



GPE · BACHILLERATO (1.º/2.º)

Programación *didáctica*

Gestión de Proyectos de Emprendimiento

EDITORIAL

profedeconomia.esobligatoria

MARCO

Decret 108/2022 (CV) — optativa de oferta

GENERADO

23 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	Bachillerato (optativa, ofertable en 1.º o 2.º)
Materia	Gestión de Proyectos de Emprendimiento (GPE)
Carácter	Optativa de oferta obligatoria de la Comunitat Valenciana
Marco normativo	Decret 108/2022 (Comunitat Valenciana) · sin base estatal en el RD 243/2022
Carga lectiva de referencia	2 sesiones semanales · 3 evaluaciones
Materiales	Libro teórico (7 unidades), cuaderno de proyecto (6 fases), actividades, tests y recursos de profedeeconomia.es

Temporalización por evaluaciones (libro + cuaderno de proyecto)

EVALUACIÓN	LIBRO (APOYO)	CUADERNO DE PROYECTO (EJE DEL CURSO)
1. ^a	U1 Emprender e innovar · U2 De la idea a la oportunidad	Fase 0 Equipo y reto · Fase 1 Idea y oportunidad
2. ^a	U3 Decisiones para arrancar · U4 Áreas de la empresa I · U5 Áreas de la empresa II	Fase 2 Modelo de negocio y decisiones de arranque · Fase 3 Marketing y prototipo
3. ^a	U6 Contabilidad, fiscalidad y financiación · U7 Impacto social y ambiental	Fase 4 Viabilidad e impacto · Fase 5 Puesta en marcha y pitch

Evaluación de un vistazo

INSTRUMENTO	PESO ORIENTATIVO
Proyecto emprendedor y cuaderno por fases (ABP)	60 %
Pruebas y tests de los contenidos de apoyo	25 %
Actitud, trabajo en equipo y participación	15 %

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 **Gestión de Proyectos de Emprendimiento** de Bachillerato, **optativa de oferta obligatoria** en la Comunitat Valenciana, conforme al **Decret 108/2022**, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato en la Comunitat Valenciana (LOMLOE).

Es una materia **autonómica propia de la Comunitat Valenciana: no tiene base estatal en el Real Decreto 243/2022**. Por ello, su fuente única de referencia es el currículo autonómico (DOGV / Decret 108/2022 y el anexo curricular de la materia publicado por la Conselleria). Los centros de otras comunidades autónomas pueden no ofrecerla o disponer de materias optativas equivalentes con una estructura distinta, por lo que conviene consultar la normativa autonómica correspondiente.

El centro decide en qué curso la oferta: es **ofertable tanto en 1.º como en 2.º de Bachillerato**, y no está vinculada a una modalidad concreta, de modo que resulta de interés tanto para el alumnado de itinerarios

económicos como para el resto. Antes de presentar esta programación conviene **ajustarla al Proyecto Educativo de Centro** y al curso en que se imparta.

GPE es una materia **totalmente práctica y competencial**: los contenidos teóricos se reducen al mínimo imprescindible y todos se aplican directamente a la construcción de un **proyecto emprendedor propio** del alumnado, vinculado a sus áreas de interés y, sobre todo, a la **contribución de la emprendeduría al desarrollo económico local**, en armonía con el progreso social y la sostenibilidad. No es una materia para *entender y analizar* el mundo económico-empresarial desde fuera (eso corresponde a Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial), sino para *crear y gestionar* un proyecto de principio a fin.

Objetivos y competencias

La materia contribuye a las competencias clave del perfil de salida del Bachillerato, de manera destacada a la **competencia emprendedora** (CE), la **competencia personal, social y de aprender a aprender** (CPSAA) y la **competencia ciudadana** (CC), y de forma relevante a la **competencia en comunicación lingüística** (CCL), la **competencia digital** (CD) y la **competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería** (STEM) en la viabilidad económica del proyecto.

Sus finalidades son: aprender haciendo un proyecto emprendedor real o simulado con impacto en el entorno próximo; desarrollar el sentido de iniciativa y la competencia emprendedora (autoconocimiento, creatividad, proactividad, gestión de la incertidumbre y del error, trabajo en equipo y liderazgo); conectar emprendimiento, sostenibilidad y ODS; formar una ciudadanía fiscal y socialmente responsable; y comunicar el proyecto de manera eficaz y creativa con medios digitales.

Las **competencias específicas** de GPE, conforme al Decret 108/2022, son seis:

- **CE1. Emprendimiento e innovación como motor de desarrollo sostenible:** identificar y analizar la importancia de la emprendeduría y la innovación como elementos que contribuyen al desarrollo sostenible de un país y a la competitividad de su economía, valorando el papel de la persona emprendedora cuando lleva a cabo ideas innovadoras, para reconocer los tipos de innovación y aplicar técnicas de generación de ideas.
- **CE2. Generar una idea de proyecto emprendedor sostenible:** generar una idea de proyecto emprendedor sostenible, analizando las principales decisiones de quien lo promueve (viabilidad, capacidad productiva, ubicación, recursos, distribución, marketing, financiación y trámites), desde la triple vertiente económica, social y ambiental, para concretarla en un documento que sirva a la vez de guía y de presentación.
- **CE3. Analizar las áreas funcionales de la empresa con criterio de sostenibilidad:** analizar las principales áreas de la empresa (dirección, producción, comercial, recursos humanos, contabilidad y finanzas), valorando las decisiones de administración y gestión desde la sostenibilidad, para aplicarlas a la organización interna del proyecto propio y garantizar su buen funcionamiento.
- **CE4. Contabilidad y fiscalidad como responsabilidad ciudadana:** aplicar las normas básicas de contabilidad y fiscalidad empresarial al proyecto, identificando comportamientos responsables propios de una ciudadanía comprometida con la justicia y la equidad social, para valorar el equilibrio financiero y conocer los principales tributos que afectan a la empresa y a la ciudadanía.
- **CE5. Impacto social y ambiental de la empresa:** analizar el impacto social y ambiental de la empresa mediante el estudio de casos y elaborar propuestas para contribuir positivamente en ambos campos, conociendo los nuevos modelos de consumo y

producción, la economía colaborativa y circular, para minimizar las externalidades negativas del proyecto propio conforme a los ODS.

- **CE6. Comunicar y exponer el proyecto con medios digitales:** realizar presentaciones orales y escritas eficaces y creativas del proyecto de empresa propio, utilizando medios digitales desde una perspectiva crítica y responsable, para diseñar la narrativa del proyecto y reflexionar éticamente sobre el papel de las redes sociales en el ámbito empresarial.

Cada competencia específica se desarrolla y evalúa a través de los **criterios de evaluación** del anexo curricular vigente, que concretan el grado de logro esperado. En esta programación, cada bloque de saberes, unidad y fase del cuaderno se vincula con las competencias específicas que prioriza:

COMPETENCIA ESPECÍFICA	SE TRABAJA SOBRE TODO EN
CE1 · Emprendimiento e innovación	U1, U2 · Fase 0, Fase 1
CE2 · Idea de proyecto sostenible	U2, U3 · Fase 1, Fase 2, Fase 5
CE3 · Áreas funcionales de la empresa	U4, U5, U6 · Fase 2, Fase 3, Fase 4
CE4 · Contabilidad y fiscalidad responsable	U6 · Fase 4
CE5 · Impacto social y ambiental	U7 · Fase 1, Fase 4
CE6 · Comunicación del proyecto	Fase 5

Saberes básicos

Los saberes de GPE se organizan en **cinco bloques que responden a las fases sucesivas del proyecto emprendedor** (no en bloques temáticos del tipo “Economía / Empresa”). Cada bloque indica entre paréntesis las competencias específicas a las que contribuye.

- **Bloque 1 – Innovación e idea de negocio. El proceso emprendedor** (CE1, CE2, CE5): la innovación como fuente de desarrollo económico y empleo y sus tipos (producto, proceso, marketing, organización); el proceso emprendedor, las habilidades para emprender y el autodiagnóstico de actitudes; la persona emprendedora y el emprendimiento social; la detección y evaluación de oportunidades, los métodos de estímulo de la creatividad y las herramientas de análisis del entorno (PESTEL, DAFO), con sensibilidad ante las externalidades que generan desigualdades.
- **Bloque 2 – Decisiones para iniciar el proyecto emprendedor** (CE1, CE2, CE3, CE5, CE6): la decisión de localización y dimensión; las formas jurídicas básicas de una empresa; la tolerancia ante distintas opiniones en las propuestas elegidas; los organismos de asesoramiento y ayuda (Punto de Atención a la persona emprendedora, PAE) y la documentación necesaria para el establecimiento de nuevas empresas con tramitación en línea.
- **Bloque 3 – Organización interna de la empresa** (CE2, CE3, CE4, CE5, CE6): el área de aprovisionamiento (plan de compras y control de existencias) y de producción (el prototipo y el producto o servicio como respuesta a las necesidades de la comunidad); el área de recursos humanos (selección, contratación, nóminas básicas, currículum y videocurrículum, comunicación interna y externa); el área comercial (estudios de mercado y marketing mix, con sensibilización ante la publicidad que cosifica o genera desigualdad); el área de fiscalidad y contabilidad (educación fiscal y fiscalidad verde, contribución al Estado del bienestar, economía sumergida y análisis de un balance y una cuenta de resultados básicos); y el área de inversión y financiación (evaluación de inversiones, presupuesto y selección de fuentes de financiación).
- **Bloque 4 – El impacto social y ambiental de la empresa** (CE1, CE2, CE4, CE5): las decisiones sociales (la empresa global en el contexto local, la propuesta de valor desde las necesidades locales,

los retornos en la economía local, la producción y el consumo responsables y la economía colaborativa) y las decisiones ambientales (la huella ecológica, la economía circular, el consumo sostenible y la creación de valor compartido conectada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible).

- **Bloque 5 — Exposición del proyecto empresarial** (CE2, CE6): las habilidades básicas de comunicación verbal (escrita y oral) y no verbal; el diseño de la narrativa del proyecto emprendedor; y las herramientas digitales de comunicación y exposición, incluido el uso crítico y responsable de las redes sociales como medio de comunicación empresarial.

*El bloque de fiscalidad y contabilidad se integra dentro del bloque de organización interna (Bloque 3) y se trata **como responsabilidad ciudadana** —fiscalidad verde, economía sumergida, sostenimiento del Estado del bienestar— y como análisis básico aplicado al proyecto, no como contabilidad sistemática ni análisis financiero formal (eso corresponde a otras materias).*

Temporalización detallada

GPE es una materia **totalmente práctica**: el centro de gravedad es el **cuaderno de proyecto**, que absorbe la mayor parte de las sesiones del curso. El libro teórico es un apoyo conceptual breve y de consulta, cuyas unidades alimentan las fases del cuaderno. La distribución orientativa para un curso de ~2 sesiones semanales reparte el tiempo de forma que cada unidad del libro precede y prepara la fase del cuaderno correspondiente, y el trabajo del equipo sobre el proyecto domina cada evaluación.

1.ª evaluación — Arranque: persona emprendedora, idea y oportunidad

BLOQUE DE TRABAJO	SESIONES APROX.
U1 · Emprender e innovar: la persona emprendedora (apoyo)	3
Fase 0 · Equipo y reto: autoconocimiento y desafío local	4
U2 · De la idea a la oportunidad: creatividad y análisis del entorno (apoyo)	3
Fase 1 · Idea y oportunidad (idea validada + PESTEL y DAFO del entorno)	6

2.^a evaluación — Diseño: modelo de negocio, áreas y marketing

BLOQUE DE TRABAJO	SESIONES APROX.
U3 · Decisiones para arrancar: localización, forma jurídica y trámites (apoyo)	3
Fase 2 · Modelo de negocio y decisiones de arranque (lienzo + forma jurídica, localización y trámites)	5
U4 · Áreas de la empresa I: aprovisionamiento, producción y comercial (apoyo)	3
U5 · Áreas de la empresa II: recursos humanos (apoyo)	2
Fase 3 · Marketing y prototipo (estudio de mercado, marketing mix, prototipo)	6

3.^a evaluación — Viabilidad, impacto y exposición

BLOQUE DE TRABAJO	SESIONES APROX.
U6 · Contabilidad, fiscalidad y financiación del proyecto (apoyo)	3
U7 · Impacto social y ambiental: emprender con propósito (apoyo)	2
Fase 4 · Viabilidad: contabilidad, fiscalidad e impacto (presupuesto, cuenta de resultados previsional, financiación,	

impacto social y ambiental)	6
Fase 5 · Puesta en marcha y pitch (plan de puesta en marcha, presentación digital y defensa pública)	5

El **hilo conductor** del curso es el **proyecto emprendedor propio** del alumnado, trabajado en equipo fase por fase. A lo largo de las tres evaluaciones el alumnado define un reto vinculado a una necesidad local, genera y valida una idea, diseña su modelo de negocio y toma las decisiones de arranque (forma jurídica, localización, trámites), organiza las áreas de la empresa, estudia su mercado y construye un prototipo, evalúa la viabilidad económica y el impacto social y ambiental, y culmina con la **puesta en marcha y la defensa pública (pitch)** del proyecto. El documento-proyecto final, resultado de sumar los entregables de cada fase, sirve a la vez de guía y de presentación, tal como exige la competencia específica CE2.

Metodología

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP)** como eje vertebrador y casi exclusivo: todo el curso es la creación, gestión y exposición de un proyecto emprendedor real o simulado, con impacto en el entorno próximo y en la economía local. El alumnado *hace* la empresa, no la estudia desde fuera.
- **Trabajo cooperativo** en equipos con reparto de roles y responsabilidades, coevaluación y dinámicas de grupo, para desarrollar las competencias sociales (comunicación, negociación, motivación, liderazgo) que la materia prioriza.
- **Aprender haciendo:** la teoría del libro es el mínimo imprescindible y siempre se aplica de inmediato a la fase del cuaderno correspondiente; no hay contenidos teóricos que no se traduzcan en una decisión del proyecto.

- **Desarrollo económico local como marco:** el proyecto se ancla en necesidades de proximidad, retornos en la economía local y consumo responsable, con preferencia por casos y ejemplos del entorno valenciano.
- **Conexión con la sostenibilidad y los ODS:** el proyecto se diseña minimizando las externalidades sociales y ambientales negativas, en línea con la Agenda 2030, la economía circular y la economía colaborativa.
- **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):** variedad de formatos de representación, expresión e implicación; plantillas y andamiajes para guiar a cada equipo según sus necesidades.
- **Competencia digital y comunicación:** uso de herramientas digitales para el estudio de mercado, la elaboración del cuaderno y, especialmente, la presentación y difusión del proyecto, con reflexión crítica sobre el papel de las redes sociales.
- **Evaluación formativa continua** mediante la retroalimentación sobre cada entregable del cuaderno y los tests de autoevaluación de los contenidos de apoyo.

Evaluación

Criterios de evaluación: los del anexo curricular vigente del Decret 108/2022, asociados a las competencias específicas (CE1-CE6). Dada la naturaleza **totalmente práctica** de la materia, el mayor peso recae en el proyecto y el cuaderno por fases, frente a las pruebas y los tests de los contenidos de apoyo.

Instrumentos y ponderación orientativa

INSTRUMENTO	PESO	QUÉ MIDE
Proyecto emprendedor y		

cuaderno por fases	60 %	Calidad de los entregables de cada fase (DAFO, lienzo de modelo de negocio, estudio de mercado, prototipo, presupuesto y cuenta de resultados previsual, análisis de impacto, pitch), aplicación de los saberes, sostenibilidad y conexión con los ODS, y comunicación del proyecto
Pruebas y tests de los contenidos de apoyo	25 %	Comprensión de los conceptos mínimos del libro necesarios para tomar decisiones sobre el proyecto
Actitud, trabajo en equipo y participación	15 %	Implicación, cooperación, asunción de roles, gestión del error y autorregulación a lo largo del curso

Evaluación por fases: cada fase del cuaderno produce un entregable concreto que se evalúa con criterios derivados del anexo curricular, mediante rúbricas y la coevaluación del equipo. La suma de los entregables constituye el documento-proyecto final.

Recuperación: cada evaluación es recuperable mediante la reentrega corregida de los entregables del cuaderno y/o una prueba específica de los contenidos de apoyo. La calificación final pondera las tres evaluaciones, con el peso del proyecto que indica la tabla.

Calificación: de 1 a 10. Se considera superada la materia con una calificación final igual o superior a 5.

Atención a la diversidad

- **Trabajo cooperativo con roles** dentro de cada equipo, lo que permite que cada alumno o alumna contribuya desde sus fortalezas y favorece la inclusión y el desarrollo de las competencias sociales.
- **Plantillas y andamiajes** (DAFO personal, lienzo de modelo de negocio, ficha de trámites, presupuesto, cuenta de resultados

previsional, guion de pitch) que estructuran el trabajo y sirven de apoyo al alumnado que lo necesita.

- **Tareas graduadas** dentro de cada fase: el nivel de exigencia y de profundidad del entregable puede ajustarse manteniendo el mismo proceso de proyecto para todo el grupo.
- **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):** múltiples formas de representar la información, de expresar lo aprendido (texto, prototipo, presentación oral o audiovisual) y de implicarse en el proyecto.
- **Perspectiva coeducativa:** atención explícita a la igualdad en el reparto de roles del equipo y sensibilización ante la publicidad que cosifica o genera desigualdad.
- **Adaptaciones no significativas** (tiempos, formatos, apoyos visuales, agrupamientos) según el informe del Departamento de Orientación y las medidas del centro.

Situaciones de aprendizaje

El material incluye **situaciones de aprendizaje** ligadas a las fases del cuaderno de proyecto, entre ellas:

- Elaborar el DAFO personal de cada miembro del equipo e identificar un reto o necesidad del entorno local sobre el que emprender (Fase 0).
- Validar una idea de negocio sostenible y analizar el entorno con las herramientas PESTEL y DAFO (Fase 1).
- Construir el lienzo de modelo de negocio del proyecto y decidir la forma jurídica, la localización y los trámites de puesta en marcha, con apoyo del PAE (Fase 2).
- Realizar un estudio de mercado básico, definir el marketing mix y desarrollar un prototipo del producto o servicio (Fase 3).

- Elaborar el presupuesto y la cuenta de resultados previsional, seleccionar las fuentes de financiación y analizar el impacto social y ambiental del proyecto desde la triple vertiente (Fase 4).
- Diseñar la narrativa del proyecto, preparar una presentación digital y defender el pitch ante un auditorio (Fase 5).

Materiales y recursos

Toda la programación se apoya en los materiales abiertos de profedeconomia.es para esta asignatura: el **libro teórico** (7 unidades de apoyo conceptual breve y aplicado), el **cuaderno de proyecto** (6 fases con plantillas rellenables y listas de comprobación), las **actividades** y **tests** por unidad, y los **recursos interactivos** (plantillas de DAFO personal, lienzo de modelo de negocio, ficha de trámites, presupuesto, cuenta de resultados previsional, guion de pitch y calculadora de punto muerto). Todo el contenido es adaptable y se publica bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA.