



ECO 4ESO · 4T ESO

Programació *didàctica*

Economia i Emprenedoria

EDITORIAL

profedeeconomia.es

MARC

Reial Decret 217/2022

GENERAT

28 de juliol del 2026

Resum de referència

Vista ràpida de la programació per a planificar el curs d'una ullada. El desenvolupament complet de cada apartat està més avall.

Dades bàsiques

ELEMENT	DETALL
Etapa i curs	4t d'Educació Secundària Obligatòria (matèria optativa)
Matèria	Economia i Emprenedoria
Marc normatiu	Reial Decret 217/2022 (curriculum bàsic estatal) + concreció de cada CCAA
Càrrega lectiva de referència	3 sessions setmanals · 3 avaluacions
Materials	Llibre, diapositives, activitats, tests i recursos interactius de profedeeconomia.es

Temporalització per avaluacions (10 unitats)

AVALUACIÓ	UNITATS	FIL CONDUCTOR
1a	U1 Què és emprendre? · U2 Habilitats de l'emprenedor · U3 Ètica i empenedoria social · U4 L'entorn: detectar oportunitats	Persona empenedora, entorn i la idea (Blocs A i B)
2a	U5 Consum intel·ligent i drets · U6 Recursos humans i equips · U7 Diners, pressupost i finançament	Consum responsable, equip i diners (Blocs B i C)
3a	U8 Economia personal: nòmina, IRPF i contractes · U9 Disseny del projecte: BMC i Design Thinking · U10 Validació, comunicació i pitch	Vida laboral, disseny i defensa del projecte (Blocs C i D)

Avaluació d'una ullada

INSTRUMENT	PES ORIENTATIU
Projecte emprenedor i activitats aplicades	40 %
Proves escrites (per avaluació)	35 %
Tests d'autoavaluació, participació i treball d'aula	25 %

Este resum i el desenvolupament que segueix són la mateixa programació: el resum servix per a planificar; els apartats següents, per a fonamentar i presentar.

Context i marc normatiu

Esta programació desenvolupa la matèria **Economia i Emprenedoria** de 4t d'Educació Secundària Obligatoria, matèria optativa, d'acord amb el **Reial Decret 217/2022**, de 29 de març, pel qual s'estableix l'ordenació i els ensenyaments mínims de l'Educació Secundària Obligatoria (LOMLOE).

És un document **de referència, estatal i genèric**: cada comunitat autònoma fixa la seua pròpia concreció curricular (les competències específiques numerades, els criteris d'avaluació i els sabers bàsics poden variar en la seua redacció). Abans de presentar esta programació en un centre convé **ajustar-la a la concreció autonòmica** corresponent i al Projecte Educatiu de Centre.

La matèria té un caràcter marcadament **pràctic i vivencial**: parteix de l'experiència quotidiana de l'alumnat —consumir, estalviar, treballar en equip, entendre una nòmina— per a arribar al **disseny i la defensa d'un projecte emprenedor** propi. No busca tant acumular teoria econòmica com desenvolupar competències per a desenvolupar-se amb autonomia en la vida personal, financera i laboral.

Objectius i competències

La matèria contribuïx a les competències clau del perfil d'eixida de l'ensenyament bàsic, especialment la **competència emprenedora (CE)**, la **competència personal, social i d'aprendre a aprendre (CPSAA)**, la **competència ciutadana (CC)**, la **competència matemàtica i en ciència i tecnologia (STEM)** i la **competència digital (CD)**.

Les **competències específiques** de la matèria giren entorn d'estes capacitats:

- Reconèixer l'**esperit emprenedor** i desenvolupar les habilitats personals i socials que el sostenen (comunicació, treball en equip, creativitat, resiliència).
- Valorar l'impacte **ètic, social i mediambiental** de l'activitat econòmica i emprenedora.
- Analitzar l'**entorn** per a detectar necessitats no cobertes i transformar-les en oportunitats.
- Exercir un **consum responsable i informat**, coneixent els drets del consumidor i els riscos del consum digital.
- Gestionar l'**economia personal**: pressupost, estalvi, finançament, nòmina, IRPF i contractes laborals.
- **Dissenyar, validar i comunicar** un projecte emprenedor senzill des de la idea fins a la seua defensa pública.

Sabers bàsics

Els sabers s'organitzen en blocs, que en este material es distribuïxen així:

- **Bloc A — La persona emprenedora:** què és emprendre i tipus d'emprenedoria, habilitats personals i socials, creativitat i resiliència, ètica i responsabilitat social (U1-U3).
- **Bloc B — L'entorn i el consum:** anàlisi de l'entorn i detecció d'oportunitats, consum intel·ligent i drets del consumidor (U4-U5).
- **Bloc C — Equips, diners i vida laboral:** treball en equip, pressupost i finançament, economia personal, nòmina, IRPF i contractes (U6-U8).
- **Bloc D — El projecte emprenedor:** disseny amb Design Thinking i Business Model Canvas, prototipatge, validació, comunicació i pitch (U9-U10).

Temporalització detallada

Distribució orientativa per a un curs de ~3 sessions setmanals. Cada unitat inclou exposició dialogada, activitats aplicades, un test d'autoavaluació i treball sobre el projecte emprenedor.

1a avaluació — Persona emprenedora, entorn i idea

UNITAT	SESSIONS APROX.
U1 · Què és emprendre? Mites i realitats	6-7
U2 · Habilitats de l'emprenedor	7-8
U3 · Ètica i emprenedoria social	5-6
U4 · L'entorn: detectar oportunitats	8-9

2a avaluació — Consum responsable, equip i diners

UNITAT	SESSIONS APROX.
U5 · Consum intel·ligent i drets del consumidor	6-7
U6 · Recursos humans i equips	6-7

3a avaluació — Vida laboral, disseny i projecte

UNITAT	SESSIONS APROX.
U8 · Economia personal: nòmina, IRPF i contractes	10-12
U9 · Disseny del projecte: BMC, Design Thinking i prototipatge	12-14
U10 · Validació, comunicació i pitch del projecte	10-12

El **projecte emprenedor** és el fil conductor del curs: arranca amb l'autoconeixement i la detecció d'oportunitats (1a avaluació), incorpora l'equip, el pressupost i el finançament (2a avaluació) i culmina amb el disseny del model de negoci, la seua validació i la defensa pública en un *demo day* (3a avaluació).

Metodologia

- **Aprenentatge basat en projectes (ABP):** el projecte emprenedor vertebrava el curs; cada unitat aporta una peça concreta (idea, equip, pressupost, model de negoci, validació, pitch).
- **Aprenentatge vivencial i connexió amb la vida real:** es parteix de situacions quotidianes de l'alumnat (una compra en línia, una nòmina, un grup de WhatsApp amb una queixa recurrent) per a introduir cada saber.
- **Estudi de casos reals** d'empreses i emprenedors espanyols per a connectar la teoria amb l'entorn pròxim.
- **Aula activa:** treball individual i en equip, dinàmiques de creativitat (brainstorming, SCAMPER), debats i ús de les calculadores i recursos interactius del material (pressupost, interés compost, salari net, Business Model Canvas).

- **Avaluació formativa contínua** per mitjà dels tests d'autoavaluació i la retroalimentació periòdica sobre l'avanç del projecte.
- **Competència digital i ciutadania:** identitat digital, lectura crítica de *dark patterns* i publicitat, eines de presentació per al pitch final.

Avaluació

Criteris d'avaluació: els de la concreció autonòmica vigent, associats a les competències específiques de la matèria. L'avaluació és

competencial i contínua: es valora el grau de desenvolupament de cada competència específica a través d'instruments variats, primant l'aplicació i l'acompliment sobre la memorització.

Instruments i ponderació orientativa

INSTRUMENT	PES	QUÈ MESURA
Projecte emprenedor + activitats aplicades	40 %	Aplicació, disseny i validació del model, treball en equip, prototip i producte final
Proves escrites	35 %	Comprensió de conceptes i resolució de casos (pressupost, interès compost, lectura de nòmina, drets del consumidor)
Tests, participació i treball d'aula	25 %	Seguiment continu, autoregulació de l'aprenentatge i actitud cooperativa

En coherència amb l'etapa de l'ESO i el caràcter pràctic de la matèria, el **projecte i l'aplicació tenen més pes que en Batxillerat**, i la prova escrita queda en un paper de suport, no protagonista.

Recuperació: cada avaluació és recuperable per mitjà de prova específica i/o reentrega de les tasques del projecte. La qualificació final pondera les tres avaluacions; el projecte emprenedor és requisit per a superar la matèria.

Qualificació: d'1 a 10. Es considera superada la matèria amb una qualificació final igual o superior a 5, sempre que el projecte empenedor s'haja entregat i defensat.

Atenció a la diversitat

- **Activitats graduades:** les activitats del material ofereixen distints nivells d'exigència (cas, exercici, dinàmica, debat, projecte), de manera que cada alumne o alumna pugui participar des del seu punt de partida.
 - **Reforç i ampliació:** els apartats d'aprofundiment de cada unitat permeten ampliar; els exemples resolts i les plantilles (pressupost, BMC) servixen de bastida per a qui ho necessite.
 - **Treball cooperatiu** amb rols dins de l'equip de projecte (inspirats en els rols de Belbin) per a afavorir la inclusió i la corresponsabilitat.
 - **Adaptacions no significatives** (temps, formats, suports visuals, agrupaments flexibles) segons l'informe del Departament d'Orientació i les mesures del centre.
-

Situacions d'aprenentatge

La matèria es recolza en **situacions d'aprenentatge** contextualitzades que connecten els sabers amb la vida real de l'alumnat, entre elles:

- Aplicar un **diari de molèsties** durant una setmana per a detectar necessitats no cobertes al barri o a l'institut (U4).
- Detectar i desmuntar **dark patterns** en webs i apps reals, i simular una reclamació de consum (U5).
- Elaborar un **pressupost personal mensual** amb la regla 50-30-20 i comparar interès simple i compost en un cas d'estalvi a llarg termini (U7).

- **Llegir una nòmina** espanyola i calcular el salari net a partir del brut aplicant cotització i IRPF (U8).
- Dissenyar el **Business Model Canvas** del projecte i construir un prototip de baixa fidelitat amb materials d'aula (U9).
- Validar la idea amb deu usuaris reals i defensar el projecte en un **demo day** davant d'un públic extern (U10).

Materials i recursos

Tota la programació es recolza en els materials oberts de profedeeconomia.es per a esta assignatura: el **llibre** (10 unitats), les **diapositives** derivades, les **activitats i tests** per unitat, i els **recursos interactius** (calculadora de pressupost, simulador d'interés compost, calculadora de salari net, plantilla de Business Model Canvas). Tot el contingut és adaptable i es publica sota llicència Creative Commons BY-NC-SA.