

## Actividades de Economía

Para pensar:

Ver como coordinar/utilizar as diferentes materias como se fosen empresas proveedoras para a creación dunha campaña de promoción da vida saudable.

IMPORTANTE: A maioría de productos créanse no 3º trimestre. Valorar canto tempo antes teñen que estar feitos para poder incluílos nos plans de publicidade, negocio... ou se simplemente é suficiente con saber unha descripción dos mesmos.

Durante o curso: Dixitalización (Infografías, imaxes, audio e audiovisual), Expr. Arte (publicidade, foto, audiovisual...)

Produtos finais:

- Base Datos (Dixitalización)
  - Lugares—Mostra info e GPS de clubs/lugares de Sanxenxo onde facer deporte.
  - Alimentos—Mostra info nutricional de alimento (gráficos)
- App?? (IA)
- Dispositivo reacción (Tecno) → Dispositivo para o entreno da velocidade de reacción
- Repositorio: dietas(EF e Co), menús(EF e Co), recetas(Co), entrenos(EF), recomendación(EF/Bio), falsos mitos(Bio), infografías varias(Inglés...), benestar (Tit)
- Redes: calendario de retos deportivos/nutricionais(EF e Co), influencer nutricional(Bio), deportivo(EF), culinario(Co).
- Eventos: feira de presentación dos productos(Todos), recreos activos(EF), xornadas deportivas?(EF), demostración de cocina (Co)
- Outros: análise da oferta alimentaria da cafetería e propostas de mellora(Prox. Comp), campaña publicitaria(Expresión Artística)

### A39. Proxecto de empresa (Eco)

- D23. Mellorando o insti(Eco)
- S36. Melloras centro (Eco)

### A66. Plan de negocio e venta (Eco)

### A69. Campaña publicitaria para as publicacións e feira (Arte + Eco)

### A80. Organización feira (Eco)

**Título:** A idea de negocio

**Tipo de** Teórica

**actividade:** Práctica

Habilidades

Difusión

**Número de** 12

**clases:**

**Materiais** Ordenadores da aula de informática. Materiais da aula incluído o **necesarios:** proxector. Recortes de prensa.

**Obxectivos:** - Utilizar estratexias de conformación de equipos, así como habilidades sociais, de comunicación e innovación áxil, aplicándoas con autonomía e motivación ás dinámicas de traballo en distintos contextos, para constituír grupos de traballo eficaces e descubrir o valor de cooperar con outras persoas durante o proceso de ideación e desenvolvemento de solucións emprendedoras.

- Elaborar, con sentido ético e solidario, ideas e solucións innovadoras e sostibles que dean resposta ás necesidades locais e globais detectadas, utilizando metodoloxías áxiles de ideación e analizando tanto os seus puntos fortes e débiles coma o impacto que poidan xerar esas ideas na contorna, para lograr a superación de retos relacionados coa preservación e co coidado da contorna natural, social, cultural e artística.

- Seleccionar e reunir os recursos dispoñibles no proceso de desenvolvemento da idea ou solución creativa proposta, coñecendo os medios de producción e as fontes financeiras que proporcionan estes recursos e aplicando estratexias de captación destes para poñer en marcha o proxecto que leve á realidade a solución emprendedora.

- Presentar e expoñer ideas e solucións creativas utilizando estratexias comunicativas áxiles e valorando a importancia dunha comunicación efectiva e respectuosa para transmitir mensaxes convincentes adecuadas ao contexto e aos obxectivos concretos de cada situación e validar as ideas e as solucións presentadas.

- Construír e analizar de maneira cooperativa, autónoma e áxil prototipos innovadores e sostibles, aplicando estratexias eficaces de deseño e execución, avaliando todas as fases do proceso de maneira crítica e ética e validando os resultados obtidos tanto para a mellora e perfeccionamento dos prototipos creados coma para a aprendizaxe e o desenvolvemento persoal e colectivo.

**Actividades:** Análisis de casos: éxito e fracaso de ideas.

*Brainstorming: xeración de ideas.*

Distribución por áreas funcionais.

Distribución de tarefas.

Presentacións das tarefas por parte do alumnado.

**Tipo de Relación**

**motivación que** Autonomía (decisións)

**promove:** Competencia (ser capaz)

Significado (propósito)

**Materia** Economía e emprendemento

**principal:**

**Necesita outras** TIC, bioloxía, inglés, matemáticas, linguas.

**materias:**

**Necesita** As relacionadas coa adquisición de coñecementos relacionados cos **actividades** hábitos de vida saudable e as ferramentas a empregar na idea de

**previas:** negocio e que nos permita xustificar o proxecto a realizar: ¿Qué?

¿Cómo? ¿Por qué? ¿Para quén?

**Colabora con** TIC, bioloxía, inglés, matemáticas, linguas.

**outras**

**materias:**

**Imaxe de**

**mostra:**

**Arquivo**

**opcional:**

---

### Sesión 29. Proyecto de centro

---

**Tipo:** Práctica

**Tiempo:** 6 clases

**Materiales:**

- LibreOffice Writer.

---

**Objetivos:**

- Diseñar, de forma grupal, un proyecto de centro que incluya:
  - Imagen corporativa.
  - Calendario de retos saludables.
  - Mejoras arquitectónicas del centro.
  - Recetario saludable.
  - Creación de una App deportiva.
  - Difusión de las actividades del proyecto.
  - Difusión de recetas saludables.
  - Difusión de información nutricional y mitos alimentarios.
  - Jornadas deportivas.

---

**Actividades:** Los estudiantes, de forma colaborativa, diseñarán un proyecto de centro que incluirá, como mínimo, los requisitos citados en los objetivos, todo ello coordinado desde la asignatura de IAEE. En dicho proyecto se especificarán las actividades a realizar, su temporalización, materiales necesarios, asignaturas responsables de su desarrollo...

---

**Motivación:** Autonomía, competencia, significado, relación.

---

---

### **Sesión 36. Mejoras del centro**

---

**Tipo:** Práctica

**Tiempo:** 3 clases

**Materiales:** A determinar por el alumnado.

**Objetivos:**

- Diseñar mejoras en la estructura del centro educativo que favorezcan la adquisición de hábitos de vida saludable.

---

**Actividades:**

- Mediante una tormenta de ideas, los estudiantes valorarán las diferentes opciones de mejora del centro educativo (gamificación del lugar, publicidad saludable, recreos activos...), para, a continuación, y de forma colaborativa, plasmar las principales ideas en un documento guía.
- Finalmente, en coordinación con la dirección educativa, llevarán a cabo dichas actuaciones.

---

**Motivación:** Autonomía, competencia, significado, relación.

---

### **Sesión D23. Mejorando el instituto.**

Tipo: Práctica.

Tiempo: 3 clases.

Motivación: Autonomía, relación, competencia, significado.

Materiales:

- A determinar por el alumnado.

Objetivos:

- Diseñar mejoras en la estructura del centro educativo que favorezcan la adquisición de hábitos de vida saludable.

Actividades:

- Clase 1: Los estudiantes llevarán a cabo una tormenta de ideas donde valorarán las posibles mejoras a realizar en el centro educativo que faciliten la adquisición de hábitos de vida saludable (instalación de aparcamiento de bicicletas, gamificación del centro, recreos activos, habilitación de zonas para el deporte...). A continuación, crearán una lista con las principales conclusiones.
- Clase 2: De forma coordinada, los estudiantes diseñarán un plan de implantación para las ideas de la lista, indicando: descripción detallada, materiales necesarios, presupuesto aproximado, tiempo de realización, personas responsables...

Entregarán el documento al equipo directivo para su estudio y valoración.

- Clase 3: El equipo directivo se reunirá con los estudiantes para planificar la implantación de las medidas que considere factibles.