Fundamentos de Administración y Gestión

La sociedad actual, en constante cambio, requiere de ciudadanos competentes para desenvolverse en entornos volátiles en los que el riesgo siempre está presente. Aprender a moverse con soltura y con la suficiente seguridad en este tipo de entorno permitirá a los alumnos desarrollar su mentalidad de crecimiento y progresar como ciudadanos autónomos para enfocar su desarrollo personal y profesional.

La educación secundaria postobligatoria debe dotar al alumnado de una formación adecuada y capacitadora para resolver los retos que plantea el entorno. Con las enseñanzas del Bachillerato el alumnado debe adquirir competencias de una forma plena y adaptada a su personalidad, una formación general imprescindible para comprender el mundo en el que vivimos y dar respuesta a muchos de sus interrogantes.

La materia de Fundamentos de Administración y Gestión es una materia optativa totalmente práctica y competencial que permite poner al alumnado ante retos vitales y profesionales como el autoconocimiento, el desarrollo de las habilidades blandas o la aproximación al mundo empresarial simulado mediante proyectos reales que tengan impacto en su entorno.

En ella, la inclusión de innovación educativa y, en concreto, el uso de metodologías ágiles que le han dado este enfoque práctico, se ha materializado en muchos casos en proyectos de emprendimiento que ha permitido al alumnado vivir experiencias reales en diferentes iniciativas públicas y privadas a nivel regional y nacional.

La materia de Fundamentos de Administración y Gestión permitirá el alumnado entienda la realidad empresarial global desarrollando iniciativas que pongan en valor los recursos locales y que creen valor en el entorno cercano.

Además, en el caso concreto de los alumnos de Bachillerato de Ciencias y Tecnología, puede suponer su único contacto durante esta etapa con contenidos económicos y empresariales y el desarrollo específico de la competencia emprendedora, fundamental para afrontar cualquier iniciativa en su futuro.

Los criterios de evaluación van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el desempeño a nivel cognitivo, instrumental y actitudinal, que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico con una futura proyección profesional.

Los saberes básicos que contribuyen a adquirir las competencias específicas se organizan en seis bloques.

Los dos primeros bloques tienen carácter introductorio sobre el concepto de innovación, la generación de ideas emprendedoras y las decisiones previas que debe tomar una persona emprendedora antes de desarrollar su proyecto.

El tercer bloque de saberes básicos trata sobre la organización interna de la empresa y los aspectos fundamentales de cada uno de los departamentos en los que se desarrollan las funciones básicas de la misma.

En el cuarto bloque de saberes el alumnado conocerá los impuestos que debe pagar una empresa, la importancia de hacerlo, y aprenderán a contabilizar operaciones sencillas de la actividad empresarial.

En el quinto bloque se adiestrará al alumnado en el uso de herramientas de comunicación para poder realizar presentaciones eficaces de su proyecto empresarial y en

el sexto bloque de saberes se les orientará a incluir en su propuesta aspectos que aporten valor al desarrollo social de su entorno.

Orientaciones metodológicas

Se pretende la concreción curricular desde una perspectiva principalmente práctica utilizando una metodología que conecte los saberes a la realización de proyectos y al análisis de casos e investigaciones sobre la realidad empresarial, usando para ello procedimientos de metodologías ágiles ligados a la innovación educativa y rigurosos en la observación e investigación.

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, la acción docente en la materia de Fundamentos de Administración y Gestión tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

– Despliegue de una metodología dinámica que favorezca el desarrollo de capacidades, la adquisición de conocimientos y la acumulación de experiencias en el alumnado que le permitan una toma de decisiones responsable y la realización de trabajos individuales y grupales.

– Empleo de una metodología didáctica interactiva, pivotando sobre el principio *learning by doing* (aprender haciendo) mediante actividades basadas en la experimentación, estudio de casos y gestión de proyectos sencillos. Mediante esta metodología se genera en el alumnado una dinámica de trabajo propia y secuencial en la que se combina armónicamente el trabajo de investigación, el trabajo en equipo y el dominio de las herramientas de comunicación básicas.

– Actuación del profesorado como guía, que establezca y explique los conceptos básicos necesarios, generando recursos útiles para la creación de aprendizajes significativos y consistentes. En todo caso, se fomentará el trabajo autónomo del alumnado, el trabajo en equipo, la utilización de técnicas de exposición y de indagación o investigación, el uso de las TIC y la aplicación y transferencia de lo aprendido a la vida real, introduciendo al alumnado en el conocimiento y uso de herramientas digitales y herramientas web, sin olvidar la interdisciplinariedad de la materia con otras disciplinas. La utilización de materiales multimedia, internet y herramientas como las aplicaciones informáticas y las aplicaciones digitales familiarizan al alumnado con medios y técnicas de trabajo y de comunicación que han de convertirse en habituales.

– Diseño de actividades de carácter secuencial que partan del nivel competencial inicial del alumnado para avanzar gradualmente hacia aprendizajes más complejos. Deben favorecer y fomentar tanto el trabajo individual como el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo a partir del principio de aprender haciendo. En todo momento se potenciará la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo (“aprender a aprender”) y el desarrollo de aprendizajes que sean útiles para la vida cotidiana.

– Empleo de metodologías de exposición para el aprendizaje de contenidos conceptuales y procedimentales que presenten al alumnado, de forma oral o por escrito, conocimientos ya elaborados seguidos de tareas o situaciones-problema que este debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores. Las estrategias expositivas promueven un aprendizaje significativo siempre que se parta de los conocimientos previos del alumnado, y que despierten su interés y curiosidad.

– Desarrollo de actividades que estimulen el interés del alumnado por la materia, incentiven su proactividad y desarrollen su capacidad de expresarse correctamente en público. Para ello se puede proponer el desarrollo de pequeños proyectos que tengan un impacto real en su entorno más cercano, la participación en concursos de índole escolar relacionados con el emprendimiento a nivel regional, nacional o internacional, el desarrollo de simuladores que lo acerquen a la realidad empresarial o la constitución de cooperativas escolares donde experimenten en primera persona la gestión de una empresa de economía social.

– Realización de actividades, debates y discusiones en clase que sensibilicen al alumnado y despierten en él una actitud crítica y de reflexión frente a la pobreza, el paro, la desigualdad, la contaminación y la sobreexplotación de los recursos, la explotación laboral e infantil, el papel del empresariado, su responsabilidad social y la ética empresarial, la necesidad de ser emprendedores y tener iniciativa empresarial... Para ello la utilización de estrategias interactivas permiten compartir y construir el conocimiento y dinamizar las sesiones de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas.

– Utilización de medios audiovisuales como películas, reportajes, documentales o cualquier otra producción que permita desarrollar los contenidos de la materia y trabajar sobre ellos.

– Fomento de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia y la no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

– Selección de materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles tanto en lo que se refiere al contenido como al soporte utilizado prestando especial atención a los contenidos virtuales que nos ofrece internet y las TIC. Los materiales y recursos deben estar adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. En este sentido, se le puede proporcionar el acceso a programas informáticos de presentación de proyectos, de edición de contenidos audiovisuales, así como programas informáticos de trabajo colaborativo.

– Trabajo por proyectos, utilizando diferentes metodologías ágiles que el docente aplicará en función de las características del proyecto y del grupo de alumnos. Se recomiendan en este apartado metodologías como aprendizaje basado en el pensamiento, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo, la gamificación o "*Design Thinking*".

– Realización de agrupamientos flexibles en función de las tareas o trabajos a realizar en clase, teniendo en cuenta las características individuales de los alumnos, con el objetivo de lograr sinergias entre ellos y la participación real y efectiva en los diferentes grupos de trabajo de todo el alumnado.

Competencias específicas

1. Identificar los principales aspectos de la innovación, elemento necesario para garantizar el desarrollo sostenible de un país y la competitividad de sus empresas, destacando el papel fundamental que desempeña el proceso emprendedor en el complejo proceso de la innovación.

Durante las últimas décadas ha ido creciendo el interés hacia la innovación como elemento fundamental de impulso al crecimiento. Tanto en el mundo académico como en el empresarial y político, se considera la innovación como elemento necesario para garantizar un crecimiento sostenido. Por ello, es imprescindible que el alumnado conozca la importancia que la innovación tiene en el conjunto de la economía, analice cuáles son los factores determinantes del grado de innovación y reconozca diversas experiencias reales, así como los riesgos que llevan aparejadas.

La innovación nace de una idea y se concreta a través de un proceso en el proyecto emprendedor. El origen de esta idea puede ser variado, desde la observación, la asociación mental, a través de la reflexión, por imitación, desarrollando técnicas creativas… Por ello es importante que el alumnado conozca y practique técnicas de generación de ideas, su evaluación y el desarrollo de proyectos de emprendimiento que solucionen problemas reales del entorno a partir de dichas ideas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC4, CE1, CE2.

2. Identificar y ser consciente de las principales decisiones que debe tomar el promotor de un proyecto empresarial a la hora de decidir si lo emprende o no.

Hay una serie de estudios que un emprendedor debe hacer con anterioridad al momento de lanzarse a iniciar los trámites de puesta en marcha de un negocio. El primero es el estudio de la viabilidad económica: si el proyecto no arroja un flujo de ingresos superiores a los gastos previstos, es arriesgado continuar con esta idea de negocio. Además, debe tomar una serie de decisiones cruciales antes de comenzar con su proyecto de empresa: capacidad productiva, ubicación, trabajadores a contratar, maquinaria a emplear, búsqueda de canales de distribución, diseño de marketing y publicidad, selección de las fuentes de financiación más convenientes...

Es necesario que el alumnado conozca todas estas decisiones iniciales, y sea capaz de adoptar las decisiones correctas al poner en marcha su proyecto de emprendimiento.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC2, CE3.

3. Reconocer e identificar las principales áreas funcionales del proyecto empresarial dentro de la función de dirección de empresa. El alumnado analizará la organización interna de la empresa, la forma jurídica, los recursos necesarios, los principales departamentos, así como el funcionamiento de los mismos: aprovisionamiento, comercial, producción, recursos humanos, financiación e inversión y contabilidad.

Una vez que el alumnado ha tomado la decisión de llevar a cabo su proyecto empresarial, es momento de desarrollar y poner en práctica su idea de negocio. Las empresas son sistemas formados y organizados por diferentes áreas departamentales relacionadas todas ellas y que buscan un fin último, la buena marcha de la empresa.

Es necesario que el alumnado conozca la estructura organizativa dentro de la empresa y que aplique las herramientas y estrategias necesarias para el buen funcionamiento de la misma, y así conseguir los objetivos de la empresa. El alumnado desarrollará habilidades para tomar decisiones en diferentes áreas y utilizará diferentes herramientas para llevar a cabo las principales funciones empresariales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC2, CE3.

4. Identificar y aplicar las principales normas básicas en cuanto a fiscalidad y contabilidad empresarial, analizando y realizando supuestos básicos de contabilidad y liquidación de impuestos, y valorando la importancia de la responsabilidad fiscal para la financiación del sector público de un país.

Una de las principales funciones de las empresas es facilitar información a diferentes agentes sociales como clientes, inversores, instituciones públicas, bancarias... El alumnado deberá conocer y aplicar la legislación en materia de contabilidad que pondrá en práctica a través de sencillos supuestos.

Debido a la trascendencia e importancia que la materia fiscal supone para la economía del país, y de la región, es imprescindible que el alumnado tome conciencia de la responsabilidad fiscal que tienen los proyectos empresariales. Para ello es necesario que conozcan el sistema tributario español, así como los principales impuestos que afectan a las empresas. El alumnado será capaz de reconocer la influencia de la tributación sobre la economía de su entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CPSAA4, CPSAA3.2, CE2.

5. Reconocer y desarrollar las habilidades básicas que debe tener un individuo en un proceso de comunicación escrita u oral, haciendo uso de ellas para realizar presentaciones eficaces y de alto impacto de sus propios proyectos de empresa.

El alumnado debe ser capaz de realizar presentaciones de sus proyectos de empresa desarrollados delante de una audiencia que les proporcione el feedback necesario para la primera valoración de los mismos. Para ello, conocerán las habilidades básicas de todo proceso de comunicación, trabajando los contenidos de manera práctica y en primera persona.

Se incluirán contenidos relacionados con nuevas formas de comunicación adaptados a las necesidades del entorno y en consonancia con lo que acontece en el mundo empresarial en la actualidad.

Además, se proporcionará al alumnado herramientas de presentación de proyectos utilizando medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para realizar simulaciones reales que permitan alcanzar esta competencia esencial en su desarrollo personal y profesional.

Por último, se reflexionará sobre el uso de las redes sociales en el ámbito empresarial y se valorará la importancia de realizarlo de forma ética y responsable.

Esta competencia específica se relaciona con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

6. Reflexionar sobre el sentido, alcance, diferenciación y efectos externos del proyecto emprendedor desarrollado en interacción directa con un entorno determinado. Para ello el alumnado debe concretar las formas de contribuir al contexto global con acciones locales concretas de economía colaborativa y economía circular que retengan el conocimiento generado mediante instrumentos de calidad diferenciada como

denominaciones de origen locales o indicadores de calidad.

Es fundamental presentar a los alumnos la realidad local en la cual van a desarrollarse los proyectos emprendedores que pueden poner en marcha en el futuro. Para ello deben reflexionar sobre el sentido, el alcance y la diferenciación de su proyecto.

Para encontrar encaje entre la idea y el contexto local, presentaremos al alumnado nuevos modelos de consumo/producción que le permitan aprovechar las oportunidades que ofrecen la economía colaborativa y la economía circular, con modelos más sostenibles que rentabilizan de mejor manera los recursos disponibles.

El fin último de la materia es contribuir a desarrollar las capacidades del alumnado y emprender proyectos empresariales siendo sostenibles, críticos y respetuosos con la identidad del proyecto y la singularidad local. Para ello proponemos que los alumnos diseñen un retorno/contribución empresarial final.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM3, CD2, CPSAA4, CC4, CE1, CE2.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Relacionar distintos aspectos de la innovación con el desarrollo sostenible y la calidad de vida.

1.2. Analizar la información económica del sector de actividad empresarial en el que se situará la empresa.

1.3. Seleccionar una idea de negocio, valorando y argumentando de forma técnica la elección.

1.4. Identificar proyectos innovadores de emprendimiento social.

Competencia específica 2

2.1. Valorar las capacidades innatas y adquiridas del promotor del proyecto: creatividad, liderazgo, habilidades sociales, emprendimiento, tolerancia a la frustración y a los fracasos, resiliencia, ambición…

2.2. Analizar la viabilidad económica del proyecto: capacidad de financiación frente a inversiones necesarias, planificación del plan de tesorería (ingresos y gastos).

2.3. Decidir la ubicación y la dimensión ideal de la empresa.

2.4. Ser conscientes de la responsabilidad social, laboral y medioambiental de la empresa en la toma de decisiones.

Competencia específica 3

3.1. Identificar las diferentes áreas funcionales del proyecto empresarial para desarrollar la idea de negocio y valorar la importancia de cada una de ellas dentro de la empresa.

3.2. Implementar diferentes técnicas de prototipado en el producto y/o servicio a ofrecer en el proyecto empresarial.

3.3. Aplicar diferentes herramientas de valoración de existencias, aprovisionamiento, estudios de mercado, comunicación empresarial, gestión de recursos humanos y

contabilidad.

3.4. Recabar información sobre diferentes fuentes de financiación, así como sus ventajas e inconvenientes.

Competencia específica 4

4.1. Conocer e identificar los conceptos básicos de los principales impuestos en la economía española.

4.2. Valorar la importancia de la responsabilidad fiscal, así como de una apropiada educación fiscal.

4.3. Analizar el impacto y repercusión de la tributación empresarial en la economía de su entorno.

4.4. Realizar el ciclo contable de supuestos prácticos sencillos y analizar las cuentas anuales para valorar la situación patrimonial, económica y financiera de la empresa.

Competencia específica 5

5.1. Identificar las partes del proceso de comunicación escrita y oral reconociendo elementos de la comunicación no verbal que aporten información al proceso.

5.2. Desarrollar habilidades básicas para realizar simulaciones de procesos de comunicación efectiva en una empresa.

5.3. Reconocer los elementos para el desarrollo de *storytelling* aplicado a potenciar la imagen de marca en una empresa.

5.4. Conocer las características del *neotelling* como nueva forma de comunicación en el ámbito profesional.

5.5. Realizar presentaciones efectivas de una idea de negocio utilizando herramientas TIC siguiendo un esquema de *elevator pitch* (presentación efectiva de un proyecto empresarial en un corto espacio de tiempo) para ello.

Competencia específica 6

6.1. Analizar, de forma crítica y constructiva, el contexto local de una propuesta emprendedora, analizando los efectos de la transformación económica y social con su entorno más cercano, y fomentando iniciativas socialmente responsables.

6.2. Proponer alternativas y nuevas soluciones a retos que respondan al interés colectivo, reconociendo la importancia de la economía circular, aplicando las destrezas propias que caracterizan a una persona emprendedora.

6.3. Generar actitudes sensibles y comportamientos responsables que establezcan correspondencias entre la economía local y la huella ecológica y contribuyan a dar respuestas.

6.4. Comprender y aplicar formas de calidad diferenciada desarrolladas por la administración pública, útiles para poner en valor iniciativas emprendedoras singulares y sostenibles unidas a un contexto local.

Saberes básicos

A. La innovación e idea de negocio. El proyecto de empresa.

- La innovación como fuente de desarrollo económico y generación de empleo.

Importancia de la innovación. Factores determinantes de la innovación. Tipos de innovación. Riesgos.

- La innovación como motor del emprendimiento en la sociedad actual.
- El proceso emprendedor. Habilidades blandas para emprender. Autodiagnóstico de actitudes emprendedoras (herramienta de análisis: *ipyme.org*). El emprendedor: características y tipos, la cultura emprendedora. Emprender en equipo: roles para emprender. Creatividad en la generación de ideas: *brainstorming*, Phillips 66, 6 sombreros para pensar... La idea de negocio, detección y evaluación de oportunidades de negocio. Aplicación de varios modelos de negocio: *software-as-a-service*, co-creación, *crowdsourcing*, *canvas*...
- Herramientas para el Análisis del entorno: PESTEL, DAFO…
- Muestreo e investigación de mercados.
- Aplicaciones informáticas para el estudio de mercado: el uso de formularios online.
- Las necesidades y percepciones de los clientes potenciales: el mapa de empatía.
- La experiencia de usuario en el lanzamiento de productos. Diseño de experiencia de usuario.
- Emprendimiento social.

B. Decisiones para iniciar un proyecto emprendedor.

- Elementos intangibles del proyecto emprendedor. El lienzo Misión-Visión-Valores.
- *Branding* y *naming* de nuestra idea de negocio.
- Decisión de localización y diseño de nuestro punto de venta.
- La forma jurídica y los principales trámites para iniciar un negocio.
- Los organismos de asesoramiento y ayuda para iniciar el proyecto emprendedor. Asesoramiento emprendedor a través de un PAE (Punto de Atención al Emprendedor).
- Documentación necesaria para el establecimiento de nuevos negocios. Tramitación online.

C. Organización interna de la empresa.

- Área de aprovisionamiento: plan de compras y control de stocks. Pedido, albarán y factura. La hoja de cálculo como método de control de existencias.
- Área comercial y de marketing. Técnicas y aplicación de estudios de mercado. Comunicación comercial y atención al cliente. Responsabilidad en las acciones publicitarias. Análisis de anuncios publicitarios (plan de medios, publicidad en internet y redes sociales).
- Área de recursos humanos: búsqueda y selección de personal, contratación laboral, riesgos laborales, análisis de nóminas, el videocurrículum, nuevas habilidades demandadas por las empresas, etc.
- Área de contabilidad: obligaciones contables, fiscales y documentales de la empresa.

- Área de inversiones y financiación: evaluación de las diferentes inversiones que se pueden plantear. Selección de las fuentes de financiación más apropiadas. Finanzas sostenibles.
- Área de fabricación. El prototipo. Técnicas de prototipado (origami, impresión 3D, aplicaciones web, *storyboards*...). El producto y el servicio.

D. Fiscalidad y contabilidad en el proyecto emprendedor.

- Elementos básicos de los impuestos, lenguaje fiscal.
- Impuestos relacionados con las actividades empresariales.
- La economía sumergida y sus efectos sobre la economía española. Educación fiscal y responsabilidad ciudadana. Fiscalidad verde en España y en la Región de Murcia.
- La contabilidad en la empresa.
- Análisis de un balance y una cuenta de resultados abreviados.

E. La información y comunicación empresarial. Exposición del proyecto de empresa.

- Habilidades básicas de comunicación escrita, verbal y no verbal.
- La comunicación externa e interna.
- Diseño de la narrativa del proyecto emprendedor. *Storytelling* aplicado a potenciar la imagen de marca.
- *Neotelling*, el arte de comunicar y seducir con tecnología a un equipo de trabajo en remoto.
- Presentación del proyecto empresarial utilizando diferentes herramientas de comunicación y exposición: software de creación de presentaciones multimedia.
- Redes sociales como medio de comunicación empresarial.

F. Aportaciones del proyecto empresarial al proceso de innovación y desarrollo local.

- La empresa global en el contexto local. Los 5 porqués que justifican tu propuesta empresarial en el contexto local.
- Contribución del negocio a la economía circular de mi comunidad.
- Contribución del negocio a la economía colaborativa ciudadana. Proyecto de inteligencia colaborativa.
- Transferencia de conocimiento de mi proyecto y calidad diferenciada.
- Retornos en la economía local: consumo/producción responsable y consumo local y sostenible. La huella de carbono de mi proceso productivo.