



A) **INTRODUCCIÓN.** En este bloque se tratarán básicamente dos temas como son el de introducción a la economía y el de autoconocimiento. En el primero, se van a tratar conceptos básicos de la economía como son las funciones de las familias y las empresas en el ciclo económico de producción y consumo.

**PRODUCTO FINAL.** Como producto final de este bloque, se procederá a familiarizar al alumnado con algunos de los documentos de la economía familiar más habituales (como puedan ser facturas, contratos...) y se trabajarán ciertas dinámicas sobre el peligro del juego y las apuestas como medio de prevención frente a este tipo de peligrosas adicciones.



B) **AUTOCONOCIMIENTO, CREATIVIDAD Y TRABAJO EN EQUIPO.** En este segundo bloque, se intentará que el alumnado se conozca a sí mismo y trabaje ciertos aspectos emocionales (empatía, asertividad...) para desarrollar su inteligencia emocional. Una vez potenciado esto, se procederá a potenciar mediante ciertas dinámicas la creatividad y el trabajo en equipo como herramientas básicas en su desarrollo.

**PRODUCTO FINAL.** Cada alumno realizará el logotipo que lo represente (con sus fortalezas y debilidades), trabajando así la creatividad y el propio autoconocimiento. En cuanto al trabajo en equipo se van a desarrollar ciertas dinámicas (estilo scape room educativo), que les permitan ver de forma práctica la utilidad de la colaboración.



c) **EMPRENDEDOR, EMPRESARIO Y PLAN DE EMPRESA. FINANZAS.** En este último bloque, partiendo del autoconocimiento del bloque anterior, se estudiarán las principales cualidades a desarrollar para emprender y se desarrollará un plan de empresa sencillo como introducción. Además de ello, trataremos el tema de finanzas, dada la importancia de la financiación no solo en el emprendimiento sino en la vida diaria de cada ciudadano, viendo conceptos como son los préstamos, los diferentes tipos de tarjetas de crédito y de débito...

**PRODUCTO FINAL.** Se llevarán a cabo diversos simuladores de cajero automático, como aprendizaje de ciertas operaciones tan comunes en nuestra vida diaria. Se estudiará el peligro de la publicidad engañosa, para evitar que caigamos en dichas "trampas".

Se llevará a cabo distintos proyectos empresariales (fomentando el trabajo en

equipo), desarrollando el producto y el plan de marketing de cada una de las empresas creadas por el alumnado y se creará el prototipo mediante LEGO (LEGO serious play) de la empresa de cada grupo.

# **TALLER DE EMPRENDIMIENTO Y FINANZAS PERSONALES (1º ESO)**