

# **I.E.S. LOMO APOLINARIO**

**CURSO 2017/2018**

## **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA** **DE ÁREA DE** **3º E.S.O.**

**DEPARTAMENTO:**

**ECONOMÍA**

**CURSO:**

**3º E.S.O.**

**MATERIA: INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA  
Y EMPRESARIAL**

## **1 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA O MATERIA A LAS DIFERENTES COMPETENCIAS BÁSICAS.**

En la materia de Iniciativa Emprendedora y Empresarial, la competencia en *Comunicación lingüística* (CL) se inscribe en la comunicación y el intercambio de las ideas en el marco de un trabajo en equipo en el que los alumnos y las alumnas deben interactuar de forma cooperativa en diversas situaciones contextualizadas. Para ello se servirán de diversas modalidades de comunicación oral y escrita, y en diversos soportes como el audiovisual, el tecnológico, las entrevistas personales, el manejo de información diversa... En el ámbito de la comunicación oral se deberán impulsar la conversación, el debate y la exposición, como herramientas claves que permiten circular las ideas, opinar sobre ellas, compararlas, analizarlas, consensuarlas y reconstruirlas para la comunicación de experiencias o la planificación de un proyecto... Además, el alumnado recurrirá a la comunicación escrita para posicionarse ante diferentes situaciones y trabajará competencias discursivas de tipo descriptivo, explicativo, justificativo y argumentativo, a través de la comunicación del proceso seguido, de los resultados de sus observaciones y experiencias, de la elaboración de proyectos o informes...

Desde el currículo se potenciará en el alumnado la toma de decisiones personales y de equipo, estrechamente vinculada a la capacidad crítica y visión razonada. A ello contribuye *la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* (CMCT), puesto que implica una serie de destrezas al aplicar el razonamiento y las herramientas matemáticas en la resolución de problemas básicos que puedan surgirle en determinadas situaciones personales y sociales a lo largo de la vida. Es en este contexto donde el alumnado tendrá la posibilidad de describir y proponer soluciones adecuadas en situaciones inciertas, basadas, por ejemplo, en las previsiones de ventas o en las necesidades futuras de ahorro e inversión, para lo que deberá elaborar presupuestos sencillos de tesorería, diseñar planes económico-financieros, analizar la viabilidad de un proyecto... Del mismo modo, esta competencia ha de capacitar al alumnado para identificar, plantear y resolver situaciones de la vida cotidiana que le permita llegar a soluciones creativas y adecuadas, en relación con el aprovechamiento de los recursos disponibles, basados en la conservación y el cuidado medioambientales, y en la protección y el mantenimiento de la calidad de vida de las personas y del desarrollo de los pueblos.

Con el objetivo de que esta área desarrolle la *Competencia digital* (CD) se procurará el uso creativo, seguro y crítico de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En primer lugar, se potencia el uso de las TIC al aplicar estrategias de acceso a Internet, procurando que la información obtenida sea válida, fiable y adecuada. En segundo lugar, se hace necesario el tratamiento de dicha información, a través del empleo de diversas aplicaciones específicas, de utilidades y recursos en la red, como pueden ser: las hojas de cálculo, los programas de gestión de gastos, los simuladores bancarios..., que puedan servir al alumnado para la recopilación, el tratamiento, la toma de decisiones y la aportación de soluciones a los problemas planteados. Además, el uso de las TIC permitirá al alumnado la familiarización con los procedimientos y servicios que ofertan las distintas administraciones públicas a través de sus sedes electrónicas, procurando extender el uso de la identificación digital del usuario (certificado digital, DNI electrónico...) como elemento facilitador de las relaciones con la Administración. Por último, podrá compartir públicamente recursos, ideas, conclusiones... y permitir diferentes formas de participación y colaboración para la creación de contenidos digitales que produzcan un beneficio común, así como para la comunicación de sus resultados y conclusiones, mediante producciones propias en diferentes formatos.

Esta materia contribuye, de forma notable, a la competencia de *Aprender a aprender* (AA), puesto que trabajar la motivación y la confianza de las personas al emprender cualquier proyecto depende, en gran medida, de que se genere la curiosidad, la necesidad de aprender y aplicar lo aprendido a diversos contextos vitales. Si, además, el aprendizaje se dirige a la consecución de objetivos

individuales, sociales o empresariales, como ocurre en esta área, los conocimientos de la materia, los procesos de desarrollo de los proyectos y las estrategias de resolución y ejecución de las tareas propias del área se convierten en objeto mismo del conocimiento. Asimismo, esta metodología de proyectos sienta las bases para que el alumnado adquiera destrezas sobre cómo organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, procurando que sea autónomo y autodisciplinado en el aprendizaje, pero también capaz de trabajar en equipo, compartir lo que haya aprendido y evaluar su propio trabajo.

El desarrollo de *Competencias sociales y cívicas* (CSC) en esta área se logra, implicando cívica y socialmente al alumnado en el conocimiento de la sociedad desde una perspectiva en evolución, de acuerdo a normas y principios democráticos. Para ello se trabaja en el conocimiento del medio físico y social, como fuente de recursos que posibilita y condiciona las opciones de emprendimiento y desarrollo empresarial, así como en el análisis de los códigos de conducta y los usos sociales, como pueden ser el funcionamiento del dinero y de los intermediarios financieros, los derechos y deberes de los consumidores, así como las cualidades de las personas empresarias, analizando sus funciones y valorando su aportación al bienestar social, de acuerdo a principios éticos socialmente responsables. Además, esta competencia incluye trabajar ciertas destrezas, para lo que se acometerán tareas que pongan en juego las habilidades de comunicar y negociar de forma efectiva las propuestas personales y de grupo, valorando el planteamiento y la discusión en la interacción con los demás, ejerciendo el liderazgo de manera positiva, organizando el trabajo en común y aplicando adecuadamente las técnicas de resolución de conflictos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de esta área está destinado a construir, muy especialmente la competencia en *Sentido de Iniciativa y espíritu emprendedor* (SIEE), presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus habilidades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades, contribuyendo así a la cultura del emprendimiento. En este sentido, se incluyen conocimientos relacionados con la educación económica y financiera o el conocimiento de la organización y los procesos empresariales. Asimismo, esta competencia trabaja destrezas como la capacidad de análisis; de planificación, organización, gestión y toma de decisiones; de resolución de problemas; de comunicación y negociación efectivas; así como la habilidad para trabajar, tanto individualmente como dentro de un equipo; la participación y la capacidad de liderazgo; el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad; la autoconfianza, la evaluación y la auto-evaluación; el manejo de la incertidumbre y la asunción y la gestión del riesgo. Además, se procura el desarrollo de actitudes que conlleven un cambio de mentalidad que favorezca el autoconocimiento y la autoestima, la iniciativa emprendedora y la capacidad de pensar de forma creativa e innovadora, tanto en la vida privada y social como en la profesional.

La aportación del área a la competencia de *Conciencia y expresiones culturales* (CEC) implica que el alumnado ponga en juego la iniciativa, la imaginación y la creatividad, por un lado, al favorecer la determinación y la identificación de oportunidades de negocio, poniendo en valor los factores estéticos y artísticos, basados en la apreciación y la conservación del patrimonio cultural, local o regional, o consistentes en aportar soluciones; y, por otro lado, al generar posibilidades originales a problemas cotidianos o situaciones planteadas, creando utilidad en los productos o mejorando los procesos productivos. Asimismo, también se puede contribuir a esta competencia con el diseño de la estructura y la presentación gráfica del proyecto de empresa, o de los logotipos y las marcas empresariales.

## **2 CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA.**

Las principales aportaciones del área de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial a la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria se centran en el desarrollo del espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, al negociar las propuestas personales y de grupo para planificar, programar tareas y desarrollar proyectos elaborados en equipo, en donde tendrán que demostrar iniciativa y actitudes de liderazgo y de respeto hacia los demás; asumir responsabilidades; y argumentar sus opiniones y decisiones, aplicando técnicas de resolución de conflictos y siendo críticos con la información recogida y con el trabajo que van realizando. El empleo de estas habilidades de toma de decisiones en interacción con los demás, favorece la expresión oral y escrita, al comunicar y negociar propuestas.

De este modo, el área prepara al alumnado para el ejercicio responsable de la ciudadanía democrática, asumiendo responsablemente sus deberes y ejerciendo sus derechos en el respeto a los demás y en las relaciones personales, sociales y laborales.

Asimismo, hay que destacar la aportación del área al desarrollo de hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo, y a la búsqueda de soluciones creativas, alternativas e innovadoras para los problemas y los retos que se plantean en diferentes contextos.

Cabe resaltar la aportación del área al desarrollo de destrezas básicas en la utilización de fuentes de información, online y offline, y en la preparación básica en las tecnologías de la información y la comunicación, con el uso de programas informáticos para el tratamiento de la información y la creación de materiales específicos, en aquellas fases del proyecto que lo requieran, así como para la comunicación del mismo.

## **3 CONCRECIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

Los criterios de evaluación son el elemento referencial en la estructura del currículo, cumpliendo, por tanto, una función nuclear, dado que conectan todos los elementos que lo componen: objetivos de la etapa, competencias, contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y metodología. Debido a este carácter sintético, la redacción de los criterios facilita la visualización de los aspectos más relevantes del proceso de aprendizaje en el alumnado para que el profesorado tenga una base sólida y común para la planificación del proceso de enseñanza, para el diseño de situaciones de aprendizaje y para su evaluación.

Los criterios de evaluación encabezan cada uno de los bloques de aprendizaje en los que se organiza el currículo, estableciéndose la relación de estos criterios con las competencias a las que contribuye, así como con los contenidos que desarrolla. Además, se determinan los estándares de aprendizaje evaluables a los que se vincula cada criterio de evaluación, de manera que aparecen enumerados en cada uno de los bloques de aprendizaje.

Estos criterios de evaluación constan de dos partes indisolublemente relacionadas, que integran los elementos prescriptivos establecidos en el currículo básico:

- El enunciado, elaborado a partir de los criterios de evaluación establecidos en el mencionado currículo básico.
- La explicación del enunciado, elaborada a partir de los estándares de aprendizaje evaluables establecidos para la etapa, graduados en cada curso mediante una redacción holística.

De esta forma, la redacción holística de los criterios de evaluación del currículo conjugan, de manera observable, todos los elementos que enriquecen una situación de aprendizaje competencial: hace evidentes los procesos cognitivos, afectivos y psicomotrices a través de verbos de acción; da sentido a los contenidos asociados y a los recursos de aprendizaje sugeridos; apunta metodologías favorecedoras del desarrollo de las competencias; y contextualiza el escenario y la finalidad del aprendizaje que dan sentido a los productos que elabora el alumnado para evidenciar su aprendizaje.

Así se facilita al profesorado la percepción de las acciones que debe planificar para favorecer el desarrollo de las competencias, que se presentan como un catálogo de opciones abierto e inclusivo, que el propio profesorado adaptará al contexto educativo de aplicación.

En general, la evaluación del Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor, al constituirse como una meta-capacidad, requiere desarrollar conocimiento, habilidades, destrezas y actitudes para conocer las propias limitaciones y potencialidades; buscar la complementariedad en el trabajo en equipo; escuchar activamente y desarrollar el sentido crítico; buscar, interpretar y utilizar información, relacionando conceptos, ideas y hechos aparentemente inconexos; resolver problemas de cierta complejidad; imaginar y crear; asumir responsabilidades y tomar decisiones; así como planificar, organizar, dirigir y controlar, cooperando con otros en todo el proceso de concepción y desarrollo de un proyecto, bajo un entorno de incertidumbre.

De forma específica, la evaluación de los aprendizajes de conocimientos, habilidades, destrezas y valores en la materia de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial debe centrarse en verificar que el alumnado es capaz de tomar decisiones para la resolución de las diversas tareas y situaciones que se le planteen o en el desarrollo de un proyecto social o de empresa, emprendido de forma grupal, en donde debe aprender a planificar y desarrollar sus etapas y a proponer soluciones y posibilidades divergentes y novedosas a los problemas planteados; y a aplicar sistemas de evaluación, viabilidad y análisis de impacto social, proponiendo mejoras y desarrollando habilidades de comunicación, negociación, liderazgo y resolución de conflictos en el seno de un equipo de trabajo. En el ámbito de las finanzas personales el alumnado debe de ser capaz de gestionar, de forma sencilla, los gastos y los ingresos personales o de un pequeño negocio; así como de planificar la vida financiera personal, identificando alternativas de pago para los distintos recursos, bienes y servicios, y valorando no solo el riesgo de las decisiones de inversión o préstamo de dinero ante diversas situaciones, sino también cómo afectan las condiciones del entorno a las mismas.

## 4 METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

### **Orientaciones metodológicas y estrategias didácticas**

La enseñanza en emprendimiento se debe articular teniendo presente tres elementos clave: la actitud del individuo frente al entorno, las capacidades de este para interpretarlo y su potencial para articular un proyecto sobre la base de una oportunidad encontrada. Lo cierto es que la enseñanza basada en competencias genera el marco educativo y pedagógico idóneo para dar fundamento a una materia como Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial, en la medida en que la enseñanza de corte tradicional en esta asignatura no insta al uso de las competencias clave sobre las que ha de construirse.

El trabajo por proyectos, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico.

Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora, aplicando sus conocimientos y habilidades o destrezas y actitudes a proyectos reales. Con ella se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno y la alumna, convirtiéndose en un agente activo, autónomo y responsable de su propio aprendizaje.

La interacción entre iguales y el aprendizaje cooperativo son claves, reservándose al docente un papel asesor, conductor y facilitador del proceso formativo basado en el desarrollo de proyectos emprendedores. De esta manera, antes de la implementación del proceso de aprendizaje el profesorado debe determinar el contexto en el que se trabajarán las competencias, definiendo la posibilidad de que los proyectos a desarrollar puedan ser tanto de naturaleza social como empresarial. También establecerá los hitos en el devenir de la materia, poniendo especial cuidado en el calendario y el contenido de las evaluaciones, así como en los elementos sobre los que pivotarán las mismas. Deberá determinar, asimismo, cómo se desarrollará el trabajo en y fuera del aula, definiendo las tareas que serán de carácter individual —observación del medio para la captación de oportunidades—, de aquellas que deben ser responsabilidad del equipo —desarrollo del proyecto cooperativo—. La evaluación cruzada, tanto de los miembros de cada equipo, como de los proyectos elaborados por otros compañeros o compañeras, será necesaria para enriquecer el proceso de aprendizaje, fortaleciendo la competencia de Aprender a Aprender, íntimamente relacionada con el Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor.

Asimismo, con el propósito de mantener la motivación por aprender es necesario que el profesorado procure todo tipo de ayudas, para que el alumnado comprenda lo que aprende, sepan para qué lo aprende y sea capaz de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula, procurando la adaptación a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. En este sentido la selección y el uso de materiales y recursos didácticos, así como de determinadas estrategias constituye un aspecto esencial de la metodología, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permitan el acceso a recursos virtuales.

Especialmente importantes serán las actividades relacionadas con el diseño del modelo de negocio utilizando, por ejemplo, herramientas tipo Lienzo de Negocios, lo que permitirá adiestrar al estudiante en sintetizar sus ideas transmitiendo la esencia de su proyecto. Para trabajar los aprendizajes relativos a la autonomía personal, liderazgo e innovación, se sugiere impulsar tareas de participación en dinámicas de conocimiento y estima personal que le permitan descubrir sus actitudes y habilidades en la resolución de diversas situaciones de su vida diaria, o de análisis de experiencias emprendedoras a través de la entrevista personal con emprendedores de su entorno como herramienta para la identificación de la iniciativa y cualidades para el emprendimiento o como fuente de inspiración y generación de ideas. También el alumnado encontrará útiles los aprendizajes sobre la elaboración de presupuestos familiares o de un pequeño negocio utilizando aplicaciones para su gestión y seguimiento, tomando decisiones sobre la utilización de los diversos servicios ofertados por las entidades financieras, así como las actividades encaminadas a valorar el riesgo en las decisiones de inversión y financiación que se le planteen en diversos contextos y situaciones.

Los factores sobre los que pivotará la evaluación no serán captados a través de un examen de corte tradicional, sino que el docente debe articular una serie de documentos o formatos en los que se irá volcando el avance del proyecto, que deberá culminar con su presentación pública —ya sea simulado o materializado en la práctica—, bien ante la propia clase, de forma tradicional o a través de fórmulas más actualizadas, como la conocida *elevator pitch* (explicación de los puntos críticos

del proyecto en el tiempo que dura un trayecto en ascensor) u otras, en una feria de emprendedores o en cualquier otro evento formal del que todos puedan ser partícipes.

Finalmente, es aconsejable una adecuada coordinación entre docentes del equipo educativo para plantear proyectos o tareas transversales, en los que el alumnado pueda poner en práctica habilidades de autonomía personal y de gestión del trabajo en equipo como la elaboración de paneles informativos sobre diversas temáticas de interés común, la organización conjunta de actividades complementarias o extraescolares, participación en la confección del periódico escolar del centro, etc. lo que les permitirá abordar con rigor el tratamiento integrado de las competencias y progresar hacia una construcción colaborativa del conocimiento, compartiendo una estrategia didáctica con criterios comunes, conexiones y consensuados.

**DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, DISTINTOS ESPACIOS Y 5 ESCENARIOS DONDE TRANSCURRE LA ACTIVIDAD DOCENTE Y DIFERENTES FORMAS DE ORGANIZAR EL AULA.**

UNIDAD	CONTENIDOS	TEMPORALIZACIÓN
1. La Toma de Decisiones	*	1 <sup>er</sup> Trimestre
2. Planificación y programación de tareas	*	
3. En busca de las Oportunidades	*	
4. El Emprendedor	*	2 <sup>o</sup> Trimestre
5. Un plan de Negocio	*	
6. Gestionando el Proyecto	*	
7. El Dinero. Ingresos y Gastos	*	3 <sup>er</sup> Trimestre
8. Finanzas para todos	*	
9. La Macroeconomía	*	

- \* El contenido de cada unidad es el dado por la Consejería para cada criterio de evaluación. La relación de la unidad y el criterio en cuestión a trabajar se puede ver en la programación de aula.

Normalmente, las clases se desarrollarán en las aulas correspondientes, si bien los alumnos también acudirán a la sala de ordenadores para trabajar sobre proyectos o actividades con recursos digitales.

Asimismo los alumnos serán organizados de distintas formas: trabajo individual, en parejas, pequeño grupo, trabajo de clase en conjunto, etc.

Se ha acordado que los contenidos mínimos en el nivel de 3º ESO se acordará a final de curso en función de lo dado finalmente durante el año.

## **MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y EN SU CASO LAS CONCRECIONES DE LAS ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO QUE LAS PRECISE.**

Teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo y del grado de madurez que los alumnos/as tengan al inicio del Curso, la Programación atenderá, con instrumentos distintos a los habituales y que se analizan a continuación, a la posible diversidad que muy probablemente se reflejará en el aula.  
Fases:

### **1. Antes de Realizar la Programación:**

Acudir al Departamento de Orientación para conocer si existen dificultades con algún alumno respecto a:

- Expresión oral y escrita.
- La capacidad de abstracción.
- La correcta utilización y valoración de las fuentes de información.
- La utilización de la Lógica en la resolución de problemas diversos.
- El dominio de las Técnicas de Estudio más elementales.

Debemos tener en cuenta que en este grupo tendremos alumnos del Pmar, por lo que en función de sus características deberemos tener en cuenta algunas consideraciones.

### **2. Al realizar la Programación:**

Adaptaciones Curriculares para los alumnos/as en los que se haya detectado carencias en las pruebas anteriores, pudiéndose tomar, entre otras, las siguientes decisiones:

- Actividades de Refuerzo en las Áreas en las que se ha detectado algún tipo de deficiencias (En colaboración estrecha con el departamento de Orientación)
- Señalización de unos objetivos mínimos a alcanzar por los alumnos menos capacitados, distintos a los generales del resto de la clase.
- Previsión de tareas recuperadoras especiales.
- Previsión de distintas pruebas evaluadoras, potenciando en su caso, pruebas orales que puedan aportar elementos distintos a los que proporcionan las pruebas escritas.

### **3. En el Desarrollo de la Programación:**

Ejercicios con el grupo-clase a realizar al finalizar el 1º y 2º trimestre, que intenten detectar:

- El grado de integración de los alumnos/as con sus compañeros/as.
- La participación en los trabajos de grupo.
- La colaboración activa en tareas comunes.
- El respeto y la tolerancia hacia las ideas ajenas.
- Inadaptación y/o superdotación intelectual.

Comprobación de si las Programaciones (la general y la adaptada para los alumnos con carencias) van cumpliendo sus objetivos. Esta comprobación puede fundamentarse con el cumplimiento de las siguientes actividades:

- Análisis de los ejercicios señalados en el punto anterior.
- Información del departamento de Orientación sobre las tareas de apoyo y refuerzo realizadas fuera del Aula.



- Cambios en las programaciones si se comprueba que éstas no van cumpliendo con los objetivos marcados, especialmente en lo relativo al cuidado o atención a la diversidad.

#### **4. Al realizar las Actividades de Evaluación.**

Las pruebas de evaluación para los alumnos con programaciones especiales por problemas de Diversidad, no pueden ser de la misma índole que las previstas para el resto de la clase, porque deben medir distintos progresos, ya que unos y otros arrancaron desde momentos distintos en cuanto a nivel de aprendizaje.

Para concluir reiterar que esta programación ante todo, como ya se mencionó anteriormente, debe ser entendida como un **proceso**, en continua revisión y mejora. Todo lo aquí propuesto debe entenderse en un **contexto flexible**, que nos permita hacer los cambios necesarios según se desarrolle el curso para conseguir los objetivos establecidos, en especial los referidos a la adquisición de los estándares de aprendizaje evaluables por los alumnos.

### **7 TRATAMIENTO TRANSVERSAL DE LA EDUCACIÓN EN VALORES.**

Los contenidos transversales se desarrollarán a través de tareas basadas en lecturas comprensivas, expresión oral y escrita, uso de nuevas tecnologías, proyectos varios, donde se promoverá la educación en valores. Estos valores son el respeto a la diversidad, tolerancia, emprendeduría, conciencia cultural, cuidado por el medio ambiente, educación para la salud, prevención para la discriminación social, solidaridad, etc.

### **8 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES QUE SE SE PRETENDEN REALIZAR.**

El departamento tiene pensado realizar alguna actividad fuera del centro para que los alumnos puedan identificar distintos contenidos de la materia en la vida real. Sin ser una actividad específica para alguna unidad didáctica en concreto pero si que tendrá una relación directa y significativa con la materia en general.

### **9 LOS PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LAS EVALUACIONES, TANTO ORDINARIAS COMO EXTRAORDINARIAS.**

Con el fin de evaluar tanto los contenidos y estándares de aprendizaje descritos en el currículo como las distintas competencias allí expuestas, el departamento ha determinado que la mejor manera es trabajar la materia de forma híbrida. Es decir, por un lado, de manera tradicional donde se irá evaluando de forma escrita u oral si los alumnos han ido adquiriendo lo expuesto en esta programación, ya sea mediante ejercicios, trabajos o actividades en clase. Por otro lado, la idea principal es poder participar en un proyecto europeo que nos permita trabajar la materia de una manera mucho más práctica. Por tanto, a la hora de evaluar lo anteriormente descrito tendremos en cuenta los siguientes criterios de calificación:

1. Grado de consecución del trabajo práctico.
2. Corrección de errores señalados o detectados por el profesor.

3. Coherencia.
4. Aplicación de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.
5. Cantidad y calidad de la información utilizada.
6. Estilo utilizado en la redacción y ortografía.
7. Aportación personal y creatividad.
8. Recursos utilizados en su realización.
9. Presentación: encuadernación, índice, carátulas, planos, gráficos, tablas, logotipos, originalidad, etc.

Las evaluaciones serán continuas, siempre que la materia impartida esté directamente relacionada con el mismo bloque temático. Los instrumentos a utilizar serán, entre otros, las pruebas escritas u orales realizadas en el aula, puntuables de 0 a 10, siendo necesario puntuar con un 5 para superar dichas pruebas y con ellas la evaluación. En las pruebas escritas tipo test, el departamento podrá determinar que por cada dos preguntas mal contestadas, se le restará una bien.

Se tendrán en cuenta todos los trabajos teóricos y prácticos realizados en el aula, la correcta realización de los mismos, la presentación y cuidado con que se realicen y la aplicación que el alumno haya puesto para la comprensión de los conceptos impartidos, relacionados a su vez con los estándares de aprendizaje.

La asistencia diaria y obligatoria es imprescindible para poder presentarse al examen de la evaluación correspondiente, por lo que tan sólo con asistir al examen de evaluación no se supera la misma.

La presente programación está abierta al feed-back, de modo que se puede introducir cualquier modificación a lo largo de todo el proceso educativo. Esto puede obligar a modificar, si es preciso, alguno de los objetivos didácticos propuestos o los contenidos de algunas áreas, así como el tiempo estimado para la consecución de los contenidos. Todo ello estará en función de las condiciones reales que se planteen en el grupo.

**LAS ACTIVIDADES DE REFUERZO, Y EN SU CASO AMPLIACIÓN, Y LOS 10 PLANES DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON ÁREAS, MATERIAS, MÓDULOS O ÁMBITOS NO SUPERADOS.**

Para aquellos alumnos/as que no hayan alcanzado los objetivos propuestos se les ofrecerán actividades de refuerzo. Una vez realizadas las mismas se realizarán actividades similares a las efectuadas para la evaluación con el fin de asegurar la consecución de los objetivos propuestos. Las recuperaciones serán calificadas con una nota de "5". Al final del tercer trimestre y antes de las sesiones de evaluación, el alumno podrá superar las partes pendientes con controles o exámenes cuyo contenido versará sobre dichas partes pendientes de superar.