



ECO 4ESO · 4.º ESO

# Programación *didáctica*

*Economía y Emprendimiento*

---

EDITORIAL

profedeconomia.es

MARCO

Real Decreto 217/2022

GENERADO

21 de mayo de 2026

## Resumen de referencia

Vista rápida de la programación para planificar el curso de un vistazo. El desarrollo completo de cada apartado está más abajo.

### Datos básicos

ELEMENTO	DETALLE
Etapa y curso	4.º de Educación Secundaria Obligatoria (materia optativa)
Materia	Economía y Emprendimiento
Marco normativo	Real Decreto 217/2022 (currículo básico estatal) + concreción de cada CCAA
Carga lectiva de referencia	3 sesiones semanales · 3 evaluaciones
Materiales	Libro, diapositivas, actividades, tests y recursos interactivos de profedeeconomia.es

### Temporalización por evaluaciones (10 unidades)

EVALUACIÓN	UNIDADES	HILO CONDUCTOR
1. <sup>a</sup>	U1 ¿Qué es emprender? · U2 Habilidades del emprendedor · U3 Ética y emprendimiento social · U4 El entorno: detectar oportunidades	Persona emprendedora, entorno y la idea (Bloques A y B)
2. <sup>a</sup>	U5 Consumo inteligente y derechos · U6 Recursos humanos y equipos · U7 Dinero, presupuesto y financiación	Consumo responsable, equipo y dinero (Bloques B y C)
3. <sup>a</sup>	U8 Economía personal: nómina, IRPF y contratos · U9 Diseño del proyecto:	

BMC y Design Thinking · U10  
Validación, comunicación y pitch

Vida laboral, diseño y defensa del  
proyecto (Bloques C y D)

## Evaluación de un vistazo

INSTRUMENTO	PESO ORIENTATIVO
Proyecto emprendedor y actividades aplicadas	40 %
Pruebas escritas (por evaluación)	35 %
Tests de autoevaluación, participación y trabajo de aula	25 %

*Este resumen y el desarrollo que sigue son la misma programación: el resumen sirve para planificar; los apartados siguientes, para fundamentar y presentar.*

## Contexto y marco normativo

Esta programación desarrolla la materia **Economía y Emprendimiento** de 4.º de Educación Secundaria Obligatoria, materia optativa, conforme al **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE).

Es un documento **de referencia, estatal y genérico**: cada comunidad autónoma fija su propia concreción curricular (competencias específicas numeradas, criterios de evaluación y saberes básicos pueden variar en su redacción). Antes de presentar esta programación en un centro conviene **ajustarla a la concreción autonómica** correspondiente y al Proyecto Educativo de Centro.

La materia tiene un carácter marcadamente **práctico y vivencial**: parte de la experiencia cotidiana del alumnado —consumir, ahorrar, trabajar en equipo, entender una nómina— para llegar al **diseño y la**

**defensa de un proyecto emprendedor** propio. No busca tanto acumular teoría económica como desarrollar competencias para desenvolverse con autonomía en la vida personal, financiera y laboral.

---

## Objetivos y competencias

La materia contribuye a las competencias clave del perfil de salida de la enseñanza básica, especialmente la **competencia emprendedora (CE)**, la **competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**, la **competencia ciudadana (CC)**, la **competencia matemática y en ciencia y tecnología (STEM)** y la **competencia digital (CD)**.

Las **competencias específicas** de la materia giran en torno a estas capacidades:

- Reconocer el **espíritu emprendedor** y desarrollar las habilidades personales y sociales que lo sostienen (comunicación, trabajo en equipo, creatividad, resiliencia).
- Valorar el impacto **ético, social y medioambiental** de la actividad económica y emprendedora.
- Analizar el **entorno** para detectar necesidades no cubiertas y transformarlas en oportunidades.
- Ejercer un **consumo responsable e informado**, conociendo los derechos del consumidor y los riesgos del consumo digital.
- Gestionar la **economía personal**: presupuesto, ahorro, financiación, nómina, IRPF y contratos laborales.
- **Diseñar, validar y comunicar** un proyecto emprendedor sencillo desde la idea hasta su defensa pública.

---

## Saberes básicos

Los saberes se organizan en bloques, que en este material se distribuyen así:

- **Bloque A — La persona emprendedora:** qué es emprender y tipos de emprendimiento, habilidades personales y sociales, creatividad y resiliencia, ética y responsabilidad social (U1-U3).
- **Bloque B — El entorno y el consumo:** análisis del entorno y detección de oportunidades, consumo inteligente y derechos del consumidor (U4-U5).
- **Bloque C — Equipos, dinero y vida laboral:** trabajo en equipo, presupuesto y financiación, economía personal, nómina, IRPF y contratos (U6-U8).
- **Bloque D — El proyecto emprendedor:** diseño con Design Thinking y Business Model Canvas, prototipado, validación, comunicación y pitch (U9-U10).

---

## Temporalización detallada

Distribución orientativa para un curso de ~3 sesiones semanales. Cada unidad incluye exposición dialogada, actividades aplicadas, un test de autoevaluación y trabajo sobre el proyecto emprendedor.

### 1.ª evaluación — Persona emprendedora, entorno e idea

UNIDAD	SESIONES APROX.
U1 · ¿Qué es emprender? Mitos y realidades	6-7
U2 · Habilidades del emprendedor	7-8
U3 · Ética y emprendimiento social	5-6

U4 · El entorno: detectar oportunidades

8-9

## 2.ª evaluación — Consumo responsable, equipo y dinero

UNIDAD	SESIONES APROX.
U5 · Consumo inteligente y derechos del consumidor	6-7
U6 · Recursos humanos y equipos	6-7
U7 · Dinero, presupuesto y financiación	8-9

## 3.ª evaluación — Vida laboral, diseño y proyecto

UNIDAD	SESIONES APROX.
U8 · Economía personal: nómina, IRPF y contratos	10-12
U9 · Diseño del proyecto: BMC, Design Thinking y prototipado	12-14
U10 · Validación, comunicación y pitch del proyecto	10-12

El **proyecto emprendedor** es el hilo conductor del curso: arranca con el autoconocimiento y la detección de oportunidades (1.ª evaluación), incorpora el equipo, el presupuesto y la financiación (2.ª evaluación) y culmina con el diseño del modelo de negocio, su validación y la defensa pública en una *demo day* (3.ª evaluación).

## Metodología

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** el proyecto emprendedor vertebra el curso; cada unidad aporta una pieza concreta (idea, equipo, presupuesto, modelo de negocio, validación, pitch).
- **Aprendizaje vivencial y conexión con la vida real:** se parte de situaciones cotidianas del alumnado (una compra online, una

nómina, un grupo de WhatsApp con una queja recurrente) para introducir cada saber.

- **Estudio de casos reales** de empresas y emprendedores españoles para conectar la teoría con el entorno cercano.
- **Aula activa:** trabajo individual y en equipo, dinámicas de creatividad (brainstorming, SCAMPER), debates y uso de las calculadoras y recursos interactivos del material (presupuesto, interés compuesto, salario neto, Business Model Canvas).
- **Evaluación formativa continua** mediante los tests de autoevaluación y la retroalimentación periódica sobre el avance del proyecto.
- **Competencia digital y ciudadanía:** identidad digital, lectura crítica de *dark patterns* y publicidad, herramientas de presentación para el pitch final.

---

## Evaluación

**Criterios de evaluación:** los de la concreción autonómica vigente, asociados a las competencias específicas de la materia. La evaluación es **competencial y continua:** se valora el grado de desarrollo de cada competencia específica a través de instrumentos variados, primando la aplicación y el desempeño sobre la memorización.

### Instrumentos y ponderación orientativa

INSTRUMENTO	PESO	QUÉ MIDE
Proyecto emprendedor + actividades aplicadas	40 %	Aplicación, diseño y validación del modelo, trabajo en equipo, prototipo y producto final
Pruebas escritas	35 %	Comprensión de conceptos y resolución de casos (presupuesto, interés compuesto, lectura de nómina, derechos del consumidor)

Tests, participación y trabajo de aula	25 %	Seguimiento continuo, autorregulación del aprendizaje y actitud cooperativa
--	------	---

---

En coherencia con la etapa de la ESO y el carácter práctico de la materia, el **proyecto y la aplicación tienen más peso que en Bachillerato**, y la prueba escrita queda en un papel de apoyo, no protagonista.

**Recuperación:** cada evaluación es recuperable mediante prueba específica y/o reentrega de las tareas del proyecto. La calificación final pondera las tres evaluaciones; el proyecto emprendedor es requisito para superar la materia.

**Calificación:** de 1 a 10. Se considera superada la materia con una calificación final igual o superior a 5, siempre que el proyecto emprendedor se haya entregado y defendido.

---

## Atención a la diversidad

- **Actividades graduadas:** las actividades del material ofrecen distintos niveles de exigencia (caso, ejercicio, dinámica, debate, proyecto), de modo que cada alumno o alumna pueda participar desde su punto de partida.
- **Refuerzo y ampliación:** los apartados de profundización de cada unidad permiten ampliar; los ejemplos resueltos y las plantillas (presupuesto, BMC) sirven de andamiaje para quien lo necesite.
- **Trabajo cooperativo** con roles dentro del equipo de proyecto (inspirados en los roles de Belbin) para favorecer la inclusión y la corresponsabilidad.
- **Adaptaciones no significativas** (tiempos, formatos, apoyos visuales, agrupamientos flexibles) según el informe del Departamento de Orientación y las medidas del centro.

---

## Situaciones de aprendizaje

La materia se apoya en **situaciones de aprendizaje** contextualizadas que conectan los saberes con la vida real del alumnado, entre ellas:

- Aplicar un **diario de molestias** durante una semana para detectar necesidades no cubiertas en el barrio o el instituto (U4).
- Detectar y desmontar **dark patterns** en webs y apps reales, y simular una reclamación de consumo (U5).
- Elaborar un **presupuesto personal mensual** con la regla 50-30-20 y comparar interés simple y compuesto en un caso de ahorro a largo plazo (U7).
- **Leer una nómina** española y calcular el salario neto a partir del bruto aplicando cotización e IRPF (U8).
- Diseñar el **Business Model Canvas** del proyecto y construir un prototipo de baja fidelidad con materiales de aula (U9).
- Validar la idea con diez usuarios reales y defender el proyecto en una **demo day** ante un público externo (U10).

---

## Materiales y recursos

Toda la programación se apoya en los materiales abiertos de profedeeconomia.es para esta asignatura: el **libro** (10 unidades), las **diapositivas** derivadas, las **actividades** y **tests** por unidad, y los **recursos interactivos** (calculadora de presupuesto, simulador de interés compuesto, calculadora de salario neto, plantilla de Business Model Canvas). Todo el contenido es adaptable y se publica bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA.