



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

El Cine como Metodología Didáctica: Un Proyecto
para la Materia de Economía, Emprendimiento y
Actividad Empresarial

Cinema as a Teaching Methodology: A Project for the
Subject of Economics, Entrepreneurship and Business
Activity

Autor

Ignacio Abardía Tosat

Directora

Nelda Isabel Andrés Sanz

Máster Universitario en Profesorado

Facultad de Educación. Universidad de Zaragoza.

Noviembre, 2023

CONTENIDO

1.- INTRODUCCIÓN	1
2.- ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	2
2.1.- <i>El cine en las aulas</i>	2
2.2.- <i>El cine en la disciplina de Economía y Empresa</i>	3
2.3.- <i>La materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial</i>	4
3.- PROYECTO.....	5
3.1.- <i>Objetivos</i>	5
3.2.- <i>Unidades didácticas</i>	6
3.3.- <i>Temporalización de las sesiones</i>	8
3.3.1.- <i>Primer trimestre</i>	9
3.3.2.- <i>Segundo trimestre</i>	20
3.3.3.- <i>Tercer trimestre</i>	30
3.4.- <i>Metodología</i>	38
3.5.- <i>Criterios de calificación</i>	38
4.- CONCLUSIONES	39
REFERENCIAS	41
ANEXO I.....	43
ANEXO II	44
ANEXO III	49
ANEXO IV	50

1.- INTRODUCCIÓN

Desde sus orígenes a finales del siglo XIX, el cine se ha ido convirtiendo en un medio canalizador de las expresiones artísticas y, con ello, de la cultura. Ya en el año 1911, el poeta italiano Ricciotto Canudo acuña el término “Séptimo Arte” para referirse al cine, haciendo alusión a la conciliación total del arte a través de las películas (Canudo, 1911). Su evolución ha permitido la aparición de estilos, subgéneros y representaciones que han dado forma al lenguaje cinematográfico y que han tenido un gran impacto sociocultural con la creación de las vanguardias del cine (surrealismo, Nouvelle Vague, postmodernismo, Dogma 95...). Desde el cine mudo hasta el cine animado o en 3 dimensiones (3D), la industria cinematográfica ha confluido con el desarrollo de la ciencia, adaptando las formas de hacer cine a las nuevas tecnologías (Lipton, 2021). De igual manera lo ha hecho con las realidades sociales. A lo largo de la historia, multitud de películas han captado la dimensión social de la misma, siendo un reflejo de los contextos y procesos que han transformando a la sociedad. Kracauer (1966) se refiere a este efecto como la “metáfora del espejo”, en la que la “mentalidad” de las sociedades se traslada directamente a los medios artísticos.

Dado que el cine puede ser una herramienta idónea para la divulgación y el fomento de la cultura, conviene darle cabida en los centros educativos. No obstante, el cine como recurso didáctico no es algo nuevo. Las primeras proyecciones con fines educativos datan de la primera mitad del siglo XX a medida que aumentaba el número de películas disponibles (López-Martín, 2013). Pese a ello, el modo en el que se han introducido las películas en las aulas apenas ha tenido capacidad de innovación, reduciendo la proyección de las películas a un mero hecho complementario a las explicaciones teóricas (Benasayag, 2017, 2020). En este sentido, la interpretación del alumnado sobre lo acontecido en las películas está ceñida a preguntas concretas que tratan de justificar en la práctica lo aprendido anteriormente.

El presente trabajo plantea una perspectiva innovadora sobre la inclusión del cine en las aulas. Así, el objetivo es tratar el cine como un elemento de primer orden en el proceso de aprendizaje del alumnado dentro de la disciplina de Economía y Empresa. Para ello, consideramos cinco películas que suponen el punto de partida del proyecto de enseñanza de la materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial. Por orden cronológico, estas películas son *La Gran Apuesta*, de Adam McKay (2015); *La Librería*, de Isabel Coixet (2017); *Aguas Oscuras*, de Todd Haynes (2019); *Sorry We Missed You*, de Ken Loach (2019); y *Tetris*, de Jon S. Baird (2023). Cabe destacar, como se verá más adelante, que las cinco películas presentan visiones muy dispares en lo que al emprendimiento y la empresa respecta, aspecto fundamental para dar un alcance lo más completo posible de la materia.

La estructura del trabajo es la siguiente: en primer lugar, se desarrolla el estado de la cuestión sobre el cine en el ámbito educativo, el cine en la disciplina de Economía y Empresa, y la materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial; en segundo lugar, se expone el proyecto con los objetivos, el análisis de las cinco películas mencionadas y su aplicación en el aula por unidades didácticas, sesiones, metodología y criterios de calificación; por último, se contemplan las conclusiones del trabajo.

2.- ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1.- El cine en las aulas

El interés de los docentes por ampliar el abanico de recursos didácticos para llevarlas a cabo en el aula ha aumentado significativamente en los últimos años (De Zaldívar, 2017). Por este motivo, numerosos autores han estudiado los beneficios de incluir el cine como parte del proceso de aprendizaje del alumnado. De acuerdo con Amar (2009), el cine potencia la transformación de la cotidianidad del aula para abordar el conocimiento. Además, posee una función innovadora y de comunicación que impulsa una mirada unidireccional (hacia la pantalla), bidireccional (con el profesorado) y multidireccional (entre el alumnado) (Amar, 2009). De manera similar, Vera (2011) argumenta que el cine representa un recurso propicio para el aprendizaje integrado, puesto que une racionalidad y emoción, sociabilidad e individualidad, trama y valores, y mensajes superficiales y mensajes ocultos. No obstante, también considera que la eficacia del cine como herramienta didáctica requiere de una fijación previa de los objetivos que se han de cumplir tras el visionado de la película y la realización de las actividades pertinentes (Vera, 2011). Por su parte, Machuca (2012) sostiene que el cine posee amplias posibilidades didácticas, tanto en la planificación curricular (nivel macro) como en la preparación de las clases (nivel micro). En consecuencia, el cine representa una fuente de riqueza transversal para la enseñanza de valores y conciencia sobre la diversidad cultural en la que se encuentra inmerso el alumnado (Machuca, 2012). Asimismo, Lorente & Romero (2021) concluyeron, tras su estudio cualitativo, que el cine juega un papel muy importante en la capacidad crítica del espectador y que debe ser utilizado como un recurso educativo y no como una mera distracción en el aula, dado que esto desvirtuaría su potencial hacia un elemento pasivo.

Sin embargo, todos estos beneficios se pueden ver limitados por barreras para llevar las películas a las aulas. En este sentido, Peñalver (2015) destaca cinco inconvenientes a la hora de introducir el cine en las aulas. En primer lugar, la falta de formación del profesorado hace que la capacidad de reconversión de la figura docente y los conocimientos sobre innovación en la práctica docente, elementos indispensables para acercar el cine a las aulas, se vean restringidos. En segundo lugar, la falta de conocimiento del alumnado sobre el lenguaje cinematográfico imposibilita la comprensión básica de ciertas películas, de ahí la importancia de formar al alumnado como espectadores desde los primeros cursos educativos para que sean capaces de elaborar sus propias opiniones de manera autónoma y crítica. En tercer lugar, la falta de recursos y materiales de apoyo en los centros impide física y temporalmente la proyección de películas en las aulas, por lo que se requiere de una mayor dotación de recursos, la creación de espacios adecuados para la visualización de contenido audiovisual y la flexibilización de los horarios. En cuarto lugar, la rigidez del currículo frena la innovación educativa, priorizando la impartición de un gran volumen de contenidos en un periodo escaso de tiempo. En quinto y último lugar, las limitaciones del rigor del cine, considerando que las películas son recreaciones bajo el punto de vista del director/a, hacen que sea un aspecto a tener en cuenta, puesto que algunas ocasiones se precisará de la conciencia, sentido ético y el rigor científico del espectador para no confundirlo.

A la vista de lo expuesto, sobreponer las barreras es fundamental para que puedan contemplarse los beneficios del cine en las aulas. Para lograrlo, Herrero & Gértrudix (2021) plantean concebir el cine como una metodología en sí misma y no como un recurso. Esto supone vehicular el aprendizaje a través de las películas, dejando de utilizarlas para “rellenar huecos” y como complemento sistemático de la teoría. De este modo, dar protagonismo al cine como metodología eleva su razón de ser y derriba las barreras que limitan su puesta en práctica en las aulas (Herrero & Gértrudix, 2021). Así es como nace el Aprendizaje Basado en el Cine (ABC) como metodología pedagógica.

2.2.- El cine en la disciplina de Economía y Empresa

En general, el cine en las ciencias sociales ha contribuido a representar gráficamente la percepción sobre distintas realidades sociales con cierto interés en su análisis y estudio. Tradicionalmente, este cine aplicado a las ciencias sociales supone un punto de unión entre el discurso y el arte. No obstante, y en consonancia a lo expuesto por Radetich (2011), el cine histórico y social está condenado a aparecer creíble o verosímil, puesto que el grado de verosimilitud de este tipo de películas determina la opinión general de los espectadores. A partir de este punto surge el componente emocional del cine social. En este sentido, Barrentxea (2019) apunta que el aspecto emocional cobra una importancia central en este tipo de producciones cinematográficas, lo cual lleva a comprender valores como la asertividad, la empatía y la alteridad en relación con las historias que se presentan en cada película. Asimismo, el carácter de estas historias forma la construcción emocional-intelectual del espectador en la medida en la que este se identifica con lo que está viendo (Barrentxea, 2019).

Si bien el uso del cine en la enseñanza de las ciencias sociales está más extendido en disciplinas como los idiomas, Historia, Filosofía, Música o Psicología, la Economía y, sobre todo, la Empresa se encuentran en un punto más limitado. Posiblemente, y tal y como indican autores como Vecina et al. (2013), esto pueda deberse a que la ciencia económica se presenta al alumnado desde un enfoque más próximo a las ciencias naturales regidas por las matemáticas y, con ello, por la exactitud. Sin embargo, no tiene por qué existir incompatibilidad. Radetich (2011) hace alusión a esto resaltando que el aprendizaje significativo es independiente a la perspectiva social o natural que se dé a las materias.

En la actualidad, la investigación sobre propuestas didácticas para introducir el cine en la enseñanza de la Economía y la Empresa no se encuentran tan dirigidas a las materias correspondientes a ESO y Bachillerato sino a cursos universitarios especializados (Administración y Dirección de Empresas, Marketing e Investigación de Mercados, Finanzas y Contabilidad...). En cualquier caso, en todas ellas se observan puntos en común. De acuerdo con Leet & Houser (2004), la utilización del cine como instrumento didáctico en este tipo de propuestas sigue tres vías. En primer lugar, el visionado de ciertos fragmentos o secuencias de las películas como parte de las actividades realizadas habitualmente en el aula. En segundo lugar, el visionado de películas completas fuera del aula para, posteriormente, realizar discusiones en clase o tareas escritas sobre la películas. En tercer lugar, la utilización de películas como elementos de estudio de casos.

Como se ha introducido anteriormente, estas opciones que se están llevando a cabo para incluir el cine en las programaciones didácticas responde a necesidades aisladas que nada tienen que ver con el enfoque holístico planteado por Herrero & Gértrudix (2021). Es por este motivo por el que el cine ha de adoptar un papel más protagonista en el panorama educativo a través de una visión más profunda e íntegra que relacione lo expuesto en las películas con los objetivos del aprendizaje.

2.3.- La materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial

La materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial está planteada como materia de modalidad propuesta para el primer curso de Bachillerato General. En línea con lo expuesto en la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, esta materia persigue el objetivo de que el alumnado comprenda la economía como tal y las oportunidades económica y sociales que se vinculan a ella. En este sentido, y con referencia al currículo, la materia trata de aportar los conceptos económico y empresariales necesarios para que el alumnado tenga un soporte teórico que le permita realizar análisis críticos y fundamentados a partir del estudio de casos sobre la realidad económica actual, valorar los efectos que provoca en los distintos ámbitos de la vida y aprovechar estos aprendizajes para generar una actitud proactiva y comprometida con la sociedad y de búsqueda de un mayor bienestar tanto colectivo como individual. Por ello, la materia se pretende abordar desde una perspectiva teórico-práctica que aplique los saberes al análisis de casos e investigaciones sobre la realidad empresarial.

La materia se divide en tres bloques de saberes básicos: (A) Economía, (B) Emprendimiento, y (C) Actividad Empresarial. Así, la Orden ECD/1173 de 3 de agosto de 2022, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la comunidad autónoma de Aragón, expone las competencias específicas, los criterios de evaluación y las concreciones de los saberes básicos de la materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial, así como la interrelación entre estos elementos y su vinculación con las competencias clave.

Con respecto al bloque de saberes básico A (Economía), las competencias específicas son las siguientes:

CE.EEAE.1. Analizar de forma crítica y reflexiva las aportaciones de la ciencia económica, valorando su interrelación con otras disciplinas, para entender la realidad desde una visión integral y actuar como ciudadanos y como ciudadanas responsables, autónomos y comprometidos.

CE.EEAE.2. Analizar, desde un enfoque interdisciplinar, el comportamiento tanto individual como colectivo en la toma de decisiones económicas, evaluando el problema de la escasez y sus efectos, para comprender los cambios económicos y sociales derivados de dicho problema y actuar en consecuencia.

CE.EEAE.3. Establecer correspondencias entre los Objetivos de Desarrollo Sostenible y los aprendizajes adquiridos a través del estudio de casos, analizándolos con ayuda de herramientas

económicas y empresariales para generar una actitud sensible y un comportamiento responsable y proactivo que contribuya a dar respuesta a los retos actuales.

En cuanto al bloque de saberes básicos B (Emprendimiento), la competencia específica es la siguiente:

CE.EEAE.4. Identificar y valorar habilidades y competencias que caracterizan a las personas emprendedoras dentro de la realidad actual, analizando sus perfiles y su forma de afrontar los retos, para reconocer y potenciar las destrezas emprendedoras propias y aplicarlas a situaciones reales de la vida.

Finalmente, se corresponden con el bloque de saberes C (Actividad Empresarial) las siguientes competencias específicas:

CE.EEAE.5. Comprender las estrategias empresariales, analizando su evolución y distinguiendo los nuevos modelos de negocio desarrollados por entidades vinculadas a diferentes ámbitos y sectores, para identificar la filosofía de las empresas, reconocer las tendencias y poner en valor, con sentido crítico, su actividad en la sociedad actual.

CE.EEAE.6. Analizar la transformación económica y social y sus consecuencias, reconociendo la importancia que tienen la innovación y la revolución digital en la actividad empresarial, para comprender las respuestas que las empresas ofrecen a los desafíos actuales y proponer alternativas y nuevas soluciones a dichos desafíos.

3.- PROYECTO

3.1.- Objetivos

El presente proyecto pretende abordar la materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial a través de cinco películas. Adicionalmente a la adquisición de las seis competencias específicas de la materia por parte del alumnado, el proyecto persigue los siguientes objetivos:

- Acercar las cuestiones relativas al ámbito de la Economía y la Empresa a la vida cotidiana del alumnado a través de un canal de comunicación próximo y conocido.
- Favorecer el desarrollo de la competencia genérica que podríamos llamar “pensar como un economista”, aplicando los conceptos y modelos económicos y de empresa a problemas no formales o estructurados dentro del aula, sino a la vida real.
- Contribuir a desarrollar en el alumnado la capacidad de análisis crítico, la comprensión de las consecuencias de los problemas económicas y la responsabilidad ética de los economistas y empresarios.
- Fomentar la discusión y los comentarios sobre las películas, así como la aplicación de las teorías a casos de la vida real y de la ficción.
- Dotar de un contexto histórico, social y geográfico a los problemas referidos a la Economía y a la Empresa en general que sean fácilmente reconocibles para el alumnado.
- Favorecer la interdisciplinariedad de los trabajos a realizar por el alumnado, puesto que una misma película puede ser analizada desde distintos puntos de vista y materias de diferentes áreas y cursos.

3.2.- Unidades didácticas

El proyecto para la materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial consta de un total de 5 unidades didácticas, una para cada película. El desarrollo de cada unidad didáctica consistirá en partir de la proyección íntegra de cada una de las películas para, posteriormente, profundizar en el trabajo sobre ellas. Así, el bloque A (Economía) cuenta con dos unidades didácticas, el bloque B (Emprendimiento) con otras dos unidades didácticas, y el bloque C (Actividad Empresarial) con una unidad didáctica. Cabe destacar que podría ser interesante alterar el orden de los bloques de saberes básicos establecidos por el currículo, poniendo el bloque C (Actividad Empresarial) en segundo lugar y dejando el bloque B (Emprendimiento) para el final. El motivo de esta alteración se debe fundamentalmente a que la última competencia específica del bloque A (Economía) liga mejor con la primera competencia específica del bloque C (Actividad Empresarial) que con la competencia específica del bloque B (Emprendimiento). En cualquier caso, el proyecto se plantea siguiendo la disposición predeterminada del currículo oficial. A continuación, se presenta el orden de las unidades didácticas acompañado de las películas de referencia de cada una de ellas, un breve análisis de las mismas y las competencias específicas y las concreciones de los saberes básicos que se habrán de cubrir.

BLOQUE A (ECONOMÍA)

UNIDAD DIDÁCTICA I

Película de referencia: *La Gran Apuesta*

Competencias específicas: CE.EEAE.1, CE.EEAE.2

La primera película escogida, *La Gran Apuesta*, pone de manifiesto la importancia de la actividad económica como motor del mundo a partir de la crisis financiera de 2008. De manera didáctica y dinámica, *La Gran Apuesta* muestra cómo se gestó esta crisis financiera de 2008 a través del funcionamientos del mercado bursátil y de las decisiones fallidas de un gran número de inversores desconocedores de lo que iba a suceder.

La proyección de *La Gran Apuesta* en el aula pretende ser el primer punto de interés para el alumnado. Su puesta en escena resulta cercana y las explicaciones sobre conceptos económico-financieros son amenas y fácilmente entendibles para cualquier tipo de espectador. Tras su visionado, las actividades en el aula deberán ir encaminadas a comprender la importancia de la economía como ciencia predictiva para trabajar contenidos como la escasez y sus implicaciones, el coste de oportunidad, el funcionamiento y los fallos del mercado, el entorno financiero, y el dinero y las transacciones, siempre haciendo referencia a la película.

UNIDAD DIDÁCTICA II

Película de referencia: *Aguas Oscuras*

Competencias específicas: CE.EEAE.1, CE.EEAE.3

Esta segunda película, *Aguas Oscuras*, trata sobre la responsabilidad corporativa de las empresas y su sentido ético. Gracias a ella, se observa la posición de las empresas como agentes

sociales más allá del lucro económico. No todo vale en el ámbito corporativo. *Aguas Oscuras* enseña que el respeto por el medioambiente y la salud de las personas y los animales está por encima de los interés económicos de las empresas. Gracias a ella, es posible acercar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) al alumnado para reflexionar sobre las empresas como facilitadoras de dichos objetivos dado su amplio alcance para transformar la sociedad.

A partir de su visionado, los contenidos a tratar son los ODS y los retos económicos actuales, la economía como ciencia social, los individuos y el comportamiento racional, y la ciencia económica y la ecología (el cambio climático, el desarrollo sostenible, la economía circular...).

BLOQUE B (EMPRENDIMIENTO)

UNIDAD DIDÁCTICA III

Película de referencia: *La Librería*

Competencias específicas: CE.EEAE.1, CE.EEAE.4

Muy ligado al emprendimiento, *La Librería* muestra la tenacidad de una mujer que quiere hacer de su pasión por los libros un negocio. Con ello, la película es una oda al emprendimiento como medio para alcanzar la felicidad sin la necesidad de tener que establecer un negocio que mueva una gran cantidad de dinero. A su vez, es un fiel reflejo de dos valores fundamentales de las personas emprendedoras: el conocimiento y la confianza en uno mismo. Tampoco deja de lado el contexto emprendedor. *La Librería* ilustra cómo la protagonista hace frente a las dificultades por introducir su pequeño negocio en un entorno reticente a ello. Además, la película hace numerosas referencias a novelas y a otras obras literarias, por lo que también fomenta el aprendizaje en la materia de Lengua Castellana y Literatura.

A partir de su visionado, los contenidos a tratar son las competencias, cualidades y hábitos de la persona emprendedora, el espíritu emprendedor, la misión y la visión de la persona emprendedora, y la creación y puesta en marcha de un proyecto emprendedor

UNIDAD DIDÁCTICA IV

Película de referencia: *Sorry We Missed You*

Competencias específicas: CE.EEAE.1, CE.EEAE.4, CE.EEAE.5

Sorry We Missed You muestra el lado menos amable del emprendimiento. En este caso, se percibe el emprendimiento como una vía para la supervivencia con base en las necesidades económicas de la familia protagonista. Así, la película contempla los valores humanos y de la familia por delante de la actividad empresarial. Esto es, en el fondo, una crítica a la precariedad laboral cuando las empresas dejan de lado los recursos humanos. En *Sorry We Missed You* también pueden verse las características de una persona emprendedora. Sin embargo, su perspectiva no es la misma que en la película *La Librería*, puesto que en *Sorry We Missed You* se distingue un tipo de emprendimiento por necesidad donde, en este caso, al emprendedor no le interesa el tipo de negocio a establecer más allá que para conseguir algo de dinero con el que mantener a su familia.

A partir de su visionado, los contenidos a tratar son los recursos humanos, la autoevaluación de la persona emprendedora, la inteligencia emocional y la gestión del error como oportunidad.

BLOQUE C (ACTIVIDAD EMPRESARIAL)

UNIDAD DIDÁCTICA V

Película de referencia: ***Tetris***

Competencias específicas: CE.EEAE.1, CE.EEAE.5, CE.EEAE.6

Por último, *Tetris* representa el tipo de emprendimiento por oportunidad. Con ello, se vincula la actividad empresarial con la innovación y las perspectivas de crecimiento, siendo ejemplificado a través de la creación y el lanzamiento del videojuego *Tetris*. No obstante, todo esto se vio mediatisado por la propiedad intelectual, las patentes y los conflictos de intereses. Por otra parte, el protagonista de la película, Henk Rogers, también encarna la cualidades emprendedoras de la constancia y la confianza en uno mismo, a pesar de que el entorno no presente las condiciones más favorables para alcanzar los objetivos que persigue el protagonista.

La mayor parte de la película se desarrolla en la URSS durante los últimos años de la Guerra Fría. Por ello, la película también expone una visión interesante sobre el conflicto donde las confrontaciones y diferencias entre Estados Unidos y la URSS sobrepasan el ámbito político. De esta manera, el visionado de *Tetris* se encuentra muy ligado a la materia de Historia del Mundo Contemporáneo.

A partir de su visionado, los contenidos a tratar son el espíritu emprendedor, la revolución tecnológica, el liderazgo, la estrategia y gestión de la empresa, análisis de caso, y la propiedad intelectual.

3.3.- *Temporalización de las sesiones*

La materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial cuenta con 4 sesiones lectivas semanales. Tomando como referencia el calendario escolar de Aragón para el curso 2023/2024, se contabilizan un total de 108 sesiones de 50 minutos cada una destinadas a la impartición de dicha materia. A su vez, el curso está dividido en tres trimestres, por lo que cada trimestre cuenta con 36 sesiones. Durante el primer trimestre, se desarrollará el bloque A (Economía) correspondiente con la Unidad Didáctica I (*La Gran Apuesta*) y la Unidad Didáctica II (*Aguas Oscuras*). El segundo trimestre estará destinado al bloque B (Emprendimiento) compuesto por la Unidad Didáctica III (*La Librería*) y la Unidad Didáctica IV (*Sorry We Missed You*). Finalmente, el tercer trimestre se dedicará al bloque C (Actividad Empresarial) con la Unidad Didáctica V (*Tetris*).

En los tres siguientes subapartados distinguidos por trimestres, se especifica lo que se realizará en cada sesión del curso con algunos ejemplos de las actividades programadas.

3.3.1.- Primer trimestre

SESIÓN 1	
TIEMPO	ACTIVIDAD
20'	Bienvenida al curso. Presentación del docente y del alumnado.
25'	Explicación de cómo se va a desarrollar la materia: unidades didácticas, contenidos, criterios de calificación...
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 2	
TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Realización de manera individual de la prueba de evaluación inicial no calificable por parte del alumnado (ver Anexo I).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 3	
TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Puesta en común de las respuestas de la prueba de evaluación inicial mediante interacción con el alumnado.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión. Fin de la bienvenida al curso.

SESIÓN 4

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Inicio de la Unidad Didáctica I. Presentación de la película <i>La Gran Apuesta</i> (ver Anexo II).
40'	Inicio del visionado de la película <i>La Gran Apuesta</i> . *Tanto en esta sesión como en todas las de curso en las que se proyecte una película, se atenderá a las necesidades del alumnado pausando la película para resolver sus dudas, realizar los comentarios que el docente considere pertinentes o lanzar preguntas para comprobar si se está prestando atención.
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 5-6-7

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la película durante la sesión anterior.
40'	Continuación del visionado de la película <i>La Gran Apuesta</i> .
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 8

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Realización de manera individual de la prueba sobre la película (ver Anexo III). *En este punto, y de la misma manera que ocurrirá con el resto de las películas, cabe destacar que al alumnado se le facilitarán posteriormente a la prueba el acceso a ver la película tantas veces como quieran desde sus casas y un guion sobre lo acontecido en la película (ver ejemplo en Anexo IV).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 9

TIEMPO	ACTIVIDAD
10'	Lluvia de ideas: ¿Qué es la economía?
35'	Explicación de la economía como ciencia social. Breve apunte de la historia económica. Problema de la escasez. Coste de oportunidad.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 10

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
20'	Explicación de los agentes económicos y sus características. Microeconomía y macroeconomía.
20'	<i>Ejercicio en clase.</i> Individualmente, identificación de los agentes económicos que aparecen en la película <i>La Gran Apuesta</i> , razonando cómo estos cumplen las características previamente mencionadas.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 11

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
5'	Visionado de la escena de la película <i>La Gran Apuesta</i> en la que se hace mención a Adam Smith.
35'	Explicación de los tres principales sistemas económicos (de mercado, planificada y mixta), partiendo de Adam Smith. Fallos de mercado y fallos de Estado.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 12

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
10'	<i>Debate.</i> Explicación del debate. Por grupos, cada uno de ellos defenderá un sistema económico frente al resto.
30'	Reunión entre los grupos para comenzar a preparar el debate.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 13

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación del debate.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 14

TIEMPO	ACTIVIDAD
40'	Realización del debate.
5'	Retroalimentación y puesta en común de las conclusiones del debate.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 15

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
40'	Explicación del funcionamiento del dinero. Entidades bancarias. Productos bancarios. Tipos de intereses. Riesgo financiero.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 16

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
25'	<i>Ejercicio en clase.</i> Individualmente, escoger un banco e investigar sobre un producto financiero identificando sus características principales.
15'	Comparación de las conclusiones según los bancos escogidos.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 17

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
10'	A modo de recordatorio, lluvia de ideas: ¿Qué ocasionó la crisis financiera de 2008?
10'	<p><i>Trabajo de investigación.</i> Explicación del trabajo de investigación. Por grupos, imaginar que, en 2008, cada uno de los miembros de la clase forma parte de un comité nacional de expertos en asuntos financieros y detectamos, al igual que los protagonistas de <i>La Gran Apuesta</i>, las irregularidades en el mercado financiero que pueden hacer que todo se desplome. Por ello, se valoran las siguientes medidas para evitar el debacle del mercado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fijar los tipos de interés - Limitar la concesión de las hipotecas <i>subprime</i> - Auditlar las cuentas de los bancos - Cerrar los bancos con irregularidades - Subsanar las pérdidas bancarias con dinero público <p>Cada grupo debe escoger una medida e investigar sobre sus posibles efectos.</p>
20'	Preparación del trabajo.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 18

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación del trabajo.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 19

TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	Exposición de los trabajos al resto de la clase.
10'	Retroalimentación y comparación de las conclusiones según las medidas adoptadas. Fin de la Unidad Didáctica I.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 20

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Inicio de la Unidad Didáctica II. Presentación de la película <i>Aguas Oscuras</i> (ver Anexo II).
40'	Inicio del visionado de la película <i>Aguas Oscuras</i> .
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 21-22-23

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la película durante la sesión anterior.
40'	Continuación del visionado de la película <i>Aguas Oscuras</i> .
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 24

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Realización de manera individual de la prueba sobre la película (ver Anexo III).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 25

TIEMPO	ACTIVIDAD
15'	Gamificación: ¿Qué Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) recordamos?
30'	Explicación de la relación de los ODS con la economía. Bienestar social.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 26

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
5'	Visionado de la escena de la película <i>La Gran Apuesta</i> en la que aparece Richard Thaler.
20'	Explicación de la economía del comportamiento. Fallos en la racionalidad.
15'	Lectura conjunta del artículo <i>The End of Rational Economics</i> , de Dan Ariely (2009).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 27

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
30'	<i>Ejercicio en clase.</i> Individualmente, resolución de cuestiones sobre el artículo de Ariely relacionándolo con las películas <i>La Gran Apuesta</i> y <i>Aguas Oscuras</i> . Maximización del beneficio económico frente a otras cuestiones.
10'	Puesta en común de las respuestas.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 28

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
5'	Visionado de la escena de la película <i>Aguas Oscuras</i> en la que se dice “Las compañías son personas”.
35'	Explicación de la Responsabilidad Social Corporativa (RSC). Sostenibilidad medioambiental, social y económica. Economía circular.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 29

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
10'	<i>Estudio de casos.</i> Explicación del estudio de casos. Por grupos, buscar y analizar a fondo tres catástrofes reales provocadas por empresas que atenten contra uno o varios ODS, de manera similar a la que muestra la película <i>Aguas Oscuras</i> . Contrariamente, buscar y analizar a fondo tres actividades de las empresas que hayan contribuido a alcanzar uno o varios ODS.
30'	Preparación de los estudios de casos.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 30-31

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación de los estudios de casos.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 32-33

TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	Exposición de los estudios de casos al resto de la clase.
10'	Retroalimentación y comparación de las conclusiones según los casos. Fin de la Unidad Didáctica II.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 34	
TIEMPO	ACTIVIDAD
50'	Preparación para el examen de la UD I y la UD II. Dudas y simulacro con algunas cuestiones.

SESIÓN 35	
TIEMPO	ACTIVIDAD
50'	<i>Examen.</i> Realización individual del examen de la UD I y la UD II.

SESIÓN 36	
TIEMPO	ACTIVIDAD
25'	Resolución del examen de la UD I y la UD II por parte del docente.
25'	Evaluación y retroalimentación del trimestre por parte del alumnado al docente.

3.3.2.- Segundo trimestre

SESIÓN 37	
TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Inicio de la Unidad Didáctica III. Presentación de la película <i>La Librería</i> (ver Anexo II).
40'	Inicio del visionado de la película <i>La Librería</i> .
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 38-39-40	
TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la película durante la sesión anterior.
40'	Continuación del visionado de la película <i>La Librería</i> .
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 41	
TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Realización de manera individual de la prueba sobre la película (ver Anexo III).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 42

TIEMPO	ACTIVIDAD
30'	Explicación del emprendimiento. Competencias, cualidades y hábitos.
15'	Realización por parte del alumnado del test de autoevaluación de las cualidades emprendedoras.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 43

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
30'	<i>Ejercicio en clase.</i> Individualmente, resolución de cuestiones sobre las características emprendedoras de la protagonista de <i>La Librería</i> .
10'	Puesta en común de las respuestas.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 44

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
30'	Explicación del contexto emprendedor. Instituciones y trámites burocráticos. Casos de emprendimiento en Aragón rurales y urbanos.
10'	<i>Trabajo de investigación.</i> Investigar sobre los informes GEM a nivel nacional y autonómico (Aragón). Por grupos, se distribuirán los apartados de dichos informes y se realizará una exposición al resto de la clase.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 45

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación del trabajo.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 46

TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	Exposición de los trabajos al resto de la clase.
10'	Retroalimentación y comparación de los resultados entre el nivel nacional y el autonómico.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 47

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
30'	Explicación de las competencias sociales. Gestión del liderazgo. Gestión del error como oportunidad.
10'	<p><i>Role-playing.</i> Por tríos, cada uno asumirá un papel de un personaje de la película con base en sus características y objetivos. Estos personajes son Florence Green (propietaria del negocio), Edmund Brundish (cliente fiel y habitual de la librería), y Violet Gamart (reticente del negocio). Debe debatirse sobre la continuación del negocio ante los siguientes acontecimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El camión de reparto proveedor de libros de la librería sufre un accidente destrozando una propiedad de un habitante del pueblo. - El ayuntamiento del pueblo comienza a realizar proyecciones de películas gratuitas para todos los habitantes del pueblo. - Una nueva librería mucho más grande y con un mayor catálogo de libros abre justo al lado de la librería de Florence Green.
	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 48

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación de los <i>role-playing</i> .
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 49-50

TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	Exposición de los <i>role-playing</i> al resto de la clase.
10'	Retroalimentación y comparación de las actuaciones. Fin de la Unidad Didáctica III.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 51

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Inicio de la Unidad Didáctica IV. Presentación de la película <i>Sorry We Missed You</i> (ver Anexo II).
40'	Inicio del visionado de la película <i>Sorry We Missed You</i> .
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 52-53-54

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la película durante la sesión anterior.
40'	Continuación del visionado de la película <i>Sorry We Missed You</i> .
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 55

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Realización de manera individual de la prueba sobre la película (ver Anexo III).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 56

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Explicación de las tipologías del emprendimiento. Oportunidad frente a necesidad. Innovación frente a imitación. Crecimiento económico.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 57

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
15'	Lectura conjunta de parte del artículo <i>¿Qué hace que algunos emprendedores sean más innovadores?</i> , de Lucio Fuentelsaz y Javier Montero (2015)
25'	<i>Ejercicio en clase.</i> Individualmente, resolución de cuestiones sobre el artículo de Fuentelsaz y Montero relacionándolo con las películas <i>La Librería</i> y <i>Sorry We Missed You</i> . Comparación entre los protagonistas, Forence Green y Rick Turner, y sus negocios.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 58

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
5'	Visionado de la escena de la película <i>Sorry We Missed You</i> en la que Rick Turner formaliza el contrato de su franquicia.
35'	Explicación de la identidad legal de las empresas. Formas jurídicas y modelos de negocio.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 59

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
15'	Lectura conjunta de la noticia <i>Falsos autónomos: qué son y qué dice la ley sobre sus derechos</i> , de RTVE (24/01/2023).
10'	Resumen de la noticia.
15'	Debate informal sobre las similitudes entre lo que cuenta la noticia y el trabajo de Rick Turner, protagonista de la película <i>Sorry We Missed You</i> .
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 60

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
40'	Explicación del <i>Curriculum Vitae</i> (CV). Partes y utilidad.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 61

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
30'	<i>Ejercicio en clase.</i> Individualmente, detección de errores y propuestas de mejora en CV inventados.
10'	Puesta en común de las respuestas.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 62

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
15'	Exposición de ejemplos de los CV de los protagonistas de las películas <i>La Librería</i> y <i>Sorry We Missed You</i> .
10'	<i>Elaboración del CV propio.</i> Explicación de la elaboración del CV propio. Cada alumno deberá redactar su propio CV siguiendo las recomendaciones expuestas previamente.
15'	Preparación del CV.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 63

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación del CV.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 64

TIEMPO	ACTIVIDAD
10'	A modo de recordatorio, lluvia de ideas: ¿Qué es un modelo de negocio?
35'	Explicación de las herramientas para diseñar modelos de negocio.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 65

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
10'	<i>Diseño de un modelo de negocio.</i> Por parejas, diseñar un modelo de negocio con las herramientas adecuadas para ello, ya sea en formato digital o en formato papel.
30'	Preparación del modelo de negocio.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 66-67

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación del modelo de negocio.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 68-69

TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	Exposición de los modelos de negocio al resto de la clase en formato de <i>elevator pitch</i> .
10'	Retroalimentación y comparación de las actuaciones. Fin de la Unidad Didáctica IV.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 70	
TIEMPO	ACTIVIDAD
50'	Preparación para el examen de la UD III y la UD IV. Dudas y simulacro con algunas cuestiones.

SESIÓN 71	
TIEMPO	ACTIVIDAD
50'	<i>Examen.</i> Realización individual del examen de la UD III y la UD IV.

SESIÓN 72	
TIEMPO	ACTIVIDAD
25'	Resolución del examen de la UD III y la UD IV por parte del docente.
25'	Evaluación y retroalimentación del trimestre por parte del alumnado al docente.

3.3.3.- Tercer trimestre

SESIÓN 73	
TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Inicio de la Unidad Didáctica V. Presentación de la película <i>Tetris</i> (ver Anexo II).
40'	Inicio del visionado de la película <i>Tetris</i> .
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 74-75-76	
TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la película durante la sesión anterior.
40'	Continuación del visionado de la película <i>Tetris</i> .
5'	Dudas, breve comentario sobre lo visto en la película y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 77	
TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Realización de manera individual de la prueba sobre la película (ver Anexo III).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 78

TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	<i>Ejercicio en clase.</i> Comparativa general de los rasgos de los protagonistas de las películas vistas.
10'	Puesta en común de las conclusiones.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 79

TIEMPO	ACTIVIDAD
10'	Lluvia de ideas: ¿Qué es una empresa?
35'	Explicación del plan de empresa. Misión, visión y valores. Creación de valor.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 80

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
30'	Explicación del estudio de mercado. Compradores y vendedores reales y potenciales. Público objetivo y competencia.
10'	<i>Trabajo de investigación</i> (fase I). Explicación de la primera fase del trabajo de investigación. Por grupos, cada uno escogerá una empresa de videojuegos. Estos grupos y la elección se mantendrán a lo largo de todo el trimestre. El trabajo se irá haciendo por fases, en cada una de ellas se trabajará sobre lo expuesto en clase y siempre en relación a la empresa escogida, además de ir perfeccionando las fases anteriores. La primera fase consiste en analizar la misión, visión y valores de la empresa, su contexto histórico y geográfico, su público objetivo y la competencia.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 81-82	
TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación del trabajo de investigación (fase I).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 83-84	
TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	Exposición del trabajo de investigación (fase I) al resto de la clase.
10'	Retroalimentación.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 85	
TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Explicación del <i>marketing</i> empresarial. <i>Marketing mix. Marketing digital. Neuromarketing.</i>
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 86

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
10'	Lectura conjunta de la noticia <i>¿A qué generación pertenezco según mi año de nacimiento y para qué sirve diferenciarlas?</i> , de Business Insider (3/6/2023)
30'	<i>Ejercicio en clase.</i> Individualmente, resolución de cuestiones para la aplicación de distintas estrategias de <i>marketing</i> en función de la generación.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 87

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
10'	<i>Trabajo de investigación</i> (fase II). Explicación de la segunda fase del trabajo de investigación. La segunda fase consiste en analizar las estrategias de <i>marketing</i> que emplea la empresa, promociones, anuncios, cómo las aplica, con qué frecuencia...
30'	Preparación del trabajo de investigación (fase II).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 88-89

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación del trabajo de investigación (fase II).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 90-91

TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	Exposición del trabajo de investigación (fase II) al resto de la clase.
10'	Retroalimentación.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 92

TIEMPO	ACTIVIDAD
20'	Explicación nuevas modalidades de trabajo. Teletrabajo. Trabajo colaborativo. <i>Influencers</i> .
25'	Debate informal sobre las implicaciones de estas tendencias y su aplicación en la película <i>Tetris</i> a través del trabajo del protagonista.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 93

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Visionado de la escena de la película <i>Tetris</i> en la que se explica la compra de patentes del videojuego.
20'	Explicación de la I+D+i. Propiedad intelectual. Patentes.
20'	<i>Ejercicio en clase.</i> Se da un ejemplo de avance tecnológico de una empresa real a cada alumno. Se deberá investigar acerca de cómo patentar dicha innovación y describir el proceso a seguir (página web donde se registra la patente, derechos que confiere al titular, costes soportados...)
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 94

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
40'	Explicación del análisis del entorno. Análisis DAFO. Análisis PESTEL. Cinco fuerzas de Porter.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 95

TIEMPO	ACTIVIDAD
5'	Recordatorio de lo visto en la sesión anterior.
10'	<i>Trabajo de investigación</i> (fase III). Explicación de la tercera fase del trabajo de investigación. La tercera fase consiste en un análisis exhaustivo del entorno de la empresa a través de las herramientas vistas anteriormente.
30'	Preparación del trabajo de investigación (fase III).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 96-97

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación del trabajo de investigación (fase III).
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 98-99

TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	Exposición del trabajo de investigación (fase III) al resto de la clase.
10'	Retroalimentación.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 100

TIEMPO	ACTIVIDAD
10'	<i>Debate.</i> Explicación de los debates finales. Imaginar que salen a subasta los derechos de explotación de un videojuego independiente. Con base en los trabajos de investigación anteriores, debe elaborarse un informe que refleje la situación de la empresa para realizar una oferta en la subasta. Estos informes se contrastarán a través de unos debates entre el alumnado, que harán el papel de ejecutivos de sus respectivas empresas, razonando por qué ellos merecen dichos derechos de explotación y no la competencia.
30'	Preparación de los debates.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 101-102

TIEMPO	ACTIVIDAD
45'	Preparación de los debates.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIONES 103-104-105

TIEMPO	ACTIVIDAD
35'	Realización de los debates.
10'	Retroalimentación. Fin de la Unidad Didáctica V.
5'	Dudas y planificación de la próxima sesión.

SESIÓN 106

TIEMPO	ACTIVIDAD
50'	Preparación para el examen de la UD V. Dudas y simulacro con algunas cuestiones.

SESIÓN 107

TIEMPO	ACTIVIDAD
50'	<i>Examen.</i> Realización individual del examen de la UD V.

SESIÓN 108

TIEMPO	ACTIVIDAD
25'	Resolución del examen de la UD V por parte del docente.
25'	Evaluación y retroalimentación del trimestre y del curso por parte del alumnado al docente. Fin del curso.

3.4.- Metodología

Como ya se ha introducido anteriormente, la metodología principal implementada en el proyecto es el Aprendizaje Basado en el Cine (ABC). Con el currículo vigente, esta propuesta metodológica representa la piedra angular de carácter innovador sobre la que edificar la programación del curso. Además, este planteamiento innovador no solo atañe a las materias de Economía y Empresa, sino que sugiere la manera de proyectar el ABC a cualquier otra disciplina académica. De esta manera, se trata de que el primer punto de aproximación para el alumnado acerca de la materia, en este caso la de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial, sea a través del cine y su dimensión didáctica. Con ello, el alumnado concibe sus primeras nociones sobre unos temas determinados a través de las visiones planteadas en cada una de las películas. Posteriormente, se trabajan las cuestiones expuestas en las películas, debatiendo y comparando dichas visiones y estimulando el sentido crítico del alumnado.

Por otro lado, no debe olvidarse que el cine también es entretenimiento. En este sentido, el ABC conduce a despertar el interés del alumnado por la materia por la vía del contenido audiovisual, con el que se está más familiarizado en la actualidad. De hecho, al plantear así el proyecto, con el cine como metodología, se puede lograr que el alumnado conecte con la materia por la vía del entretenimiento desde un primer momento, lo cual será de gran utilidad para que el desarrollo del curso se lleve a cabo de manera eficaz. En el caso contrario, cuando el cine se utiliza como recurso para ejemplificar lo expuesto anteriormente, es posible que el alumnado haya visto mermada su atención por la materia, por lo que la película carecerá de interés para él o ella y su utilidad será escasa.

Partiendo del ABC, se pondrán en prácticas otras metodologías complementarias. Entre ellas, destacan el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aprendizaje por descubrimiento, el estudio de casos y el aprendizaje cooperativo con grupos heterogéneos. Como ya ha podido observarse en la temporalización de la sesiones, estas metodologías activas se irán implementando de manera periódica e intercalada con el objetivo de que el alumno se autoperciba como un individuo activo, competente y autónomo, al mismo tiempo que se responsabiliza y es consciente de su propio proceso de aprendizaje (aprender a aprender).

3.5.- Criterios de calificación

Los criterios de calificación para el presente proyecto de la materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial son los siguientes:

- La elaboración individual de las fichas de las películas (ver Anexo III) y los ejercicios en clase supone un 20% de la nota del trimestre. Dentro de este 20%, todas las actividades ponderan con el mismo porcentaje, es decir, en el 1er trimestre y en el 2º trimestre se realizan 5 actividades por trimestre (2 fichas de películas y 3 ejercicios en clase), por lo que cada una de estas actividades supone un 4% de la nota trimestral; y en el 3er trimestre se realizan 4 actividades (una ficha de película y 3 ejercicios en clase), por lo que cada actividad supone un 5% de la nota trimestral. La nota será individual para cada alumno/a. Se precisa de una nota mínima de un 5 sobre 10 para poder mediar con el resto de los instrumentos evaluadores.

- La elaboración de los trabajos prácticos representa un 40% de la nota del trimestre. Dentro de este 40%, todos los trabajos prácticos ponderan con el mismo porcentaje, es decir, en el 1er trimestre se realizan 3 trabajos prácticos (debate, trabajo de investigación y estudio de casos), por lo que cada uno de estos trabajos prácticos supone un 13,33% de la nota trimestral; en el 2º trimestre se realizan 4 trabajos prácticos (trabajo de investigación, *role-playing*, elaboración del CV propio y diseño de un modelo de negocio), por lo que cada uno de estos trabajos prácticos supone un 10% de la nota trimestral; y en el 3er trimestre se realizan también 4 trabajos prácticos (3 trabajos de investigación y un debate), por lo que cada uno de estos trabajos prácticos supone un 10% de la nota trimestral. Al ser trabajos grupales, la nota será común para todos los integrantes del grupo. Sin embargo, en caso de que el docente detecte que un miembro del grupo no cumple de manera negligente con su cometido dentro del grupo, se podrá optar por evaluar a dicho alumno de manera individual. Se precisa de una nota mínima de un 5 sobre 10 para poder mediar con el resto de los instrumentos evaluadores.

- El examen supone un 40% de la nota del trimestre e incluye cuestiones teóricas sobre los contenidos abordados en clase y, en su mayor parte, cuestiones prácticas en relación con las películas vistas. La nota será individual para cada alumno/a. Se precisa de una nota mínima de un 4 sobre 10 para poder mediar con el resto de los instrumentos evaluadores.

El alumnado que no alcance una nota de 5 sobre 10 al finalizar el trimestre podrá recuperar la materia. Se establecen los siguientes supuestos:

- En caso de que el suspenso venga motivado por las actividades en clase y/o los trabajos prácticos porque no median, el alumno/a deberá corregir los errores y añadir mejoras en las actividades en clase y/o los trabajos prácticos en los que menor nota haya obtenido con base en la retroalimentación proporcionada por el docente.

- En caso de que el suspenso venga motivado por los exámenes (no media o no alcanza el 5 sobre 10 con la nota trimestral por debajo del 5 sobre 10), el alumno/a deberá enfrentarse a un nuevo examen de manera individual con las mismas características a las expuestas anteriormente.

- En caso de que el suspenso venga motivado tanto por las actividades en clase y/o los trabajos prácticos como por los exámenes, el alumno/a deberá realizar ambos supuestos.

4.- CONCLUSIONES

El valor didáctico del cine contempla el desarrollo de una serie de habilidades cognitivas relacionadas con la competencia audiovisual. Gracias a ella, se fomentan las capacidades de atención, memorización, análisis, lenguaje e inferencia. Por este motivo, y a la vista del objetivo propuesto, el proyecto presenta características innovadoras con la concepción del cine como una metodología didáctica y no como un mero recurso que acote su dimensión. Además, la materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial es una materia nueva con un currículo renovado, por lo que, en la actualidad, apenas existe material para poder trabajarla.

Por otra parte, las cinco películas han sido meticulosamente escogidas para abarcar todos los contenidos de la materia. Esto refleja otra característica innovadora del proyecto, que es impartir la enseñanza de una materia completa a partir de una lista de películas, algo inédito

hasta el momento. Para ello, y como ya hemos mencionado, cada una de las películas presenta características muy diferentes con visiones muy distintas de lo que es la Economía y el Emprendimiento. Gracias a esto, las posibilidades para explicar y hacer reflexionar críticamente al alumnado sobre un mismo asunto se multiplican, dando solidez al proyecto desde un punto de vista de la educación plural y cercano al movimiento *Rethinking Economics*.

REFERENCIAS

- Amar, V. (2009). El cine en la encrucijada de la educación y el conocimiento. *Enlace*, 6(2), 131-140.
- Baird, J. S. (Director). (2023). *Tetris* [Película]. Ai Film; Apple TV+; Marv Films.
- Barrentxea, I. (2019). Las ciencias sociales y el cine. *Campus Educación Revista Digital Docente*.
- Benasayag, A. (2017). La hipótesis de la cinefilia docente. El cine de ficción en la escuela media argentina. *Revista Digital do LAV*, 10(2), 56-78.
- Benasayag, A. (2020). Discusiones en torno a la relación entre cine y escuela: De omisiones, reduccionismos y posibilidades en la experiencia argentina ante el itinerario del sistema educativo francés. *Saberes y Prácticas. Revista de Filosofía y Educación*, 5(2), 1-21.
- Canudo, R. (1911). Manifiesto de las siete artes. *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones*.
- Coixet, I. (Directora). (2017). *La Librería* [Película]. Green Films; A Contracorriente Films; Diagonal Televisión; Zephyr Films; ONE TWO Films.
- De Zaldívar, I. F. S. (2017). Mejora de competencias: Introducción de la gestión de calidad en nuevas metodologías educativas. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(2), 279-308.
- Haynes, T. (director). (2017). *Aguas Oscuras* [Película]. Killer Films; Participant Media.
- Herrero, S. D., & Gértrudix, M. (2021). El cine como metodología didáctica. Análisis sistemático de la literatura para un aprendizaje basado en el cine. *Contratexto*, (35), 225-253.
- Kracauer, S. (1966). *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. Princeton University Press.
- Leet, D., & Houser, S. (2003). Economics goes to Hollywood: Using classic films and documentaries to create an undergraduate economics course. *The Journal of Economic Education*, 34(4), 326-332.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020.
- Lipton, L. (2021). *The Cinema in Flux: The Evolution of Motion Picture Technology from the Magic Lantern to the Digital Era*. New York: Springer.
- Loach, K. (Director). (2019). *Sorry We Missed You* [Película]. Sixteen Films; BBC Film; BFI Film Fund; Les Films du Fleuve; Why Not Productions; Wild Bunch.
- López-Martín, L. (2013). Origen y contenido del cine proyectado con fines educativos hasta 1960. *Cahiers de Civilisation Espagnole Contemporaine. De 1808 au Temps Présent*, (11).
- Lorente, L. M., & Romero, M. J. R. (2021). Desarrollo del pensamiento crítico a través del cine como recurso didáctico. *aDResearch ESIC International Journal of Communication Research*, 26(26), e268-e268.
- Machuca, R. A. (2012). La virtualidad educativa del cine y el programa la escuela al cine. *Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Educación, Departamento de Didáctica y Organización Escolar*.

McKay, A. (Director). (2015). *La Gran Apuesta* [Película]. Plan B Entertainment; Regency Enterprises.

Orden ECD/1173/2022, de 3 de agosto, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la comunidad autónoma de Aragón. *Boletín Oficial de Aragón*, 157, de 12 de agosto de 2022.

Peñalver, T. (2015). El cine como recurso didáctico: una propuesta de programación didáctica. *Edetania*, (47), 221-232.

Radetich, L. (2011). El buen uso del cine en la enseñanza de las ciencias sociales. *Unipluriversidad*, 11(3), 75-82.

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 82, de 6 de abril de 2022.

Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, 189(1), de 4 de junio de 2018.

Vecina, M. Á. C., Sanz, N. G., Santiago, L. A. L., & Gómez, M. Á. (2013). Cine y Economía: Una propuesta didáctica.

Vera, P. (2011). *El Cine como Recurso Didáctico en el Área de Lengua y Literatura* (Master's thesis).

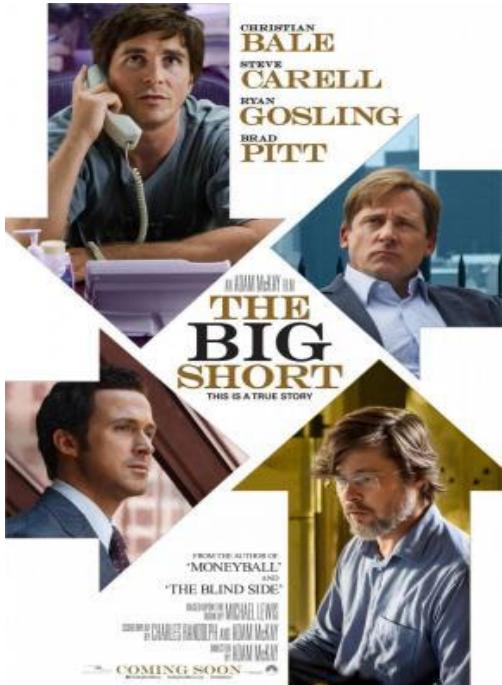
ANEXO I

PRUEBA INICIAL

ECONOMÍA, EMPRENDIMIENTO Y ACTIVIDAD EMPRESARIAL. 1º BACHILLERATO

NOMBRE:	FECHA:
1.- ¿Qué piensas que vas a aprender en la materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial?	
<p>Imagina que eres el director de la empresa Aceites Carbonell SA, dedicada a la producción y venta de aceite de oliva. En una entrevista para un periódico local te plantean las siguientes cuestiones:</p>	
2.- Nombra tres ejemplos de factores productivos que utilice la empresa: uno de trabajo, otro de tierra y otro de capital.	
3.- ¿Qué le ocurrirá a la empresa si, debido a recientes investigaciones, un número creciente de nutricionistas comienza a advertir de los beneficios para la salud del consumo de aceite de oliva?	
4.- ¿Qué le ocurrirá a la empresa si, debido a una plaga masiva que afecta a las semillas de girasol, la oferta del aceite de girasol disminuye notablemente en los mercados?	
5.- ¿Qué impuestos paga la empresa? Cita al menos dos.	
6.- Si la empresa se plantease crecer, ¿cómo podría hacerlo?	
7.- ¿Cómo se financia la empresa? Plantea al menos tres fuentes de financiación.	
8.- ¿Qué estrategias de <i>marketing</i> sigue la empresa? Explica al menos una.	
9.- ¿Qué datos económicos de la empresa les interesa conocer a sus socios o competidores? Justifica tu respuesta.	
10.- ¿Cómo es el organigrama de la empresa? Dibújalo.	

ANEXO II



Título: La Gran Apuesta

Título original: The Big Short

Año: 2015

Duración: 123 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Adam McKay

Guion: Adam McKay, Charles Randolph (Libro: Michael Lewis)

Compañías: Plan B Entertainment, Regency Enterprises

Reparto: Christian Bale, Steve Carrell, Ryan Gosling, John Magaro, Finn Wittrock, Brad Pitt, Hamish Linklater, Rafe Spall, Jeremy Strong, Marisa Tomei.

Sinopsis: Tres años antes de la crisis mundial del 2008 originada por las hipotecas subprime que hundió prácticamente el sistema financiero global, cuatro tipos fuera del sistema fueron los únicos que vislumbraron que todo el mercado hipotecario iba a quebrar. Decidieron entonces hacer algo insólito: apostar contra el mercado de la vivienda a la baja, en contra de cualquier criterio lógico en aquella época... Adaptación del libro "La gran apuesta" de Michael Lewis, que reflexiona sobre la quiebra del sector inmobiliario norteamericano que originó la crisis económica mundial en 2008.



Título: La Librería

Título original: The Bookshop

Año: 2017

Duración: 115 min.

País: España

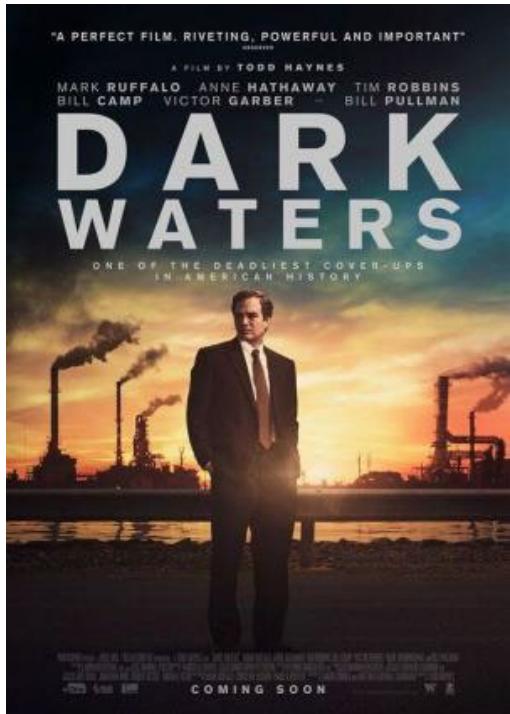
Dirección: Isabel Coixet

Guion: Isabel Coixet (Novela: Penelope Fitzgerald)

Compañías: Green Films, A Contracorriente Films, Diagonal Television, Zephyr Films, ONE TWO Films

Reparto: Emily Mortimer, Patricia Clarkson, Bill Nighy, Honor Kneafsey, James Lance, Harvey Bennett, Michael Fitzgerald, Jorge Suquet, Hunter Tremayne, Frances Barber.

Sinopsis: En un pequeño pueblo de la Inglaterra de 1959, una joven mujer decide, en contra de la educada pero implacable oposición vecinal, abrir la primera librería que haya habido nunca en esa zona.



Título: Aguas Oscuras

Título original: Dark Waters

Año: 2019

Duración: 126 min.

País: Estados Unidos

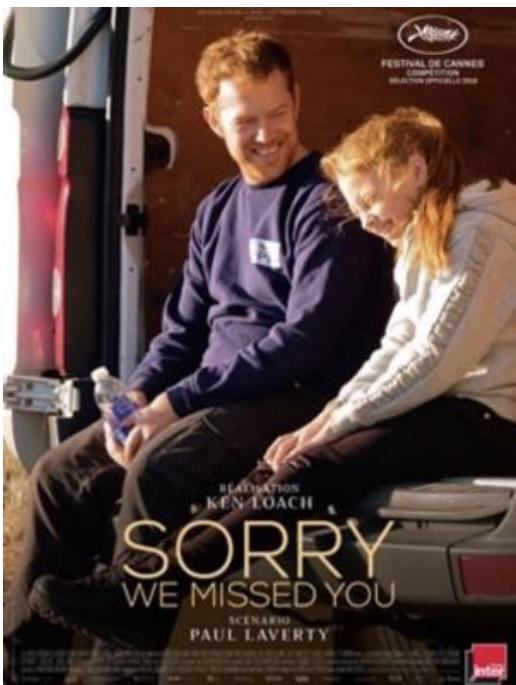
Dirección: Todd Haynes

Guion: Matthew Carnahan, Mario Correa, Nathaniel Rich (Artículo: Nathaniel Rich) (Biografía: Rob Bilott)

Compañías: Killer Films, Participant Media

Reparto: Mark Ruffalo, Anne Hathaway, Tim Robbins, Bill Camp, Bill Pullman, Victor Garber, William Jackson Harper, Mare Winningham, Kevin Crowley, Trenton Hudson.

Sinopsis: Inspirada en una historia real. Un tenaz abogado descubre el oscuro secreto que conecta un número creciente de muertes y enfermedades con una de las corporaciones más grandes del mundo. En el proceso arriesga su futuro, su trabajo y hasta su propia familia para sacar a la luz la verdad.



Título original: Sorry We Missed You

Año: 2019

Duración: 101 min.

País: Reino Unido

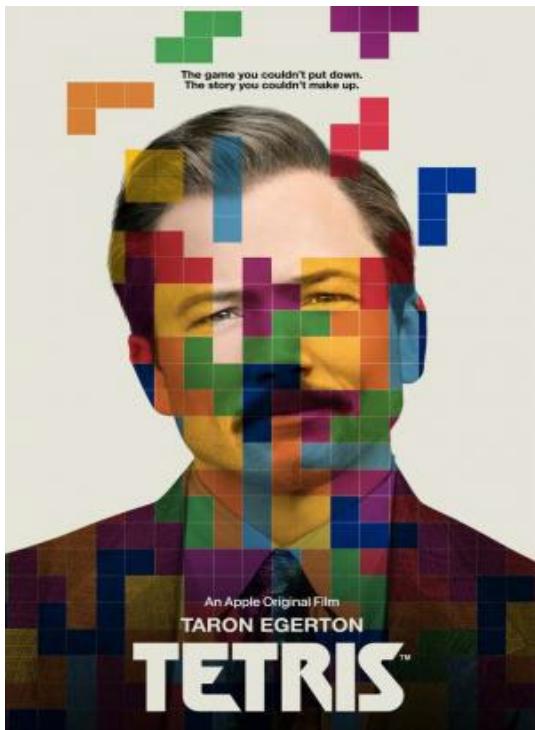
Dirección: Ken Loach

Guion: Paul Laverty

Compañías: Sixteen Films, BBC Film, BFI Film Fund, Les Films du Fleuve, Why Not Productions, Wild Bunch

Reparto: Kris Hitchen, Debbie Honeywood, Rhys Stone, Katie Proctor, Nikki Marshall, Harriet Ghost, Linda E. Greenwood, Alfie Dobson, Mark Birch, Ross Brewster.

Sinopsis: Ricky y su familia han estado luchando contra las deudas desde la crisis financiera del año 2008. Afortunadamente para ellos se presenta una gran oportunidad para conseguir tomarse un respiro y optar, incluso, a algo de independencia gracias a una nueva furgoneta. La familia decide crear una franquicia de entregas a domicilio. Es un trabajo duro y que la mujer de Ricky sea asistente no es algo que facilita la situación. Sin embargo, la familia se muestra decidida a mantenerse unida, sin importar las dificultades que aparezcan en el camino.



Título original: Tetris

Año: 2023

Duración: 117 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Jon S. Baird

Guion: Noah Pink

Compañías: Ai Film, Apple TV+, Marv Films

Reparto: Taron Egerton, Nikita Efremov, Oleg Shtefanko, Igor Grabuzov, Sofya Lebedeva, Anthony Boyle, Toby Jones, Roger Allam, Ben Miles, Togo Igawa.

Sinopsis: Basada en la historia real del comercial de videojuegos estadounidense Henk Rogers y su descubrimiento del Tetris en 1988. Cuando se dispone a hacer que el juego sea disponible en el mundo, se mete en una peligrosa red de mentiras y corrupción que hay detrás de la Cortina de Hierro.

ANEXO III

FICHA DE PELÍCULA

(Nombre de la película)

NOMBRE:

FECHA:

1.- Resume el argumento de la película (entre 10 y 15 líneas).

2.- Escoge tres personajes y describe la personalidad de cada uno de ellos, así como las escenas de la película que te han llevado a dichas afirmaciones.

3.- Menciona la escena de la película que más te haya gustado o impresionado y descríbela detalladamente.

4.- ¿En qué año/s y país/es se desarrolla la trama? ¿Cuál es el contexto político-económico, social, histórico, cultural...?

5.- Menciona al menos tres conceptos de carácter económico y/o empresarial que hayas aprendido con la película y defínelos con tus propias palabras.

6.- Reescribe un nuevo final para la película mencionando al menos dos conceptos apuntados en la pregunta anterior.

7.- Elabora una crítica razonada y constructiva sobre la película, indicando aquellos aspectos que más te hayan gustado y aquellos que menos.

ANEXO IV

GUIÓN: LA GRAN APUESTA

1': Estado de la banca en los años 70 en EEUU y surgimiento de los bonos hipotecarios.

4': Descripción de la crisis financiera de 2008.

5': Presentación y descripción del personaje Michael Burry, gestor de fondos.

10': Presentación del personaje Mark Baum, inversor.

11': Michael Burry analiza los pagos de los bonos del mercado inmobiliario.

14': Explicación sobre qué son los bonos hipotecarios y las hipotecas *subprime*.

16': Descripción del personaje Mark Baum.

19': Michael Burry compra *swaps* sobre bonos hipotecarios en distintos bancos.

24': Presentación y descripción del personaje Jared Vennett, banquero.

25': El superior de Michael Burry le reprocha la compra de los *swaps*.

27': Presentación y descripción del equipo de trabajo de Mark Baum.

29': Reunión entre Mark Baum, su equipo y Jared Vennett para que este último les explique lo que ocurre con los bonos hipotecarios.

34': Explicación sobre qué son los CDS y los CDO bancarios.

38': Presentación y descripción de los personajes Charlie Geller y Jamie Shipley, gestores financieros.

42': Presentación y descripción de Ben Rickert, operador de bonos retirado y amigo de Charlie Geller y Jamie Shipley.

44': El equipo de Mark Baum advierte múltiples casos de impagos de hipotecas.

46': El superior de Michael Burry le abronca por la pérdida de dinero en pago de primas.

50': Mark Baum advierte el desconocimiento general sobre las hipotecas *subprime*.

55': Mark Baum y su equipo acuerdan con Jared Vennett la compra de *swaps* con CDS sobre bonos hipotecarios.

58': Charlie Geller y Jamie Shipley, junto a Ben Rickert, valoran la situación del mercado financiero y compran *swaps* sobre bonos hipotecarios.

62': Comienza a haber morosidad bancaria, pero el precio de los bonos hipotecarios aumenta.

65': Desconcierto de los personajes principales sobre lo ocurrido, aunque mantienen su apuesta contra el mercado inmobiliario.

72': Mark Baum, su equipo, Charlie Geller, Jamie Shipley y Ben Rickert van a Las Vegas a un foro bancario.

78': Michael Burry se ve obligado a vender *swaps* para poder pagar las primas.

80': Charlie Geller y Jamie Shipley, junto a Ben Rickert, apuestan contra los bonos AA.

83': Mark Baum, en una reunión con un gestor de CDO, advierte la existencia de CDO sintéticos y, con ello, el peligro del derrumbe de la economía mundial.

89': Mark Baum compra más *swaps* sobre bonos hipotecarios.

93': Michael Burry informa a sus inversores sobre el fraude existente en el mercado inmobiliario.

95': Algunos bancos comienzan a quebrar.

100': Las cifras de impago aumentan y los inversores comienzan a comprar *swaps* sobre bonos hipotecarios.

102': Los *swaps* sobre bonos hipotecarios aumentan de valor.

104': Michael Burry, Charlie Geller y Jamie Shipley obtienen beneficio de los *swaps*.

110': Mark Baum mantiene su posición financiera y denuncia el fraude bancario en una conferencia.

114': Caída del banco Lehman Brothers.

118': Michael Burry cierra por completo todas sus posiciones bancarias.

119': El Estado trata de rescatar los bancos.

121': Mark Baum decide cerrar su posición financiera, obteniendo beneficios.