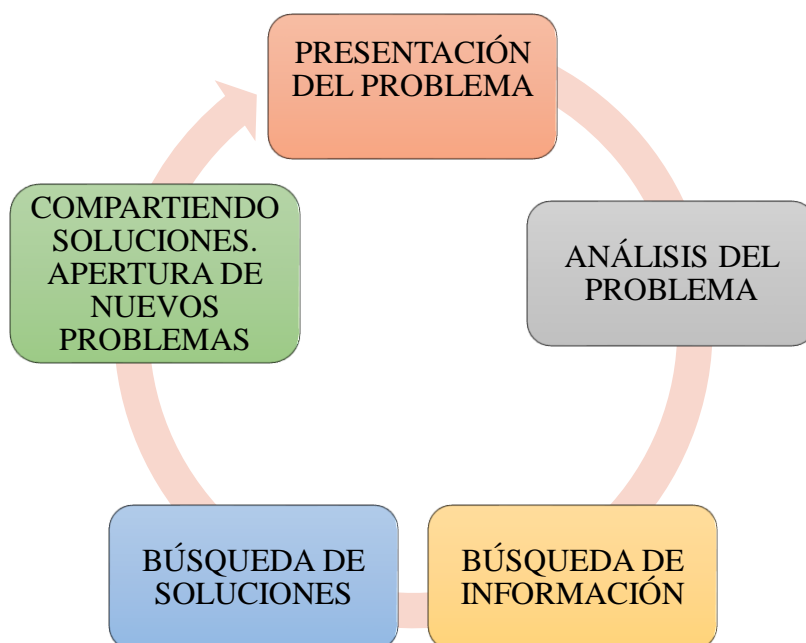
Una metodología que reúne las características necesarias para cumplir con todos los objetivos planteados es el ABP; partiendo del objetivo esencial, que es conseguir la

motivación del alumno; también permite implementar el trabajo cooperativo y la utilización de las TIC.

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología de aprendizaje activo, que permite a los alumnos adquirir competencias y conocimientos mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.

La enseñanza basada en proyectos tiene sus raíces en la aproximación constructivista (Vygotsky, Bruner, Piaget, Dewey). El constructivismo mira el aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los estudiantes, aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales y previos.

La metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) permite que los estudiantes desarrollen varias habilidades, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo o la autogestión. Tal y como mantiene Maldonado (2.008), “este modelo de aprendizaje exige que el profesor sea un creador, un guía, que estimule a los estudiantes a aprender, a descubrir y sentirse satisfecho por el saber acumulado, lo cual puede lograrse si aplica correctamente la enseñanza basada en proyectos.” (p. 4).



Ciclo metodología ABP Fuente: Elaboración propia

Para Rojas (2005), citado por Maldonado Pérez (2008, p.162-163), los principales beneficios para los alumnos que realizan un proyecto de ABP son:

-Adquisición de competencias para su futuro laboral.

-Aumento de la motivación.

-Conexión entre el aprendizaje en la escuela y la vida real.

-Adquirir conocimiento a través del trabajo colaborativo.

-Aumentar las habilidades sociales

-Mejorar la capacidad para resolver problemas.

-Conecta entre diferentes disciplinas.

-Aumentar la autoestima.

El profesor que pone en marcha un aprendizaje basado en proyectos debe de intentar no ser el centro de atención. Tal y como mantiene Maldonado (2.008), “este modelo de aprendizaje exige que el profesor sea un creador, un guía, que estimule a los estudiantes a aprender, a descubrir y sentirse satisfecho por el saber acumulado, lo cual puede lograrse si aplica correctamente la enseñanza basada en proyectos.” (p. 4)

En este aspecto coinciden Rodríguez, Vargas y Luna, (2010), que consideran que para conseguir sacar el máximo partido al ABP, los docentes deben animar a utilizar procesos metacognitivos, reforzar los esfuerzos grupales e individuales, diagnosticar problemas, ofrecer soluciones, dar retroalimentación y evaluar los resultados.

Los alumnos, por su parte, deben de ser autónomos en la consecución del aprendizaje; Thomas (2010) considera que deben involucrarse en un proceso sistemático de investigación, que implica toma de decisiones en cuanto a las metas de aprendizaje,

indagación en el tema y construcción de conocimiento. Este tipo de trabajo autónomo, fomenta más la responsabilidad que los métodos de instrucción tradicionales.

### **ROLES DEL PROFESOR Y EL ALUMNO EN EL ABP**

PROFESOR	ALUMNO
<ul style="list-style-type: none"><li>• Da un papel protagonista al alumno en la construcción de su aprendizaje.</li><li>• Tomar conciencia de los logros que consiguen sus alumnos.</li><li>• Es un guía, un tutor, un facilitador del aprendizaje que debe de estar disponible para alumnos ellos necesiten su ayuda.</li><li>• Debe de ofrecer a los alumnos diversas oportunidades de aprendizaje.</li><li>• Ayuda al desarrollo del pensamiento crítico en sus alumnos; que sean críticos y orienten sus reflexiones formulando cuestiones importantes.</li><li>• Realizar sesiones de tutoría para conocer la situación individual de cada uno de los alumnos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tomar responsabilidad ante su aprendizaje.</li><li>• Gestionar los posibles conflictos que surjan en diferentes grupos.</li><li>• Tener una actitud receptiva y asertiva hacia el intercambio de ideas con los miembros del grupo.</li><li>• Compartir información y aprender de los demás.</li><li>• Ganar autonomía en el aprendizaje buscando la información, comprendiéndola, aplicándola,... sabiendo pedir ayuda cuando lo necesite.</li><li>• Tener estrategias de planificación , control y evaluación sobre su propio proceso de aprendizaje.</li></ul>

Bob Lenz (2020) en una entrevista concedida a la web educación 3.0 nos muestra varias claves que debe tener un proyecto ABP: “es fundamental proponerles un problema significativo o una pregunta desafiante de un tema que sea del mundo real y que esté relacionado con sus intereses personales. Otro aspecto clave es que los estudiantes se involucren en un proceso riguroso y continuo de formular preguntas, encontrar recursos y respuestas para, posteriormente, aplicar esa información. De igual modo, deben poder tomar decisiones, incluyendo cómo trabajan y qué crean, al mismo tiempo que dan, reciben y utilizan el feed-back para mejorar su producto final. Y, por último, deben hacer público su trabajo, mostrándolo a otras personas más allá del aula.” (Lenz, 2020)

Para la realización correcta de un proyecto de ABP es necesario cumplir con varios aspectos:

Un punto de partida vinculado al currículo.

Una evaluación inicial para valorar que saben y motivar.

Una secuenciación del trabajo que deben realizar los estudiantes con sus actividades iniciales, de investigación, de síntesis, de aplicación y evaluación.

Una evaluación completa con distintos instrumentos para la autoevaluación del alumnado y de los docentes, evaluación del profesorado por parte del alumnado, coevaluación y evaluación del proyecto.

Una propuesta de calificación que incluya la valoración de la adquisición de competencias y de las habilidades del ABP.

Una difusión de los logros alcanzados.

## **EDUCACION FINANCIERA**

Los desarrollos de la LOMCE que contemplan la integración contenidos de educación financiera se recogen en los Reales Decretos que establecen el currículo de enseñanzas mínimas:

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de enseñanzas mínimas de Educación Primaria.

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.) y Bachillerato.

Tanto la (OCDE), como el Fondo Monetario Internacional, la Organización Internacional de Comisiones de Valores (IOSCO) y la Comisión Europea, entre otras instituciones, recomiendan a sus estados miembros que fomenten la formación financiera en la sociedad y más concretamente a unos segmentos específicos de la misma.

España comenzó en este ámbito en el año 2008 mediante la asunción por parte del Banco de España y la CNMV de la responsabilidad de impulsar una estrategia nacional de educación financiera. Para ello se elaboró el Plan de Educación Financiera y se impulsó “El Día de la Educación Financiera” cuya finalidad es dedicar el primer lunes del mes de octubre a recordar y concienciar a los ciudadanos de la importancia de contar con un adecuado nivel de cultura financiera. Con presentación y premios a las diferentes iniciativas para fomentar la formación en materia financiera.

Este plan tiene entre sus líneas de acción prioritarias el fomento de la educación financiera en los centros de enseñanza de acuerdo con las recomendaciones de la OCDE. *“La experiencia muestra que la educación financiera se ha convertido en una competencia clave en la sociedad del siglo XXI debido a la presencia constante en nuestras vidas de las finanzas personales y a la estrecha relación que éstas tienen con el bienestar personal y social.”* (p 46)

Para Estepa (1,999), la importancia del aprendizaje de nociones económicas es fundamental en el desarrollo del pensamiento social de los alumnos. Por esto y porque además estas enseñanzas entrañan dificultades psicológicas e ideológicas, es necesario adecuar las estrategias didácticas a utilizar.

Varias consultoras y asociaciones empresariales han elaborado informes sobre la magnitud que tienen la educación financiera en la sociedad. Barrenechea (2.019), presidente de la fundación PricewaterHouse Coopers indica que *“La educación económico-financiera permite dotar a los individuos de autonomía e independencia potenciando su autoestima y ambición y mejorando en consecuencia la inclusión social y calidad de vida de los ciudadanos. La formación financiera se debe ver como una herramienta básica para el progreso y crecimiento inclusivo y económico de los países tanto a nivel individual como empresarial”.* (pág. 4)

Este informe destaca que los países con mejor formación económico-financiera como Países Bajos, Reino Unido o Suecia, tuvieron repercusiones más leves frente a la Gran Recesión del 2008, con caídas acumuladas del PIB inferiores al 4%. También concluye que en España se ha focalizado en aspectos teóricos, y que se debería reforzar la aplicabilidad de esos contenidos hacia proyectos prácticos y el acercamiento a la realidad social y laboral.

Uno de los hitos más importantes que quedan por conseguir de la integración de las finanzas en el sistema educativo, es la puesta en práctica de los conceptos financieros. La fundadora del proyecto *“Aprender cuenta”*, Juana León (2018) piensa que *“La educación financiera va mucho más allá de aprender conceptos financieros. Es fundamental poner el conocimiento en práctica, porque de no ser así, no producirá*

ningún resultado. Por ello es importante aprender comportamientos financieros adecuados”.

A nivel europeo, un órgano consultivo de la UE; El Comité Económico y Social Europeo (CESE), compuesto por 350 miembros opina que: “*la educación financiera es más amplia que la educación per se, ya que también concierne al empoderamiento de las personas, aborda la exclusión social y fomenta el consumo responsable.*” (Educación financiera para todos. Estrategias y buenas prácticas de educación financiera en la Unión Europea, p. 62).

Este organismo exhorta a los países miembros a reforzar la cooperación entre UE, OCDE y los gobiernos nacionales, en pos de explotar las sinergias potenciales sobre los programas de educación financiera.

## ASIGNATURA ECONOMÍA DE LA EMPRESA EN LA LEGISLACIÓN

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, en su página 78 define la asignatura de 2º de bachillerato Economía de la Empresa. “La Economía de la Empresa estudia y analiza respuestas para los problemas económicos que se plantean en el seno de la empresa; su objetivo es avanzar en el análisis de la moderna organización y administración de empresas, con un enfoque completo y actualizado.”

La ley distribuye el currículo de la asignatura en 7 bloques:



En cada uno de estos bloques la ley especifica cuáles son los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.

En la ORDEN ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón se amplía la información sobre el currículo de la asignatura. Se

especifican cuáles son las competencias clave que se deben de adquirir, así como los objetivos y las orientaciones metodológicas a seguir.

La orden también establece los mismos siete bloques del Real Decreto 1105/2014, si bien añade cuales son las competencias clave que se deben de adquirir en cada bloque y los objetivos de la asignatura.

La orden dicta que la metodología de la asignatura debería de ser eminentemente práctica: “La enseñanza por competencias contempla al alumno como individuo activo y autónomo, responsable de su propio aprendizaje, por lo que es imprescindible despertar y mantener la motivación del alumnado, lo que se alcanzará gracias a metodologías activas y contextualizadas. Dada la naturaleza práctica de la materia, nos permitirá la propuesta de tareas tanto individuales como cooperativas, en la consecución del aprendizaje competencial en los alumnos.”

Así mismo, incluye la importancia de integrar las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza: “La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y de las redes sociales en el desarrollo de las distintas tareas propuestas, permitirá la consecución de conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con el entorno digital.”

En este sentido, la aplicación de mi proyecto “Soy empresario” cumple con las instrucciones de la orden; fomentando el trabajo cooperativo a través de la metodología ABP e integrándola con la inclusión de un alto contenido educativo en nuevas tecnologías.

## **APLICACIÓN DEL ABP A LA ECONOMÍA DE LA EMPRESA**

Todas las asignaturas o módulos de Economía deben intentar que los alumnos se familiaricen con los conceptos económicos que van a ser útiles para ellos en la vida real. Así mismo, a que desarrollen la capacidad de tomar decisiones adecuadas y responsables. Con las materias de economía se debe de promover el espíritu innovador, proporcionando a los alumnos las capacidades suficientes para afrontar cualquier tipo de problema o incertidumbre en su día a día.

Los estudiantes de secundaria y bachiller experimentan dificultades en la construcción del pensamiento económico, como consecuencia de su contenido abstracto. Una asignatura relacionada con la economía se debe de desarrollar haciendo referencia siempre a supuestos prácticos, ya que se necesita promover un aprendizaje significativo lo más cercano posible a nuestra realidad cotidiana.

Así pues, el aprendizaje basado en problemas es un método muy eficaz para la enseñanza de cualquier materia relacionada con la economía, ya que con este modelo va a ser el alumno quien va a buscar el aprendizaje necesario para resolver problemas que se le plantean.

La mayor parte de los estudios que se han realizado sobre la implantación del ABP en materias de economía se han realizado en el ámbito universitario. Uno de los primeros estudios que se realizaron en institutos fue el de Mergendoller, Maxwell, &Bellisimo

(2001), que estimaron que el impacto de los métodos ABP en materia de economía a nivel general obtenían mejores resultados. Añadían que este tipo de metodologías activas proporcionaban una mejora en el proceso enseñanza-aprendizaje sobre todo en los alumnos que llevaban peor la asignatura.

Gorbaneff (2010), realizó un estudio sobre la aplicabilidad del ABP en la enseñanza de administración y llegó a la conclusión de que esta metodología era una solución a la apatía y falta de participación de los estudiantes en su proceso formativo. Añadía que la utilización del ABP promueve la formación autónoma y responsable de los estudiantes; algo indispensable para los futuros economistas, que van a tener que desarrollar nuevos conocimientos para solucionar los problemas complejos de un mundo cambiante.

Otro estudio realizado, también en el ámbito universitario, por Jiménez, Lagos y Jareño (2011), asegura que la aplicación del ABP reporta alta satisfacción a estudiantes y profesores. Esta metodología consigue que los alumnos pongan en ejercicio las destrezas y conocimientos adquiridos para resolver un problema similar a los que deberán enfrentarse en su práctica profesional.

En el ámbito privado, existen programas de simulación de creación y gestión de empresas, (Red Sefed), para que se utilicen como método de aprendizaje. A nivel mundial hay una gran cantidad de empresas, (Red European-Pen International), que ofrecen este servicio de simulación de empresa a centros educativos; el objetivo es que los alumnos puedan experimentar un proceso de enseñanza-aprendizaje lo más parecido a la realidad.

A través de la indagación por páginas educativas especializadas hemos podido analizar diversos proyectos ABP aplicados en las asignaturas de Economía y más concretamente en Economía de la Empresa de 2º de bachillerato. Para esto hemos revisado páginas web como [symbaloo](#), [didacticaeconomia.blogspot](#), [educación 3.0](#), [eduforics](#), el blog [todoshacemoseconomía](#), y [econosublime](#).

En todos los casos los profesores manifestaban que los alumnos habían estado más involucrados en la clase con la asignatura que cuando estaba empleando el método tradicional. También garantizaban que los alumnos habían alcanzado los objetivos planteados al principio del proyecto y que se producía mucha más cohesión en el grupo. En los casos en que se realizaban encuestas a los alumnos los resultados eran parecidos; a los alumnos les gustaba este método de enseñanza, si bien decían que lo veían un poco más exigente que las clases normales.

Analizando los resultados, creo que la metodología ABP, unida al trabajo cooperativo y al uso de nuevas tecnologías me va a facilitar enormemente el objetivo principal de mi proyecto, conseguir la motivación y la implicación del alumno.

## **4. PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

### **4.1 ANÁLISIS**

#### **4.1.1 DIAGNÓSTICO. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

El objetivo principal de este proyecto es conseguir la motivación e implicación del alumno. "Soy empresario" pone en manos de alumno la posibilidad de crear su empresa, (con el nombre que ellos quieren, su logo, su objeto social, etc.), de la nada. Ante todo es su empresa, su negocio, su "criatura"... y van a poner todo su empeño en sacar adelante el proyecto con grandes dosis de ilusión. Esta motivación también se verá muy reforzada a través del uso continuo de las TIC; de realizar tareas en el día a día novedosas y expectantes para ellos.

El proyecto educativo que voy a llevar a cabo comprende todo el currículo del primer bloque de la asignatura. En este bloque, el alumno debe asimilar una gran cantidad de conceptos relativos al análisis de la empresa. Estos conceptos varían dependiendo del tipo de empresa y del entorno, y por lo tanto exigen un esfuerzo de análisis y reflexión diferente en cada empresa.

La teoría nos va a marcar unas pautas, un guion, con el que poder explorar todos los aspectos que van a condicionar el desarrollo de la empresa. Pero debe de ser el alumno el que analice, investigue y evalúe cuáles son los que más incidencia en su proyecto. Por es necesario aplicar todos estos conceptos teóricos a la práctica, a una situación lo más real posible.

Mediante el proyecto "Soy empresario", el alumno deber realizar análisis cualitativos de todos los conceptos teóricos de la asignatura en su entorno general y específico. Debe de investigar y reflexionar sobre cuáles son los que más afectan a su empresa, y buscar soluciones y enfoques en todos ellos. Esto ayudará al alumno a entender y desarrollar mejor todos estos conceptos. Realizará una labor de investigación, tendrá que evaluar la importancia relativa de cada punto de análisis en su proyecto y luego priorizará en cuáles debe de basarse su estrategia empresarial. Así pues, este proyecto también estimulará la capacidad de iniciativa del alumno, y posteriormente la toma de decisiones en un entorno colaborativo.

Para justificar el correcto dimensionamiento del proyecto y valorar sus posibles ventajas e inconvenientes hemos realizado un proceso de investigación a través de un análisis cualitativo. Este método de análisis nos permite ser más flexibles en el proceso de investigación, nos permite reconocer nuevos aspectos que nos interesen, e indagar en ellos. Hemos considerado que en el caso de este proyecto, es preferible contar con reflexiones y puntos de vista de expertos, más que con datos cuantitativos o estadísticos.

En este proceso de investigación vamos a realizar entrevistas personales con dos profesores de Economía del centro donde se llevará a cabo el proyecto. Los profesores que voy a entrevistar han impartido la asignatura que comprende el proyecto que voy a

desarrollar, por lo que conocen el currículo de la asignatura y el entorno en el que se desarrollará.

En las preguntas tratamos de adquirir información sobre el proyecto tales como:

- El aspecto motivacional en el alumno.
- Viabilidad del proyecto en su aplicación.
- Factores del entorno que pudieran afectar a su desarrollo.
- Viabilidad en la consecución de los objetivos.
- Adaptación al currículo.
- Posibles ideas para modificar o ampliar el proyecto.

Los dos profesores se mostraron muy abiertos y solícitos a ayudarme proporcionándome sus puntos de vista. En ocasiones, pudimos profundizar en aspectos que yo no había tenido en cuenta y salimos del guion para ahondar en aspectos relevantes. Las principales conclusiones que saqué del estudio fueron estas:

-Los dos coincidieron en que el proyecto tenía muchas actividades dinámicas y muy novedosas para los alumnos. Entendían que gran parte de las actividades que incluía el proyecto iban a ser recibidas con entusiasmo por los alumnos. Esto reforzó mi objetivo motivacional.

-También les pareció que en general, los tiempos que yo marcaba para cada actividad iban a ser mayores realmente, y que posiblemente habría sesiones en las que no podría llegar a realizar todas las actividades. A partir de esta reflexión hice modificaciones en varias sesiones.

-Uno de los profesores, me comentó que probablemente también tendría problema con los recursos que el proyecto necesitaba. Sobre todo, en lo que se refería a poder disponer en varias sesiones de un aula con un ordenador para cada grupo de trabajo. El otro profesor, también puntualizó que en este tipo de sesiones hay una serie de alumnos que suelen empeorar su comportamiento; y que en ocasiones fastidian la temporización de las sesiones.

-El principal problema en el que coincidieron los dos fue la especial preocupación que hay en 2º de Bachiller con preparar a los alumnos para la EVAU. No obstante, creían que al ser al principio de curso, no iba a importar tanto.

En resumen, podemos concluir que el estudio de investigación me ayudó a darle sentido al proyecto y a realizar mejoras en su planificación. Los dos coincidían en que el proyecto iba a mejorar la motivación del alumno hacía la asignatura, y consideraban que aplicar la teoría de la asignatura a su proyecto empresarial les ayudaría a comprender mejor todos los conceptos. También me ayudaron a dimensionar y modificar algunas de

las sesiones para que no fueran tan extensas. Y por último, me ayudaron a planificar y desarrollar el proyecto teniendo muy en cuenta las pruebas de acceso a la universidad.

#### **4.1.2 OBJETIVOS CONCRETOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

El principal objetivo de nuestro proyecto educativo va a ser conseguir la motivación e implicación en el proyecto del alumno. Debemos de conseguir que el alumno se ilusione con la creación de su propio proyecto empresarial; con el nombre que ellos elijan, con el logo que diseñen y con el objeto social que ellos decidan..., es su empresa.

A lo largo del proyecto educativo se van a implementar muchas herramientas digitales novedosas que estimularán la implicación del alumno. Por último, el proyecto tiene un ambicioso objetivo para los alumnos: conseguir que el banquero, (profesor), nos conceda financiación para nuestro proyecto. Esto supone para el alumno conseguir el éxito empresarial, lo cual resultará muy estimulante.

Además de este objetivo principal, vamos a trazarnos otros objetivos secundarios:

-Fomentar el aprendizaje a través del trabajo en equipo. Los equipos de trabajo serán heterogéneos fomentando que aumente la actividad colaborativa. Tendrán que tomar una gran cantidad de decisiones en común: elegir el nombre de la empresa, el objeto social de la empresa, su logo, etc. Además, tendrán que aportar ideas en la elaboración del análisis estratégico de su empresa y por último tendrán que preparar en conjunto cada uno de los Elevator Pitch y la entrevista con el banquero, en la que todos van a tener que responder a preguntas sobre la viabilidad del negocio.

-Los alumnos van a conocer cuáles son los pasos necesarios para constituir una empresa de una manera muy práctica, tal y como se tiene que hacer en la vida real. El proyecto va a tratar de imitar todos los pasos que hay que realizar; utilizando la página de registro mercantil, certificados bancarios, cif, escrituras, impuestos... Los alumnos van a vivir el proyecto como algo muy real, por lo que se identificarán todavía más con el proyecto.

-Aplicar los principales métodos teóricos para realizar un análisis estratégico de una empresa. La aplicación de los principales métodos de análisis se van a llevar a cabo en su propia empresa, y les serán de utilidad ante la entrevista con el banquero. Realizaremos análisis por el método DAFO, CANVAS, PESTEL y PORTER. Cada uno de estos modelos de análisis los elaborarán mediante distintas aplicaciones informáticas de presentación. El trabajar en estas nuevas aplicaciones online les va a resultar interesante y atractivo, por lo que realizarán el trabajo con más empeño.

-Van a manejar y conocer una docena de aplicaciones informáticas nuevas y van a conocer páginas web de referencia para consultar cualquier legislación o normativa aplicable a la empresa. A través del proyecto van a ampliar sus competencias informáticas y mejorar su capacidad para aprovechar la información que hay en la red.

-Tener que defender su proyecto para poder conseguir financiación. Para conseguirlo deberán analizar todos los puntos fuertes y débiles de la empresa y ser capaces de

argumentar y convencer al banquero para que financie su proyecto. Deberán de hacerlo en equipo, ya que el banquero puede preguntar a cualquier miembro del equipo. Con esta actividad reforzarán el trabajo colaborativo y mejorarán su competencia lingüística y expresión oral.

### 4.1.3 METODOLOGÍA

La normativa propone que la metodología de la asignatura debe de ser eminentemente práctica, sin descuidar los contenidos teóricos. Que los alumnos puedan desarrollar actitudes críticas y autónomas frente a los posibles problemas que se puedan desarrollar en el entorno empresarial. Esta autonomía refleja que el alumno debe ser responsable de su propio aprendizaje y que es imprescindible despertar y mantener la motivación del alumno. Esta motivación se logra gracias a metodologías activas y contextualizadas.

Añade que “la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y de las redes sociales en el desarrollo de las distintas tareas propuestas, permitirá la consecución de conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con el entorno digital.

En el proyecto que vamos a llevar a cabo a través de la metodología ABP se cumple con todas estas orientaciones pedagógicas que marca la ley. El proyecto se elabora trabajando en equipo y se utilizan una gran cantidad de aplicaciones TIC para su elaboración.

A través del aprendizaje basado en proyectos proponemos a los alumnos que creen su propia empresa. Empezarán definiendo cómo quieren que sea y constituiremos la empresa siguiendo los mismos pasos que se tienen que llevar a cabo en la vida real.

Luego los alumnos tendrán que analizar todas las características de la empresa, a través de la implementación de los conceptos teóricos vistos en clase. Por último, defenderán su proyecto y argumentarán sobre su viabilidad.

Esta metodología nos permite poner en práctica todos los conceptos teóricos del currículo; desarrollándolos y aplicándolos en un proyecto que adquiere la categoría de proyecto personal del alumno. De este modo, son los alumnos los protagonistas, lo cual revierte enormemente en una mayor motivación e implicación del alumno a lo largo de toda la actividad. (Pozuelos, 2007).

El proyecto se llevará a cabo utilizando la metodología del aprendizaje cooperativo. En grupos de tres personas tendrán que realizar análisis, tomar decisiones y elaborar un proyecto conjunto. El proyecto exige tener que analizar una gran cantidad de conceptos, deberán ser imaginativos e intuitivos; y llegar a acuerdos con sus compañeros para tomar decisiones empresariales. Los alumnos van a realizar este aprendizaje juntos y en muchas ocasiones el proceso enseñanza-aprendizaje se realizará entre ellos.

Al margen de que pueda resultar un recurso educativo eficaz para la consecución de proyecto, el trabajo cooperativo es per se, un contenido curricular necesario para los alumnos (Pujolás, 2009).

A lo largo del proyecto, habrá ocasiones en las que tendrán puntos de vista diferentes, por lo que será necesario que dentro del grupo sean capaces de comprender todos los puntos de vista y llegar a un consenso evitando tensiones entre ellos.

También vamos a utilizar la gamificación y la aplicación de recursos TIC. La gamificación, que supone introducir el juego como técnica de enseñanza-aprendizaje, se utilizará en varias pruebas de evaluación. Así mismo, los alumnos utilizarán aplicaciones informáticas novedosas y harán búsquedas en la web. Estas estrategias educativas son muy motivadoras para los alumnos y además adquieren competencias digitales que les serán muy útiles en el futuro.

#### **4.1.4 CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO PARA EL CUAL SE PROPONE EL PROYECTO**

El proyecto de innovación educativa se elabora en un Instituto de enseñanza secundaria público de Huesca situado en un barrio de clase social acomodada.

Huesca es capital de la provincia homónima, perteneciente a la comunidad autónoma de Aragón. Cuenta con 52.736 habitantes en 2019, repartidos en una superficie de 161,03 km<sup>2</sup>, con lo que es una de las capitales de provincia con menor población en España.

La economía se basa en el sector servicios con un auge del turismo, seguida del sector industrial y con una gran tradición del sector agrícola, con cultivos de cereal en los alrededores de la ciudad. La tasa de paro se sitúa en el 11 % y la renta per cápita por habitante es de 26.474 €.

Huesca cuenta con varios centros educativos: 13 guarderías, 9 centros de educación infantil y primaria, 3 centros de F.P. y 4 de educación secundaria. Además, hay un centro de educación especial, una escuela oficial de idiomas y también cuenta con un conservatorio de carácter público.

En el instituto se imparten enseñanzas de E.S.O., bachillerato, Ciclo Superior de Sonido, Ciclo Medio de Vídeo, Disc-Jockey y Sonido y Formación Profesional Básica en horario diurno y vespertino. En nocturno se oferta bachillerato y el curso de sustitución al Curso de Preparación para la Prueba de Acceso al Grado Superior.

En total el Instituto cuenta con unos 900 alumnos entre todas las especialidades, tiene 90 docentes, 70 de los cuales tienen plaza fija. El personal no docente lo componen 15 personas en los puestos de conserjería, limpieza y administración.

El instituto lleva desde el año 2013 impartiendo clases en bilingüe, primero a través del programa PIBLEA y desde este año desde el programa BRIT. En total tienen 144 alumnos cursando clases bilingües, si bien el número presuponen que irá en aumento. Además colabora en una gran cantidad de proyectos educativos como la promoción de consumo de fruta y el programa “Científicas para nuestra ciudad”.

#### **4.1.4.1 CARACTERÍSTICAS DEL EQUIPO DOCENTE IMPLICADO**

El claustro de profesores consta de 90 profesores, de los cuales 70 tienen plaza fija; lo que supone un porcentaje muy alto respecto a la media del resto de institutos. La edad media del profesorado ronda los 50 años y la mayor parte de ellos tienen mucha experiencia en la docencia. Se trata de un instituto muy pretendido por muchos docentes y la mayoría llegan tras acumular puntos por antigüedad; no obstante, hay un grupo de docentes más jóvenes que han llegado al instituto gracias al nivel C1 en inglés, necesario para impartir clases bilingües.

En el equipo directivo hay una directora y dos jefes de estudio jóvenes, respecto a la media de los docentes. Los tres miembros del equipo están muy involucrados en la realización de nuevos proyectos educativos innovadores y participan en una gran cantidad de programas. Promueven cualquier tipo de iniciativa pedagógica innovadora, por lo que la implantación de este proyecto ABP les ha parecido una gran idea. Al finalizar el proyecto tendremos una reunión en la que les expondré las conclusiones que haya sacado del proyecto y valorar su proyección a otros ámbitos.

En el departamento de Economía somos tres profesores, con una edad media inferior al resto de profesores. Al ser un departamento tan reducido, se trabaja como una piña, e intercambiamos reflexiones y experiencias a diario sobre nuestras clases. Ellos tienen más experiencia educativa que yo, y he recurrido a ellos para realizar una prospección del proyecto que he plasmado anteriormente en el apartado de Justificación del Proyecto.

Los otros dos miembros del departamento conocen muy bien el proyecto “Soy empresario” y disponen de un documento con todas las sesiones y recursos que se van a utilizar a lo largo del mismo. En caso de tener que ausentarme de alguna clase, alguno de los compañeros del departamento tendrá el material necesario para que mi sustituto pueda realizar determinadas actividades del proyecto.

#### **4.1.4.2 CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DE LOS ESTUDIANTES**

La mayoría del alumnado ha nacido en Huesca capital y son hijos de padres que nacieron también en Huesca o en algún lugar de la provincia fruto de la emigración de los años 60 y 70 del siglo pasado. Cuenta con alrededor de un 10% de alumnos nacidos en otros países; en total, están representadas unas 20 nacionalidades, siendo las de mayor número las de Ecuador, Colombia, Marruecos y Rumanía.

Han aumentado las familias mono parentales, reclamando en muchos casos que la información académica se les envíe a ambos, lo que demuestra un compromiso familiar por la educación de sus hijos.

A nivel laboral ambos padres suelen trabajar, fundamentalmente en el sector terciario, en menor medida en el secundario y muy pocos en el primario. El trabajo a domicilio es escaso y siempre realizado por mujeres. Últimamente se está apreciando un cierto número de padres en paro. Todo lo anterior refleja el nivel socioeconómico de una pequeña capital de provincia donde predominan los servicios públicos y pequeñas Pymes, lo cual no es muy atractivo para la emigración

El nivel de formación de los padres es de bachillerato por regla general, con un importante porcentaje que tienen estudios universitarios, siendo ligeramente mayor el nivel de cualificación en las mujeres que en los hombres.

Esto lleva a que cuando se les pregunta a los alumnos por sus perspectivas de futuro señalan que muchos de ellos quieren seguir estudiando en la universidad dado que es el interés de sus familias. Últimamente se aprecia un aumento de aquellos que desean cursar algún ciclo profesional.

Los alumnos, fuera del instituto hacen diversidad de actividades, entre las que destacan las deportivas, las de idiomas en la EOI y/o las de música en el Conservatorio, dedicándoles de dos a tres horas diarias.

Su nivel asociativo es bajo salvo aquellos que pertenecen a algún club deportivo o grupo de música. En términos generales destaca el individualismo, puesto que muchos van sólo a lo suyo.

#### **4.1.4.3 CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.**

El centro mantiene una buena relación con diversas entidades públicas y privadas sin ánimo de lucro. El principal vínculo que hay actualmente establecido es con el Ayuntamiento de Huesca, si bien, realizan también colaboraciones con las bibliotecas públicas, Cruz Roja y UNICEF.

La Asociación de Madres y Padres de alumnos del centro tienen una buena relación con la dirección del centro y son muy proactivos a la hora de ayudar y colaborar en las distintas actividades y proyectos que se llevan a cabo. La AMYPA tiene su propia página web donde informa a los alumnos y las familias de las distintas actividades que se realizan.

A lo largo del año promueven numerosas charlas sobre alimentación, educación sexual, la EVAU, etc. También gestionan un banco de libros, realizan concursos de ideas y promueven valores sociales dentro de los alumnos y las familias. Las actividades extraescolares que realizan son actividades deportivas, destacando el baloncesto, donde tienen una gran cantidad de equipos que representan al instituto.

El personal no docente asociado al centro consta de 15 personas; todas ellas con enorme experiencia en el instituto. Todos los integrantes de secretaría y consejería se han muy integrados en el centro y su colaboración con el equipo docente es muy estrecha.

En el proyecto que voy a llevar a cabo vamos a contar con la ayuda del P.A.E. (Programa de Atención al Emprendedor), de Huesca; quienes vendrán a dar una charla a clase en una de las sesiones.

## 4.2 DISEÑO

### 4.2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Siguiendo indicaciones del tutor del TFM hemos incluido un apartado para realizar una descripción general del proyecto de innovación educativa. Hemos elaborado un CANVAS que sintetiza las principales características del mismo:



El proyecto va dirigido a alumnos de 2º de bachillerato que cursan la asignatura de Economía de la empresa. El proyecto consiste en crear, mediante la metodología ABP, una empresa mediante trabajo cooperativo.

Los alumnos crearán una empresa desde sus orígenes, siguiendo los pasos necesarios tal y como se haría en la vida real. Luego se analizarán todos los conceptos teóricos del currículo del primer bloque y se aplicarán a la empresa. Finalmente defenderán su proyecto empresarial creado ante un banquero, (el profesor), con el objetivo final de que les conceda financiación para su empresa. A lo largo del proyecto los alumnos irán elaborando un dossier con los documentos y análisis de su empresa.

En el diseño del proyecto es muy importante que desde el principio los alumnos se ilusionen con la idea de crear su propia empresa. Desde el inicio se trata de identificar al alumno con su proyecto. Ellos mismos van a decidir a qué se dedica su empresa, cuál va a ser su nombre comercial y van a definir un logo para la misma. Se trata de que hagan suyo el proyecto, de que sea algo creado por ellos. Los alumnos van a emular la realidad a la hora de crear una empresa, van a ser conscientes de las dificultades y trámites que conlleva. Van a investigar por internet los requisitos necesarios y recibirán una charla de los miembros del PAE, (Punto de Atención al Emprendedor) de Huesca. Así pues, vivirán la creación de la empresa como si fuera real.

A continuación, los alumnos van a realizar un análisis de su empresa a partir de los conceptos teóricos que veamos en clase. Trabajando en grupo, implementarán la teoría que vayamos desarrollando en el análisis de su empresa y para ello, utilizarán distintas aplicaciones informáticas online. Todos los análisis que lleven a cabo los irán recogiendo en su dossier de empresa.

En la tercera fase deberán preparar una Elevator Pitch para convencer al banquero de que les haga una entrevista. En dicha entrevista deberán de defender la viabilidad de su negocio. El banquero preguntará a todos los miembros del grupo por los diferentes aspectos que deberían de haber analizado en su empresa. Dependiendo de la calidad del dossier de empresa y de su defensa el banquero concederá más o menos financiación a la empresa.

Las sesiones se van a estructurar para que siempre haya una parte teórica y una parte práctica de trabajo en grupo en la que se aplicarán los conceptos teóricos a su empresa. Cuando los grupos se reúnen para trabajar, el profesor va pasando para ayudarles y así poder evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos. A lo largo de las sesiones, iremos realizando pruebas de evaluación en las que utilizaremos también las TIC.

#### **4.2.2 COMPETENCIAS CLAVE Y MATERIAS O ASIGNATURAS QUE ESTÁN RELACIONADAS**

La asignatura en la que se va llevar a cabo el proyecto es Economía de la Empresa de 2º de bachillerato. En el transcurso de la asignatura tendremos en cuenta la importancia de la prueba EVAU al finalizar el curso y a lo largo de las sesiones haremos pruebas de evaluación para comprobar que los alumnos adquieren los conocimientos necesarios relacionados con dicha prueba.

## OBJETIVOS DEL BACHILLERATO

El artículo 6 de la Orden ECD/494/2016, del 26 de Mayo, por la que se aprueba el currículo del bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, recoge los objetivos generales del Bachillerato y dicta que el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las siguientes capacidades, establecidas en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, el aragonés o el catalán de Aragón.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

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

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

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

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

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

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

## OBJETIVOS DE ECONOMÍA DE LA EMPRESA

En el anexo II de la Orden ECD/494/2016, por la que se aprueba el currículo del bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, se establece que la asignatura Economía de la Empresa tendrá los siguientes objetivos:

---

Obj.EE.1. Analizar las características más relevantes de los distintos tipos de empresas e identificar sus componentes, estructura y funciones, objetivos, ... y las interrelaciones que existen entre ellas.

---

Obj.EE.2. Apreciar el papel de las empresas en la satisfacción de necesidades de los consumidores y en el aumento de la calidad de vida y bienestar si se dan las condiciones de competencia en los mercados, así como elaborar juicios o criterios personales sobre sus disfunciones. Reconocer la empresa como motor del bienestar colectivo, que debe asumir una dirección que incorpore criterios éticos de Buen Gobierno Corporativo y de Responsabilidad Social y Medioambiental.

---

Obj.EE.3. Valorar la importancia que para las empresas y la sociedad tienen la investigación, la innovación, las tecnologías de la información y comunicación y las redes sociales, así como la globalización económica en relación con la competitividad, el crecimiento y la localización.

---

Obj.EE.4. Analizar el funcionamiento de organizaciones y grupos en relación con la aparición y resolución de conflictos.

---

Obj.EE.5. Tomar decisiones a partir del análisis de situaciones reales o imaginarias, entre distintas alternativas que se plantean en las distintas áreas funcionales de la empresa.

---

Obj.EE.6. Analizar las distintas políticas de marketing que adoptan las empresas según los mercados a los que se dirigen, valorando los límites éticos que dichas políticas deben considerar. Comprender la necesidad de adoptar un marketing social para que los objetivos de las empresas sean compatibles con los de la sociedad, aumentando su bienestar.

---

Obj.EE.7. Interpretar de modo general estados de cuentas anuales de las empresas, identificando sus posibles desequilibrios económicos y financieros y proponer medidas correctoras.

---

Obj.EE.8. Obtener, seleccionar e interpretar información sobre aspectos socioeconómicos y financieros que afectan a la empresa, en los ámbitos internacional, nacional y local, tratarla de forma autónoma, utilizando en su caso, medios informáticos y aplicarla a la toma de decisiones empresariales.

---

Obj.EE.9. Conocer y valorar el sector empresarial aragonés, sus características, potencial y expectativas, así como identificar sus oportunidades y retos, aprovechando el potencial de la logística y la excelencia empresarial.

---

Obj.EE.10. Afianzar el espíritu emprendedor a través del fomento de las cualidades emprendedoras y creativas.

---

## COMPETENCIAS CLAVE

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, fija en su artículo 2.2 las competencias que el alumnado deberá desarrollar a lo largo del Bachillerato. En la elaboración del proyecto se van a desarrollar en mayor o menor medida todas y cada una de las competencias clave:

### -COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

Se desarrollará a través del Elevator Pitch y la defensa del proyecto ante el banquero. En estas actividades tendrán que desarrollar su capacidad oral para convencer y crear expectativa sobre la viabilidad de su proyecto.

### -COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

Tomarán decisiones y realizarán argumentaciones sobre aspectos teóricos y datos reales en el análisis de su empresa.

### -COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS.

Van a trabajar en grupo y esto implica dominar las habilidades sociales básicas, capacidad para la comunicación efectiva, respeto, actitudes pro social, asertividad, etc.

### -CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES.

En la elaboración del dossier, los alumnos van a utilizar aplicaciones informáticas con las que pueden diseñar entornos visualmente atractivos. La presentación del análisis de su empresa debe ser amena, fácil de entender y muy visual.

### -SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR.

Los alumnos van a vivir la experiencia de crear una empresa desde cero, su empresa. Van a tener que desarrollar la intuición y la imaginación para iniciar un proyecto de cero, con la guía del profesor.

### -COMPETENCIA DIGITAL.

A lo largo del proyecto, los alumnos van a llevar a cabo una gran cantidad de trabajos en aplicaciones informáticas muy novedosas, que seguramente desconocen y que probablemente empezarán a utilizar en sus posteriores trabajos.

También van a trabajar el Webquest, aprendiendo a buscar información a través de páginas web.

### -APRENDER A APRENDER.

En el proyecto van a tener que ser autónomos, tan sólo tendrán un guion y el apoyo esencial del profesor. Los alumnos van a tener que organizarse muy bien en equipo, ayudarse entre ellos y ser capaces de generar ideas propias.

**BLOQUE DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.**

El proyecto abarca todos los contenidos del bloque 1 de Economía de la Empresa:

<b>ECONOMÍA DE LA EMPRESA</b>	
<b>BLOQUE 1: LA EMPRESA</b>	<b>CURSO 2º BACHILLERATO</b>
<p>CONTENIDOS: La empresa y el empresario. Clasificación, componentes, funciones y objetivos de la empresa. Análisis del marco jurídico que regula su actividad. Funcionamiento y creación de valor. Análisis del entorno de la empresa. Factores generales y específicos. Análisis Porter y DAFO. Estrategias competitivas de adaptación al entorno. Interrelaciones con el entorno económico y social. Valoración de la responsabilidad social y medioambiental de la empresa. Análisis de las principales empresas y sectores de la Comunidad Autónoma de Aragón.</p>	

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<p>Crit.EE.1.1. Describir e interpretar los diferentes elementos de la empresa, las clases de empresas y sus funciones en la Economía, así como las distintas formas jurídicas que adoptan relacionando con cada una de ellas las responsabilidades legales de sus propietarios y gestores y las exigencias de capital.</p>	<p>CAA-CSC-CIEE</p>	<p>Est.EE.1.1.1. Distingue las diferentes formas jurídicas de las empresas y las relaciona con las exigencias de capital y responsabilidades para cada tipo, valorando las más apropiadas en cada caso en función de las características concretas.</p>
		<p>Est.EE.1.1.2. Analiza, para un determinado caso práctico, los distintos criterios de clasificación de empresas: según la naturaleza de la actividad que desarrollan, su dimensión, el nivel tecnológico que alcanzan, el tipo de mercado en el que operan, la fórmula jurídica que adoptan, su carácter público o privado.</p>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
		<p>Est.EE.1.2.1. Identifica los diferentes tipos de empresas y empresarios que actúan en su entorno así como la forma de interrelacionar con su ámbito más cercano.</p>

<p>Crit.EE.1.2. Identificar y analizar los rasgos principales del entorno en el que la empresa desarrolla su actividad y explicar, a partir de ellos, las distintas estrategias y decisiones adoptadas y las posibles implicaciones sociales y medioambientales de su actividad.</p>	<p>CAA-CIEE-CCEC</p>	<p>Est.EE.1.2.2. Analiza la relación empresa, sociedad y medioambiente. Valora los efectos, positivos y negativos, de las actuaciones de las empresas en las esferas social y medioambiental. Conoce prácticas concretas de Buen Gobierno Corporativo y Responsabilidad Social Corporativa.</p>
		<p>Est.EE.1.2.3. Analiza la actividad de las empresas lucrativas en entornos competitivos como elemento dinamizador y de progreso y valora su creación de valor para la sociedad y sus ciudadanos.</p>
		<p>Est.EE.1.2.4. Reconoce los factores generales y específicos del entorno para una empresa y aplica el análisis Porter y DAFO a ejemplos concretos.</p>
		<p>Est.EE.1.2.5. Reconoce las principales implicaciones para la empresa de la legislación mercantil, laboral y fiscal aplicable a la empresa.</p>

#### 4.2.3 RECURSOS PREVISTOS EN EL PROYECTO

En el proyecto “Soy empresario” voy a utilizar varios tipos de recursos educativos que me ayuden a potenciar el proceso enseñanza – aprendizaje. Para ello se han utilizado recursos que nos ayuden a cumplir el objetivo principal de mi proyecto, la motivación. Actualmente se disponen de una gran cantidad de recursos que nos pueden ayudar a mejorar la actitud del alumno; siendo novedosos y creando expectación y proactividad en el alumno.

Estos recursos educativos que vamos a utilizar los dividiremos en: recursos humanos, recursos y materiales didácticos y recursos TIC. A continuación, analizaremos los recursos humanos y en los siguientes apartados los otros dos.

##### Recursos humanos del proyecto

El instituto cuenta con un equipo directivo muy involucrado en promover y apoyar las iniciativas metodológicas innovadoras. Al exponerles a los jefes de estudios y la directora este proyecto educativo, me mostraron todo su apoyo y me animaron a que lo implementara. Así mismo, quedamos que una vez finalizado el proyecto, nos

volveríamos a reunir para hacer una valoración sobre el mismo y buscar que proyección que puede tener.

Así mismo, conté con el visto bueno del coordinador de actividades complementarias del instituto para preparar una charla con los responsables del P.A.E. de Huesca (Punto de Apoyo al Emprendedor). Esta charla debe servir para que los alumnos entiendan que están elaborando un proyecto que emula la realidad empresarial y conocerán de primera mano todas las dificultades y apoyos que se encuentra un empresario cuando va a constituir una nueva empresa.

Contaré con el apoyo y el criterio de los demás profesores de otras materias; en especial con el tutor del curso. A través de ellos me informaré sobre todas las reacciones que pueda estar provocando el proyecto en los alumnos; comentarios que hagan en otras clases o por pasillos, informaciones relativas a mi proyecto en tutorías, etc.

Por último, contaré con el apoyo del departamento de Economía. Los dos compañeros me han ayudado en la elaboración del proyecto; lo conocen perfectamente y se mostraron muy solícitos a ayudarme siempre que lo necesitara.

#### **4.2.4 MATERIALES DIDÁCTICOS QUE SE HAN CONSIDERADO**

A lo largo del proyecto vamos a ir utilizando numerosos recursos y materiales didácticos que nos ayudarán a realizar clases más dinámicas y por lo tanto más motivadoras para los alumnos. Utilizaremos los siguientes recursos:

##### **LIBRO DE TEXTO**

El libro de texto nos va a servir como referencia a lo largo de la asignatura como apoyo a los conceptos teóricos incluidos en el currículo de la asignatura. No obstante, en la elaboración del proyecto vamos a utilizar más las presentaciones propias del profesor y tan apenas utilizaremos el libro de texto.

##### **PROYECTOR – PRESENTACIONES**

La mayor parte de la teoría se explicará utilizando el proyector y presentaciones realizadas mediante las aplicaciones Power Point y Prezi.

##### **FOTOCOPIAS**

Para la elaboración del dossier, el profesor va a proporcionar fotocopias con actividades, tablas para elaborar y documentación variada sobre su empresa.

##### **DOSSIER DE EMPRESA**

Cada grupo va a elaborar un dossier donde se irá plasmando todo el trabajo que realizan y que servirá tanto como elemento evaluador, como recurso para que los alumnos preparen la defensa de su proyecto.

##### **VIDEOS**

A lo largo del proyecto vamos a ir viendo varios videos de Youtube y Educaixa que nos ayudarán a hacer la impartición de conceptos teóricos más amena y estimulante.

## AULA EQUIPADA CON ORDENADORES

En varias de las sesiones vamos a necesitar un aula que al menos disponga de un ordenador para cada grupo de trabajo.

## TELÉFONO MÓVIL

Cada grupo de trabajo de trabajo deberá de disponer de al menos un teléfono móvil para poder responder a las evaluaciones que se van a llevar a cabo a través de aplicaciones online y para realizar búsquedas de información cuando no dispongamos de la sala de ordenadores.

## 4.2.5 RECURSOS TIC QUE SE VAN A INCORPORAR

Uno de los objetivos marcados en el proyecto es la utilización de diferentes herramientas TIC. Con este tipo de recursos conseguimos que los alumnos estén más predispuestos al aprendizaje y fomentamos su competencia digital. Estos son los que vamos a utilizar:

### PRESENTACIONES

-Power Point: Aplicación de Microsoft para elaborar presentaciones. Es la más utilizada y dispone de muchas utilidades. <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/powerpoint>

-Prezi: Aplicación online para realizar presentaciones. Resulta más dinámica y novedosa para los alumnos. <https://prezi.com/es/>

### EVALUACIONES

-Quizizz: Aplicación online para realizar cuestionarios y evaluaciones en formato de juego. Los alumnos pueden contestar por el teléfono móvil. <https://quizizz.com/join/>

-Kahoot: Aplicación online muy extendida para realizar evaluaciones a los alumnos como si se tratara de un concurso. <https://kahoot.it/>

-Socrative: Permite realizar test, evaluaciones, actividades, etc. en tiempo real pudiendo utilizar los alumnos el móvil. <https://socrative.com/>

### CUADROS DE ANÁLISIS

-Cacoo: Aplicación online para elaborar diagramas, esquemas de una manera sencilla y muy visual. <https://cacoo.com/es/>

-Genially: Es una herramienta online para elaborar presentaciones e infografías interactivas y animadas. <https://genial.ly/>

-Visual Paradigm: Aplicación online con la que entre otras muchas cosas, se pueden realizar diagramas, esquemas y entornos gráficos por objetos sencilla de utilizar. <https://www.visual-paradigm.com/>

Creatly: Aplicación online para elaboración de diagramas y mapas conceptuales muy fácil de utilizar. <https://creately.com/es/home/>

## VÍDEOS

Youtube: Sitio web para compartir vídeos. Es muy utilizada y posee una gran cantidad de vídeos y tutoriales educativos. [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

### 4.2.6 CRONOGRAMA

A la asignatura de Economía de la Empresa le corresponden 4 horas de clase semanales. En total la asignatura cuenta con 7 bloques, si bien el primer bloque es el más extenso en contenidos.

El proyecto va a comprender todo el currículo del primer bloque y destinaremos un total de 29 sesiones a su implementación. El proyecto empezará hasta el 14 de septiembre y las 29 sesiones acabarán el 5 de noviembre. En septiembre tendremos 10 sesiones, 17 en octubre y 2 en noviembre.

Este será el cronograma para su elaboración, su ejecución y su evaluación:

ACTIVIDADES	may-20	jun-20	jul-20	ago-20	sep-20	oct-20	nov-20	dic-20
<b>FASE DE PLANIFICACIÓN</b>								
Reunión con el departamento de economía								
Especificación de recursos educativos								
Planificación de actividades.								
Planificación de elementos de evaluación.								
<b>FASE DE EJECUCIÓN</b>								
Formación de grupos. Identidad de la empresa.								
Constitución de la empresa.								
Análisis de la empresa.								
RSC de la empresa.								
<b>FASE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</b>								
Elevator pitch y entrevistas.								
Coevaluación								
Nota final								
Plan de mejora								

## 4.3 DESARROLLO

El proyecto va a contar con un total de 29 sesiones que recorrerán el camino desde la creación de la empresa, hasta la evaluación de su viabilidad como proyecto de negocio. A lo largo de ese recorrido se llevará a cabo un minucioso análisis de la empresa.

Este sería el resumen del desarrollo del proyecto en el aula:

1º-Establecimiento de los grupos. Elección del nombre (búsqueda de viabilidad del nombre en el Registro Mercantil), elaboración del logo y elección del objeto social de la empresa.

2º-Elección entre las posibles formas jurídicas. Elaboración del certificado de aportación de capital. Peticion del CIF y elaboración de las escrituras (objeto social, administradores y estatutos).

4º-Altas en Seguridad Social, Hacienda y organismos locales. Pago IAJD de la escritura pública.

5º-Elaboración de PESTEL, DAFO, PORTER Y CANVAS de la empresa a través de aplicaciones informáticas online.

6º-Preparación del documento de Responsabilidad Social Corporativa.

7º-Elevator Pitch de cada alumno con el profesor.

8º-Entrega del dossier y defensa del proyecto ante el profesor.

### 4.3.1 ACTIVIDADES

#### SESION 1

En esta primera sesión vamos a presentarnos a la clase. Explicaremos por encima como va a ser la asignatura y los criterios de evaluación. Indagaremos cuales son relaciones personales entre los alumnos y presentaremos el proyecto.

#### OBJETIVOS

- Presentación del profesor.
- Conocer las relaciones entre los alumnos.
- Crear ilusión por el proyecto.

#### CONTENIDOS

- Presentación del proyecto “Soy empresario”.

#### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia social y cívica.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

#### ACTIVIDADES

-Presentación del profesor y explicación del contenido de la asignatura y criterios de evaluación que se van a seguir.

-Realizaremos un sociograma a partir de unas preguntas que realizaremos a los alumnos (anexo 1). Con este documento y con los informes académicos podremos conocer las relaciones entre los alumnos y sus capacidades. De esta manera tendremos información a la hora de formar los grupos de trabajo y poder distribuirlos de la manera más heterogénea posible.

-A continuación, explicaremos en qué consiste el proyecto “Soy empresario”. Haremos un pequeño cronograma y recalcaremos los puntos más fuertes del mismo. Realizaré preguntas a los alumnos para conocer su impresión.

## SESION 2

Evaluación de conocimientos previos a través de un test de conocimientos previos, que posteriormente iremos resolviendo en alto.

### OBJETIVOS

- Comprobar el nivel de conocimientos previos sobre economía de la empresa que tiene el alumnado.
- Explicar principios económicos importantes y necesarios para el desarrollo de la asignatura.

### CONTENIDOS

- Test de evaluación.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia social y cívica.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### ACTIVIDADES

- Daremos a los alumnos un breve cuestionario para evaluar los conocimientos previos que los alumnos tienen sobre la asignatura (anexo2).
- Recogeremos las respuestas de los alumnos por escrito. Después las iremos resolviendo en alto con la participación de toda la clase. Resolveremos dudas y puntualizaremos cualquier principio económico que sea clave en el estudio de la economía.

## SESION 3

Estableceremos los grupos de trabajo y explicaremos métodos de generación de ideas para la posterior toma de decisiones sobre el objeto social, nombre y logo de la empresa.

### OBJETIVOS

- Establecer grupos de trabajo heterogéneos.
- Conocer métodos de generación de ideas.

### CONTENIDOS

- Explicación de diferentes métodos de generación de ideas y práctica en grupos.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

### ACTIVIDADES

-Se establecerán los grupos de trabajo de 3 personas. Utilizaremos los datos que nos ha proporcionado el sociograma del primer día para establecer grupos heterogéneos, con diferentes niveles de conocimiento y participación. Los alumnos se sentarán por grupos de trabajo.

-Explicaré diferentes métodos de generación de ideas. Brainstorming, mapas mentales, brainwriting, método scamper y los seis sombreros.

-Por grupos, los alumnos aplicarán el método del brainwriting, (anexo 3), para generar ideas que les ayuden a establecer cuál va a ser el objeto social de la empresa, su ámbito, dimensión, etc. Los alumnos deberán de elegir empresas comerciales, para que a lo largo del proyecto se puedan desarrollar mejor los conceptos teóricos del currículo. El profesor irá pasando por los grupos para enfocar los procesos de decisión.

## SESION 4

Los grupos van a generar el nombre de la empresa, el nombre comercial y el logo de la empresa. Comprobaremos si el nombre de la empresa está inscrito en el registro mercantil.

### OBJETIVOS

- Conocer la diferencia entre nombre comercial y el nombre de la empresa.
- Conocer la importancia de la identidad corporativa de una empresa.
- Que los alumnos se identifiquen con su proyecto de emprendimiento.

### CONTENIDOS

- Explicación de la importancia de la identidad corporativa de la empresa.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.
- Competencia digital.

### ACTIVIDADES

-Se explicará la enorme importancia que van a tener el logo y el nombre comercial de la empresa. Visualizaremos un vídeo sobre Apple para comprender la importancia del logo y el nombre comercial: [https://www.youtube.com/watch?v=tf\\_GDM7lxvs](https://www.youtube.com/watch?v=tf_GDM7lxvs) y otro vídeo con los logotipos más importantes del mundo:

<https://www.youtube.com/watch?v=DI4e50TIqXU>

-Por grupos, los alumnos elegirán el nombre de la empresa y comprobarán si el nombre está libre en el registro mercantil. Guardarán la consulta al registro mercantil para su dossier.

-Por grupos, elegirán el nombre comercial y el logo de la empresa. Los añadirán al dossier de su empresa. Daremos pistas a los alumnos sobre aplicaciones donde pueden realizar el logo, por si quieren traerlo hecho por ordenador.

## SESION 5

Definiremos que es la empresa, clasificaremos los tipos de empresas y explicaremos qué es el flujo de la renta. En grupo los alumnos definirán las características que debe de tener un empresario emprendedor.

### OBJETIVOS

- Conocer conceptos básicos sobre la empresa y el flujo de renta.
- Definir las cualidades que debe de tener un empresario emprendedor.

### CONTENIDOS

- Definición de la empresa, tipos de empresa y flujo de renta.
- Características de un emprendedor.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

### ACTIVIDADES

-Definimos la empresa: Una empresa es la unidad económica de producción, que combina los factores productivos (tierra, capital y trabajo) para producir bienes y servicios que satisfacen unas necesidades.

-Explicaremos que las empresas se pueden dividir en Grandes empresas y Pequeñas empresas (PYMES). Preguntaremos a la clase por el papel del gerente en cada caso para establecer diferencias fundamentales entre ambas.

-Con la ayuda de un cuadro que resume el flujo de la renta, analizaremos como fluye la renta entre los tres agentes económicos: familia, empresa y estado. Explicaremos como afecta una crisis económica a todo el flujo de renta para que vean que todo está relacionado.

-Formamos los grupos y realizamos una dinámica de grupo (Anexo 4). Cada grupo propondrá las características que debe de tener un empresario o un emprendedor. Con todas las respuestas de los grupos, haremos una compilación. Destacaremos como uno de los valores más importante la responsabilidad social.

## SESION 6

Explicación de las funciones y los componentes de la empresa. Aplicación al proyecto de empresa de cada grupo.

### OBJETIVOS

- Conocer las diferentes funciones de la empresa.
- Conocer los componentes de la empresa.
- Aplicación práctica de la teoría.

### CONTENIDOS

- Conocer la función de creación de valor, de riesgo, social y productiva de todas las empresas.
- Desarrollar los componentes de la empresa: elementos materiales e inmateriales, recursos humanos y entorno.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender

### ACTIVIDADES

- Explicación teórica de las distintas funciones que realiza la empresa.
- Desarrollo de los componentes que forman una empresa.
- Trabajo en grupo para definir
- Cada grupo de trabajo desarrollará cuales son las funciones de su empresa. Así mismo establecerá cuales son los componentes específicos de su empresa. El tutor irá pasando por los grupos para dar ideas y resolver dudas. Este documento se llevará al dossier de empresa. (Anexo 5).

## SESION 7

Analizar los objetivos cuantitativos y cualitativos de la empresa. Cada grupo establecerá los objetivos de los diferentes grupos de interés de su proyecto de empresa.

### OBJETIVOS

- Entender cómo debe de definirse un objetivo empresarial.
- Desarrollar los diferentes tipos de objetivos que se debe marcar una empresa.

### CONTENIDOS

- Explicación de los atributos que debe de tener un objetivo empresarial (SMART).
- Clasificación de objetivos entre cuantitativos y cualitativos.
- Explicación de quienes son los Stakeholders.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender

### ACTIVIDADES

- Explicaremos las características que deben de tener los objetivos de la empresa y los razonaremos.
- Estableceremos diferencias entre los objetivos cuantitativos y cualitativos.
- Por grupos, se les proporcionará un cuadro donde tendrán que identificar cuáles son los objetivos de los diferentes grupos de interés de su empresa: Propietarios, directivos, empleados, clientes, proveedores, estado y ciudadanos. (Anexo 6).

## SESION 8

Explicaremos varias clasificaciones de tipos de empresas y realizaremos un ejercicio práctico sobre la teoría.

### OBJETIVOS

- Conocer los diferentes tipos de empresas y sus características.
- Aplicación práctica de la teoría.

### CONTENIDOS

- Diferenciar las empresas dependiendo de su tamaño, de su sector, propiedad del capital, ámbito y forma jurídica.
- Explicar que la mayor parte de las empresas españolas son Micropymes.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.

### ACTIVIDADES

- Con ayuda de una presentación y dos esquemas que les vamos a proporcionar, explicaremos los diferentes tipos de empresas atendiendo a varios tipos de clasificación.
- Formaremos los grupos para que los alumnos rellenen un cuadro donde aparecen varias empresas y las clasificaremos dependiendo del tamaño, del sector, de la propiedad y del ámbito de actuación. (Anexo 7).
- Con ayuda del móvil, los alumnos buscarán 5 empresas aragonesas y las clasificarán como en el anterior ejercicio. (Anexo 8).

## SESION 9

Conocer los diferentes tipos de formas jurídicas y profundizar en las ventajas e inconvenientes de las más habituales.

### OBJETIVOS

- Conocer que es la forma jurídica de la empresa.
- Diferenciar los diferentes tipos de formas jurídicas.
- Ventajas e inconvenientes de las más habituales.

### CONTENIDOS

- Concepto de forma jurídica; persona física o empresa.
- Tipos de formas jurídicas.
- Ventajas e inconvenientes de las formas jurídicas más relevantes.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### ACTIVIDADES

- Analizaremos las diferentes formas jurídicas con ayuda del PPT. Veremos sus características y profundizaremos en las más importantes.
- Estableceremos los grupos. Proporcionaremos a los alumnos las tablas resumen de los requisitos para cada forma jurídica y dos tablas comparando; autónomo vs sociedad limitada; y sociedad limitada vs sociedad anónima. Con ayuda de sus móviles jugaremos un KAHOOT que irá haciendo preguntas cuyas respuestas estarán en estos documentos. Se irán resolviendo las preguntas con explicaciones y puntualizaciones del profesor.

## SESION 10

Conocer cuáles son los pasos para poner una empresa en marcha a través de la indagación por la web.

### OBJETIVOS

- Conocer páginas donde podamos obtener información sobre la normativa referente a la empresa.
- Conocer los pasos y requisitos necesarios para constituir una empresa.
- Generar análisis crítico sobre la información para elaborar cuestionarios sobre dudas.

### CONTENIDOS

- Navegaremos por la página del CIRCE, Centro de Información y Red de Creación de Empresas.
- Conoceremos que son los PAE (Punto de atención al Emprendedor), y localizaremos el PAE de Huesca.
- Prepararemos preguntas sobre las posibles dudas que hayan podido surgir.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.
- Competencia lingüística.

### ACTIVIDADES

La sesión se realizará en un aula con ordenadores para cada grupo de alumnos.

- Nos meteremos en la página del CIRCE, Centro de Información y Red de Creación de Empresas.

<http://www.paeelectronico.es/es-ES/Paginas/principal.aspx>

- Encontraremos el P.A.E. (Punto de atención al emprendedor de Huesca). En la siguiente clase vendrán de este centro a dar una charla en clase. Nos explicarán los trámites que debemos de llevar a cabo y a que ayudas nos podemos acoger.

- Cada grupo irá buceando por la página del CIRCE. Deberán encontrar los cuadros que resumen todos los trámites necesarios para constituir la empresa y para ponerla en funcionamiento. También deberán encontrar las posibles ayudas que existen en Aragón. Esta documentación se imprimirá y la guardarán en su dossier.

- Con esta información deberán de preparar cinco preguntas para los miembros del PAE de Huesca con dudas sobre lo que han ido viendo en la página. El profesor irá ayudando en la navegación por la web y hará preguntas a los alumnos que les generarán dudas que tendrán que resolver en la siguiente clase.

## SESION 11

Charla de los responsables del PAE de Huesca.

### OBJETIVOS

- Conocer a los miembros del PAE de Huesca y conocer cuál es su labor.
- Adquirir habilidad para realizar preguntas con contenido sobre dudas.

### CONTENIDOS

- Charla de los miembros del PAE.
- Ronda de preguntas y coloquio.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Competencia lingüística.

### ACTIVIDADES

- Los alumnos recibirán una charla y explicación por parte de un responsable del P.A.E. de Huesca en el que explicará que labor realizan y resumirá los pasos imprescindibles para empezar un negocio.
- Los alumnos empezarán por turnos a explicar en qué consiste su empresa y realizarán preguntas para poder ir aclarando sus dudas sobre la constitución y puesta en marcha de su empresa.

## SESION 12

Llevamos a cabo los primeros pasos para constituir las empresas y visionado de vídeos motivadores.

### OBJETIVOS

- Conocer documentación relevante en la empresa.
- Aplicación a su propio proyecto.

### CONTENIDOS

- Elaboración de la aportación de capital y las escrituras de la empresa.
- Visionado de tres vídeos que explican conceptos empresariales modernos.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

### ACTIVIDADES

-Seguiremos con los trámites para crear nuestra empresa. Los alumnos tienen que abrir una cuenta y realizar la aportación de capital. Entregaré un modelo de certificado de aportación de capital que tendrán que rellenar y adjuntarán al dossier.

-Luego, convendremos que la forma jurídica de nuestras empresas será la Sociedad Limitada Nueva Empresa; se les proporcionará un modelo simplificado de escritura de constitución de la empresa y un documento de CIF. Los alumnos deberán de rellenar los documentos con los datos de su empresa.

-Cada grupo marcará con un color cada parte de su escritura de empresa para ver si están los apartados esenciales.

Pasaremos por los grupos aclarando dudas sobre cómo deben de rellenar los documentos. Aprovecharemos para evaluar el aprendizaje de los alumnos y como trabajan en equipo. Realizaremos preguntas fáciles a los miembros de los grupos menos participativos, intentando motivarles para que se muestren más activos en el grupo.

-Vamos a ver diversos videos cortos sobre que cultura empresarial y haremos reflexiones sobre ellos:

Que es un startup: <https://www.youtube.com/watch?v=tOLcYYVduY4>

Que es el crowdfunding: <https://www.youtube.com/watch?v=YRBVphC2fwE>

Que es una joint Venture: <https://www.youtube.com/watch?v=y1bbp1KQWQ8>

## SESION 13

Conoceremos los últimos pasos necesarios para crear nuestra empresa.

### OBJETIVOS

- Conocer los impuestos y trámites para acabar de crear la empresa.
- Conocer la posibilidad de realizar los trámites de manera online.

### CONTENIDOS

- Navegaremos por la página del CIRCE, Centro de Información y Red de Creación de Empresas, para conocer los últimos pasos.
- Conoceremos el DUE.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.

### ACTIVIDADES

Se realizará en un aula donde cada grupo disponga de un ordenador.

-Seguimos creando nuestra empresa. Revisamos los siguientes pasos: son el pago de impuestos y la inscripción en el Registro Mercantil de Huesca. Los alumnos se volverán a meter en la página del CIRCE y deberán de investigar que documentos y que pasos son los que nos hacen falta para acabar de realizar el alta de la empresa.

– El profesor explicará que es el DUE (Documento Único Electrónico). Ese documento facilita enormemente la creación de empresas online y podemos contar con la ayuda de los PAE si tenemos dificultades a la hora de rellenarlo. Veremos un vídeo de cómo se tienen que ir rellenando los apartados:

[https://www.youtube.com/watch?v=nKCV\\_bkCLX4](https://www.youtube.com/watch?v=nKCV_bkCLX4)

A continuación, los grupos empezarán a rellenar el documento mientras el profesor va resolviendo las dudas que surjan.

## SESION 14

Conoceremos cuáles son los factores específicos y generales de la empresa.

### OBJETIVOS

- Reconocer las diferencias entre los factores específicos y generales.
- Conocer que significa cada uno de estos factores y su importancia.

### CONTENIDOS

- Factores específicos y generales de la empresa.
- Conocer los factores que provocaron el éxito empresarial de Red Bull.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.

### ACTIVIDADES

-Explicaremos la diferencia entre los factores generales y específicos de la empresa y explicaremos cada uno de estos factores.

-Llevaremos a cabo una actividad grupal en la que los alumnos deberán de responder si un factor es general o específico a través de su teléfono móvil con la aplicación Quiziz. El profesor verá cuantas respuestas han sido correctas para cada pregunta y explicará la solución. (Anexo 9).

<https://quizizz.com/admin/quiz/5ed7680c428c29001bd724e6>

-Acabaremos la clase con un video sobre el éxito empresarial de Red Bull:

<https://www.youtube.com/watch?v=1bkXmPDKxj4&t=127s>

## SESION 15

Desarrollaremos el entorno general de la empresa.

### OBJETIVOS

- Conocer los conceptos que comprende el entorno general de la empresa.
- Reconocer estos factores en el proyecto empresarial.

### CONTENIDOS

- Entorno general de la empresa.
- Análisis PESTEL.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### ACTIVIDADES

Se realizarán en un aula que disponga un ordenador para cada grupo de trabajo.

- Explicaremos cuales son los factores a tener en cuenta en el análisis del entorno de la empresa a través de un cuadro PESTEL.

- Estableceremos grupos y los alumnos aplicaran la teoría a su propia empresa. Para ello, utilizarán una aplicación informática online: el Visual Paradigm.

<https://online.visual-paradigm.com/es/diagrams/features/pest-analysis-tool/>

-El profesor pasará por los grupos para proporcionar ideas y resolver dudas. El cuadro que han diseñado se imprimirá y se adjuntará al dossier.

## SESIÓN 16

Estudiaremos los factores específicos de la empresa a través del Diamante de Porter.

### OBJETIVOS

- Conocer los conceptos que comprende el entorno específico de la empresa.
- Conocer el Diamante de Porter.
- Reconocer estos factores en el proyecto empresarial.

### CONTENIDOS

- Entorno específico de la empresa.
- Análisis del Diamante de Porter.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### ACTIVIDADES

Las actividades se realizarán en un aula que disponga de un ordenador por grupo.  
-Explicaremos los factores específicos a través del diamante de Porter.

- Veremos un video que aplica las 5 fuerzas de Porter a Burguer King:

<https://www.youtube.com/watch?v=TfP3IB0K4Zk>

- Aplicaremos la teoría de las cinco fuerzas de Porter a nuestra empresa. Para ello utilizaremos una herramienta informática llamada Cacao. El resultado lo imprimirán y se incluirá en el dossier.

Mientras los alumnos rellenan sus cinco fuerzas de Porter, el profesor irá pasando por los grupos para ir consultando dudas y proporcionando ideas.

## SESION 17

Análisis de los puntos fuertes y débiles; amenazas y oportunidades a través del método DAFO.

### OBJETIVOS

- Analizar los puntos fuertes y débiles de la empresa.
- Analizar las amenazas y oportunidades.
- Conocer el análisis DAFO.
- Analizar estos aspectos en el proyecto empresarial.

### CONTENIDOS

- Definir los puntos fuertes y débiles; y las amenazas y oportunidades.
- Análisis DAFO.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### ACTIVIDADES

Se realizará en un aula que disponga de ordenador

–Explicaremos con ayuda del PPT qué es un análisis DAFO y su importancia en el ámbito empresarial.

– Los grupos de trabajo elaboraran su propio análisis DAFO de sus empresas. Para su elaboración utilizaremos la aplicación online Creately:

<https://creately.com/es/lp/herramienta-de-analisis-pest/>

-El profesor habrá preparado con anterioridad los DAFO para cada empresa y pasará por los grupos para proporcionar ideas y resolver dudas. El cuadro que han diseñado se imprimirá y se adjuntará al dossier.

## SESION 18

Trabajaremos las oportunidades que pueden surgir por cambios en el entorno.

### OBJETIVOS

- Reconocer oportunidades de negocio antes cambios en el entorno.
- Mejorar la capacidad de análisis y la intuición del alumno.

### CONTENIDOS

- Conocer cómo pueden afectar a nuestra empresa los cambios en el entorno de la empresa.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.

### ACTIVIDADES

- Comenzaremos con un vídeo que habla de los cambios en el entorno y como debemos de estar preparados para encontrar oportunidades que se titula ¿Dónde está mi queso?  
[https://www.youtube.com/watch?v=t\\_eAu2HUUNk](https://www.youtube.com/watch?v=t_eAu2HUUNk)
- Analizaremos como las empresas deben de adaptarse al mercado. Analizaremos 4 claves para la adaptación al entorno competitivo: la velocidad de cambio, la sensación constante de incertidumbre, la elevada dificultad de predicción y el gran número de actores que operan en los mercados.
- Cada grupo de trabajo propondrá 4 posibles cambios en nuestro entorno, tanto específicos como generales y desarrollarán una posible oportunidad de ese cambio en el entorno. Daremos unos ejemplos para ayudar a que desarrollen ideas e iremos pasando por los grupos para ayudarles y resolver dudas. El cuadro lo añadirán al dossier de su empresa. (Anexo 10).

## SESION 19

Elaboración de un modelo CANVAS de nuestra empresa.

### OBJETIVOS

- Conocer en qué consiste el método CANVAS.
- Capacidad de análisis.
- Capacidad de síntesis.

### CONTENIDOS

- Conocer el método CANVAS.
- Analizar que debemos incluir en cada uno de los 9 apartados.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.

### ACTIVIDADES

Esta sesión se realizará en un aula que tenga un ordenador por grupo de trabajo.  
-Veremos un video de cómo se elabora un modelo Canvas (Alex Osterwalder):

<https://www.youtube.com/watch?v=i1Le5GYkBT8>

-El Modelo Canvas es una herramienta para definir y **crear modelos de negocio innovadores** que simplifica 4 grandes áreas: clientes, oferta, infraestructura y viabilidad económica en un recuadro con 9 divisiones. Analizaremos cada uno de los cuadros que debemos de analizar.

-Se reunirán los grupos de trabajo para elaborar dos de los apartados del Canvas; el segmento de clientes y la propuesta de valor. El profesor irá pasando por los grupos ayudando con ideas y aclarando dudas. Para realizar el modelo Canvas trabajaremos en la aplicación Genially.

## SESION 20

Seguiremos con la elaboración del modelo CANVAS.

### OBJETIVOS

- Conocer en qué consiste el método CANVAS.
- Capacidad de análisis.
- Capacidad de síntesis.

### CONTENIDOS

- Conocer el método CANVAS.
- Analizar que debemos incluir en cada uno de los 9 apartados.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.

### ACTIVIDADES

Esta sesión se realizará en un aula que tenga un ordenador por grupo de trabajo.

- Veremos un vídeo de ejemplo de elaboración de un Canvas de la empresa Uber:

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

- Los equipos de trabajo seguirán elaborando el Canvas de su empresa con la aplicación Genial.ly. Pasaremos por los grupos de trabajo proporcionando ideas y aclarando dudas.

## SESION 21

Analizar la Responsabilidad Social Corporativa (RSC).

### OBJETIVOS

- Conocer que es la RSC.
- Que el alumno tome conciencia de la importancia que tiene.

### CONTENIDOS

- Explicación sobre en qué consiste la Responsabilidad Social Corporativa.
- Importancia de la RSC.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.

### ACTIVIDADES

- Visualizaremos un video sobre la RSC de las empresas de Educaixa:

<https://www.educaixa.com/es/modal-recurso?resourcePK=1783052&isBanner=true>

-Explicación de lo que significa la Responsabilidad Social Corporativa. Explicaremos los diferentes ámbitos y revelaremos la importancia que tiene en los beneficios empresariales a largo plazo.

-Daremos nombres de diferentes empresas y los alumnos deberán ordenarlas de más a menos responsables. Lo haremos primero de españolas y luego a nivel mundial. Luego consultaremos la clasificación de empresas más responsables en España y el mundo para que puedan comparar:

<http://www.merco.info/es/ranking-merco-responsabilidad-gobierno-corporativo>

## SESION 22

Establecemos la Responsabilidad Social Corporativa (RSC) de nuestra empresa y realizaremos una evaluación intermedia de conocimientos basado en la EVAU.

### OBJETIVOS

- Conocer que es la RSC.
- Que el alumno tome conciencia de la importancia que tiene.

### CONTENIDOS

- Explicación sobre en qué consiste la Responsabilidad Social Corporativa.
- Importancia de la RSC.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.

### ACTIVIDADES

-Veremos un video sobre la RSC de Nike y después abriremos una discusión de si se hace por ética empresarial o por intereses económicos:

<https://www.youtube.com/watch?v=sKxpCg6d2nc>

-Cada empresa elaborará su plan de RSC en el documento que les voy a proporcionar. Luego lo incluirán en el dossier. Pasaremos por los grupos intentando sacarles ideas y aclarando dudas. Intentaremos participar y reforzar a los miembros de cada grupo menos participantes.

-Mediante la aplicación Quizz, llevaremos a cabo una evaluación intermedia de los conceptos aprendidos hasta ahora. Las preguntas las sacaremos de las pruebas EVAU realizadas en los últimos años en Aragón y explicaremos cómo va a ser el nuevo modelo de examen. (Anexo 11).

## SESION 23

Conocer cómo se debe de realizar un Elevator Pitch.

### OBJETIVOS

- Saber en qué consiste un Elevator Pitch.
- Mejorar la habilidad lingüística y el poder de convicción.

### CONTENIDOS

- Explicación sobre en qué consiste la Responsabilidad Social Corporativa.
- Importancia de la RSC.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia lingüística.

### ACTIVIDADES

-Vamos a ver dos videos que explican cómo se debe de hacer un Elevator Pitch. Los alumnos van a necesitar convencer al profesor (banquero) para que estudie su dossier de negocio y los entreviste para conseguir financiación para su proyecto. Iremos parando los videos y veremos cómo deben de ser las preguntas (abiertas y cerradas) para conseguir atención, crear curiosidad en el banquero y cerrar la reunión.

[https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG\\_YjgvI](https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_YjgvI)

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

-Cada grupo preparará un Elevator Pitch en el que van a intervenir los tres. Tiene que durar alrededor de 2 minutos. Tienen que conseguir llamar la atención del banquero, identificarse, explicar un problema y el público objetivo, explicar la solución que tienen, argumentar por qué ellos son los indicados y cerrar la visita con el banquero.

## SESIONES 24 y 25

Realizar un Elevator Pitch para convencer al profesor de que escuche su proyecto.

### OBJETIVOS

-Mejorar la habilidad lingüística y el poder de convicción.

### CONTENIDOS

-Todos los alumnos van a realizar un Elevator Pitch.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia lingüística.

### ACTIVIDADES

-Los grupos elaborarán un Role Playing del Elevator Pitch con el profesor. Tendrán entre uno y dos minutos para convencer y cerrar una reunión. Después de cada intervención los compañeros y el profesor haremos una valoración en tono positivo de la representación. Estimamos que, entre la preparación, la presentación y la evaluación del mismo; la duración de cada presentación rondará los 10 minutos; por lo que necesitaremos dos sesiones para realizar todos los Elevator Pitch.

## SESIÓN 26

Preparación de la entrevista con el banquero (profesor).

### OBJETIVOS

-Mejorar la habilidad lingüística y el poder de convicción.

### CONTENIDOS

-Todos los alumnos van a realizar un Elevator Pitch.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia lingüística.

### ACTIVIDADES

– Explicaremos a los alumnos como se van a desarrollar las entrevistas. Que preguntas hará el banquero y que argumentos deben de preparar:

- Primero deberán de presentarse y presentar a la empresa.
- Tendrán que definir los objetivos de su empresa.
- El profesor hará preguntas a los tres miembros del grupo sobre el entorno general, el entorno específico, fortalezas y debilidades, el modelo de negocio y la RSC de la empresa. Los alumnos deberán de repasar el dossier: los PESTEL, DAFO, PORTER, CANVAS, RSC de la empresa; ya que en estos cuadros tendrán todas las respuestas al profesor.

-Asignaré una fecha de presentación para cada grupo (3 cada día). Durará en torno a 15 minutos. Los animaré a que vengan vestidos como empresarios; si tienen chaqueta, corbata... no será obligatorio. El profesor irá en traje de banquero.

-Los grupos se reunirán para ir preparando la presentación y los argumentos con los que tendrán que responder al banquero. El profesor pasará por los grupos para guiarles sobre posibles preguntas y aclarará dudas que tengan.

## SESIONES 27, 28 y 29

Entrevista de cada grupo de trabajo con el banquero (profesor).

### OBJETIVOS

- Mejorar la habilidad lingüística y el poder de convicción.
- Saber relacionar todos los análisis hechos en la empresa.

### CONTENIDOS

- Todos los grupos realizarán una entrevista con el banquero.
- El resto de alumnos valoran el proyecto y la entrevista de sus compañeros.

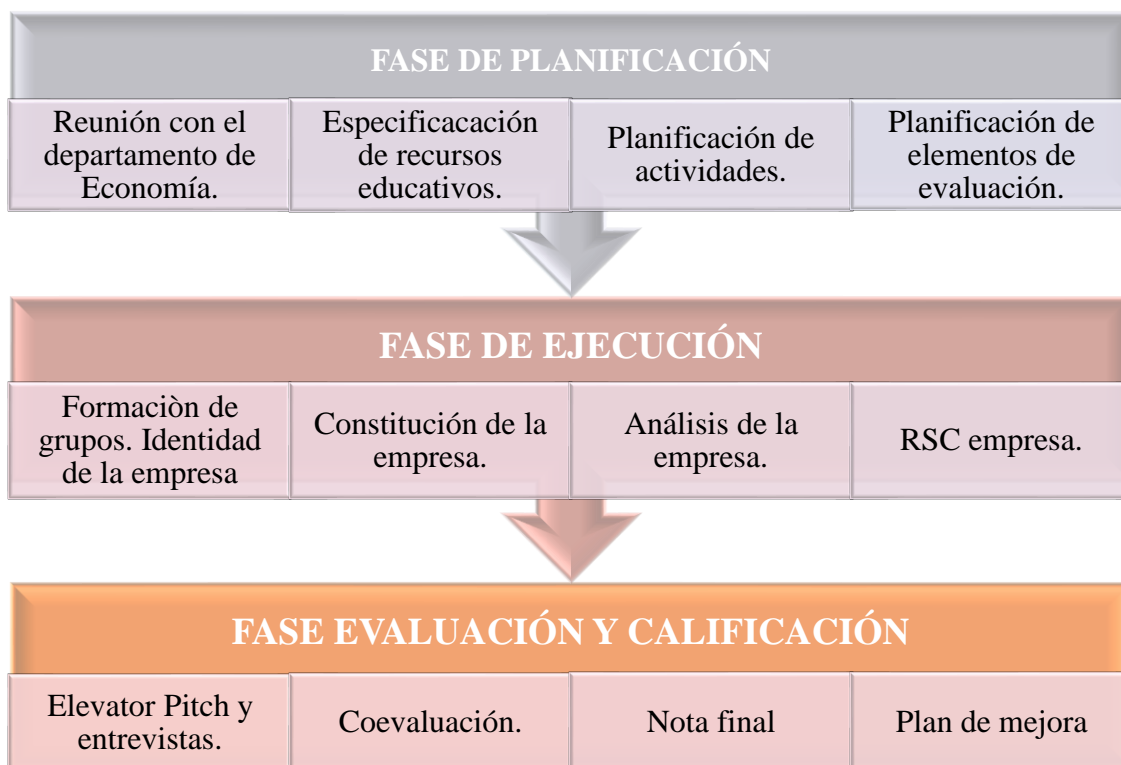
### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia lingüística.

### ACTIVIDADES

- Los alumnos irán realizando por grupos las entrevistas con el banquero delante de toda la clase. El “banquero” escuchará la presentación de la empresa y hará preguntas a cada uno de sus miembros en las que tendrán que responder con argumentos vistos en la teoría de la asignatura y que están incluidos en su dossier de empresa.
- El resto de los alumnos tendrán un documento donde irán valorando a los compañeros que están presentando su empresa, (Anexo 12). Esta evaluación formará parte de la evaluación final.

### 4.3.2 FASES DEL PROYECTO, TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN



FASE DE PLANIFICACIÓN	
<b>Reunión con el Departamento de economía.</b>	En mayo del año anterior a la puesta en marcha del proyecto, nos reuniremos con el departamento de economía para comenzar a preparar el proyecto.
<b>Especificación de recursos educativos.</b>	En mayo y junio especificaremos todos los recursos que vamos a utilizar en el proyecto.
<b>Planificación de actividades.</b>	En el mes de junio planificaremos todas las sesiones que comprenderá el proyecto.
<b>Planificación de elementos de evaluación.</b>	En junio planificaremos que elementos de evaluación continua vamos a utilizar a lo largo del proyecto.

FASE DE EJECUCIÓN	
<b>Formación de grupos. Identidad de la empresa.</b>	Comenzaremos la ejecución del proyecto con la elaboración de los grupos de trabajo y presentación del proyecto. Luego los alumnos darán identidad corporativa a sus empresas; eligiendo su nombre, el tipo de negocio, el logo...

<b>Constitución de la empresa.</b>	Los alumnos descubrirán mediante indagación todos los pasos y requisitos necesarios para crear una empresa o un negocio. Seguiremos los pasos tal y como se tienen que hacer en la vida real.
<b>Análisis de la empresa.</b>	Realizaremos el análisis de la empresa, implementando todos los conceptos teóricos que incluye el currículo del bloque 1. Desarrollarán a través de aplicaciones informáticas un PESTEL, CANVAS, PORTER Y DAFO.
<b>Responsabilidad Social Corporativa de la empresa.</b>	Los alumnos entenderán la importancia de la RSC en la empresa y el empresario. Elaborarán un documento que plasme los puntos fundamentales de la RSC de su empresa.

### FASE DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

<b>Elevator Pitch y entrevistas</b>	En esta fase los alumnos pondrán en marcha sus habilidades lingüísticas y capacidad de persuasión para convencer al profesor de la viabilidad de su proyecto. En el Elevator Pitch deben de ser capaces de despertar la curiosidad del “banquero” en 30 segundos. En la entrevista los alumnos deberán de defender su proyecto ayudándose del análisis que han llevado a cabo de la misma.
<b>Coevaluación</b>	Los alumnos también calificarán las presentaciones y trabajos de sus compañeros. Formará parte de la nota tal y como se refleja en la rúbrica.
<b>Nota final</b>	Siguiendo la rúbrica, pondremos una nota final a cada alumno. En esta rúbrica se tiene en cuenta el trabajo que han realizado, la capacidad de oratoria, el trabajo en equipo y la evaluación de los compañeros.
<b>Plan de mejora</b>	Al finalizar la ejecución del proyecto haremos una valoración del mismo. A lo largo del proyecto, el profesor llevará un cuaderno de Bitácora en el que irá reflejando las percepciones que tiene sobre el proyecto (que ha gustado, que se puede mejorar, etc.). Así mismo, recogeremos información de los estudiantes, profesores y el tutor.

## TEMPORALIZACIÓN

A modo de resumen, y para que quede más clara a simple vista la temporalización de este proyecto, a continuación he recogido las 29 sesiones que comprende el proyecto en un calendario. La asignatura se imparte en cuatro sesiones semanales los lunes, martes, jueves y viernes. El proyecto empieza el 14 de septiembre coincidiendo con el inicio del curso y termina el 3 de noviembre.

CALENDARIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Sep. 2020	7 Semana 37	8	9	10	11
	14 Semana 38	15	16	17	18
	21 Semana 39	22	23	24	25
	28 Semana 40	29	30	1	2
Oct. 2020	5 Semana 41	6	7	8	9
	12 Semana 42	13	14	15	16
	19 Semana 43	20	21	22	23
	26 Semana 44	27	28	29	30
Nov. 2020	2 Semana 45	3	4	5	6
	9 Semana 46	10	11	12	13
	16 Semana 47	17	18	19	20
	23 Semana 48	24	25	26	27
	30 Semana 49	1	2	3	4

### SESIÓN 1 – 14/09

En esta primera sesión vamos a presentarnos a la clase. Explicaremos por encima como va a ser la asignatura y los criterios de evaluación. Indagaremos cuales son relaciones personales entre los alumnos mediante la elaboración de un sociograma y presentaremos el proyecto.

### SESIÓN 2 – 15/09

Haremos un test para evaluar los conocimientos previos de los alumnos. Lo corregiremos en alto, explicando todas las respuestas a toda la clase.

### SESIÓN 3 – 17/09

Estableceremos los grupos de trabajo y explicaremos distintos métodos de generación de ideas (brainstorming, brainwriting, scamper). Se reunirán los grupos para generar ideas sobre la identidad corporativa de su empresa.

#### SESIÓN 4 – 18/09

Los grupos van a generar el nombre de la empresa, el nombre comercial y el logo de la empresa. Comprobaremos si el nombre de la empresa está inscrito en el registro mercantil.

#### SESIÓN 5 – 21/09

Definiremos que es la empresa, clasificaremos los tipos de empresas y explicaremos qué es el flujo de la renta. En grupo los alumnos definirán las características que debe de tener un empresario emprendedor trabajando en grupo.

#### SESIÓN 6 – 22/09

Explicación de las funciones y los distintos componentes de la empresa. Los alumnos formarán los grupos y analizarán y elaborarán un documento con las funciones y componentes principales de su empresa.

#### SESIÓN 7 – 24/09

Analizar los objetivos cuantitativos y cualitativos de la empresa. Cada grupo establecerá los objetivos de los diferentes grupos de interés (stakeholders), de su proyecto de empresa.

#### SESIÓN 8 – 25/09

Explicaremos varias clasificaciones de tipos de empresas, según tamaño, sector, etc. Los alumnos deberán buscar en internet empresas aragonesas y clasificarlas.

#### SESIÓN 9 – 28/09

Concepto de forma jurídica de la empresa y responsabilidad del administrador. Conocer los diferentes tipos de formas jurídicas y profundizar en las ventajas e inconvenientes de las más habituales.

#### SESIÓN 10 – 29/09

Conocer cuáles son los pasos para poner una empresa en marcha a través de la indagación por la web. Los alumnos navegarán a través de la página del CIRCE (Centro de Información y Red de Creación de Empresas).

#### SESIÓN 11 – 01/10

Los responsables del Punto de Atención al Emprendedor (P.A.E.) de Huesca vendrán a clase para explicar cuál es su labor, que pasos hay que dar para constituir una empresa y darnos algún buen consejo. Los alumnos tendrán una ronda de preguntas que habrán diseñado en la clase anterior.

## SESIÓN 12 – 02/10

Llevamos a cabo los primeros pasos para constituir las empresas (aportación de capital, escrituras de la empresa). También veremos unos vídeos que explican que es una startup, el crowdfunding y una joint venture.

## SESIÓN 13 – 05/10

Conoceremos el DUE (Documento Único Electrónico) y culminaremos los pasos necesarios para la creación de la empresa.

## SESIÓN 14 – 06/10

Conoceremos cuáles son los factores específicos y generales de la empresa. Analizaremos cada uno de los conceptos, para poder diferenciarlos correctamente. Haremos una evaluación a través de una aplicación TIC para ver si tienen claros los conceptos.

## SESIÓN 15 – 08/10

Desarrollaremos el entorno general de la empresa. Explicaremos el análisis PESTEL y los alumnos lo aplicarán a su proyecto a través de una aplicación online.

## SESIÓN 16 – 09/10

Estudiaremos los factores específicos de la empresa a través del Diamante de Porter. Cada grupo aplicará el diamante de Porter a su empresa a través de una aplicación informática online.

## SESIÓN 17 – 13/10

Análisis de los puntos fuertes y débiles; amenazas y oportunidades de una empresa a través del método DAFO. Aplicación de este análisis a su empresa trabajando en grupo.

## SESIÓN 18 – 15/10

Trabajaremos las oportunidades que pueden surgir en el entorno empresarial por los cambios que se producen en el entorno. Los alumnos por grupos pondrán en práctica oportunidades que puedan surgir de diferentes cambios en el entorno.

## SESIÓN 19 – 16/10

Conoceremos en qué consiste el método Canvas y cómo nos ayuda a analizar en conjunto un proyecto empresarial. Elaboración de un modelo CANVAS de nuestra empresa.

## SESIÓN 20 – 19/10

La sesión se dedicará a seguir trabajando por grupos en la elaboración del modelo CANVAS de su empresa. Intercalaremos algún vídeo de ejemplo.

## SESIÓN 21 – 20/10

Conoceremos la importancia de la Responsabilidad Social Corporativa (RSC). Investigaremos la RSC de las empresas más importantes del mundo a través del juego.

## SESIÓN 22 – 22/10

Los grupos de trabajo establecerán un documento con las directrices de la Responsabilidad Social Corporativa (RSC) de su empresa. Realizaremos una evaluación intermedia de conocimientos basado en la EVAU a través de una aplicación informática.

## SESIÓN 23 – 23/10

Los alumnos conocerán en qué consiste un Elevator Pitch. Se juntarán en grupos y prepararan su Elevator Pitch para conseguir una cita con el banquero.

## SESIÓN 24 – 25/10

Los alumnos realizarán por turnos, delante de toda la clase un Elevator Pitch para convencer al profesor (banquero), de que les conceda una reunión para explicar su proyecto.

## SESIÓN 25 – 26/10

Seguiremos realizando al resto de la clase los Elevator Pitch.

## SESIÓN 26 – 28/10

Los alumnos, con ayuda de su dossier, preparan la entrevista con el banquero. Primero deben de presentar la empresa y luego todos los miembros del grupo estarán preparados para cualquier pregunta que pueda realizar el banquero. El profesor dará pistas de las preguntas que hará y el grupo se preparará las respuestas.

## SESIÓN 27 – 29/10

Comenzarán las entrevistas con el banquero. Se realizarán las entrevistas de 3 grupos cada día y durarán entre 10 y 15 minutos. El profesor felicitará a los miembros del grupo y hará alguna puntualización si fuese necesario. El resto de grupos debe de calificar al grupo que expone.

## SESIÓN 28 – 02/11

Continuarán las entrevistas con el banquero. Se realizarán las entrevistas de 3 grupos cada día y durarán entre 10 y 15 minutos. El profesor felicitará a los miembros del grupo y hará alguna puntualización si fuese necesario. El resto de grupos debe de calificar al grupo que expone.

Continuarán las entrevistas con el banquero. Se realizarán las entrevistas de 3 grupos cada día y durarán entre 10 y 15 minutos. El profesor felicitará a los miembros del grupo y hará alguna puntualización si fuese necesario. El resto de grupos debe de calificar al grupo que expone.

Una vez finalizadas las sesiones que comprende el proyecto, prepararemos las calificaciones de los alumnos a través de rúbrica. Cada alumno tendrá disponible su rúbrica, para conocer en qué aspectos ha tenido mejor y peor calificación.

Así mismo, elaboraré a los alumnos una encuesta para recoger información en la evaluación del proyecto. También recogeré información entrevistándome con el resto de profesores y el tutor.

Con esta información y todos los comentarios recogidos en el cuaderno de Bitácora que se utilizó durante el proyecto; nos reuniremos con el departamento de economía para evaluar el resultado del proyecto y establecer un plan de mejora para el año que viene.

Este análisis de resultados y plan de mejora elaborado lo presentaremos posteriormente ante el equipo directivo. En esa reunión se tratará también de determinar cuál puede ser la proyección de “Soy empresario” en el ámbito educativo.

### **4.3.3 ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación tiene dos objetivos fundamentales que es necesario distinguir. Por un lado, la de regular el aprendizaje; detectando las posibles dificultades que puedan encontrar los estudiantes en su aprendizaje, (de cara a poder ayudarles a resolverlas). Y por otro lado, la obligación de informar a estudiantes y familias sobre los resultados de su aprendizaje y su avance a lo largo del curso.

Este último procedimiento de cuantificación y comunicación de los resultados del aprendizaje y su evolución a los estudiantes y sus familias lo trataremos bajo el concepto de calificación. Así pues, el proceso de análisis del aprendizaje del alumno, para su regulación por parte del profesorado y de los propios estudiantes lo consideraremos evaluación.

En el ABP, la evaluación se centra en conocer el progreso del alumno a lo largo del transcurso del proyecto, y no únicamente al final. A lo largo del proyecto vamos a tener una gran cantidad de oportunidades para poder evaluar ya que esta metodología genera una gran cantidad de evidencias al respecto.

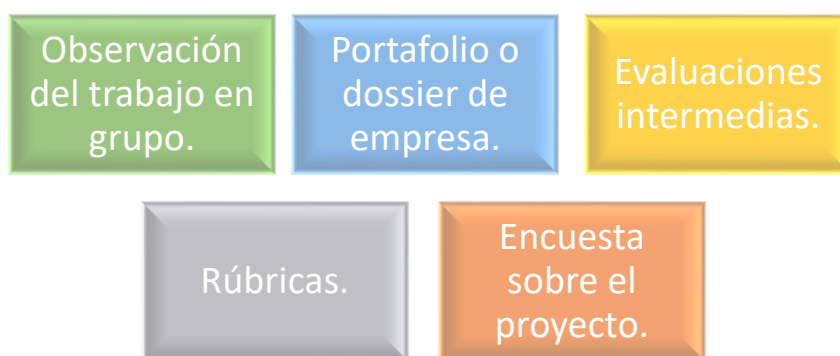
Debo de destacar que en la mayor parte de las sesiones preparadas en el proyecto, los grupos de trabajo van a juntarse para poner en práctica los conceptos teóricos aprendidos. Mientras los grupos de trabajo se reúnen, el profesor va a ir pasando por todos los grupos para resolver dudas sobre el trabajo, y de paso animar a los más rezagados o menos participativos. Es en este momento, en el que el profesor va a poder

evaluar cómo evoluciona el nivel de aprendizaje de los alumnos, que grupos trabajan más cohesionados, que alumnos están menos motivados, etc.

Esta evaluación continua que se va a realizar, (prácticamente en cada una de las sesiones), nos va a permitir poder detectar enseguida cualquier posible problema y llevar a cabo acciones inmediatas para solucionarlos. Con una evaluación intermedia, y aún menos con una evaluación final no es posible detectar a tiempo estos problemas, y por lo tanto no le podríamos aportar una solución tan satisfactoria.

La calificación del proyecto se va a llevar a cabo siguiendo una rúbrica, que tendrá a su disposición el alumno el día que comience el proyecto.

En el apartado de estrategias de evaluación hemos añadido las principales herramientas de evaluación que vamos a utilizar:



#### -Portafolio o dossier de empresa.

En el dossier de empresa se van a recoger todas las evidencias de lo que los alumnos van haciendo. Al profesor le sirve para ver si efectivamente los alumnos están progresando adecuadamente en su proceso de aprendizaje y a los alumnos les sirve como diario para poder consultar cualquier trabajo que haya ido realizando.

#### -Observación del trabajo en grupo.

En la mayor parte de las sesiones los grupos de trabajo van a tener que aplicar los conocimientos adquiridos y aplicarlos a su proyecto. Cuando los grupos se reúnan, iré pasando por los grupos para ir aclarando dudas. De esta manera puedo ir comprobando como trabajan en equipo y valorando si los alumnos están adquiriendo correctamente las competencias objetivo del proyecto.

#### -Evaluaciones intermedias.

Vamos a utilizar varias aplicaciones TIC a lo largo del proyecto para ir realizando evaluaciones de varios temas que tengan contenido para la prueba de la EVAU. Al final del proyecto llevaremos a cabo una evaluación, a través de Quizz, con preguntas que hayan aparecido sobre este bloque en pruebas EVAU. Esta información la sacaremos de la página web [www.econosublime.com](http://www.econosublime.com).

## -Rúbricas.

Los alumnos dispondrán de la rúbrica con la que se evaluará y calificará el proyecto. En esta rúbrica se incluye también una autoevaluación, en la que los alumnos harán valoraciones de los proyectos de los otros grupos.

En el método de evaluación se utilizarán varias valoraciones:

- El trabajo en equipo ponderará un 15 % de la nota.
- Co-evaluación de los alumnos sobre los proyectos de sus compañeros un 15 %.
- Si la empresa consigue la financiación y por qué importe. Se evaluará el dossier de empresa que han elaborado y se valorará en un 35 %.
- Defensa y argumentación sobre la viabilidad del proyecto empresarial, un 20 %.
- Diseño de página web y aplicación de programas de automatización de redes sociales ponderará un 15%.

La rúbrica la dispondrán los alumnos al principio del proyecto. (Anexo 13).

## -Encuesta sobre el proyecto.

También vamos a llevar a cabo una evaluación del propio proyecto. Para ello vamos a pedir a los alumnos que rellenen un cuestionario, (Anexo 14). Con este cuestionario podremos analizar varios aspectos del proyecto desde el punto de vista del alumno; como el grado de motivación, la exigencia que han percibido, el grado de satisfacción, valoración sobre lo aprendido y si les gustaría aprender más a través de esta metodología.

## 5 EVALUACIÓN Y PLAN DE MEJORA

También es importante la evaluación del propio proyecto. Un buen análisis y evaluación del mismo nos dará la posibilidad de establecer mejoras y modificaciones en el proyecto. Para el correcto análisis y confección del plan de mejora utilizaremos tres fuentes de información:

### CUADERNO DEL PROFESOR

A modo de cuaderno de Bitácora, el profesor irá elaborando un diario en el que plasmará todos los aspectos de cada día que merecen la pena ser revisados. En el transcurso del proyecto debemos de evaluar si estamos consiguiendo los objetivos didácticos propuestos y si los alumnos están adquiriendo las respectivas competencias. Así mismo, podemos averiguar si los alumnos se ven muy agobiados por el exceso de actividades, si nos estamos retrasando en el cronograma del proyecto, que dificultades surgen en su implementación, si hay poca motivación, etc.

Este análisis nos permitirá realizar las modificaciones y mejoras necesarias; y realizar estos cambios lo antes posible evitará que la desviación sea pronunciada y por lo tanto difícil de corregir.

Al final del proyecto, repasaremos las anotaciones y conclusiones recogidas en este diario para el análisis final del proyecto.

## ENCUESTA A LOS ALUMNOS

Así mismo, al acabar el proyecto realizaremos una encuesta a los alumnos para analizar como lo han valorado. Mediante este cuestionario podremos ver cuál es la valoración que el alumno hace del proyecto; averiguar si se ha visto motivado, si cree que ha aprendido más o menos con ese método, como ha sido de exigente y el grado de satisfacción en general. (Anexo 36)

## ENTREVISTAS CON PROFESORES Y TUTORES

Mantendremos reuniones con los profesores y en especial con el tutor de los alumnos para conocer la información sobre el proyecto que les han transmitido los alumnos a través de posibles comentarios o situaciones. Al tratarse de un proyecto innovador es muy probable que los alumnos realicen comentarios sobre el mismo fuera del horario de la asignatura. Esta información puede resultar muy valiosa para determinar que les ha parecido el proyecto.

## 6. CONCLUSIONES Y PROSPECCIÓN FUTURA DEL PROYECTO

La elaboración del proyecto “Soy empresario” y este Máster han supuesto un reto muy estimulante en el proceso de transformación que estoy viviendo en mi vida profesional. A lo largo de este proceso he ido corroborando ciertos aspectos que conocía sobre el papel del profesor; pero también he descubierto otros muchos, que han incentivado todavía más, mis ganas de ejercer la docencia.

En el transcurso de este Máster he podido constatar que la docencia es una profesión de vocación. He visto profesores, que a pesar de llevar diez horas en un día impartiendo la docencia, seguían teniendo brillo en los ojos, como si se tratase de su primera clase. Este entusiasmo que me han transmitido por la docencia, esta vocación; es sin duda alguna, la mejor enseñanza que me llevo del Máster (el día de mañana quiero ser así).

Entiendo que la gran recompensa de este trabajo es tener la oportunidad de poder ayudar a un alumno a formarse como persona; no sólo a enseñarle una determinada materia; si no a conseguir que sea una persona con inquietudes, que muestra interés por aprender y que adquiere competencias sociales y cívicas.

Los profesores tenemos la oportunidad de disponer del tiempo y la atención de los alumnos; y debemos de ser conscientes de la enorme responsabilidad que esto representa.

Desde mi punto de vista, el principal objetivo de un profesor es conseguir que el alumno muestre entusiasmo por aprender y que a la vez, se pueda sentir protagonista de su aprendizaje. Gracias a la motivación conseguiremos despertar la curiosidad del alumno, que sea proactivo y que esté dispuesto a aprender.

Por esta razón, entiendo que los alumnos necesitan procesos de enseñanza innovadores, que despierte su atención; en los que ellos sean los protagonistas y en los que tengan capacidad de decisión y responsabilidad sobre su aprendizaje.

Estas son las razones que me llevaron a elaborar el proyecto “Soy empresario”. Se ha elaborado para conseguir aumentar la motivación del alumno a través de una metodología dinámica; integrando el ABP, con el trabajo cooperativo y una gran cantidad de herramientas innovadoras. Así mismo, desde el principio, “Soy empresario” exige que el alumno tome decisiones y que haga suyo el proyecto empresarial; que sea el protagonista.

El proyecto, además de aplicar los conceptos teóricos del currículo va a fomentar bastante algunas de las competencias clave en los alumnos (lingüística, digital, social y de emprendimiento).

La puesta en marcha de este proyecto va a suponer una enorme base de aprendizaje también para mí como profesor. A lo largo del proyecto iremos descubriendo nuevas posibilidades en su implementación. El proyecto debe de estar vivo todos los años; siempre aparecerán oportunidades de mejora.

Una vez acabado el proyecto y después de su evaluación junto a los compañeros del departamento de economía, tendremos una reunión con el equipo directivo. En esa reunión haremos un resumen y análisis del proyecto y buscaremos de qué manera mi proyecto se puede trasladar a la comunidad educativa.

Propondré al equipo directivo varios focos de difusión; a través de páginas web especializadas, a través del Centro de Recursos Educativos de la provincia, de otros centros educativos y de organizaciones empresariales (CEOS y Cámara de Comercio).

Así mismo, propondré participar en los concursos de innovación educativa especializados en finanzas que hay en España (Asociación Española de la Banca, BBVA y CNMV).

Entiendo que este proyecto, previa contextualización, puede ser muy útil para otras asignaturas de economía de secundaria, de módulos profesionales e incluso en la universidad.

Es necesario que este proyecto no se quede sólo en una mera experiencia; debe de ser un punto de partida para desarrollar una herramienta educativa muy potente, que se vaya mejorando y contextualizando en diferentes ámbitos con el fin de conseguir la motivación del alumno en su proceso de aprendizaje.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albella, S., Linde, S. (2018) Plan educación financiera 2018 – 2021. *Programa para el Desarrollo de la Educación Financiera*. Madrid, España: CNMV.

Adams, S., Freeman, A., Giesinger, C., Cummins, M., & Yuhnke, B., (2016). *NMC/COSN Horizon Report: 2016 K-12 Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción. Fundamentos sociales*. Barcelona, España: Martínez Roca.

Barrenechea, S (2.019) ¿Por qué educar en economía familiar y empresarial? *Informe sobre la educación economico-financiera en las aulas españolas*. Madrid, España: Fundación Pricewaterhouse Coopers.

Bolívar, A. (2008). El discurso de las competencias en España: educación básica y educación superior. *Revista de docencia universitaria* ,6(2), 1-23.

Cobo, E. R. (2010). El abandono temprano de la educación y la formación en España. *Revista de educación* (1), 31-62.

Coll C. (2007). *El constructivismo en la práctica*. Madrid, España: Grao

Comisión Europea (1.995) *Libro Blanco sobre la educación la formación. Enseñar y aprender. Hacia una sociedad cognitiva*. Bruselas: Oficina de Publicaciones Oficiales de las Comunidades Europeas.

Comité Económico y Social Europeo (2017). *Educación financiera para todos. Estrategias y buenas prácticas de educación financiera en la Unión Europea*. Bruselas: Unidad de visitas y Publicaciones.

Delors, J. (1996) *La educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Paris: UNESCO.

Díaz-Aguado, T. (2001). Educación para la tolerancia y prevención de la violencia en los jóvenes. *Federación de Enseñanza de CCOO*, 80-81.

Díaz Barriga, Arceo F. y Hernández Rojas G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw Hill.

Estepa, J. (1.999). La comprensión de contenidos económicos. *Cuadernos de Pedagogía*, nº 279, 49.

Gairin J., Castro D., Mercader C. (2017) *El impacto de la TIC en el aula desde la perspectiva del profesorado*. Madrid, España: Fundación Mapfre.

- García M. (2017) *El fin del mundo tal y como lo conocemos*. Barcelona, España: Planeta.
- Gorbaneff, Y. (2011) Qué se puede aprender de la literatura sobre el aprendizaje basado en problemas. *Revista de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Militar Nueva Granada*, 18, 62-74.
- Inhelder, B. & Piaget, J. (1955 - 1972). *De la lógica del niño a la lógica del adolescente*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Jimenez, J., Lagos, M.G., y Jareño, F. (2011). Una experiencia interdisciplinar de Aprendizaje Basado en Problemas con estudiantes de Administración y Dirección de Empresas. *VII Intercampus 2011. Trabajos Fin de Grado y Master: La evaluación global*.
- Jones, L. T. & Blendinger, J. (1994). New beginnings: Preparing future teachers to work with diverse families. *Action in Teacher Education*, 16 (3), 79-86.
- Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano, California: Kagan Cooperative Learning.
- Knee, S. (2015) *Tomorrow's Target: Marketing to Centennials*. San Francisco: Publicis North America. Rescatado de la web <https://publicisna.com>
- Lenz, B (2020) *El ABP permite que los alumnos aprendan durante toda su vida*. Madrid, España: Tecnomedia Comunicación. Rescatado de <https://www.educación3.0>.
- León, J. (2018). *Educación financiera: la mejor manera de aprender sobre el dinero es jugando*. Madrid, España : Aprender cuenta. Rescatado de <https://www.aprendercuenta.com/blog/>.
- Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). *Boletín Oficial del Estado*, n° 295, 2013, 10 diciembre.
- Lopez, F. (2017). Un análisis de la LOMCE a la luz del principio de Pareto. *Informe de la Cátedra de Políticas Educativas de la Universidad Camilo José Cela*, 10.
- Maldonado, M. (2008) Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior. *Revista de educación Laurus*, vol. 14, núm. 28. – 4.
- Marina, J.A. (2016) *Hoja de ruta para un pacto*. Tribuna de opinión de el periódico El Mundo. Madrid: El mundo. Rescatado del periódico digital [www.elmundo.es](http://www.elmundo.es)
- Marina, J.A. (2019). *Hay que educar en el coraje moral más que nunca*. Barcelona: RBA Revistas. Rescatado de <https://www.cuerpamente.com>.

Mergendoller, J. R., Maxwell, N. L., & Bellisimo, Y. (2001). *Comparing Problem-Based Learning and Traditional Instruction in High School Economics*. California: Buck Institute for Education.

Orden ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad de Aragón. *Boletín Oficial de Aragón nº 106*, 2016, 3 junio.

Orden ECD/1005/2018, de 7 de junio, por la que se regulan las actuaciones de intervención educativa inclusiva. *Boletín oficial de Aragón, nº 116*, 2016, 18 junio.

Ovejero (1990). *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona, España : Promociones y Publicaciones Universitarias.

Pekrun, R. (1992). The Impact of Emotions on Learning and Achievement: Towards a Theory of Cognitive / Motivational Mediators. *Applied Psychology*. 41 (4), 359-376.

Piaget, J. (1976). Development explains learning. In S. F. Campbell (Ed.), *Piaget sampler: An introduction to Jean Piaget in his own words*. New York: John Wiley and Sons

Pink, D. (2009). *Drive: The surprising Truth about what motivates us*. New York: Riverhead Hardcover.

Pintrich, P.R y Schrauben, B. (1992). *Students' motivational beliefs and their cognitive engagement in classroom academic tasks*. En D.H.Schunk; J. Meece (eds.). *Sudantes perceptions in the classroom* (pp. 149-183). Hillsdale, N.J: Lawrence Erlbaum.

Pintrich, P.R. y De Groot, E.V. (1990). Motivational and self regulated learning components of classroom performance. *Journal of Educational Psychology*, 82, 33-40.

Pozuelos Estrada, F.J. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula: Descripción, Investigación y experiencias*. Morón de la Frontera, España: Publicaciones del M.C.E.P

Pujolàs, P. (2009). La calidad en los equipos de aprendizaje cooperativo. Algunas consideraciones para el cálculo del grado de cooperatividad. *Revista de Educación*, 349, mayo-agosto 2009, pp 225-239.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado, nº 3*, 2015, 3 enero.

Slavin, R.E. (1983). When does cooperative learning increase student achievement. *Psychological Bulletin*, 94, 429-445.

Smiley, P. A. y Dweck, C.S. (1994). Individual differences in achievement goals among young children. *Child Development*, 65, 1723-1743. 26

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on Project - based learning*. California: Autodesk Foundation.

Tovar, C. (2017) Informe Pisa. Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos. *Competencia financiera. Informe español*. Madrid, España: SGT Subdirección General de Documentación y Publicaciones.

Rodríguez-Sandoval, E., Vargas-Solano, E.M., y Luna-Cortés, J. (2010). Evaluación de la estrategia "aprendizaje basado en proyectos". *Educación y educadores*, 13(1), 13-25.

Vygotski, L. S (1931 - 1996). *Psicología del adolescente en Vygotski, L.S. Obras escogidas IV*. Madrid, España: Aprendizaje.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

## 8. ANEXOS

### ANEXO 1

#### CUESTIONARIO PARA REALIZAR EL SOCIOGRAMA

**Cuestionario alumno**

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Número de lista: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

Sexo: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Este cuestionario es confidencial, se utilizará exclusivamente para conocer mejor los alumnos de este grupo e intentar que las relaciones entre vosotros mejoren.

En las siguientes preguntas debes poner el número de lista del compañero que mejor se adecúe a la pregunta, debes poner un número como mínimo y dos como máximo. Para cualquier duda que te surja, consulta al profesorado.

1. ¿Con que compañero/a te gustaría sentarte en el aula?
2. ¿Con que compañero/a te gustaría quedar para estudiar?
3. ¿A qué compañero/a elegirías para hacer un trabajo en grupo?
4. ¿A qué compañero/a escogerías como capitán para un equipo de fútbol?
5. ¿A qué compañero/a explicas tus problemas personales?
6. ¿A qué compañero/a llamarías un fin de semana para ir al cine?
7. ¿Con que compañero/a no te gustaría tener en el grupo para hacer un trabajo en equipo?
8. ¿A qué compañero/a no te gustaría tener como compañero de pupitre en el aula?
9. ¿A qué compañero/a no llamarías para estudiar?
10. ¿A qué compañero/a no elegirías para tener en tu equipo en un juego deportivo?
11. ¿A qué compañero/a no explicarías tus problemas personales?
12. ¿A qué compañero no llamarías para quedar una tarde?

¡Muchas gracias por tu colaboración!

CUESTIONARIO EVALUACIÓN INICIAL

1-Una empresa tiene unos costes fijos de 500.000 € anuales. Cada unidad que produce tiene un coste de 100 € y la vende a un precio de 200 €. ¿Cuáles serán los beneficios anuales de la empresa, (sin tener en cuenta ningún otro tipo de coste ni impuesto), si es capaz de producir y vender 6000 unidades en un año?

2-¿Qué es un monopolio?

3-Nombra dos o tres impuestos que pagan las empresas.

4-Necesitas comprar un vehículo para la empresa. ¿Qué opción de financiación te parece mejor, una cuenta de crédito, un préstamo personal o una hipoteca?

5-¿Todos los socios de una empresa tienen derecho siempre a poder sacar dinero de la cuenta del banco de la empresa?

6-Explica brevemente que es el IVA.

7-¿Conoces que es la RSC? Explícala brevemente

8-Explica brevemente que es un proveedor.

9-¿Cómo se llaman a los que han aportado en el capital de la empresa?

10-¿Qué es un DAFO?

## ANEXO 3

### PROCESO DEL BRAINWRITING

**1. Escribir.** Paso esencial. Se describe de forma básica el problema o tema que sugiere una solución o atención para cambiar la dinámica actual del mismo.



**2. Contribuir.** En un margen de 5 minutos, el grupo debe realizar un esfuerzo creativo que aporte el máximo de ideas posibles (al menos 3 por persona). Todas se dejan por escrito.



**3. Profundizar.** Se realiza un avance de posiciones, ocupando nuevos puestos para sustituir al siguiente y visualizar sus anotaciones. Otros cinco minutos para generar más ideas, distintas a las anteriores y que pueden basarse en las ya registradas. Han de ser 3, como mínimo.



**4. Repetición.** Este paso es una continuación del anterior y sigue el mismo esquema. Se busca un esfuerzo creativo más sutil y que agudice toda la imaginación para concatenar ideas sucesivas a las ya observadas, o que descubran nuevos planteamientos.



**5. Recopilación.** Es el momento de recapitular y ver todo lo que se ha conseguido idear. Es momento para consultar dudas, discutir, fusionar o prescindir de las ideas presentadas. Se presentan a modo de nominaciones las que se entiende con mayor potencial para su realización en función de su carga de originalidad, interés, aceptación general o sensatez expositiva.



**6. Votos.** El último paso para tomar la decisión final y concluir con las ideas que más apoyos reciban, comprendiendo que suscitan un consenso de valor y resolución para materializarlas.

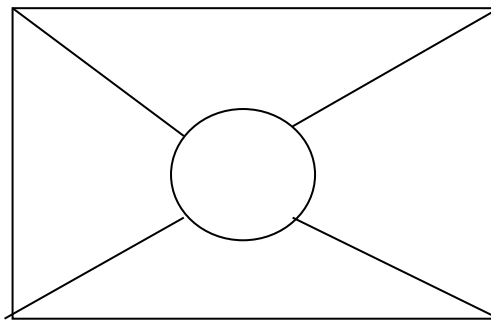
## ANEXO 4

### CUALIDADES QUE DEBER DE TENER UN EMPRESARIO.

Cada grupo trazará un círculo en el centro de un folio en blanco y dividirá el resto del folio en tres partes. Cada miembro del grupo tiene que escribir en una de las tres partes exteriores del folio las características que debe de tener un empresario o un emprendedor.

A los 30 segundos tienen que girar la hoja y seguir escribiendo en la porción que ahora le toca sin copiar algo que ya esté escrito. Realizamos esto varias veces y al finalizar, deberán de recopilar en el círculo central las más repetidas o que crean más relevantes.

Cada grupo explicará lo que ha puesto y haremos una compilación de todas en la pizarra, explicando que supone cada una de estas características. Valoraremos positivamente todas las aportaciones.



## ANEXO 5

### FUNCIONES DE SU EMPRESA

	<b>FUNCIONES DE LA EMPRESA</b>
<b>FUNCIÓN DE CREACIÓN DE VALOR</b>	
<b>FUNCIÓN DE RIESGO</b>	
<b>FUNCIÓN SOCIAL</b>	
<b>FUNCIÓN PRODUCTIVA</b>	

## ELEMENTOS ESPECÍFICOS DE SU EMPRESA



## ANEXO 6

### OBJETIVOS DE LOS DIFERENTES GRUPOS DE INTERÉS

STAKEHOLDERS/ OBJETIVOS	CUANTITATIVOS	CUALITATIVOS
PROPIETARIOS		
DIRECTIVOS		
TRABAJADORES		
CLIENTES		
PROVEEDORES		
COMPETIDORES		
ADMON. PÚBLICA		
SOCIEDAD		

## ANEXO 7

### CLASIFICACIÓN DE EMPRESAS

	TAMAÑO	PROPIEDAD CAPITAL	SECTOR ECONÓMICO	ÁMBITO ACTUACIÓN
MERCADONA				
INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA				
EL BAR DE LA ESQUINA DE TU CASA				
ZARA				
RENFE				
DRAGADOS				
TU PELUQUERÍA				

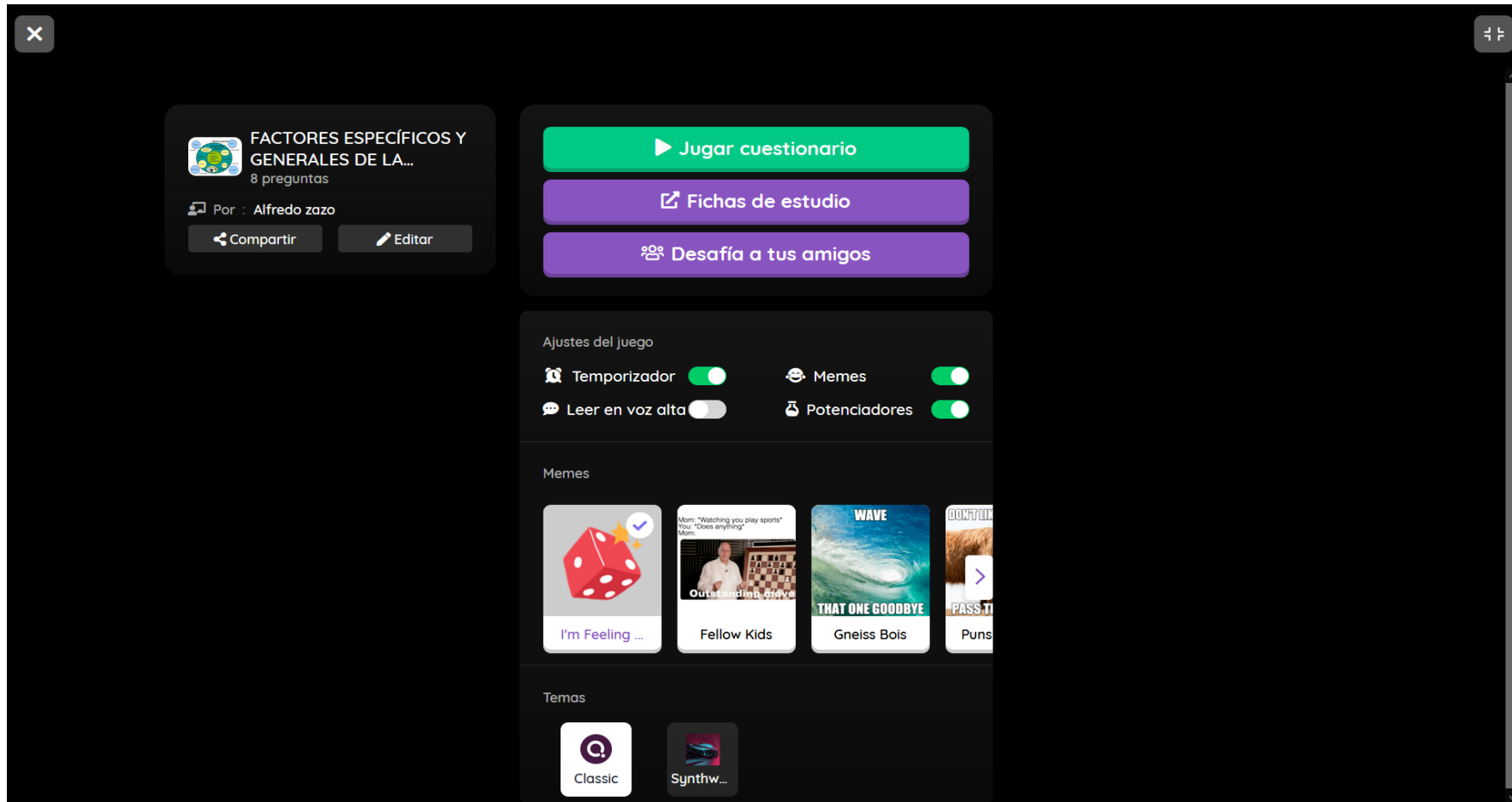
## ANEXO 8

### BÚSQUEDA Y CLASIFICACIÓN EMPRESAS ARAGONESAS

	TAMAÑO	PROPIEDAD CAPITAL	SECTOR ECONOMICO	AMBITO ACTUACIÓN

## ANEXO 9

### EVALUACIÓN A TRAVÉS DE QUIZZZ



**ESTRATEGIAS DE ADAPTACIÓN A POSIBLES CAMBIOS EN EL ENTORNO**

<b>CAMBIO</b>	<b>GENERAL O ESPECÍFICO</b>	<b>OPORTUNIDAD</b>

**Universidad de Zaragoza** Evaluación para el Acceso a la Universidad | 2019-2020

**ECONOMÍA DE LA EMPRESA Modelo de examen, basado en la nueva estructura**

La estructura del examen consta de dos partes:

-Un primer bloque de carácter teórico conceptual y un segundo bloque de carácter práctico o teórico práctico. Los/las estudiantes deberán contestar a las preguntas correspondientes de cada una de las partes tal y como se señala a continuación: La primera parte de carácter teórico conceptual tendrá una calificación máxima de 3 puntos. Se propondrán 6 conceptos posibles, de los cuales deberá seleccionar únicamente 3. El valor máximo de cada pregunta será de 1 punto.

-La segunda parte de carácter práctico o teórico práctico tendrá una calificación máxima de 7 puntos. Se propondrán 4 cuestiones posibles, de las cuales deberá seleccionar únicamente 2. Cada cuestión tendrá una puntuación máxima de 3,5 puntos. Cada uno de los ejercicios contendrá distintos apartados que forman parte inseparable del correspondiente ejercicio.

**TIEMPO Y CALIFICACIÓN:** 90 minutos. Las calificaciones constan en cada pregunta.

**Defina con brevedad y precisión los siguientes conceptos:**

Entorno general. (1 punto)

Análisis de las fuerzas competitivas o Análisis Porter. (1 punto)

Análisis DAFO. (1 punto)

Entorno específico. (1 punto)

Sociedad de Responsabilidad Limitada. (1 punto)

## ANEXO 12

### VALORACIÓN DEL PROYECTO Y LA PRESENTACIÓN DE LOS COMPAÑEROS

	VALORACIÓN DEL PROYECTO	DEFENSA ORAL DEL PROYECTO	NOTA MEDIA
GRUPO 1			
GRUPO 2			
GRUPO 3			
GRUPO 4			
GRUPO 5			
GRUPO 6			
GRUPO 7			
GRUPO 8			
GRUPO 9			

## ANEXO 13

### RÚBRICA

RÚBRICA PROYECTO SOY EMPRESARIO	PONDE RACIÓ N	DE 9 A 10	DE 7 A 9	DE 5 A 7	DE 0 A 5	NOTA FINAL
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	20%	El alumno ha colaborado con los miembros del equipo. Ha sido motivador y proactivo. Siempre ha ayudado a sus compañeros cuando era necesario. La relación con el grupo ha sido buena.	El alumno ha colaborado con los miembros del equipo, si bien no ha sido proactivo y motivador con sus compañeros. Ha ayudado en ocasiones a algún otro miembro del equipo. La relación con el grupo ha sido buena.	No ha sido muy colaborador dentro del grupo de trabajo. Ha realizado las tareas justas, y no ha prestado tan apenas ayuda a sus compañeros.	No ha colaborado tan apenas en la elaboración del proyecto. Molestaba a sus compañeros y no les dejaba trabajar.	
<b>CO-EVALUACIÓN COMPAÑEROS</b>	15%	Nota de los compañeros de clase.	Nota de los compañeros de clase.	Nota de los compañeros de clase.	Nota de los compañeros de clase.	
<b>IMPORTE DE FINANCIACIÓN CONSEGUIDO</b>	40%	300.000 € - El dossier contiene todos los conceptos teóricos vistos en clase. Son coherentes e imaginativos.	150.000 € -El dossier contiene todos los conceptos teóricos, si bien falta algo de coherencia e imaginación.	50.000 €- El dossier tiene la mayor parte de los conceptos teóricos vistos en clase. Falta algo de coherencia e imaginación.	0 € - El proyecto carece de muchos de los conceptos teóricos vistos en clase. Falta coherencia e imaginación.	
<b>DEFENSA ORAL Y ELEVATOR PITCH</b>	25%	El alumno ha expuesto los argumentos con claridad y ha sido convincente en su exposición.	El alumno ha expuesto los argumentos con claridad pero sin mucha convicción en su exposición.	El alumno ha expuesto los argumentos sin mucha claridad. No ha sido muy convincente en su exposición.	El alumno tan apenas ha expuesto argumentos y no ha sido nada convincente en su exposición.	
					<b>TOTAL PONDERADO</b>	

## ANEXO 14

### ENCUESTA ALUMNOS PARTICIPANTES DEL ABP “SOY EMPRESARIO”.

1. ¿Has seguido de forma continuada el proyecto “Soy empresario”?

SI NO

(Si la respuesta es positiva continúe en la pregunta 2, si no ha terminado el cuestionario)

2. ¿Considera el método de trabajo seguido válido para el aprendizaje de la asignatura cursada?

SI NO MUCHO NO

3. ¿Piensa que le ha supuesto un mayor esfuerzo la consecución del temario planteado mediante este método, que lo que le hubiera supuesto por el método clásico de pizarra-apuntes?

SI EL MISMO ESFUERZO NO

4. Cuantifíquelo:

Mayor esfuerzo 1 2 3 4 5 Menor esfuerzo

5. ¿Se ha sentido involucrado en el proceso de aprendizaje?

Poco 1 2 3 4 5 Mucho

6. ¿Piensa que este método de enseñanza le ha estimulado el pensamiento crítico-creativo?

Poco 1 2 3 4 5 Mucho

7. ¿Crees que lo que has aprendido en el proyecto “Soy empresario” puede ser útil y aplicable a la vida real?

SI NO

8. ¿Cree que de alguna forma se ha mejorado su capacidad de trabajo en equipo?

Poco 1 2 3 4 5 Mucho

**9.** ¿Después de esta experiencia prefiere trabajar en grupo o de forma autónoma?

Autónoma 1 2 3 4 5 Grupo

**10.** ¿Cree que ha mejorado su capacidad de comunicación?

Poco 1 2 3 4 5 Mucho

**11.** ¿Ha mejorado su capacidad de hablar en público?

Poco 1 2 3 4 5 Mucho

**12.** ¿Crees que el proyecto te ha ayudado a adquirir competencias en el uso de nuevas tecnologías y aplicaciones informáticas?

Poco 1 2 3 4 5 Mucho

**13.** Le parece que el proceso de aprendizaje es lento

Lento 1 2 3 4 5 Rápido

**14.** Con que método de aprendizaje cree que es más fácil de aprender:

- a) Con un método tradicional (TEORÍA Y APUNTES)
- b) Con el método empleado
- c) Otros

**15.** Con que método de aprendizaje cree que es más fácil aprobar:

- a) Con un método tradicional (TEORÍA Y APUNTES)
- b) Con el método empleado
- c) Otros