

1	Unidad de Programación: EL EMPRENDEDOR	1ª Evaluación	
	Saberes básicos: - EL PERFIL DE LA PERSONA EMPRENDEDORA. AUTOCONFIANZA, AUTOCONOCIMIENTO, EMPATÍA, PERSEVERANCIA, INICIATIVA Y RESILIENCIA - TÉCNICAS DE DIAGNÓSTICO DE DEBILIDADES Y FORTALEZAS - CREATIVIDAD, IDEAS Y SOLUCIONES. - DESIGN THINKING Y OTRAS METODOLOGÍAS DE INNOVACIÓN ÁGIL		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE1	Analizar y valorar las fortalezas y debilidades propias y de los demás, reflexionando sobre las aptitudes y gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias, para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal que genere valor para los demás.	15	
4.ECEM.CE1.CR1	Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE1.CR2	Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE1.CR3	Gestionar de forma eficaz las emociones y destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	33,33	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: HABILIDADES SOCIALES Y EMPRENDIMIENTO	1ª Evaluación	
	Saberes básicos: - COMUNICACIÓN, MOTIVACIÓN, NEGOCIACIÓN Y LIDERAZGO. HABILIDADES SOCIALES - GESTIÓN DE EMOCIONES. ESTRATEGIAS DE GESTIÓN DE LA INCERTIDUMBRE Y TOMA DE DECISIONES EN CONTEXTOS CAMBIANTES. - EL ERROR Y LA VALIDACIÓN COMO OPORTUNIDADES PARA APRENDER		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE2	Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	12,5	
4.ECEM.CE2.CR1	Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.	40	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE2.CR2	Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, de motivación, de liderazgo y de cooperación e innovación ágil tanto de manera presencial como a distancia en distintos contextos de trabajo en equipo.	40	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: ¿QUÉ ES ECONOMÍA?	1ª Evaluación	
	Saberes básicos: - PERSPECTIVA ECONOMICA DEL ENTORNO. EL PROBLEMA ECONÓMICO: LA ESCASEZ DE RECURSOS Y LA NECESIDAD DE ELEGIR - LA ELECCIÓN: COSTES, ANÁLISIS MARGINAL, INCENTIVOS - COMPORTAMIENTO DE LAS PERSONAS EN LAS DECISIONES - COMERCIO, BIENESTAR Y DESIGUALDADES. - SINGULARIDAD ECONÓMICA Y EMPRESARIAL EN CLM		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE6	Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	15	
4.ECEM.CE6.CR3	Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los saberes económicos y financieros necesarios.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE6.CR4	Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, aprovechando este conocimiento en el afrontamiento eficaz de retos.	33,33	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: EL MERCADO	2ª Evaluación	
	Saberes básicos: - ENTORNO ECONÓMICO-EMPRESARIAL. - LOS AGENTES ECONÓMICOS Y EL FLUJO CIRCULAR DE LA RENTA - FUNCIONAMIENTO DE LOS MERCADOS		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE3	Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del medio natural, social, cultural y artístico.	12,5	
4.ECEM.CE3.CR2	Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.	40	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE3.CR3	Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	40	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: EL DINERO	2ª Evaluación	
	Saberes básicos: - EL SISTEMA FINANCIERO. EL DINERO, EL DINERO BANCARIO. - LA INFLACIÓN Y EL INTERÉS		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE4	Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, incluida la financiación pública regional y local, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	20	
4.ECEM.CE4.CR1	Poner en marcha un proyecto que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	25	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE4.CR2	Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	25	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: LA EMPRESA	2ª Evaluación	
	Saberes básicos: - EL ENTORNO DE LA EMPRESA: GENÉRICO Y ESPECÍFICO - LA RESPONSABILIDAD SOCIAL EMPRESARIAL - LA EMPRESA Y LA INNOVACIÓN COMO FUENTE DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL - POLÍTICAS PÚBLICAS DE FOMENTO EMPRESARIAL EN CLM		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE5	Presentar y exponer ideas y soluciones creativas, utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa, para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y soluciones presentadas.	10	
4.ECEM.CE5.CR1	Validar las ideas y soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados al contexto y a objetivos concretos, utilizando estrategias comunicativas ágiles adecuadas a cada situación comunicativa.	50	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE5.CR2	Presentar y exponer con claridad y coherencia las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso.	50	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: LA ECONOMÍA SOCIAL	2ª Evaluación	
	Saberes básicos: - ENTORNO SOCIAL, CULTURAL Y AMBIENTAL - LA ECONOMÍA COLABORATIVA - LA HUELLA ECOLÓGICA Y LA ECONOMÍA CIRCULAR - LA ECONOMÍA SOCIAL Y SOLIDARIA - LOS ODS		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE3	Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del medio natural, social, cultural y artístico.	12,5	
4.ECEM.CE3.CR1	Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible con visión creativa, emprendedora y comprometida.	20	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE6	Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	15	
4.ECEM.CE6.CR2	Conocer de manera amplia y comprender con precisión los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios del ámbito económico y financiero, teniendo en cuenta la singularidad de nuestra comunidad autónoma, aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.	16,67	MEDIA PONDERADA

8	Unidad de Programación: FINANZAS	Final	
	Saberes básicos: LAS FINANZAS PERSONALES. LAS FINANZAS DEL PROYECTO DEL EMPRENDEDOR. FUENTES Y CONTROL DE INGRESOS Y GASTOS. RECURSOS FINANCIEROS A CP Y LP. EL ENDEUDAMIENTO. FUENTES DE FINANCIACIÓN Y CAPTACIÓN DE RECURSOS.		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE4	Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan dichos recursos y aplicando estrategias de captación de los mismos, incluida la financiación pública regional y local, para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.	20	
4.ECEM.CE4.CR3	Reunir, analizar y seleccionar con criterios propios los recursos disponibles, planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	25	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE4.CR4	Conocer los programas públicos, regionales y locales, de fomento de la figura emprendedora, tomando contacto con las entidades responsables.	25	MEDIA PONDERADA

9	Unidad de Programación: EL PROTOTIPO	Final	
	Saberes básicos: DESARROLLO ÁGIL DE PRODUCTO. TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DE PROTOTIPADO RÁPIDO. PRESENTACIÓN E INTRODUCCIÓN DEL PROTOTIPO EN EL ENTORNO. VALIDACIÓN Y TESTADO DE PROTOTIPOS. VALORACIÓN DEL PROCESO DE TRABAJO. INNOVACIÓN ÁGIL. EL USUARIO. LA PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE7	Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos, para mejorar y perfeccionar los prototipos creados y para contribuir al aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo, teniendo como referencia las experiencias habidas en el entorno regional y local.	15	
4.ECEM.CE7.CR1	Valorar la contribución del prototipo final tanto al aprendizaje como al desarrollo personal y colectivo evaluando de manera crítica y ética todas las fases del proceso llevado a cabo, así como la adecuación de las estrategias empleadas en la construcción del mismo.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE7.CR2	Analizar de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo en la realización de los prototipos creados, estableciendo comparaciones entre la efectividad, la viabilidad y la adecuación lograda en los procesos y los resultados obtenidos.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.ECEM.CE7.CR3	Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución seleccionando aquellas que faciliten la construcción del prototipo final de manera ágil, cooperativa y autónoma, así como aprender de las experiencias de éxito, habidas en el entorno local y regional.	33,33	MEDIA PONDERADA

10	Unidad de Programación: PROYECTO DE EMPRESA	Final	
	Saberes básicos: MISIÓN, VISIÓN Y VALORES DE LA EMPRESA O ENTIDAD. LA ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE LAS ENTIDADES EMPRENDEDORAS. FUNCIONES DE LA EMPRESA. LOS EQUIPOS EN LAS EMPRESAS Y ORGANIZACIONES. ESTRATEGIAS ÁGILES DE TRABAJO EN EQUIPO. FORMACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE EQUIPOS DE TRABAJO. ESTRATEGIAS DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO. BÚSQUEDA Y GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN. LA VISIÓN EMPRENDEDORA.		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE2	Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir equipos eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.	12,5	
4.ECEM.CE2.CR3	Valorar y respetar las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y fases del proceso llevado a cabo, respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.	20	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.ECEM.CE6	Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficiente, equitativa y sostenible.	15	
4.ECEM.CE6.CR1	Desarrollar una idea o solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permiten su desarrollo.	16,67	MEDIA PONDERADA