



Universidad  
Internacional  
de Andalucía

## TÍTULO

UNIDAD DIDÁCTICA PARA EL MÓDULO PROFESIONAL DEL CFGS  
EN ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS CON PROYECTO DE  
INNOVACION DOCENTE  
“INTEGRACIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL EN LA SIMULACIÓN  
EMPRESARIAL”

## AUTORA

Esther García Pérez

	<b>Esta edición electrónica ha sido realizada en 2024</b>
Tutor	D. David Barba Vicente
Institución	Universidad Internacional de Andalucía <i>Máster Universitario en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas. Especialidad: Administración de Empresas (2022/23)</i>
Curso	
©	Esther García Pérez
©	De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía
Fecha documento	2023



Universidad  
Internacional  
de Andalucía



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas  
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

# TRABAJO FIN DE MÁSTER

Unidad Didáctica para el Módulo  
Profesional del CFGS en  
Administración y Finanzas con  
proyecto de innovación docente:  
"Integración de la Realidad Virtual  
en la Simulación Empresarial"

---

ALUMNA: GARCÍA PÉREZ, ESTHER

ESPECIALIDAD: ADMINISTRACIÓN  
DE EMPRESAS

TUTOR: BARBA VICENTE, DAVID  
BAEZA, CURSO 2022-2023



*A mis padres, “titas” y “hermanos”  
por acompañarme siempre en el  
camino.*

*A Amr, por el abrazo constante.*

*“Esta es mi carta al mundo que  
nunca me escribió”. Emily Dickinson*

## ÍNDICE

1. DISEÑO Y DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA .....	1
1.1. INTRODUCCIÓN .....	1
1.2. REFERENCIAS NORMATIVAS.....	1
1.3. UBICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	5
1.4. UBICACIÓN DE LA UNIDAD DIDACTICA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO DEL GRUPO .....	6
1.5. COMPETENCIAS .....	9
1.6. OBJETIVOS.....	10
1.6.1. OBJETIVOS DE ETAPA .....	10
1.6.2. OBJETIVOS DE LA MATERIA.....	10
1.6.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA .....	11
1.7. CONTENIDOS .....	12
1.7.1. CONTENIDOS DE LA MATERIA .....	12
1.7.2. CONTENIDOS CONCEPTUALES (SABER).....	13
1.7.3. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES (SABER HACER) .....	13
1.7.4. CONTENIDOS DE ACTITUDES (SABER SER).....	13
1.7.5. TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES.....	14
1.8. METODOLOGÍA .....	18
1.8.1. ACTIVIDADES.....	19
1.8.2. RECURSOS .....	23
1.8.3. AGRUPAMIENTOS.....	23
1.9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	25
1.10. EVALUACIÓN.....	26
1.10.1. DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN .....	27
1.10.3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN .....	29
1.10.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN .....	31
1.10.5. RECUPERACIÓN .....	33

1.10.6.	AUTOEVALUACIÓN .....	33
2.	PROPUESTA DE INNOVACIÓN Y MEJORA DE LA U.D .....	35
2.1.	TÍTULO .....	35
2.2.	INTRODUCCIÓN .....	35
2.3.	JUSTIFICACIÓN .....	36
2.4.	OBJETIVOS .....	37
2.4.1.	OBJETIVOS GENERALES .....	37
2.4.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	38
2.5.	DISEÑO DE LA INNOVACIÓN .....	38
2.6.	INDICADORES .....	42
2.7.	REFLEXIÓN FINAL .....	42
3.	RESULTADOS DE APRENDIZAJE OBTENIDOS EN EL AULA CON EL GRUPO ASIGNADO .....	44
3.1.	APLICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA .....	44
3.1.1.	EVALUACIÓN DE MI GRUPO .....	44
3.1.2.	ANÁLISIS CRÍTICO .....	45
4.	REFLEXIÓN PERSONAL SOBRE EL PROCESO DE LAS PRÁCTICAS Y SOBRE EL MAES .....	46
5.	BIBLIOGRAFÍA .....	48
6.	ANEXOS .....	50

## 1. DISEÑO Y DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

### 1.1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Máster pretende diseñar una Unidad Didáctica enfocada a la enseñanza del Módulo Profesional de Simulación Empresarial del Ciclo Formativo de Grado Superior en Administración y Finanzas.

Esta unidad tiene como objetivo proporcionar una propuesta pedagógica que fomente el aprendizaje significativo del alumnado. En la actualidad, la educación pretende crear entornos diversos y motivacionales para los/as estudiantes, que les permita desarrollar habilidades y competencias claves para el futuro. Por lo tanto, es importante que el diseño de la unidad didáctica sea efectivo, para que ésta se convierta en una herramienta clave para el profesorado y poder así lograr estos objetivos y mejorar la calidad educativa.

En esta unidad se llevará a cabo un análisis de los elementos fundamentales teniendo en cuenta aspectos curriculares, pedagógicos y metodológicos. Se propondrán diferentes enfoques, que ayuden al progreso de aprendizaje del estudiantado y haga efectivo su desempeño.

Por otro lado, se pretende con esta unidad darles a los y las estudiantes una experiencia educativa enriquecedora, que les motive de tal manera que no sólo adquieran conocimientos conceptuales, sino que también desarrollen actitudes positivas para el aprendizaje.

En resumen, el objetivo principal de la Unidad Didáctica es presentar una idea innovadora, que ayude a mejorar las prácticas pedagógicas actuales y que sea efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

### 1.2. REFERENCIAS NORMATIVAS

El módulo profesional de Simulación Empresarial se encuadra dentro del Ciclo Formativo de Grado Superior de Administración y Finanzas (CFGS, de aquí en adelante). Este CFGS está dentro de la familia de Administración y Gestión.

Este módulo (Código 0656) está regulado por el *Real Decreto 1584/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el Título de Técnico Superior en Administración y Finanzas y se fijan sus enseñanzas mínimas*, aunque las competencias educativas forman parte de las Comunidades Autónomas. En este caso, en Andalucía, la Orden que regula el Módulo es la *Orden de 11 de marzo de 2013, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Administración y Finanzas*.



Este módulo tiene una Equivalencia de Créditos en el Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Créditos (ECTS) de 8 créditos y una duración de 126 horas.

Está incluido en los Módulos Profesionales de los Ciclos Formativos regulados por la *Ley Orgánica de Educación (LOE) 2/2006 del 3 de mayo*. Además, este módulo no tiene correspondencia de las unidades de competencia acreditadas de acuerdo a lo establecido en el Artículo 8 de la *Ley Orgánica 5/2002, de 19 de junio, con los módulos profesionales para su convalidación*. También la *Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible*, y la *Ley Orgánica 4/2011, de 11 de marzo*, complementaria de la anterior, por las que se modifican las *Leyes 5/2002 y 2/2006*, han introducido cambios legislativos para acelerar el desarrollo de una economía competitiva, para abrirse camino a nuevas actividades demandantes de empleo, estables y de calidad.

En referencia a la Formación Profesional, este módulo también se encuadra dentro de la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa* y dentro del *Real Decreto 1147/2011, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación general de la formación profesional del sistema educativo*.

Este título también se encuentra regulado por la *Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional* que tiene como objetivo y finalidad constituir y ordenar un sistema único e integrado de formación profesional. Es decir que según la *Ley Orgánica 5/2002 de las Cualificaciones y de la Formación Profesional* es un módulo que en la actualidad resulta insuficiente para dar respuesta a las necesidades que tiene la sociedad hoy en día.

La Competencia General del Título de Técnico Superior en Administración y Finanzas, como se recoge en el *Real Decreto 1584/2011* consiste en organizar y ejecutar las operaciones de gestión y administración en los procesos comerciales, laborales, contables, fiscales y financieros de una empresa pública o privada, aplicando la normativa vigente y los protocolos de gestión de calidad, gestionando la información, asegurando la satisfacción del cliente y/o usuarios y actuando según las normas de prevención de riesgos laborales y protección medioambiental.

Las Competencias Profesionales, Personales y Sociales (CPPS) de este título son:

- a) Tramitar documentos o comunicaciones internas o externas en los circuitos de información de la empresa.
- b) Elaborar documentos y comunicaciones a partir de órdenes recibidas, información obtenida y/o necesidades detectadas.
- c) Detectar necesidades administrativas o de gestión de la empresa de diversos tipos, a partir del análisis de la información disponible y del entorno.
- d) Proponer líneas de actuación encaminadas a mejorar la eficiencia de los procesos administrativos en los que interviene.
- e) Clasificar, registrar y archivar comunicaciones y documentos según las técnicas apropiadas y los parámetros establecidos en la empresa.
- f) Gestionar los procesos de tramitación administrativa empresarial en relación a las áreas comercial, financiera, contable y fiscal, con una visión integradora de las mismas.
- g) Realizar la gestión contable y fiscal de la empresa, según los procesos y procedimientos administrativos, aplicando la normativa vigente y en condiciones de seguridad y calidad.
- h) Supervisar la gestión de tesorería, la captación de recursos financieros y el estudio de viabilidad de proyectos de inversión, siguiendo las normas y protocolos establecidos.
- i) Aplicar los procesos administrativos establecidos en la selección, contratación, formación y desarrollo de los Recursos Humanos, ajustándose a la normativa vigente y a la política empresarial.
- j) Organizar y supervisar la gestión administrativa de personal de la empresa, ajustándose a la normativa laboral vigente y a los protocolos establecidos.
- k) Realizar la gestión administrativa de los procesos comerciales, llevando a cabo las tareas de documentación y las actividades de negociación con proveedores, y de asesoramiento y relación con el cliente.
- l) Atender a los clientes/usuarios en el ámbito administrativo y comercial asegurando los niveles de calidad establecidos y ajustándose a criterios éticos y de imagen de la empresa/institución.

m) Tramitar y realizar la gestión administrativa en la presentación de documentos en diferentes organismos y administraciones públicas, en plazo y forma requeridos.

n) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

ñ) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.

o) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.

p) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

q) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.

r) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de “diseño para todos”, en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

s) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.

t) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

En cuanto al entorno profesional en el que se enmarca este Título, el Real Decreto señala que las personas que obtengan esta titulación ejercerán su actividad laboral tanto en grandes como en medianas y pequeñas empresas, en cualquier sector de actividad, particularmente en el sector servicios, así como en las Administraciones Públicas, desempeñando tareas de

administración y asesoramiento, ofreciendo un servicio y atención a la ciudadanía, realizando trámites administrativos con las Administraciones Públicas y gestionando el archivo y las comunicaciones de la empresa.

Con la obtención de este título, las ocupaciones que podrían ser desempeñadas por las personas que lo obtengan son tales como: administrativa de oficina, comercial, financiero, contable, de logística, de banca y de seguros, de recursos humanos, de la Administración Pública, de asesorías jurídicas, contables, laborales, fiscales o de gestorías; técnicas en gestión de cobros o responsables de atención al cliente.

También en dicho Decreto se menciona que las Autoridades competentes educativas tendrán que tener en cuenta que la profesión de técnico superior en Administración y Finanzas ha sufrido una evolución en los últimos años como consecuencia del desarrollo que han experimentado los sectores económicos. Esto ha hecho que se produzca una fuerte demanda de esta profesión. Además, la globalización requiere de profesionales competentes y cualificados, especialmente en las tecnologías de la información y comunicación lingüística de distintos idiomas. También se exige en ellos competencias personales y sociales tales como, el trabajo en equipo, la autonomía y la iniciativa en la toma de decisiones. Además, en cuanto a la legislación y las modificaciones que ésta ha sufrido en los últimos años, se espera que los profesionales de este sector estén en actualización constante, teniendo una actitud favorable a aprender a lo largo de sus vidas, de manera autónoma y responsable. Por último, dichas Administraciones tendrán que exigir a estos profesionales el desarrollo de su actividad profesional en el respeto por el medio ambiente, la higiene y la seguridad en un entorno de calidad.

### 1.3. UBICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

En el módulo profesional la Unidad Didáctica (de aquí en adelante UD) ocupará gran parte del tiempo de la segunda evaluación del curso escolar. Este módulo forma parte de los módulos profesionales de segundo curso del CFGS de Administración y Finanzas. La mayoría del alumnado destinará el tiempo de la tercera evaluación a realizar prácticas profesionales en centros de trabajo, por lo que las 126 horas del módulo se repartirán entre la primera y la segunda evaluación.

El módulo de simulación empresarial se compondrá de 12 unidades didácticas repartidas en el curso escolar. Las horas semanales de este módulo profesional serán de seis horas semanales. Estas horas se repartirán en tres clases a la semana de dos horas cada una. Las

sesiones de cada clase serán dobles, por lo que cada clase se compondrá de dos sesiones o una sesión doble.

La primera evaluación se compone de 78 horas lectivas de simulación empresarial, mientras que la segunda evaluación se compone de 48h, completando así las 126 horas del módulo.

El módulo de simulación empresarial se impartirá en ocho semanas, ya que son seis horas semanales. Por lo que, en total, el alumnado recibirá tres clases por semana de dos sesiones (dos horas cada clase). El total de clases de la segunda evaluación será de 24 clases.

En la segunda evaluación se impartirán tres últimas unidades didácticas del total de unidades del módulo. Esta UD es la número 10 y será la primera en impartirse al comienzo de la segunda evaluación.

Dicha UD ocupará un total de 10 clases de las 24, por lo que la duración de ésta será de 20 horas. La unidad didáctica número 10 se llama: "Simulando el sabor andaluz. ¡Aprende a emprender!".

#### **1.4. UBICACIÓN DE LA UNIDAD DIDACTICA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO DEL GRUPO**

El alumnado ya tiene un conocimiento previo de la actividad empresarial, los agentes económicos, la normativa contable, etc., por lo que en esta unidad es importante motivarles y resaltarles la importancia de la creación de una empresa para poner en conjunto todo lo que han ido aprendiendo tanto en este módulo profesional, como en los demás. El principal objetivo de esta UD es que el alumnado aprenda a combinar la creatividad, la motivación, la coordinación y la planificación de una empresa ficticia a través de la simulación empresarial. Además, la Unidad les ayudará a poner foco en el aprendizaje de las habilidades blandas, como pueden ser la capacidad de trabajar en equipo, el liderazgo y el apoyo mutuo entre los y las alumnas. Es importante inculcar al alumnado que con los conocimientos previos y los adquiridos en esta unidad y futuras, irán completando los conocimientos y el aprendizaje necesario para saber el correcto funcionamiento de la actividad económica empresarial.

La edad del alumnado es entre 20 y 30 años, por lo que es un grupo maduro y responsable en su proceso de enseñanza-aprendizaje. El grupo está compuesto por 25 personas, de las cuales hay 17 alumnas y 8 alumnos. De las 17 alumnas hay una alumna con 20 años y las demás oscilan entre los 21 y 29 años. De los 8 alumnos, hay un alumno con 30 años y los otros 7 oscilan entre los 21 y 27 años. La mayoría del alumnado ha accedido al ciclo a través de Bachillerato y 4 de ellos han completado el grado universitario. Además, la mayoría del

alumnado está trabajando en la actualidad o ha tenido contacto con la empresa y el mundo laboral. El alumnado procede del municipio en el que se encuentra el centro escolar y sólo 4 de ellos/as proceden de los municipios colindantes. En el curso está matriculada una alumna que tiene Altas Capacidades y otro alumno que es disléxico. Debido a esta casuística, todas las actividades estarán adaptadas con una letra que favorezca el aprendizaje del alumno, y además se incentivará a la alumna con AA.CC mediante gamificación y actividades que atiendan a la diversidad. Tras la evaluación inicial, que se hizo al comienzo del curso, y las calificaciones del primer trimestre, se ha podido comprobar que el alumnado presenta conocimientos previos sobre la simulación empresarial. Estos conocimientos han sido adquiridos tanto en bachillerato, como en el grado universitario, así como en la primera evaluación de este curso escolar.

En cuanto al contexto socioeconómico, el centro se encuentra en un entorno de empresas, sobre todo PYMES y barrio residencial. El tejido productivo de la zona está enfocado a cubrir el sector servicios, tales como el educativo, el sanitario, el automovilístico y el administrativo, pues el edificio está rodeado de edificios empresariales, colegios, academias, centros de psicología, médicos y concesionarios, entre otros. El centro cuenta con grandes colaboraciones empresariales, dedicadas sobre todo a temática de consultoría *outsourcing* y de educación, que cubre, en un alto porcentaje, las necesidades del entorno. Trabajan en relación directa con empresas privadas, donde lo que buscan es establecer vínculos colaborativos, que ayuden al alumnado a acercarse al mundo profesional, además de dotar al centro de más recursos materiales y humanos.

Por lo tanto, las actividades principales, que se imparten en el centro, están relacionadas con el sector servicios. Aunque el sector empresarial es el principal motor de la zona, también el centro cuenta con actividades relacionadas con el ocio, cultura y la innovación, dada la gran oferta cultural que tiene a su alrededor, debido a su localización. Desde el centro se fomenta mucho el uso de las TIC y las nuevas tecnologías, como son: los proyectos relacionados con la inteligencia artificial o el *big data*.

El centro se creó en el año 2001 como un centro de formación profesional, es decir, como una escuela de negocios de financiación privada. En la actualidad tiene sede en: Madrid, Málaga, Quito (Ecuador), Colombia y Portugal. Este centro es miembro de la Asociación MBA (AMBA), que es la asociación que acredita las maestrías internacionales en Administración de Empresas; también es miembro de la UNWTO, la Organización Mundial de Turismo; miembro de la Asociación Española de Escuelas de Negocios (AEEN) y miembro de la Asociación

Nacional de Centros de *e-learning* y a Distancia (ANCED), pues tienen oferta formativa en modalidad semipresencial y a distancia.

El centro se centra en ofertar títulos de siete áreas, principalmente: Empresa y Recursos Humanos; Tecnología; Ingeniería, calidad y Medio Ambiente; Marketing y comunicación; Salud; educación y derecho. Estos estudios también están separados por escuelas, como son: Biotech & Pharma; Asuntos públicos y gobierno; Digital Business School; Escuela de IA & Big Data IMF x Indra; Recursos Humanos GPTW; Instituto de Ciencias Empresariales y Escuela de Ciberseguridad IMF x Deloitte.

Es un centro TIC y DIG, pues integran las Tecnologías de la Información, pero también atienden a la comunidad educativa de manera digital, prestando servicios integrales de comunicación, gestión administrativa y académica.

Este espacio educativo no está separado en departamentos, pues al ser una escuela de negocios todas las ofertas educativas integran una misma rama. La mayoría del profesorado tiene experiencia laboral previa en empresa privada y, además, muchos de ellos compaginan su función docente con el trabajo en dichas empresas, aportando al alumnado una visión más realista del mundo laboral. Los órganos de gobierno del centro son: la dirección del centro; el consejo de administración de la empresa; la secretaría académica; la jefatura de estudios; la coordinación de ciclos y los delegados de los grupos de alumnos/as.

El centro dispone de dos edificios, uno enfrente del otro. En el primer edificio se encuentra el auditorio, para hacer grandes eventos, congresos, etc., y salas multiusos, que sobre todo utilizan para hacer talleres entre los diferentes grupos de Formación Profesional, del centro educativo. En el edificio que imparten docencia se pueden encontrar unas tres o cuatro clases por planta, con capacidad para unas 30-35 personas.

El centro está dotado de grandes recursos tecnológicos, tanto TIC como TAC, como son proyectores, pizarras digitales, pizarras de cristal, blog del centro que habla sobre las últimas noticias, etc., que brindan al alumnado de un proceso completo de aprendizaje para alcanzar el máximo conocimiento.

El nivel de educación de las familias y el entorno donde se encuentra el centro es medio o medio alto. La población con estudios secundarios supera el 30% de la población y más del 40% de la población tiene estudios universitarios. Es por ello, que los programas del centro están muy centrados en, como se ha mencionado anteriormente, dotar al alumnado de planes educativos, actividades y colaboraciones novedosas, pues disponen de los recursos



económicos y materiales necesarios. Además, dado que en el centro no se trabaja con libros, todos los/as alumnos/as tienen que tener en clase su propio ordenador portátil, pero esto no supone un gran esfuerzo económico, para la mayoría de las familias.

El principal motor económico y el tejido productivo pertenece al tercer sector, pues la capital cuenta con todos los recursos necesarios para cubrir estas necesidades. Se podría decir que Málaga está a la cabeza en el segmento de los servicios, ya que cubre todas las necesidades en todas las épocas del año. Además, de que sobre todo en época estival el turismo también es un motor económico importante.

El centro cuenta con grandes colaboraciones como son Deloitte, Indra o Sage, entre otras, que permiten que el alumnado pueda tener una oportunidad de incorporación al mercado de trabajo de una manera más sencilla. La mayoría del alumnado quiere o tiene perspectivas de futuro orientadas a incorporarse también a este sector económico.

El centro solicitará a los centros de trabajo o empresas donde el alumnado realice las prácticas informes de evaluación, aparte de la evaluación en el aula, que sirvan como una herramienta fehaciente de garantía de que esos alumnos han alcanzado el aprendizaje que se venía buscando.

### 1.5. COMPETENCIAS

Las CPPS que se incluyen dentro de esta unidad didáctica son:

- c) Detectar necesidades administrativas o de gestión de la empresa de diversos tipos, a partir del análisis de la información disponible y del entorno.
- h) Supervisar la gestión de tesorería, la captación de recursos financieros y el estudio de viabilidad de proyectos de inversión, siguiendo las normas y protocolos establecidos.
- n) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- ñ) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.



q) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.

r) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de “diseño para todos”, en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

s) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.

## **1.6. OBJETIVOS**

Los objetivos de esta UD pretenden alcanzar unas metas educativas que permitan el desarrollo de dicha unidad. Lo que buscan los objetivos marcados son potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr las habilidades, conocimientos, aptitudes y actitudes específicas del Título.

### **1.6.1. OBJETIVOS DE ETAPA**

Los objetivos específicos que se encuadran dentro de la UD son:

h) Reconocer la interrelación entre las áreas comercial, financiera, contable y fiscal para gestionar los procesos de gestión empresarial de forma integrada.

j) Elaborar informes sobre los parámetros de viabilidad de una empresa, reconocer los productos financieros y los proveedores de los mismos, y analizar los métodos de cálculo financieros para supervisar la gestión de tesorería, la captación de recursos financieros y el estudio de viabilidad de proyectos de inversión.

p) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.

q) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.

### **1.6.2. OBJETIVOS DE LA MATERIA**

Los objetivos específicos del Módulo Profesional de Simulación empresarial que más se adecúan son:

e) Analizar la información disponible para detectar necesidades relacionadas con la gestión empresarial.

- f) Organizar las tareas administrativas de las áreas funcionales de la empresa para proponer líneas de actuación y mejora.
- h) Reconocer la interrelación entre las áreas comercial, financiera, contable y fiscal para gestionar los procesos de gestión empresarial de forma integrada.
- j) Elaborar informes sobre los parámetros de viabilidad de una empresa, reconocer los productos financieros y los proveedores de los mismos, y analizar los métodos de cálculo financieros para supervisar la gestión de tesorería, la captación de recursos financieros y el estudio de viabilidad de proyectos de inversión.
- k) Preparar la documentación, así como las actuaciones que se deben desarrollar, interpretando la política de la empresa para aplicar los procesos administrativos establecidos en la selección, contratación, formación y desarrollo de los recursos humanos.
- o) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
- p) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.
- q) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.
- r) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
- w) Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.

### **1.6.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

Los objetivos de aprendizaje de esta UD son:

- A) Examinar las diversas facetas de la innovación empresarial (técnicas, materiales, de organización interna y externa entre otras), relacionándolas como fuentes de desarrollo económico y creación de empleo.

B) Relacionar la innovación y la iniciativa emprendedora con las implicaciones que tiene para la competitividad empresarial.

D) Determinar las diferentes facetas del carácter emprendedor desde el punto de vista empresarial.

E) Seleccionar diferentes experiencias de innovación empresarial, describiendo y valorando los factores de riesgo asumidos en cada una de ellas.

F) Proponer posibilidades de internacionalización de algunas empresas como factor de innovación de las mismas.

Los objetivos de educación en valores que se pretenden alcanzar con esta UD son:

- Comprender y respetar las diferentes culturas y fortalecer el sentido de pertenencia e identidad sea cual sea la nacionalidad del alumnado.
- Respetar los Derechos Humanos, la vida en común y la cooperación hacia los seres vivos y el medio ambiente, para facilitar la convivencia y la vida en común.

## 1.7. CONTENIDOS

Los contenidos de la UD comprenden todos aquellos aspectos concretos que quieran desarrollarse y sean motivo de aprendizaje de esta UD. Estos contenidos van a recoger los conceptos, habilidades y actitudes que se van a enseñar a los estudiantes durante dicha unidad, con el objetivo de lograr unos objetivos de aprendizaje específicos.

### 1.7.1. CONTENIDOS DE LA MATERIA

Los contenidos que se van a recoger en esta UD son:

1. Identificación de oportunidades de negocio.
  - a. Identificación de oportunidades en la economía regional
  - b. Identificación de oportunidades a nivel internacional.
2. Estudio de mercado
  - a. Análisis de la competencia.
  - b. Análisis del público objetivo.
  - c. Aprender a analizar las tendencias de mercado.
3. Diseño y desarrollo de productos y servicios andaluces. Innovación y diferenciación
4. Planificación y organización de la producción y los servicios andaluces
  - a. Aprende a gestionar las compras
  - b. Por qué es importante el stock.
5. Desarrollo de habilidades en la gestión de costes y fijación de precios.

6. Atención comunicativa. Publicidad y clientela del entorno.
  - a. Las cinco intenciones comunicativas
  - b. Principales tipos de publicidad.
  - c. La importancia de identificar a la clientela de tu producto o servicio.

### **1.7.2. CONTENIDOS CONCEPTUALES (SABER)**

En cuanto a contenidos conceptuales es importante destacar que son aquellos que se refieren a esos conocimientos teóricos y abstractos que debe conocer el alumnado. Estos contenidos van a estar relacionados con la adquisición de información, ideas, principios, teorías y conceptos, para que puedan desarrollar sus capacidades de análisis y síntesis.

Los contenidos conceptuales de esta UD pretenden promover la comprensión profunda, por parte del alumnado de la aplicación de lo aprendido en diferentes situaciones. Lo que se busca es fomentar el análisis, la reflexión y la conexión de ideas. Para ello se utilizarán recursos tales como imágenes, gráficos, contenido audiovisual y casos de estudio, entre otros.

### **1.7.3. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES (SABER HACER)**

Dentro de los contenidos procedimentales de la UD se va a hablar de las habilidades prácticas que los estudiantes deben adquirir y desarrollar. Estos contenidos se relacionan con las habilidades técnicas y las estrategias, que permitan que el alumnado pueda realizar tareas concretas y resolver los problemas planteados, de una manera efectiva.

Los contenidos procedimentales permiten aplicar los contenidos teóricos en situaciones concretas, así como en contextos reales. Estos contenidos se van a aprender, en la mayoría de los casos, a través de las actividades prácticas. Lo que se pretende con los contenidos procedimentales es partir desde los contenidos más básicos e ir avanzando hacia los más complejos.

Es importante señalar que tanto los contenidos conceptuales como los procedimentales están estrechamente relacionados, pues tanto la teoría como la práctica son necesarias para un buen proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.7.4. CONTENIDOS DE ACTITUDES (SABER SER)**

Los contenidos de actitudes hablan de los valores, actitudes y comportamientos positivos que tienen que alcanzar los y las estudiantes con esta UD. En general, los contenidos de actitudes se relacionan con la formación de habilidades sociales y emocionales, así como con la ética, la responsabilidad y la empatía.

Estos contenidos son muy importantes porque permite que el alumnado pueda desarrollar habilidades sociales y emocionales, como, por ejemplo, aprender a trabajar en equipo, la empatía y la tolerancia. También promueve que adquieran un pensamiento crítico y que sean capaces de contribuir de una manera positiva a la sociedad.

Los contenidos de actitudes se pueden enseñar a través de diferentes estrategias, como la reflexión, la discusión en grupo, la resolución de conflictos, la práctica de la empatía y la promoción de valores éticos y sociales. Además, se pueden utilizar diferentes recursos didácticos como son historias, vídeos, juegos de rol y ejercicios de reflexión, para facilitar el aprendizaje y la comprensión de los estudiantes.

Estos contenidos están integrados de manera transversal en toda la UD, pues se relacionan estrechamente con los contenidos conceptuales y procedimentales, a lo largo de todas las tareas y actividades propuestas.

#### **1.7.5. TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES**

En la *Orden de 11 de marzo de 2013* queda estipulado que la duración de este módulo profesional es de 126 horas. La distribución horaria de este módulo va a ser de seis horas semanales. Este Módulo se imparte durante los dos primeros trimestres del segundo año del Ciclo. Esto se debe a que la mayoría del alumnado de segundo año realizará las prácticas empresariales en el tercer trimestre.

Estas 126 horas están divididas en seis horas semanales, en tres clases a la semana de sesiones dobles, es decir, que cada clase tiene una duración de dos horas. El Módulo se impartirá durante 23 semanas desde principio de septiembre hasta principios de marzo. La temporalización y las características de este módulo profesional serán de carácter flexible, pudiéndose adaptar a las necesidades del cuerpo de profesores y del alumnado.

Esta UD se desarrollará durante la segunda semana del segundo trimestre, cuya duración total es de 20 horas, es decir, se impartirá durante tres semanas y media, en 10 clases de sesiones dobles.

De las 126 horas de las que consta el módulo, el examen teórico del módulo de cada trimestre será de una hora y media cada uno y otras tres horas cada trimestre para los exámenes prácticos o proyecciones de sus propuestas empresariales. Por lo que en el módulo se dispondrá de 120 horas lectivas para impartir las clases.

<b>Módulo: S.E.</b>	<b>Duración: 126 horas</b>	<b>Principios de Septiembre- Principios de Marzo</b>
	<b>Duración semanal: 23</b>	
<b>UD: 2ª Semana</b>	<b>Duración: 20 h</b>	<b>Comienzo: 2ª semana del 2º Trimestre</b>
	<b>Duración semanal: 3,5</b>	
<b>Examen teórico</b>	<b>Duración: 1,5 h/Tri</b>	<b>Total horas lectivas: 120 horas</b>
<b>Examen práctico</b>	<b>Duración: 1,5 h/Tri</b>	

Fuente: elaboración propia

Sep	L	M	X	J	V	Total horas
				01	02	
	05	06	07	08	09	
			Fiesta Local	S.E		2
	12	13	14	15	16	
	S.E	S.E		S.E		6
	19	20	21	22	23	
	S.E	S.E		S.E		6
	26	27	28	29	30	
	S.E	S.E		S.E		6

Oct	L	M	X	J	V	Total horas
	03	04	05	06	07	
	S.E	S.E			S.E	6
	10	11	12	13	14	
	S.E	S.E	Fiesta Autonómica		S.E	6
	17	18	19	20	21	
	S.E	S.E			S.E	6
	24	25	26	27	28	
	S.E	S.E			S.E	6
	31					
	Fiesta Local					

Nov	L	M	X	J	V	Total horas
		01	02	03	04	
		Fiesta Autonómica			S.E	2
	07	08	09	10	11	
	S.E	S.E			S.E	6
	14	15	16	17	18	
	S.E	S.E			S.E	6
	21	22	23	24	25	
	S.E	S.E			S.E	6
	28	29	30	01	02	
	S.E	S.E			S.E	6

Dic	L	M	X	J	V	Total horas
	05	06	07	08	09	
	S.E	Fiesta Autonómica		Fiesta Autonómica	S.E	4
	12	13	14	15	16	
	S.E	S.E			S.E	6
	19	20	21	22	23	
	Fiesta Autonómica	Fiesta Local	Fiesta Local	Fiesta Local	Fiesta Local	
	26	27	28	29	30	

Ene	L	M	X	J	V	Total horas
	02	03	04	05	06	
	Fiesta Autonómica	Fiesta Local	Fiesta Local	Fiesta Autonómica	Fiesta Autonómica	
	09	10	11	12	13	
	S.E	S.E			S.E	6
	16	17	18	19	20	
	UD:10	UD:10			UD:10	6
	23	24	25	26	27	
	UD:10	UD:10			UD:10	6
	30	31				
	UD:10	UD:10				4

Feb	L	M	X	J	V	Total horas
			01	02	03	
					UD:10	2
	06	07	08	09	10	
	UD:10	S.E			S.E	6
	13	14	15	16	17	
	S.E	S.E			S.E	6
	20	21	22	23	24	
	S.E	S.E			S.E	6
	27	28				
	Fiesta Provincial	Fiesta Autonómica				

Mar	L	M	X	J	V	Total horas
			01	02	03	
			Fiesta Local	Fiesta Local	Fiesta Local	
	06	07	08	09	10	
	S.E	S.E				4
	13	14	15	16	17	
	20	21	22	23	24	
	27	28	29	30	31	

Fuente: elaboración propia

A nivel orientativo, el horario en el que se impartirá esta UD será el siguiente:

Horas/Días	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
08:30-09:25	Simulación Empresarial				Simulación Empresarial
09:25-10:20	Simulación Empresarial				Simulación Empresarial
10:20-11:15					
11:15-11:45	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
11:45-12:40		Simulación Empresarial			
12:40-13:35		Simulación Empresarial			
13:35-14:30					

Fuente: elaboración propia

En cuanto a la secuenciación de actividades, esta UD se va a secuenciar de la siguiente manera:

- Las actividades de la primera (dos horas) corresponden al punto 1 de la UD. Este punto es: "Identificación de oportunidades de negocio".
- Las actividades de la siguiente sesión (dos horas) corresponden al punto 2 de la UD. Este punto es: "Estudio de mercado. Análisis de la competencia. Público objetivo y tendencias de mercado".
- Las actividades de la tercera sesión (dos horas) corresponden al punto 3 de la UD. Este punto es: "Diseño y desarrollo de productos y servicios andaluces. Innovación y diferenciación".
- Las actividades de la cuarta y quinta sesión (cuatro horas) corresponden al punto 4 de la UD. Dicho punto es: "Planificación y organización de la producción y servicios andaluces. Gestión de compras y stock".
- Las actividades de la sexta y séptima sesión (cuatro horas) corresponden al punto 5 de la UD. Este punto es: "Desarrollo de habilidades en la gestión de costes y fijación de precios".
- Por último, las actividades de las sesiones octava, novena y décima (seis horas) corresponden al punto 6 de la UD. Este punto es: "Atención comunicativa. Publicidad y clientela del entorno".

Clases	Apartados del contenido de la UD	Duración
1ª Clase	Punto 1 UD	2 horas
2ª Clase	Punto 2 UD	2 horas
3ª Clase	Punto 3 UD	2 horas
4ª Clase	Punto 4 UD	2 horas
5ª Clase		2 horas
6ª Clase	Punto 5 UD	2 horas
7ª Clase		2 horas
8ª Clase	Punto 6 UD	2 horas
9ª Clase		2 horas
10ª Clase		2 horas
<b>Total horas</b>		<b>20 horas</b>

Fuente: elaboración propia

Ene	L	M	X	J	V	Total horas
	02	03	04	05	06	
	09	10	11	12	13	
	16	17	18	19	20	
	Pto. 1 UD	Pto. 2 UD			Pto. 3 UD	6
	23	24	25	26	27	
	Pto. 4 UD	Pto. 4 UD			Pto. 5 UD	6
	30	31				
	Pto. 5 UD	Pto.6 UD				4

Feb	L	M	X	J	V	Total horas
			01	02	03	
					Pto. 6 UD	2
	06	07	08	09	10	
	Pto. 6 UD					2
	13	14	15	16	17	
	20	21	22	23	24	
	27	28				

Fuente: elaboración propia



## 1.8. METODOLOGÍA

La metodología que se va a utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la UD y, en general del módulo, es importante que integre el modelo empresarial al alumnado, para que sea consciente de la práctica profesional y les acerque, desde una actitud motivadora, a su futuro laboral.

Es necesario subrayar la importancia de la utilización de metodologías activas que incluyan las herramientas tecnológicas actuales, para motivarles y para crear un entorno en el que el alumnado pueda desarrollar su aprendizaje más óptimo, es decir, un aprendizaje significativo, tal y como señala la teoría constructivista y autores como Piaget (1969).

Las metodologías activas se pueden definir como aquellas que participan en el proceso interactivo de la comunicación entre profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-entorno. Estas metodologías juegan un papel clave en el desarrollo del conocimiento hoy en día, porque permiten un aprendizaje dinámico y que el alumnado adquiera de una forma más eficiente su autonomía (Olivero & Simón-Medina, 2022).

En esta UD, las metodologías utilizadas en las diferentes actividades propuestas y clases teóricas serán:

- Aprendizaje Basado en Proyectos: esta metodología educativa enfoca el proceso de enseñanza-aprendizaje en la realización de proyectos y casos reales o simulados en entornos de gestión empresarial. El alumnado adquiere roles de responsabilidad y les permite trabajar en grupos, para que así puedan diseñar y ejecutar estos proyectos empresariales. Este tipo de metodología fomenta el desarrollo de habilidades tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, además de promover la creatividad y la autonomía.
- Estudio del caso: esta metodología educativa se utiliza para analizar y resolver situaciones específicas. En cuanto a este módulo consiste en enseñar al alumnado escenarios empresariales realistas en los que se presente un problema o desafío que la empresa tenga que enfrentar en la vida real. Los y las estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades de análisis y espíritu crítico, así como poder aplicar los conocimientos teóricos adquiridos. También les permite ser conscientes de las complejidades que pueden darse en el día a día y apreciar la importancia que tiene en el entorno la toma de decisiones.

- Aprendizaje cooperativo: esta metodología ayuda a mejorar el trabajo en equipo y la colaboración entre el alumnado y la docente. Además, fomenta la discusión y el debate en los grupos de trabajo y permite que toda el aula adquiera conocimientos compartidos por otras personas integrantes del grupo.
- Debate y discusión: esta metodología ayuda al intercambio de ideas y la reflexión conjunta sobre un tema en específico. Esta metodología tiene como principal objetivo incentivar el pensamiento crítico, la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades comunicativas.
- Gamificación: esta metodología incluye elementos propios de los juegos para mejorar ciertas habilidades, como la participación, además de facilitarles el proceso de aprendizaje, debido a que fomenta la motivación. La gamificación busca convertir este proceso en una experiencia más divertida, interactiva y desafiante.

Dentro de las actividades planteadas en esta unidad se puede ver que en algunas de ellas no sólo se utiliza un tipo de metodología, aquí descrita, sino que estas metodologías no son excluyentes y se pueden utilizar más de una de ellas en el proceso de enseñanza.

### **1.8.1. ACTIVIDADES**

La duración de cada sesión es de 55 minutos con cinco minutos de descanso entre cada una de ellas. Como en este caso las sesiones son dobles, cada clase durará dos horas aproximadamente, teniendo en cuenta los descansos.

La primera sesión de la UD comenzará con la realización de un *Mentimeter* con la pregunta: “¿qué consideráis que es la oportunidad de negocio? Esta actividad tendrá una duración de 15 minutos. Después, se hará en clase un debate sobre las empresas que podrían prosperar en Andalucía tanto a nivel nacional como internacional. Este debate durará unos 15 minutos. A continuación, se comenzará con la explicación teórica del primer punto del contenido. Esta explicación teórica tendrá una duración de unos 25 minutos.

En la siguiente sesión, es decir, los siguientes 55 minutos, el alumnado tendrá que realizar el estudio de un caso de éxito empresarial de una empresa andaluza. En esta ocasión, la empresa sobre la que se va a hablar será Abengoa. Para ello, por grupos de tres personas tendrán que realizar una infografía, analizando cómo se identificaron las oportunidades de negocio.

La tercera sesión comenzará con un breve repaso de la clase anterior. Este repaso durará unos 15 minutos. Después, se realizará la explicación teórica del punto 2 del contenido. Esta explicación durará unos 40 minutos.

Tras la explicación, en la cuarta sesión, por grupos de 3 tendrán que realizar un *brainstorming* sobre su próximo proyecto empresarial, que tendrán que exponer al finalizar la UD. Tendrán unos 30 minutos para realizar esta actividad. Los próximos 25 minutos tendrán que realizar una actividad sobre un estudio de mercado. Se planteará una situación hipotética en la que tengan que realizar dicha actividad, identificando el objetivo, segmentación de mercados y métodos de recopilación de datos. Por ejemplo, de productos de belleza. Esta actividad tendrá que aplicarla a sus proyectos empresariales.

La quinta sesión comenzará con un repaso de la clase anterior, de 15 minutos de duración. Los 15 minutos siguientes serán para fijar la idea del proyecto empresarial. Después se llevará a cabo la explicación teórica del tercer punto del contenido. Esta explicación tendrá una duración de 25 minutos.

En los 55 minutos siguientes, de la sexta sesión, realizarán un juego de rol. En este juego la clase se dividirá en equipos de 4 personas donde cada uno de ellos tendrá que desarrollar una idea innovadora. Dentro de cada grupo tendrán que presentar una campaña de marketing y al final de la clase se votará las estrategias y la creatividad. Esta actividad se evaluará mediante lista de cotejo.

La séptima sesión comenzará con la resolución de dudas de la clase anterior, de 15 minutos de duración. Después, se realizará la explicación teórica del cuarto punto del contenido, que durará 40 minutos.

Tras la explicación teórica, en la octava sesión, tendrán 55 minutos para realizar en el programa de Microsoft Excel un inventario de productos, la planificación de compras y del stock.

La novena sesión comenzará con la resolución de las dudas de la clase anterior. También durará 15 minutos. Después, se analizará en el programa de simulación empresarial *Business Process Simulator* el inventario realizado en la clase anterior. Aquí, el alumnado ya empezará a familiarizarse con la nueva herramienta. Esta actividad durará 40 minutos.

Los siguientes 55 minutos, de la décima sesión, por grupos de tres, los mismos grupos de los proyectos empresariales, trabajarán con el programa de simulación. La actividad consiste en aprender a optimizar estrategias de compra, así como los plazos de entrega a proveedores, de su próximo proyecto empresarial.

La undécima sesión comenzará con media hora de resolver dudas de la sesión anterior, para ver si el alumnado se ha familiarizado con el programa de simulación empresarial. Tras esta

media hora, los siguientes 25 minutos serán para realizar la explicación teórica de la gestión de costes, primera parte del punto 5 del contenido de la UD.

Los 55 minutos de la duodécima sesión se dedicarán a la explicación de la fijación de precios, al ser un contenido más extenso.

La decimotercera sesión comenzará con una dinámica de grupo. Durante 30 minutos, por grupos de tres tendrán que aprender a administrar un presupuesto para comprar productos o servicios. Tendrán que aprender a decidir sobre la fijación de un precio de compra y sobre el margen de beneficio. Este ejercicio les servirá como ayuda para su proyecto empresarial. Durante los siguientes 25 minutos tendrán que trabajar en el proyecto empresarial, aplicando la dinámica anterior.

En la sesión decimocuarta tendrán que trabajar durante 55 minutos en el proyecto empresarial, a través del programa de simulación. Tendrán que analizar los costes, la fijación de precios y los objetivos planteados en sus proyectos empresariales.

En la decimoquinta sesión, se comenzará con la resolución de dudas durante la primera media hora. Tras la resolución, los siguientes 25 minutos se realizará la explicación teórica del punto seis del contenido.

En la decimosexta sesión realizarán juegos sobre habilidades de comunicación. Tendrán diferentes tarjetas en las que en cada una de ellas está escrita una habilidad comunicativa. Estas tarjetas serán realizadas previamente por el profesor. Por equipos aleatorios de 4 personas deberán demostrar la habilidad que les ha tocado al resto de sus compañeros, sin decirla verbalmente. Esta actividad durará 25 minutos. Los 30 minutos siguientes, tendrán que crear un vídeo sobre publicidad y habilidades comunicativas, con la herramienta digital que deseen.

La decimoséptima sesión comenzará con 15 minutos de resolución de dudas y en los 40 minutos restantes tendrán que realizar el desarrollo del plan de servicio al cliente de sus proyectos, con el programa de simulación empresarial.

En la decimoctava sesión, los 30 primeros minutos será para hacer un debate sobre anuncios sexistas, machistas, etc. Es decir, tendrán que analizar las campañas publicitarias. Los 25 minutos siguientes tendrán que investigar sobre la segmentación de mercado de sus proyectos empresariales.

Las dos últimas sesiones estarán destinadas a la exposición de las partes trabajadas en sus proyectos empresariales durante la UD.

Ptos del contenido/Sesiones	S. 1 y 2	S. 3 y 4	S. 5 y 6	S. 7 y 8	S. 9 y 10	S. 11 y 12	S. 13 y 14	S. 15 y 16	S. 17 y 18	S. 19 y 20
Punto 1										
Punto 2										
Punto 3										
Punto 4										
Punto 5										
Punto 6										

Fuente: elaboración propia

Sesiones	Actividades	Duración
<b>Sesión 1</b>	Mentimeter	15 minutos
	Debate empresas innovación	15 minutos
	Explicación teórica. Punto 1 UD	25 minutos
<b>Sesión 2</b>	Infografía	55 minutos
<b>Sesión 3</b>	Repaso clase anterior	15 minutos
	Explicación teórica. Punto 2 UD	40 minutos
<b>Sesión 4</b>	Brainstorming	30 minutos
	Estudio mercado	25 minutos
<b>Sesión 5</b>	Repaso clase anterior	15 minutos
	Fijar idea del proyecto	15 minutos
	Explicación teórica. Punto 3 UD	25 minutos
<b>Sesión 6</b>	Juego de rol. Campaña MKT	55 minutos
<b>Sesión 7</b>	Repaso clase anterior	15 minutos
	Explicación teórica. Punto 4 UD	40 minutos
<b>Sesión 8</b>	Inventario de productos. Excel	55 minutos
<b>Sesión 9</b>	Repaso clase anterior	15 minutos
	Programa de Simulación Empresarial (PSE)	40 minutos
<b>Sesión 10</b>	Estrategia de compras con PSE	55 minutos
<b>Sesión 11</b>	Repaso del PSE	30 minutos
	Explicación teórica. Punto 5 UD	25 minutos
<b>Sesión 12</b>	Explicación teórica. Punto 5 UD	55 minutos
<b>Sesión 13</b>	Dinámica de grupo. Administrar presupuesto	30 minutos
	Utilizar la actividad anterior para el proyecto empresarial	25 minutos

<b>Sesión 14</b>	Trabajar con PSE: analizar los costes, la fijación de precios y los objetivos planteados	55 minutos
<b>Sesión 15</b>	Repaso clase anterior	30 minutos
	Explicación teórica. Punto 6 UD	25 minutos
<b>Sesión 16</b>	Tarjetas habilidades comunicativas	25 minutos
	Video publicitario	30 minutos
<b>Sesión 17</b>	Resolución de dudas	15 minutos
	Plan de servicio al cliente	40 minutos
<b>Sesión 18</b>	Debate: analizar campañas publicitarias	30 minutos
	Investigar sobre segmentación de mercados	25 minutos
<b>Sesión 19</b>	Presentación proyecto empresarial	55 minutos
<b>Sesión 20</b>	Presentación proyecto empresarial	55 minutos

Fuente: elaboración propia

### 1.8.2. RECURSOS

Los recursos metodológicos que se van a utilizar en esta UD y en los que se va a apoyar el profesorado para avanzar en el proceso de enseñanza-aprendizaje son los siguientes:

- Material bibliográfico.
- Material audiovisual, tales como vídeos de YouTube, plataformas de internet (*YouTube*, *Veo en Español*), programa de diseño digital (*Canva*, *Genially*) y el programa de simulación empresarial (*Business Process Simulator*).
- Moodle para calificar las actividades propuestas.

En cuanto a los recursos materiales que se van a utilizar nos encontramos:

- Pizarra digital.
- Ordenador con acceso a proyector, para las explicaciones teóricas y las presentaciones de los proyectos
- El aula habitual de clase.

Este material será utilizado en todas las sesiones propuestas en esta UD.

### 1.8.3. AGRUPAMIENTOS

El agrupamiento de las sesiones dobles de esta UD será el siguiente:

- En las actividades de las sesiones 1 y 2:
  - o El *mentimeter* se realizará en general, con la participación de toda la clase en conjunto (**actividad 1**)
  - o El debate se realizará también en general con toda el aula (**actividad 2**)

- La infografía se realizará en grupos de tres personas, elegidas por el alumnado **(actividad 3)**
- En las actividades de las sesiones 3 y 4:
  - El *brainstorming* se realizará en grupos de tres personas, que serán las mismas que harán juntas el proyecto empresarial, que se presenta al finalizar la UD, al igual que el estudio de mercado **(actividad 4 y 5)**
- En las actividades de las sesiones 5 y 6:
  - El juego de rol de la presentación de una idea innovadora se realizará en grupos de 4 personas **(actividad 6)**
- En las actividades de las sesiones 7 y 8, 9 y 10:
  - Tanto la realización en Excel del control de inventario, como luego realizar lo mismo en el programa de simulación empresarial, se realizará por grupos de tres, los mismos grupos que los del proyecto empresarial **(actividades 7 y 8)**
- En las actividades de las sesiones 11 y 12:
  - No se realizan agrupamientos, pues esta clase es, en su conjunto, teórica.
- En las actividades de las sesiones 13 y 14:
  - Tanto las actividades de dinámica de grupo, como el análisis de costes, la fijación de precios y el objetivo empresarial, se realizarán en grupos de tres personas, las mismas personas del proyecto empresarial **(actividades 9 y 10)**
- En las sesiones 15 y 16:
  - La actividad del juego de las tarjetas sobre habilidades comunicativas se realizará en grupos de cuatro personas **(actividad 11)**
  - El video sobre publicidad se realizará por parejas **(actividad 12)**
- En las sesiones 17 y 18:
  - El desarrollo del plan de servicio al cliente lo realizarán con el mismo grupo del proyecto empresarial, es decir, en grupos de tres **(actividad 13)**
  - El debate sobre campañas de publicidad se realizará de manera conjunta con toda la clase **(actividad 14)**
  - La investigación sobre la segmentación de mercados, también la realizarán con el mismo grupo del proyecto **(actividad 15)**
- En las sesiones 19 y 20:
  - La actividad que se realizará es la exposición de sus proyectos empresariales, por lo que el agrupamiento también será por grupos de tres personas **(actividad 16)**

Sesiones/Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1 y 2	■	■	■													
3 y 4				■	■											
5 y 6						■										
7 y 8							■	■								
9 y 10							■	■								
11 y 12																
13 y 14									■	■						
15 y 16											■	■				
17 y 18													■	■	■	
19 y 20																■

Fuente: elaboración propia

### 1.9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Como se menciona anteriormente, dentro de nuestro grupo de clase nos encontramos con una chica con Altas Capacidades y un chico con dislexia. En cuanto a la dislexia, todas las actividades posibles van a estar adaptadas con un tipo de letra, en concreto OpenDyslexia, o fuentes del tipo “San Serif” como Arial, Helvética o Verdana, que le facilitará la lectura y comprensión.

Por otro lado, se crearán actividades de refuerzo y de ampliación para adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje en el proceso de enseñanza. Algunas de estas actividades van a ser:

- Investigación sobre empresas inclusivas: el alumnado tendrá que investigar y presentar ejemplos de diferentes empresas que hayan implementado prácticas inclusivas en su entorno laboral. La investigación puede incluir políticas de contratación, programas de capacitación para empleados con diversidad funcional o medidas para fomentar la diversidad de género y la interculturalidad.
- Simulación de equipos de trabajo diversos. El alumnado se va a dividir en grupos de estudiantes, representando diferentes perfiles que se pueden encontrar dentro de una empresa, según sus habilidades. Esto ayudará al alumnado a experimentar las dinámicas de trabajo en un equipo diverso y a desarrollar estrategias, para aprovechar las fortalezas individuales de cada miembro del equipo.



- Análisis de casos de discriminación en el entorno laboral: proporciona a los/as estudiantes casos de discriminación laboral basados en la diversidad, como casos de acoso sexual o discriminación racial. Los y las estudiantes tendrán que analizar estos casos, identificando las posibles causas y proponiendo soluciones para prevenir y abordar estas situaciones en el entorno empresarial.
- Desarrollo de políticas de diversidad: el alumnado tendrá que elaborar políticas de diversidad y no discriminación para una empresa ficticia. Deben considerar aspectos como la contratación inclusiva, el acceso igualitario de oportunidades de desarrollo profesional, la igualdad salarial y la creación de un entorno laboral inclusivo.
- Debate sobre la importancia de la diversidad en la toma de decisiones empresariales. Se creará un debate en el aula en donde los y las estudiantes tendrán que discutir la importancia de tener una representación diversa en los equipos directivos y en la toma de decisiones empresariales. En esta actividad se trabajará los beneficios de la diversidad en los grupos de trabajo de trabajo, la resolución de problemas y la creatividad empresarial.
- Visita a empresas inclusivas.

### 1.10. EVALUACIÓN

Como se recoge en la *Orden de 29 de septiembre de 2010, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial que forma parte del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía* la forma de evaluar en las enseñanzas de formación profesional será mediante evaluación continua<sup>1</sup>. Es decir, que el alumnado tendrá que asistir de manera regular a clase, participando en las actividades propuestas en las horas lectivas. La evaluación continua garantiza que la calificación final de cada módulo profesional será el resultado del esfuerzo continuo del alumno/a de todo el curso y no solo una calificación final.

La evaluación del alumnado será responsabilidad del profesorado que imparta el módulo profesional en cuestión, teniendo en cuenta los resultados de aprendizaje, los criterios de evaluación y los contenidos de dicho módulo. Por otro lado, también se deberá de tener en cuenta, de manera general, las competencias y objetivos del ciclo formativo.

---

<sup>1</sup> Orden 29 de Septiembre de 2010, recogida en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (BOJA). Boletín nº 202 de 15/10/2010. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2010/202/2>

Durante el curso habrá cuatro evaluaciones: la primera evaluación se realizará al comenzar el curso y no tendrá calificaciones, simplemente servirá como guía al profesorado para ver las competencias y conocimientos previos del alumnado. Además, por cada trimestre hay un examen parcial, que sirven para ir eliminando los contenidos que se vayan superando. Por último, al finalizar el curso, tendrá lugar una evaluación final, para que el alumnado que ha suspendido la 2ª Evaluación pueda recuperar los contenidos o para reforzar y mejorar la calificación de los/as que hayan aprobado durante el curso.

La calificación de los módulos profesionales de Formación Profesional va del 1 al 10, sin decimales, siendo necesario obtener un 5 o superior para poder superar cada módulo. Superados todos los módulos, la calificación final del ciclo se calculará como una media aritmética de todos, con dos decimales.

El alumnado promocionará de un curso a otro cuando haya superado todos los módulos profesionales del primer curso. Si ha aprobado más del 50%, el alumno/a tiene la opción (no es obligatorio) de matricularse en módulos de segundo curso, hasta un límite de 1.000 horas. Es el departamento quien puede decidir si el alumno/a puede realizar esta matrícula, en función de los horarios de primer y segundo curso, para que no se solapen los módulos profesionales, o en función del contenido. Todo dependerá de las circunstancias propias de cada alumno/a.

### **1.10.1. DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN**

Las características de la evaluación continua del módulo profesional de simulación empresarial van a ser las siguientes:

- **Conocimientos teóricos:** en dicho módulo el profesorado encargado de éste valorará los conocimientos teóricos y prácticos impartidos durante el curso.
- **Actividades prácticas:** se valorará que el alumnado haya sabido poner en práctica los conocimientos teóricos impartidos en el módulo profesional, a través de las actividades propuestas. Además de los conocimientos teóricos aplicados, también se evaluarán que hayan adquirido capacidades o habilidades, tales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico o la capacidad de adaptabilidad ante diferentes escenarios o situaciones.
- **Trabajo en equipo:** será evaluable la capacidad que tiene el alumnado de saber adaptarse a trabajar en grupo, de una manera efectiva, siendo capaces de comunicarse y colaborar entre sí, de una manera activa, empática y asertiva.

- Creatividad e innovación: se valorará la capacidad del alumnado de ser capaces de proponer nuevas soluciones o mejoras y pensar de una manera creativa, dentro de este módulo profesional.

### 1.10.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

El criterio de evaluación a tener en cuenta para esta UD pertenece al resultado de aprendizaje 1: “Determina los factores de la innovación empresarial, relacionándolos con la actividad de creación de empresas. Dentro de este resultado de aprendizaje, se han seleccionado para esta unidad los siguientes:

- a) Se han examinado las diversas facetas de la innovación empresarial (técnicas, materiales, de organización interna y externa, entre otras), relacionándolas como fuentes de desarrollo económico y creación de empleo.
- b) Se han relacionado la innovación y la iniciativa emprendedora con las implicaciones que tiene para la competitividad empresarial.
- d) Se han determinado las diferentes facetas del carácter emprendedor desde el punto de vista empresarial.
- e) Se han seleccionado diferentes experiencias de innovación empresarial, describiendo y valorando los factores de riesgo asumidos en cada una de ellas.
- f) Se han propuesto posibilidades de internacionalización de algunas empresas como factor de innovación de las mismas.

Los criterios de evaluación, nombrados anteriormente están distribuidos en las actividades propuestas de la siguiente manera:

C.E./Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
a)																
b)																
d)																
e)																
f)																

Fuente: elaboración propia

### 1.10.3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación utilizados durante la impartición de esta UD son:

- Plataforma Moodle: será la plataforma utilizada por la profesora para calificar las actividades propuestas.
- Lista de cotejo: será la herramienta utilizada para registrar y verificar la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se presenta en forma de lista, donde se recogen los puntos principales a evaluar, marcando con un *check* si dicho punto ha sido superado por el alumno/a. Es útil para comprobar el cumplimiento de los contenidos de las actividades de la UD. El diseño será adaptado a cada actividad evaluada mediante este instrumento, incluyendo la posibilidad de observaciones
- Rúbrica: esta herramienta será elaborada para evaluar algunas de las actividades propuestas. Estará estructurada en forma de tabla, con unos criterios predefinidos, con una puntuación del 1 al 4, donde el uno es “Insuficiente” y el 4 “Excelente”. Esta herramienta, al igual que la anterior, permite calificar, de manera más objetiva los criterios de evaluación, descritos más arriba. Este instrumento de evaluación está recogido en los Anexos del presente Trabajo.
- Observación: permite al profesorado recopilar información de forma directa e indirecta, sobre el desempeño del aula y evaluar conocimientos y habilidades tales como: el trabajo en equipo, la comunicación entre ellos/as, el liderazgo o la escucha activa.

Criterios de Evaluación	% R.A	Instrumento de Evaluación
a) Se han examinado las diversas facetas de la innovación empresarial (técnicas, materiales, de organización interna y externa, entre otras), relacionándolas como fuentes de desarrollo económico y creación de empleo.	35%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma Moodle</li> <li>- Lista de cotejo</li> <li>- Rúbrica</li> <li>- Observación</li> </ul>
b) Se han relacionado la innovación y la iniciativa emprendedora con las implicaciones que tiene para la competitividad empresarial.	10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma Moodle</li> <li>- Lista de cotejo</li> <li>- Rúbrica</li> </ul>
c) Se han valorado los aspectos inherentes a la asunción de riesgo empresarial como motor económico y social.	0%	
d) Se han determinado las diferentes facetas del carácter emprendedor desde el punto de vista empresarial.	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma Moodle</li> <li>- Rúbrica</li> <li>- Observación</li> </ul>
e) Se han seleccionado diferentes experiencias de innovación empresarial, describiendo y valorando los factores de riesgo asumidos en cada una de ellas.	20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma Moodle</li> <li>- Lista de cotejo</li> <li>- Rúbrica</li> <li>- Observación</li> </ul>
f) Se han propuesto posibilidades de internacionalización de algunas empresas como factor de innovación de las mismas.	10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma Moodle</li> <li>- Lista de cotejo</li> <li>- Rúbrica</li> </ul>
g) Se han definido ayudas y herramientas, públicas y privadas, para la innovación, creación e internacionalización de empresas, relacionándolas estructuradamente en un informe.	0%	

*Fuente: elaboración propia*

Las actividades propuestas durante esta UD se van a evaluar de la siguiente manera:

I.E/ Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
No evaluable	■															
Plataforma Moodle		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Lista de cotejo						■					■	■	■			
Rúbrica			■		■		■	■	■	■					■	■
Observación		■		■										■		

Fuente: elaboración propia

#### 1.10.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación de la UD se asignará mediante los instrumentos de evaluación, mencionados anteriormente. El alumnado será conocedor al comienzo de cada UD de los criterios de calificación con los que se les va a evaluar, al igual que de los criterios e instrumentos de evaluación.

La actitud, participación y asistencia a clase se calificará con un 15%. Las actividades propuestas en esta UD, comprendidas entre la 2 a la 15 (la actividad uno no es evaluable) serán el 45% del total de la nota, y, por último, la actividad 16, que será la exposición del proyecto, se calificará con un 40% del total. De este modo obtenemos el 100% de la calificación total de la UD.

El porcentaje de calificación de cada actividad está distribuido de la siguiente manera:

Actividades	Técnicas	Instrumentos	Criterios de Evaluación	% de la calificación
1	N.E	N.E	N.E	N.E
2	Expresión oral	Plataforma Moodle Observación (2,50%)	d), e)	2,50%
3	Actividad Práctica. Infografía	Plataforma Moodle Rúbrica (3,00%)	b), d), e)	3,00%
4	Expresión oral	Plataforma Moodle Observación (3,00%)	a), d)	3,00%
5	Actividad Práctica. Lista de ideas innovadoras	Plataforma Moodle Rúbrica (3,00%)	a), d)	3,50%

<b>6</b>	Actividad Práctica. Juego de rol idea innovadora	Plataforma Moodle Lista de cotejo (3,00%)	b), f)	3,00%
<b>7</b>	Actividad Práctica. Control inventario. Excel	Plataforma Moodle Rúbrica (4,00%)	a), d)	4,00%
<b>8</b>	Actividad Práctica. Control inventario. PSE	Plataforma Moodle Rúbrica (4,00%)	a), d)	4,00%
<b>9</b>	Actividad Práctica. Análisis de costes	Plataforma Moodle Rúbrica (3,00%)	e)	3,00%
<b>10</b>	Actividad Práctica. Análisis fijación de precios	Plataforma Moodle Rúbrica (3,00%)	e)	3,00%
<b>11</b>	Actividad Práctica. Juego habilidades comunicativas	Plataforma Moodle Lista de cotejo (4,00%)	a), f)	4,00%
<b>12</b>	Actividad Práctica. Vídeo publicidad	Plataforma Moodle Lista de cotejo (3,00%)	b), e)	3,00%
<b>13</b>	Actividad Práctica. Plan servicio al cliente	Plataforma Moodle Lista de cotejo (3,50%)	a)	3,50%
<b>14</b>	Expresión oral	Plataforma Moodle Observación (2,50%)	a)	2,50%
<b>15</b>	Actividad Práctica. Investigación segmentación mercados	Plataforma Moodle Rúbrica (3,00%)	a), f)	3,00%
<b>16</b>	Actividad Práctica. Proyecto empresarial	Plataforma Moodle Rúbrica (40,00%)	a), b), d), e), f)	40%
<b>Total calificación</b>				<b>85%</b>

Fuente: elaboración propia.

### **1.10.5. RECUPERACIÓN**

Las calificaciones serán de 0 a 10, entendiéndose como superada la actividad cuando se obtiene un 5 o superior. En el caso de que no se haya superado alguna de las actividades, no será necesaria la recuperación de ésta, si el total de la calificación supera la calificación de 5.

En el caso de que el total de la calificación sea inferior a 5 puntos, el alumno/a deberá entregar un portfolio de las actividades propuestas durante la UD, así como el proyecto empresarial, al finalizar el trimestre.

### **1.10.6. AUTOEVALUACIÓN**

Como profesora les ofreceré a mis alumnos/as la posibilidad de poder evaluarse a ellos mismos, fomentando así el desarrollo de las habilidades de autorreflexión y pensamiento crítico, de la forma más objetiva posible.

La autoevaluación se realizará al finalizar cada UD y será comunicada al comienzo del curso. La autoevaluación será de manera libre en la que cada persona expondrá en un breve texto su propio progreso, además de contestar unas preguntas valoradas por lista de cotejo del 1 al 4, siendo el 1 “Insuficiente” y el 4 “Suficiente” . La finalidad de esta autoevaluación es que el alumnado pueda identificar cuáles son sus fortalezas y conocimientos a mejorar, con el objetivo de progresar de una manera motivacional.



El modelo de autoevaluación a seguir será:

Autoevaluación UD 10: “Simulando el sabor andaluz. ¡Aprende a emprender!”.				
2ª Evaluación	1: “Insuficiente”	2: ”Aceptable”	3: “Bueno”	4: “Suficiente”
Comprendo los conceptos fundamentales de la unidad y su importancia en la toma de decisiones				
Puedo analizar y evaluar los resultados en el programa de simulación empresarial				
Puedo interpretar los informes y gráficos que he realizado en la UD				
Puedo aplicar los conocimientos adquiridos en el proyecto empresarial a la vida real				
Soy capaz de trabajar en equipo y proponer soluciones adecuadas				
Tengo habilidades para recopilar y analizar los datos más relevantes				
Puedo colaborar con mis compañeros/as de clase, manejar los conflictos y desafíos que puedan surgir en la clase				
Soy capaz de escuchar de manera activa y dar opiniones constructivas al equipo de trabajo				
Puedo gestionar eficientemente el tiempo y recursos de los que dispongo durante el proyecto empresarial				
Soy proactivo/a y puedo tomar la iniciativa para avanzar en las tareas asignadas				
Puedo manejar el estrés y mantener la calma en situaciones de presión				
Soy responsable con mis acciones y puedo asumir sus consecuencias durante la clase con mis compañeros/as				

*Fuente: elaboración propia*

## 2. PROPUESTA DE INNOVACIÓN Y MEJORA DE LA U.D

El objetivo de esta propuesta de innovación es crear o aportar nuevas ideas, que ayuden al desarrollo de la educación. La innovación educativa puede conllevar mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para el alumnado como para el cuerpo docente.

### 2.1. TÍTULO

El título de este proyecto educativo será: “Integración de la Realidad Virtual en la Simulación Empresarial”.

### 2.2. INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta propuesta de innovación educativa es implementar la realidad virtual en la simulación empresarial, y en concreto, centrar su análisis en la UD, objeto aquí de estudio. La realidad virtual puede ofrecer a los y las estudiantes de la Formación Profesional una visión mucho más realista de la gestión empresarial y de toda la actividad económico-financiera.

La Realidad Virtual ofrece un entorno virtual interactivo al alumnado, que hace que el proceso de aprendizaje sea mucho más ameno y motivacional. Además, la Realidad Virtual les permite inmiscuirse en el funcionamiento de empresas reales de la actualidad. Los beneficios de la realidad virtual en simulación empresarial son algunos como:

- La experiencia realista brinda al alumnado la oportunidad de tener una experiencia práctica y realista en la toma de decisiones empresariales. Tanto en conjunto como de manera individual, les hará enfrentarse a desafíos empresariales en un entorno virtual que se asemeja a situaciones más reales.
- Los estudiantes, mediante la experiencia directa y la experimentación del entorno simulado podrán aplicar lo aprendido en las sesiones teóricas y conceptos aprendidos en el aula, observando cómo la toma de decisiones en el proceso empresarial afectará de una manera u otra a la actividad de ésta.
- Colaboración y trabajo en equipo: la realidad virtual permite que los y las estudiantes puedan interactuar más en el tiempo. La realidad virtual les permite formar equipos y trabajar en conjunto.
- La Realidad Virtual ofrece un *feedback* inmediato. Esto les permitirá aprender de una manera más efectiva y corregir los errores en tiempo real.

Además, la Realidad Virtual les permitirá acceder a escenarios diversos, donde se les pueden presentar gran variedad de situaciones empresariales diversas.

Como señala Jorge Calvo, experto en tecnología educativa la Realidad Virtual les inmiscuye en mundos muy realistas, beneficiándoles a la hora de retener conocimiento, así como mejorar la línea de relación y conocimiento que une a profesor/a y alumno/a (Calvo, 2022)<sup>2</sup>.

El modelo de docencia actual está cambiando. En un futuro no muy lejano ya veremos como la impartición de las clases serán en espacios virtuales. El metaverso permitirá adquirir conocimientos de una manera alternativa<sup>3</sup>.

### 2.3. JUSTIFICACIÓN

Aunque la existencia de la Realidad Virtual (de aquí en adelante RV) en la actualidad es prácticamente inexistente, debido a su reciente creación, la utilización de ésta puede ayudar a mejorar el aprendizaje del alumnado y que los centros educativos y los y las docentes puedan romper la brecha digital que pueda existir entre ambos componentes de la comunidad educativa.

La educación del siglo XXI ya resulta inconcebible pensarla sin tener en cuenta la tecnología. Las nuevas metodologías de aprendizaje, las plataformas online o los dispositivos móviles, que se utilizan de una manera automática en la sociedad, también forman parte al cien por cien de la comunidad educativa. De hecho, se estima que el 65% del alumnado que en la actualidad se encuentra en educación primaria, tendrá trabajos que aún no han sido inventados.

La UD puede ayudar al alumnado a recrear múltiples escenarios ficticios que le acerquen más a la realidad, y al objeto de estudio que lo que le pueda ofrecer un libro de texto. La UD ha sido empleada en las áreas de las ciencias naturales y la tecnología, entrenamientos militares o astronautas, entre otros, antes que en el ámbito de las ciencias sociales. Por lo que se puede decir que esta herramienta permite adaptarse a cualquier ámbito de estudio.

La UD puede ayudar en el contexto educativo a desarrollar un aprendizaje práctico, proporcionándoles una experiencia práctica y realista, sobre todo en el ámbito de la gestión empresarial. Por otro lado, les permite desarrollar las llamadas habilidades blandas, como son: el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el liderazgo o el trabajo en equipo.

---

<sup>2</sup> El artículo se puede encontrar en el siguiente enlace: <https://gaptain.com/blog/beneficios-de-la-realidad-virtual-en-educacion-como-llevarla-al-aula/>

<sup>3</sup> La Universidad de Málaga ha creado en la faculta de medicina un espacio en el que el alumnado pueda asistir a clase y realizar actividades de manera virtual: <https://www.cedecom.es/noticias/realidad-virtual-docencia-del-futuro/>

Además, esta herramienta permite al alumnado experimentar de primera mano y dentro de un mundo “ficticio” cómo las decisiones tomadas en diferentes áreas empresariales pueden influir en la gestión de estas. La simulación empresarial y la UD pueden fomentar el aprendizaje colaborativo, que el alumnado podrá poner en práctica, tanto dentro del aula como fuera de ella.

La UD también puede ayudar al alumnado a motivarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite captar mejor su atención y generar un mayor nivel de compromiso con el estudio en cuestión. La involucración en los proyectos empresariales, les hará sentirse parte de algo y lo tomarán como un proyecto propio, ampliando las posibilidades de aprendizaje. También, la UD es una herramienta que se adapta a todos los ritmos de aprendizaje, permitiendo que la motivación en el proyecto se mantenga por más tiempo.

En cuanto a *feedback*, la UD permite una retroalimentación inmediata tanto para el alumnado como para el cuerpo docente del proceso de aprendizaje y enseñanza. Trabajar en entornos virtuales permite que los datos se puedan recopilar en cuestión de segundos, y esto ayudará a redirigir el estudio para que sea mucho más eficaz.

## 2.4. OBJETIVOS

Los objetivos de esta propuesta de innovación se centrarán en describir y analizar las metas o resultados que se pretenden alcanzar con este proyecto. Estos objetivos servirán como guía para orientar el enfoque de esta propuesta educativa.

### 2.4.1. OBJETIVOS GENERALES

Como objetivos generales de la propuesta de innovación de la implantación de la UD en la simulación empresarial podemos encontrar algunos como los siguientes:

- La UD puede ayudar a los estudiantes a vivir una experiencia práctica y realista de la toma de decisiones empresariales en un entorno que se acerca mucho a la realidad.
- Además, el alumnado podrá desarrollar habilidades empresariales clave, como el trabajo el equipo, el pensamiento estratégico, la resolución de problemas o la toma de decisiones.
- Utilizar la UD como herramienta en el aprendizaje, mejorará la colaboración y la comunicación entre el alumnado y también con los y las docentes.
- Por último, como objetivos generales, este proyecto de innovación pretende promover el aprendizaje activo y el compromiso de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

## 2.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Como objetivos específicos de la propuesta de innovación podemos encontrar algunos de los siguientes objetivos:

- Que puedan desarrollar habilidades de análisis y toma de decisiones en entornos empresariales.
- Promover la comprensión de las interrelaciones entre diferentes áreas de una organización.
- Fomentar el espíritu crítico y la capacidad de análisis para evaluar y gestionar el riesgo empresarial.
- Utilizar la Realidad Virtual como simulador de escenarios de empresas que ya existen y poder recopilar datos para su análisis.
- Incentiva a la aplicación de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa.
- Evaluar y medir el rendimiento individual y de equipo, y utilizar el *feedback* para mejorar las habilidades y resultados empresariales.

## 2.5. DISEÑO DE LA INNOVACIÓN

La utilización de la UD en la simulación empresarial pretende ser una herramienta útil para el alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de éste. El principal motivo es presentar un proyecto que incentive a estudiar y aprender de una manera divertida, fomentando la motivación. Además, la utilización de esta novedosa tecnología invita a un aprendizaje interactivo y colaborativo.

Lo principal es que a través de la UD sean capaces de desenvolverse en un entorno empresarial simulado, desarrollando habilidades de liderazgo, resolución de problemas y pensamiento crítico, así como, implementar la teoría aprendida en este módulo profesional.

En cuanto al diseño del proyecto, únicamente se necesitaría de un *software* para poder acceder al entorno virtual, unas gafas de UD para cada estudiante, acceso a internet y dispositivos como móviles u ordenadores.

Los entornos virtuales que se pueden crear con esta herramienta son infinitos, desde la gestión de una empresa hasta el lanzamiento de un nuevo producto. Los y las estudiantes podrán experimentar estos entornos enfrentándose a nuevos desafíos. Algunos de los escenarios que se podrían introducir en este entorno visual puede ser aprender qué es la competencia de mercado, como se pueden gestionar una falta liquidez en la tesorería de una empresa o un desafío de actualización de herramientas contables, entre otros.

Estos entornos virtuales permiten la interacción entre el alumnado con el entorno, incluso con otros/as miembros de la comunidad educativa, empresas o instituciones públicas. Además, les va a ayudar a realizar análisis e informes empresariales, aplicables a otras materias o situaciones personales, que les ayude a la reflexión y al aprendizaje.

Además, la herramienta también está diseñada para utilizar el juego como una forma de aprendizaje, organizando competiciones o desafíos en entornos virtuales, haciendo que la motivación del alumnado se incremente y se fomente el aprendizaje activo y colaborativo.

Se esperan beneficios de esta implementación, tales como:

- Compromiso de la comunidad educativa con el proceso de enseñanza-aprendizaje. La UD proporciona una experiencia inmersiva que fomenta su motivación y compromiso con el módulo de simulación empresarial.
- Que el aprendizaje sea práctico. Es decir, que estos entornos virtuales les permite practicar en la toma de decisiones empresariales en un entorno muy similar al que se puedan encontrar en la realidad, brindándoles la oportunidad de aprender de sus errores y mejorar sus habilidades.
- Que el *feedback* sea inmediato. Es importante que el alumnado en todo momento sienta que su implicación en el aprendizaje tiene una recompensa. Las decisiones y resultado obtenidos en el entorno de la simulación les ayuda a comprender las implicaciones de sus acciones y a desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo.
- La utilización de esta herramienta promueve que el alumnado adquiera habilidades necesarias en el mundo actual y los prepara para enfrentarse a desafíos empresariales reales del futuro.

En cuanto al coste de implementar esta propuesta puede variar dependiendo de factores como la cantidad de estudiantes y la cantidad de recursos tecnológicos que se necesiten como equipos informáticos o la instalación del *software* para acceder a los entornos virtuales. Aun así, la implementación de este proyecto es bastante económico pues los recursos que se necesitan son mínimos.

En primer lugar, las gafas de UD pueden costar unos 400€, aproximadamente. Las mejores gafas para el alumnado podrían ser las *Oculus Quest 2*, ya que son compatibles con aplicaciones móviles y televisores, para que otras personas vean a la vez lo que se está viendo a través de las gafas virtuales. Además, tiene gran capacidad de almacenaje para tener más espacios virtuales disponibles.



Fuente: <https://www.realovirtual.com/articulos/5646/oculus-quest-2-analisis>

Por otro lado, la licencia del programa informático cuesta unos miles de euros y la licencia puede instalarse en varios equipos informáticos, sin necesidad de comprar una licencia por equipo. A esta licencia, habría que añadirle el coste de la mano de obra de la persona informática que instale el programa informático. Por último, el coste de la compra de equipos informáticos, si fuera necesario, aunque también pueden utilizarse los equipos ya presentes en el centro educativo. Es una instalación duradera en el tiempo, sin tener que destinar grandes cantidades monetarias cada año, únicamente el mantenimiento y el soporte técnico que se pudiera necesitar ante algún problema con el programa. La mejor plataforma es *Unity*, que ofrece una amplia gama de herramientas para crear nuevas experiencias virtuales y tiene un precio de unos 2.000€ al año.

Los y las docentes tendrán que recibir una capacitación sobre el uso de la UD y la utilización del programa de simulación empresarial, así como saber integrarla en dicho módulo profesional. La formación también es útil para otras áreas de estudio, pues la herramienta se puede utilizar en cualquier ámbito educativo. Esta formación también es un coste adicional de la implementación del proyecto de innovación. El precio de la formación puede variar, según el paquete de horas contratadas para ello. El mínimo de formación de dos horas cuesta aproximadamente unos 70€ por persona<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Página web del software de realidad virtual: <https://unity.com/es/learn/live-training-workshops>

En cuanto a la financiación del proyecto, puede solicitarse a la Junta de Andalucía y también a nivel estatal y europeo. La Junta de Andalucía ofrece diferentes opciones, como pueden ser el Proyecto Marco Europeo de I+D+I Horizonte Europa u otras vías de financiación, como pueden ser las Universidades Andaluzas<sup>5</sup>. A nivel estatal y europeo la financiación puede venir del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación (PEICTI)<sup>6</sup>, o a través de ayudas del Ministerio de Ciencia e Innovación. A nivel local, se puede pedir colaboración con el proyecto a la Asociación de Madres y Padres de Alumnos (AMPA) o asociaciones culturales y organizaciones sin ánimo de lucro.

La metodología que se va a seguir para desarrollar esta propuesta con el alumnado va a ser un enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El ABP involucrará al alumnado en la resolución de los problemas o proyectos reales que puedan plantearse en las actividades del módulo profesional de simulación empresarial. Esta metodología permite que los y las alumnas se involucren en el proyecto, fomentando la participación activa, el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo. Esta metodología logra poner sobre la mesa la participación colaborativa, pues los proyectos empresariales que se desarrollen durante las sesiones de la unidad serán en grupo.

La evaluación de este proyecto comenzará al inicio del curso, en el mes de septiembre, donde se establecerán las primeras reuniones con el claustro de profesores de la rama de administración de empresas, para formar el grupo de innovación y realizar el informe que se llevará a cabo durante todo el curso escolar, para implementar este proyecto de innovación.

Para seguir una trazabilidad del proyecto, el grupo de innovación tendrá que reunirse una vez al mes, donde se llevará a cabo un seguimiento del proyecto y los aspectos a mejorar.

La introducción de la UD y la puesta en marcha del proyecto se llevará a cabo durante los meses de octubre, noviembre y diciembre. Durante estos meses, el alumnado ya podrá disponer del material necesario: equipos informáticos, *software* del programa de simulación empresarial y gafas de UD.

Durante los meses de enero, febrero y marzo, tanto docentes como alumnado llevarán a cabo proyectos donde puedan aprender a utilizar esta nueva herramienta. Las actividades de clase también empezarán en este trimestre.

---

<sup>5</sup> Opción de financiación para proyectos de innovación educativa autonómica: <https://www.juntadeandalucia.es/organismos/idea/areas/subvenciones-ayudas-financiacion.html>

<sup>6</sup> Opción de financiación para proyectos de innovación educativa estatal: <https://www.ciencia.gob.es/Estrategias-y-Planes/Planes-y-programas/PEICTI.html>



Durante los meses de abril y mayo se llevarán a cabo jornadas y exposiciones divulgativas con la utilización de este material, como, por ejemplo, exposiciones de proyectos finales empresariales.

La evaluación de este proyecto de innovación educativa será continua, cada mes, durante todo el curso escolar y siguientes, si el proyecto tiene buena acogida y funciona.

La difusión en el centro educativo, comunidad educativa y alrededores, sobre la utilización de esta herramienta se hará a través de redes sociales y *newsletter* del centro educativo.

## 2.6. INDICADORES

Los indicadores de evaluación de esta propuesta de innovación educativa son:

- Evaluar si la participación del alumnado es activa. Es decir, si el estudiantado está motivado con la herramienta y la ve útil. Esta medición se puede hacer desde la observación directa en el aula, la evaluación mensual del grupo de colaboradores y la retroalimentación de la clase.
- Evaluar si la colaboración y el trabajo en equipo se ha incrementado. Es decir, si la herramienta ha servido para fomentar la adquisición de habilidades tales como la participación, el liderazgo o el aprendizaje autónomo. Esta evaluación se puede hacer mediante la observación en clase, es decir, viendo si el aprendizaje colaborativo ha formado parte del día a día en el aula.
- Evaluar si el alumnado ha utilizado con la herramienta el aprendizaje teórico de la unidad. Esto se puede medir mediante las actividades propuestas.
- Evaluar la capacidad del alumnado para reflexionar sobre las decisiones tomadas en el proyecto y si son capaces de aceptar las críticas con una actitud asertiva y una escucha activa.

## 2.7. REFLEXIÓN FINAL

Como reflexión final del proyecto de innovación planteado, creo que la UD puede aportar diversos beneficios a la comunidad educativa en su conjunto, así como ayudar a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la motivación del alumnado.

Además, los/as estudiantes podrán sentir que están dentro de un entorno empresarial realista, brindándoles de una experiencia más auténtica. Por otro lado, pienso que la UD también les puede ayudar a ganar habilidades y conocimientos para enfrentarse a los desafíos propuestos, así como experimentar de primera mano las consecuencias de la toma de decisiones.

Es esencial considerar las limitaciones y los desafíos de la realidad virtual y del proyecto educativo propuesto, como que la excesiva tecnología pueda disminuir la interacción social y reducir las habilidades de comunicación, así como las limitaciones financieras que también hay que tener en cuenta. A pesar de las dificultades la financiación que se puede obtener por los diversos organismos públicos, asociaciones y la implicación del profesorado hará que el proyecto prospere de una manera muy positiva.

La realidad virtual también permite la posibilidad de acceso a experiencias educativas, independientemente de las limitaciones geográficas, permitiéndoles al alumnado tener una visión más global y experimentar contextos interculturales. Esta oportunidad les abre un abanico de posibilidades educativas, que anteriormente no se contemplaban en el contexto educativo.

Si se implementa de una manera equilibrada y complementaria con otros métodos de aprendizaje, la RV tiene gran potencialidad de enriquecer la educación y rendimiento del estudiantado.

Por último, creo que la estimulación sensorial les puede enriquecer mucho en la adquisición de nuevos conocimientos empresariales, para un futuro, así como aumentar el compromiso con el módulo profesional, y en general, con el Ciclo Formativo.

### 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE OBTENIDOS EN EL AULA CON EL GRUPO ASIGNADO

Los resultados de aprendizaje se refieren a los objetivos o metas propuestos para que los y las estudiantes alcancen los conocimientos de la UD, una vez que ésta finaliza. Los resultados de aprendizaje sirven como guía para el diseño y evaluación de dicha unidad. Además, ayuda a la docente a planificar las actividades, seleccionar los recursos y evaluar el progreso.

Los resultados de aprendizaje están recogidos en el *Real Decreto 1584/2011* y a su vez la adaptación normativa en la *Orden 11 de marzo de 2013*.

El módulo profesional de simulación empresarial tiene seis resultados de aprendizaje:

1. Determina los factores de la innovación empresarial, relacionándolos con la actividad de creación de empresas.
2. Selecciona una idea de negocio, analizando el mercado.
3. Determina la organización interna de la empresa, la forma jurídica y los recursos necesarios, analizando las alternativas posibles y los objetivos marcados con el proyecto.
4. Comprueba la viabilidad de la empresa mediante diferentes tipos de análisis, verificando los diversos factores que pueden influir en la misma.
5. Gestiona la documentación necesaria para la puesta en marcha de una empresa, analizando los trámites legales y las actuaciones necesarias que conllevan la realización del proyecto empresarial.

#### 3.1. APLICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

El resultado de aprendizaje que más se adapta a esta UD es: *“1. Determina los factores de innovación empresarial, relacionándolos con la actividad de creación de empresas”*, ya que el contenido principal de la UD es innovación y emprendimiento y, por tanto, es el R.A que se pretende alcanzar.

##### 3.1.1. EVALUACIÓN DE MI GRUPO

La evaluación del grupo será meramente práctica. En esta evaluación no hay pruebas ni exámenes teóricos, siempre y cuando el alumno o alumna haya alcanzado una calificación total de la UD de un cinco o superior. La evaluación será a través de actividades prácticas y el proyecto final empresarial, en el que expondrán las partes tratadas durante la UD.

Lo que se pretende con este tipo de evaluación es que el alumnado adquiera conciencia práctica, aprenda a tomar decisiones, trabaje en equipo y tenga un pensamiento crítico, pues son las partes más importantes de la innovación y el emprendimiento.

Los instrumentos de evaluación y criterios de calificación son los descritos anteriormente en este trabajo.

### **3.1.2. ANÁLISIS CRÍTICO**

En cuanto a la evaluación, creo que es importante tener en cuenta que la forma de evaluar es diversa y varía tanto en porcentajes como en instrumentos de evaluación, lo que permite evaluar diferentes habilidades y capacidades de los y las estudiantes. Por otro lado, la elección de que la mayoría de las actividades sean prácticas busca relacionar de una manera cercana y realista el mundo empresarial con el aula, para que tengan una idea previa de cómo será su futura profesión. Además, las actividades que se han propuesto de debate fomentan el desarrollo del espíritu crítico y de la escucha activa, valores muy importantes en la actualidad.

Por otro lado, las actividades desarrolladas para los/as estudiantes de la UD tienen que ser lo más realistas y desafiantes posible, para hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo.

#### 4. REFLEXIÓN PERSONAL SOBRE EL PROCESO DE LAS PRÁCTICAS Y SOBRE EL MAES

Como conclusión a este periodo de prácticas puedo decir que la docencia es un esfuerzo que merece la pena. Las practicas me han servido para reforzar la idea de por qué quiero encaminar mi vida profesional en esta dirección y también me han permitido tener una primera toma de contacto con el mundo educativo.

También he visto todos los aspectos que debo mejorar y me ha servido para hacer autocrítica día a día. Aunque vivimos en el mundo educativo desde los tres años prácticamente es muy diferente el escenario que se vive como estudiante a como docente. En definitiva, las prácticas han sido una primera andadura en este camino, necesarias para mi desarrollo profesional.

Creo que ha sido fundamental familiarizarme con el entorno educativo, el centro, los/as profesoras y los/as alumnas, para aprender maneras de comportarse, desarrollar competencias básicas y profesionales y adquirir herramientas pedagógicas. También me han servido para darme cuenta de que es una profesión en la que se necesita estar en continuo aprendizaje y que es super importante que como docentes estemos dispuestas a adaptarnos a los cambios sociales y culturales, que se producen en nuestra sociedad cada día.

En cuanto al MAES, creo que ha sido una etapa muy enriquecedora y desafiante para mi futuro profesional. Han sido unos meses de reflexión profunda sobre la importancia de la labor docente y los retos que implica la enseñanza en esta etapa.

Han sido unos meses de formación y comprensión sobre la importancia de adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante. Cada persona es única y, por lo tanto, es importante y necesario desarrollar estrategias y enfoques pedagógicos, que permitan entender y atender las diversas formas de aprendizaje, así como fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo.

También me ha servido para ver que la educación no es sólo responsabilidad del docente, sino que requiere de un esfuerzo conjunto de todo el equipo educativo, incluyendo dirección, consejo escolar, padres y madres, así como organismos e instituciones públicas y privadas. La coordinación y la comunicación entre los actores implicados es fundamental para garantizar una educación de calidad.

Sobre todo, he aprendido que la educación es un campo en constante evolución, con nuevos enfoques pedagógicos, avances tecnológicos y cambios sociales. Es importante, para brindar

las mejores oportunidades de desarrollo a nuestro futuro alumnado, ser capaces de adaptarnos a los cambios sociales.

Ha sido una oportunidad para adquirir conocimientos y habilidades, necesarias para reflexionar sobre aspectos tan importantes como la atención a la diversidad, el trabajo en equipo, la escucha activa y la necesidad de estar en constante aprendizaje.

Como decía Nelson Mandela: “La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

Abreu, O., Naranjo, M. Á. G., Rhea, B. S., & Gallegos, M. C. (2016). Modelo Didáctico para la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte en Ecuador. *Formación universitaria*, 9(4), 03-10. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062016000400002>

Araico Inés y Marijuán, Víctor (2011). LA EVALUACIÓN EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL. INSTITUTO VASCO DE CUALIFICACIONES Y FORMACIÓN PROFESIONAL. [https://ivac-eei.eus/upload/fondos/documentos/146/guia\\_evaluacion\\_c.pdf](https://ivac-eei.eus/upload/fondos/documentos/146/guia_evaluacion_c.pdf)

Arráez, D. (2018, 9 octubre). La realidad virtual en las aulas: ¿Realidad o virtual? *EDUCACIÓN 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/realidad-virtual-aulas-educacion/>

CC&P. (2020, 3 febrero). *Proyecto de Innovación Educativa Explora - Centro de Comunicación y Pedagogía*. Centro de Comunicación y Pedagogía. <http://www.centrocp.com/proyecto-de-innovacion-educativa-explora/>

Cedecom Produccion-Audiovisual. (2022, 3 junio). REALIDAD VIRTUAL: DOCENCIA DEL FUTURO - Tesis - Canal Sur. Cedecom. <https://www.cedecom.es/noticias/realidad-virtual-docencia-del-futuro/>

Centros disponibles pruebas ciclos formativos. (s. f.). <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/secretariavirtual/consulta/calendario-escolar/mostrar/>

Cimadevila, M. J. M. (2021). Subvenciones para proyectos de innovación docente en primaria y secundaria. *Aprende con Danio*. <https://www.aprendecondanio.com/danio-en-el-cole/subvenciones/>

Esquerdo, M., & Esquerdo, M. (2022). El Metaverso y la primera escuela de España que nos presenta este nuevo mundo. *Economía3*. <https://economia3.com/2022/01/07/468382-el-metaverso-y-la-primer-escuela-de-espana-que-nos-presenta-este-nuevo-mundo/>

Gutiérrez, R. C., González-Calero, J. A., Taranilla, R. V., & Armero, J. L. P. (2019). Análisis de la motivación ante el uso de la realidad virtual en la enseñanza de la historia en futuros

maestros. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa.*, 68, 1-14.  
<https://doi.org/10.21556/edutec.2019.68.1315>

Martín, J. C. (2022, 13 octubre). *Beneficios de la Realidad Virtual en Educación. Cómo llevarla al aula*. Blog Educación y Bienestar digital. <https://gaptain.com/blog/beneficios-de-la-realidad-virtual-en-educacion-como-llevarla-al-aula/>

Nicolás, A. M. B., Soler, A. H., & Ahijado, S. R. (2019). Innovación educativa a través de la realidad virtual y el paisaje sonoro. *Creativity and Educational Innovation Review (CEIR)*, 2, 113. <https://doi.org/10.7203/creativity.2.13628>

Olivero, E. D. F., & Simón-Medina, N. (2022). Revisión bibliográfica sobre el uso de metodologías activas en la Formación Profesional. *Contextos Educativos*, 30, 131-155. <https://doi.org/10.18172/con.5362>

*Orden de 11 de marzo de 2013, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Administración y Finanzas.* (Boletín Oficial de la Junta de Andalucía). (s. f.). <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2013/77/9>

*Orden de 29 de septiembre de 2010, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial que forma parte del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía.* (Boletín Oficial de la Junta de Andalucía. (s.f.) <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2010/202/2>

*Real Decreto 1584/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el Título de Técnico Superior en Administración y Finanzas y se fijan sus enseñanzas mínimas.* (s. f.). Boletín Oficial del Estado. Recuperado 9 de abril de 2023, de <https://www.boe.es/eli/es/rd/2011/11/04/1584>

Sanz Parras, Manuela. *Realidad virtual en el aula de secundaria. Una aproximación a su potencial en la materia de Historia.* (2023). UOC.



## 6. ANEXOS

### Actividad 1 UD: *Mentimeter*

Join at [menti.com](https://menti.com) use code 85019637

Mentimeter

# ¿Qué consideráis que es la oportunidad de negocio?

Waiting for answers

Fuente: elaboración propia

**Actividad 3 UD: infografía sobre la empresa Abengoa:**

Rúbrica	M.P: S.E	2º Evaluación	UD: “Simulando el sabor andaluz. ¡Aprende a emprender!”.			
	Puntuación	1: “Insuficiente”	2: “Aceptable”	3: “Bueno”	4: “Excelente”	
La infografía contiene información precisa sobre innovación y emprendimiento						
Se proporcionan fuentes para referenciar y contrastar la información						
El diseño de la infografía es creativo y actual						
La organización de la infografía es efectiva, guiando al lector de una manera clara y convincente						

Fuente: elaboración propia

### Actividad 6 UD: lista de cotejo

Lista de cotejo	M.P: S.E	2º Evaluación	UD: “Simulando el sabor andaluz. ¡Aprende a emprender!”.	
			Sí	No
¿La idea resuelve un problema o necesidad existente en el mercado?				
¿La idea propuesta es original y no se ha implementado ampliamente antes?				
¿La idea tiene potencial para generar beneficios económicos?				
¿La idea es factible técnicamente y puede ser implementada en la práctica?				
¿La idea tiene una ventaja competitiva clara en comparación con otros productos o servicios similares?				
¿La idea tiene un mercado objetivo definido y una estrategia clara para llegar a ese mercado?				
¿La idea tiene un modelo de negocio sólido y una estrategia para generar ingresos?				
¿La idea cuenta con los recursos financieros, humanos y tecnológicos necesarios para su desarrollo?				
¿La idea tiene un plan de marketing y promoción para generar conciencia y atraer clientes?				

Fuente: elaboración propia

### Actividad 7 UD. Control de inventario en Excel

PRODUCTO	CODIGO	DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	VALOR TOTAL
1	001	MESA BLANCA	50	10	500
2	002	TABURETE	24	49	1176
3	003	RATON INALAMBRICO	21	60	1260
4	004	BOTELLA CRISTAL	58	47	2726
5	005	LAMPARA	31	27	837
6	006	SOFA	48	57	2736
7	007	ARCHIVADORES	35	22	770
8	008	LIBROS	57	27	1539
9	009	CUADERNOS	23	38	874
10	010	BOLIGRAFO AZUL	55	43	2365

*Fuente: elaboración propia*

## Actividad 11. Tarjetas sobre habilidades comunicativas



### Comunicación

Ser capaz de expresar ideas y transmitir información de manera clara y concisa, tanto de forma verbal como escrita. Escuchar activamente a los demás y responder de manera adecuada



### Trabajo en equipo

Ser capaz de colaborar eficientemente con colegas y superiores, contribuir de manera positiva a los objetivos del equipo y resolver conflictos de manera constructiva.



### Empatía

Ser capaz de comprender y mostrar consideración hacia los demás, siendo receptivo a sus necesidades, emociones y perspectivas.



### Adaptabilidad

Ser capaz de ajustarse a los cambios y adaptarse a nuevas situaciones, demostrando apertura y disposición para aprender y crecer profesionalmente.



### Liderazgo

Ser capaz de inspirar y motivar a otros, delegar responsabilidades, establecer metas claras y brindar orientación y apoyo cuando sea necesario.

*Fuente: elaboración propia*