

Trabajo Fin de Máster

Proyecto de innovación docente en la modalidad
semipresencial

Autor/es

Esteban Sanmiguel Agreda

Director/es

Fco. Javier Caballer Cebolla

Universidad de Zaragoza
2020

ÍNDICE

1. Justificación científica.....	4
1.1 Contextualización.....	4
1.2 Modalidad semipresencial a través de Flipped Classroom.....	7
2. Aplicación didáctica	9
2.1 Objetivos	10
2.2 Contenidos	11
2.3 Competencias clave	12
2.4 Metodologías.....	13
2.5 El aula.....	14
2.6 Recursos.....	15
3. Desarrollo.....	18
4. Conclusión.....	31
5. Bibliografía.....	33

1. JUSTIFICACIÓN CIENTÍFICA

1.1 CONTEXTUALIZACIÓN

Antes de profundizar en el análisis científico de nuestro proyecto de innovación, se me antoja imprescindible contextualizar en el tiempo la propuesta reflejada en este documento.

Nos encontramos en 2020, en plena recuperación tras el confinamiento provocado por la pandemia del Covid19. Es un ambiente de incertidumbre en lo que a la docencia se refiere, pues todavía no está claro como serán las condiciones para el comienzo del próximo año lectivo. Diversas fuentes enuncian la posibilidad de una total normalidad, con clases presenciales desde las fechas marcadas para el inicio del curso 2020-2021. Otras fuentes contemplan la posibilidad de comenzar el curso de forma no presencial, aplicando las mismas medidas que se han llevado a cabo a final del curso presente, impartiendo las clases a través de videoconferencias online y presentaciones que los alumnos pueden atender en directo, complementando así el envío de tareas programadas para seguir con lo que marca la programación. Sin embargo, una de las últimas propuestas para el comienzo del curso venidero es establecer turnos en las aulas, de forma que se reduzca el número de alumnos por grupo y se respeten las distancias, evitando así un posible rebrote.

Esta propuesta, basa su argumentación en la implantación de la modalidad semipresencial en el sistema educativo, con una división de grupos que funcionarán por turnos. Bajo este supuesto, cada subgrupo tendría marcados unos días para las clases presenciales las cuales se complementarían con clases online, permitiendo así que ambos subgrupos completen el número de horas marcadas. De esta forma, cada subgrupo estaría formado por un menor número de alumnos, respetando las distancias entre personas en un espacio cerrado y reduciendo el riesgo de contagio. Esta modalidad que alternará clases presenciales con clases digitales, se ha propuesto como medida preventiva excepcional dada la situación actual. A este nuevo formato de asistencia en las aulas hay que sumarle todas las medidas sanitarias que se han implantado bajo los protocolos de actuación aprobados por el Ministerio de Sanidad. Tendremos que acostumbrar a todos los alumnos a seguir las directrices marcadas en cuanto a espacios, hábitos y contacto con otras personas. Algunas de estas medidas son: una especial atención a la higiene, con lavado frecuente de manos y utilización de gel hidroalcohólico, la ocupación de espacios habilitados previamente desinfectados o la señalización de los espacios públicos para evitar una congestión en el tránsito de alumnos.

A medida que se acerca la fecha de comienzo del curso, vamos conociendo las propuestas de los diferentes países ante esta nueva realidad, y como podemos observar no son todas iguales. En Rusia, Putin, defiende la docencia presencial con importantes medidas de seguridad. En Francia, se propone confinamiento parcial de las aulas en caso de haber casos positivos o rebrotes. Italia opta por introducir las entradas y salidas diferenciadas, y permite prescindir de la mascarilla en clase si se cumple la distancia mínima. Serbia apuesta por el sistema mixto semipresencial, con reducción de número de alumnos por grupo y de los tiempos de las sesiones. En Hungría no es obligatorio el uso de la mascarilla, pero no descartan volver a la docencia online en caso de haber rebrotes. Salvando ciertas diferencias, la mayoría de los países exigirán el uso de mascarilla, respeto de espacios y una buena higiene.

"Nadie sabe muy bien cómo comenzará el próximo curso. Desde el punto de vista sanitario, a lo mejor lo prudente es combinar la enseñanza 'online' con la presencial" **Pepa Maymó**. Profesora de lengua y literatura catalanas en Stucó.

La implantación de la modalidad semipresencial en educación secundaria o bachillerato supondría un escenario de experimentación lleno de incertidumbre en lo que al desarrollo de las clases se refiere. Tras la reciente experiencia de mi periodo de prácticas online durante el confinamiento, con los alumnos de segundo de bachillerato, he podido extraer algunas conclusiones que bien podrían servir como guía de orientación en una supuesta docencia semipresencial, con la mitad de clases online:

- Salvo excepciones, los alumnos han asistido a las clases con regularidad y han seguido el desarrollo de las sesiones correctamente a través de las plataformas.
- Se ha incrementado el uso de las tutorías por parte de los alumnos al impartirlas online, ya que les ha resultado más accesible.
- Disponen de conexión a internet en todo momento, lo que permite la búsqueda de recursos al instante que pueden enriquecer el desarrollo de la clase.
- Los alumnos sienten una mayor libertad en el trabajo diario y en la organización de tareas. Esto se traduce en una mayor actitud autodidacta y sentido de la responsabilidad en sus estudios en la mayoría de los casos.

Estas conclusiones del anterior periodo nos va a servir de referencia a la hora de establecer los márgenes de actuación en el comienzo del próximo curso, atendiendo a posibles mejoras en la organización y en el desarrollo de las clases a distancia.

"Nos hemos adaptado y hemos aprendido sobre la marcha. Toda esta experiencia digital que llevamos acumulada en este tiempo nos servirá mucho para septiembre. Estaremos más organizados, daremos lo mejor de nosotros".

Pere Mármol. Director de la escuela pública Germanes Bertomeu.

A través del análisis de la docencia online desarrollada en el confinamiento, también se han podido identificar algunos inconvenientes asociados a la enseñanza virtual. El director indica que no podemos invadir de tareas a los alumnos, tratando de plasmar el horario habitual en las clases online. La docencia online debe servir para que los alumnos sigan con la impartición de la materia, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje y la posible brecha social entre alumnos. Esta brecha, a pesar de reducirse con el tiempo por la tendencia creciente en inversión tecnológica en los hogares, se traduce en la imposibilidad de algunos alumnos de estar conectados a las clases a cualquier hora del día, ya que tienen dificultades para disponer de un dispositivo que les permita acceder a las clases virtuales. Numerosos hogares disponen de un único ordenador en casa, el cual tienen que compartir todos los miembros de la familia. Muchos otros no tienen una buena conexión a internet, lo que provocaría

interrupciones en el transcurso de la clase y algunos pueden no tener los recursos suficientes para acceder a dicha tecnología.

"En nuestro centro no nos ha costado mucho adaptarnos. Teníamos la tecnología necesaria y algunos de mis compañeros ya combinaban las aulas físicas y digitales. Pero no todas las escuelas ni todas las familias son iguales. Tengo colegas en la escuela pública que, ahora mismo, lo único que pueden hacer es llamar a sus alumnos por teléfono para hablar un rato con ellos"

Pepa Maymó.

Las dificultades comentadas en relación a la brecha social y digital podrían agruparse como dificultades de acceso. A éstas, habría que unir las dificultades detectadas durante el desarrollo de las clases virtuales, a las que llamaremos dificultades de aplicación.

El periodo de prácticas durante el confinamiento, nos ha permitido extraer conclusiones acerca de las posibles dificultades de aplicación en la modalidad a distancia en alumnos de secundaria y bachiller, las cuales estarían presentes en una modalidad semipresencial dado su componente online. A lo largo de este periodo hemos encontrado inconvenientes derivados de la impartición de la materia a través de videoconferencias. El principal de todos ellos es la pérdida irrecuperable de la conexión personal alumno-profesor, que permite identificar las necesidades de los alumnos y conocer su estado de ánimo en todo momento. Es cierto que el profesor también está disponible para apoyar al alumno cuando sea preciso en la modalidad online, pero la interferencia provocada por las pantallas provoca un peor contacto personal en el proceso de enseñanza aprendizaje y una pérdida en el desarrollo de habilidades interpersonales.

Existe otro inconveniente ligado directamente a la pérdida de conexión personal, y es la probable falta de atención en una buena parte de los alumnos durante las clases, y la reducción de esfuerzos para seguir la asignatura. En este apartado podríamos aplicar la teoría shirking “de escaqueo” de los trabajadores en el mundo laboral a los alumnos en la clase. La dificultad para identificar el seguimiento de la clase a través de las pantallas provoca una falta de interés por parte de los alumnos y un mayor pasotismo y dejadez a la hora de prestar atención a la explicación. Si bien es cierto que el profesor puede tratar de captar la atención de sus alumnos a través de preguntas en directo o fomentando la participación a través de actividades más dinámicas, es imposible asegurar en todo momento la atención de los alumnos. Además, un exceso de horas frente a la pantalla del ordenador provoca cansancio en los alumnos que se traduce en poca productividad.

Por último, debemos comentar los inconvenientes asociados a problemas técnicos en el desarrollo de las clases. En numerosas ocasiones se dan situaciones donde a los alumnos no les funciona el micrófono y deben comunicarse por mensaje de texto, perdiendo fluidez en el ritmo de la clase. Encontramos situaciones donde un alumno pierde la conexión WI-FI y se pierde en el transcurso de la clase, o incluso situaciones en las que por un fallo técnico la aplicación impide acceder a la videoconferencia.

No se han comentado las dificultades que podrían surgir durante la realización de un examen, ya que en la modalidad semipresencial formarían parte de la parte presencial. Se realizarían en el aula habitual. Pero sí es cierto que la partición de grupos podría generar un conflicto al realizar el mismo examen a ambos subgrupos en momentos del

tiempo diferentes. Sería necesario buscar una solución a este posible conflicto para que las pruebas de evaluación se llevaran a cabo de la forma más eficiente posible.

En resumen, la docencia online lleva consigo dificultades que todavía tienen que ser tratadas y solucionadas, para poder asegurar un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad, y para todos.

La modalidad semipresencial también tiene ventajas en el proceso y más concretamente en los alumnos, pero depende en gran medida de la metodología llevada a cabo en esta modalidad. Nuestro proyecto de innovación se basa en la metodología **Flipped Classroom**. En el siguiente apartado analizaremos sus características y las ventajas que genera en el aprendizaje de los estudiantes.

1.2 LA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL A TRAVÉS DEL FLIPPED CLASSROOM

La metodología Flipped Classroom o “clase invertida” establece una división de tareas entre clases presenciales y trabajo online, fuera del horario habitual de clase. Este reparto de tareas permite optimizar el tiempo de clase y facilitar la adquisición de conocimientos dentro del aula. El proceso tiene como objetivo dedicar las clases online a la preparación de las clases presenciales y a la comprobación de la adquisición de conocimientos después de la misma. Para ello, el docente pondrá a disposición de los alumnos, en la plataforma virtual correspondiente, una serie de materiales a visualizar con el fin de facilitar el desarrollo de la clase presencial y optimizar los tiempos disponibles.

En la clase online previa a la sesión práctica en la clase, se aportarán las explicaciones teóricas pertinentes a través de vídeos o presentaciones. Estas explicaciones podrán ser visualizadas en cualquier momento por el alumno y cuantas veces quiera. Esto facilita la comprensión de la materia a distintos ritmos de aprendizaje, ya que el alumno puede detenerse en la explicación, retroceder, o volver a ver las partes que más dificultad le hayan generado. Del mismo modo, tras la sesión presencial, el docente puede proponer realizar un análisis en la plataforma online de la actividad realizada, donde los alumnos aporten su reflexión y saquen unas conclusiones, liberando más tiempo de la hora lectiva presencial para otras tareas que requieran la presencia del docente. Entonces, ¿a qué dedicaríamos el tiempo en clase?, ¿cuáles serían las tareas a realizar en las sesiones presenciales?.

La metodología de la clase invertida orienta su marco de aplicación hacia actividades más activas donde el alumno tenga mayor participación, potenciando numerosas habilidades de su aprendizaje. En estas clases con una mayor disponibilidad de tiempo para actividades, los alumnos pueden preguntar, indagar en la materia y profundizar en las ideas propuestas. Estas actividades complementarán las videoexplicaciones aportadas por el docente en el desarrollo de las habilidades del alumno y las competencias clave marcadas. En los siguientes apartados comentaremos con mayor profundidad la tipología de las actividades a desarrollar en función del curso en cuestión.

La metodología Flipped Classroom podría ser un gran aliado en el escenario supuesto en el apartado anterior, donde la necesidad de aplicar la modalidad semipresencial en la etapa de secundaria y bachillerato nos obliga a buscar nuevas formas de impartir la clase. Esta metodología cumple con todos los requisitos buscados en cuanto a la partición de grupos y reparto de tareas entre sesiones presenciales y sesiones online. En nuestro caso, los días propuestos para dar clase presencial constituirían el grueso de la materia. En estos días se realizarían actividades para profundizar en la materia donde el alumno tenga un mayor protagonismo. Además, la presencia del profesor facilitará la adquisición de conocimientos, ya que tratará de resolver todas las dudas que se puedan presentar a lo largo de la unidad. En estas sesiones los alumnos seguirán con la materia de una forma más autónoma, pudiendo seguir un horario marcado por el profesor en caso de asistir a clase por videoconferencia, pero avanzando con la explicación teórica que aplicarán en las clases presenciales. En los siguientes apartados comentaremos con profundidad las distintas aplicaciones que podremos utilizar para implantar esta metodología.

En el contexto en el que nos encontramos, esta modalidad se aplicará como medida preventiva ante una pandemia, lo que puede dar a pensar que es simplemente un parche temporal necesario en tiempos de crisis, una propuesta temporal que únicamente tiene fines sanitarios y, por tanto, tiene escasos efectos positivos en el aprendizaje de los alumnos. Pero la realidad está muy alejada de esta visión equivocada. La metodología que aplicaríamos en esta modalidad semipresencial está siendo aplicada en la actualidad por un gran número de profesores, que buscan optimizar el tiempo de sus clases para realizar actividades dinámicas e innovadoras, ya que tiene grandes beneficios en el aprendizaje de los alumnos.

Se han extraído de la web *theflippedclassroom.es* los diversos beneficios que dicha metodología puede generar en el proceso y concretamente en los alumnos:

- *Permite a los docentes dedicar más tiempo a la atención a la diversidad.*
- *Es una oportunidad para que el profesorado pueda compartir información y conocimiento entre sí, con el alumnado, las familias y la comunidad.*
- *Proporciona al alumnado la posibilidad de volver a acceder a los mejores contenidos generados o facilitados por sus profesores.*
- *Crea un ambiente de aprendizaje colaborativo en el aula.*
- *Involucra a las familias desde el inicio del proceso de aprendizaje.*

En resumen, la metodología Flipped Classroom puede irrumpir en este nuevo curso como elemento fundamental de la docencia semipresencial. A través de esta metodología, cumpliremos con las medidas preventivas sanitarias a la vez que buscamos un proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en el alumno y en el desarrollo de sus capacidades. Se tratará de realizar actividades dinámicas y colaborativas que complementen la explicación teórica del docente a través de vídeos y presentaciones que los alumnos podrán ver dónde y cuándo quieran. Por último, esta metodología aportará grandes beneficios al proceso y al alumno en cuestión en el desarrollo de sus habilidades, y nos permitirá cumplir con los objetivos marcados en un escenario innovador.

2. APLICACIÓN DIDÁCTICA

A continuación trataremos de establecer las primeras líneas de aplicación de la metodología Flipped Classroom, en un escenario donde necesariamente se deberá seguir la modalidad semipresencial. La asignatura escogida para llevar a cabo nuestro proyecto de innovación será Fundamentos de Administración y Gestión, de segundo de bachillerato. Vamos a argumentar porqué hemos elegido esta asignatura, analizando su estructura en cuanto a contenidos, competencias y estándares evaluables, y comentaremos la forma en la que seguirá la clase en la modalidad semipresencial.

La asignatura Fundamentos de Administración y Gestión nos ofrece un amplio abanico de posibilidades de aplicación didáctica. Es una asignatura optativa de segundo de bachiller, eminentemente práctica, donde se tratará de poner al alumno en la piel del emprendedor a través de un proyecto empresarial que se realizará a lo largo del curso. En este proyecto los alumnos desarrollarán actividades relacionadas con la gestión empresarial, tanto en el ámbito administrativo como en el económico. Del mismo modo, se tratarán enfoques comerciales, de estudio de la viabilidad y de gestión de los recursos humanos, a la vez que desarrollan un proyecto colaborativo, que se apoyará en numerosas herramientas digitales de diseño y visualización de contenidos.

Esta forma de desarrollar la asignatura ha influido en gran medida en su selección para el proyecto de innovación. Esta asignatura nos permite llevar a cabo metodologías activas en las que el alumno pueda experimentar en los distintos escenarios empresariales que le presentaremos. Podremos en cierta medida, salirnos del currículo para experimentar con dinámicas de clase más prácticas e interactivas. Estas actividades serán el elemento clave en las clases presenciales de nuestra metodología semipresencial, dejando las clases online para la explicación de la práctica y para los conceptos teóricos relacionados con la misma. Del mismo modo, los feedback y reflexiones de cada actividad, pueden realizarse en las sesiones online, disponiendo así de mas tiempo para la experimentación práctica y las actividades cooperativas. Esta misma argumentación nos habría servido para seleccionar las IAEE para nuestro proyecto, sin embargo, el grado de madurez de los alumnos de segundo de bachillerato para realizar tareas en grupo, el mayor grado de comprensión de la materia a estudio, un mayor número de conocimientos de economía y empresa y una mejor capacidad de adaptación a metodologías innovadoras, hacen que los alumnos de Fundamentos de Administración y Gestión parezcan idóneos para llevar a cabo este proyecto de innovación adaptado a la modalidad semipresencial.

Por otro lado, también los alumnos de Economía de la Empresa de segundo de bachillerato cumplirán con las características comentadas anteriormente, pero en mi opinión, la puesta en marcha de este proyecto de innovación tiene un mayor potencial de éxito al aplicarlo en una asignatura que no está presente en la prueba de acceso a la universidad. Esto nos permitirá una mayor libertad a la hora de experimentar con metodologías innovadoras y podremos dedicar más tiempo a las actividades dinámicas en grupo que realizaremos en el aula, ya que no tendremos un currículo tan marcado como el de Economía de la Empresa con la necesidad de impartir unos contenidos para que los alumnos superen la prueba de final de curso.

En los siguientes apartados repasaremos el currículo oficial de la asignatura, haciendo especial detenimiento en los objetivos didácticos, los contenidos y las competencias clave a tratar. Estableceremos las principales líneas de actuación desarrollando las diferentes metodologías a implementar en nuestra modalidad semipresencial, así como la organización de tiempos, espacios y recursos a utilizar. Por último comentaremos los criterios con los que evaluaremos el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1 OBJETIVOS

A través del currículo oficial del Gobierno de Aragón para la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión, podemos observar los nueve objetivos didácticos establecidos para el desarrollo de las capacidades de los alumnos. Podemos identificar un enfoque similar en todos ellos, relacionado con la realización del proyecto empresarial.

Los objetivos de nuestra asignatura buscan un aprendizaje del alumno basado en la experimentación, la práctica y el aprendizaje continuo y cooperativo. Además de conocer las técnicas empresariales más importantes, el alumno trabajará una serie de competencias clave a través de dicho proyecto. Se pretende que el alumno desarrolle una iniciativa emprendedora a la vez que desarrolla habilidades de trabajo en equipo, de análisis y definición de estrategias, de pensamiento crítico y responsabilidad social entre otras.

El primer objetivo didáctico pone de manifiesto la importancia que se le ha dado en esta asignatura al desarrollo de las actitudes personales en los alumnos. Nuestra modalidad semipresencial a través del Flipped Classroom tiene ventajas respecto a la modalidad presencial en la consecución de este objetivo. Al dejar atrás las explicaciones magistrales en clase y disponer de más tiempo para interactuar con los alumnos, podremos trabajar más profundamente estas habilidades, a través de actividades que potencien las habilidades personales en detrimento de buscar la comprensión de conceptos teóricos únicamente. El docente observará en primera línea la forma de trabajar de los alumnos y propondrá actividades orientadas a desarrollar sus habilidades de trabajo autónomo, creatividad o trabajo cooperativo entre otras. Para la consecución de este objetivo se utilizarán metodologías donde el alumno sea el elemento central del proceso de aprendizaje.

Obj.FAG.1. Fomentar la iniciativa emprendedora, desarrollando competencias y actitudes personales: autonomía, creatividad, aprendizaje continuo, cultura del esfuerzo y de la recompensa, espíritu de trabajo en equipo, liderazgo, motivación, ética social y empresarial, pensamiento crítico y responsabilidad social.

Los siguientes objetivos siguen una línea más técnica y buscan la comprensión de los principales escenarios que se presentan en el mundo empresarial. En ellos establecen la importancia de conocer la normativa jurídica que se podrán encontrar en el mundo empresarial, las formas de constitución de una organización, los distintos documentos y

el registro contable. Además, en el objetivo sexto se pone de manifiesto la importancia de las TIC y las TAC a lo largo de la asignatura.

Obj.FAG.6. Iniciarse en el conocimiento y utilización de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a las funciones de gestión y administración.

Estos objetivos se trabajarán con mayor dedicación en las clases online, en las que pondremos a disposición de los alumnos los materiales necesarios para seguir las clases teóricas, además de presentaciones y videoexplicaciones que tratarán los temas más importantes del mundo empresarial. Todo ello se trabajará haciendo uso de las tecnologías, tanto para seguir la enseñanza a distancia como para trabajar las destrezas de administración y gestión empresarial de los alumnos.

Los últimos dos objetivos se centran en la elaboración del proyecto empresarial por grupos y en su posterior exposición pública. Este proyecto constituirá el grueso de la asignatura, siendo la actividad principal en la mayoría de sesiones presenciales a lo largo del curso, donde el profesor podrá prestar mayor atención a la evolución en el trabajo de todos los grupos. Con el seguimiento del proyecto se tratarán todos los temas presentes en la asignatura, ya que se avanzará en su elaboración a medida que avanzamos con las unidades didácticas.

2.2 CONTENIDOS

Los contenidos de la asignatura seleccionada se organizan en torno a nueve bloques, en los que se tratarán los temas relacionados con la organización y la gestión empresarial. La siguiente tabla establece una organización y secuenciación de contenidos de la asignatura que podríamos utilizar para la modalidad presencial habitual. Vamos a tratar de matizar las directrices precisas para poder adaptar esta secuenciación a la modalidad semipresencial.

Hemos planificado el desarrollo de los nueve bloques a través de diez unidades didácticas donde se impartirán los contenidos de la asignatura. Dejando a un lado la especificación de los contenidos mínimos que realizaríamos en una programación didáctica, vamos a centrarnos en el reparto entre sesiones presenciales y no presenciales.

Bajo nuestro supuesto donde la modalidad semipresencial se implantaría en base a una necesidad sanitaria, estableceremos que el reparto entre sesiones presenciales y sesiones online será lo más equitativo posible. Del mismo modo, ambos subgrupos deberán tener el mismo número de sesiones de cada tipo, y se irán turnando para ocupar el aula en días intercalados. De esta forma seguiremos el mismo ritmo en el proceso con ambos grupos. Por tanto, basándonos en el reparto inicial, podríamos suponer que la mitad de las sesiones inicialmente asignadas a cada unidad didáctica serán presenciales y la otra mitad online. Se seguirá la misma secuenciación de las unidades didácticas asignada en un principio.

UD	TÍTULO	SESIONES	EVALUACIÓN
1	Innovación empresarial	10	1
2	Organización interna de la empresa	8	1
3	Localización empresarial	6	1
4	Documentación y trámites	5	1
5	Inversión y financiación	8	2
6	Contabilidad empresarial	10	2
7	Plan de aprovisionamiento	13	2
8	Gestión comercial y marketing	10	3
9	Gestión de recursos humanos	8	3
10	Viabilidad de la empresa	10	3

Tabla 2.1.

En este caso, es muy difícil incrementar el número de sesiones presenciales para realizar actividades, o sustituir sesiones online por otras presenciales, ya que la normativa no permite unificar los subgrupos, por lo que no disponemos de horas suficientes para que ambos subgrupos puedan aumentar su presencia en el aula. Tampoco sería justo que uno de los subgrupos disfrutase de más horas en el aula que otro. Por esto, el reparto más justo y equitativo es el que hemos comentado.

2.3 COMPETENCIAS CLAVE

En este apartado vamos a comentar cómo puede ayudarnos la modalidad semipresencial, apoyada en la metodología Flipped Classroom, al desarrollo de las competencias clave presentes en el currículo oficial.

En primer lugar, siguiendo una modalidad semipresencial en la que los alumnos deberán seguir las clases en parte a distancia, haciendo uso de las herramientas digitales, debemos destacar la *competencia tecnológica* y la *competencia de aprender a aprender*. Los alumnos se van a situar en un escenario en el que tendrán que adaptar su proceso de aprendizaje habitual, introduciendo nuevas plataformas digitales en su seguimiento diario. Esta modalidad va a cambiar la forma de trabajar de los alumnos, obligándoles a desarrollar habilidades de aprendizaje digital y de trabajo online. Además, se realizarán

actividades mayoritariamente prácticas en las que estarán muy presentes las TIC, tanto para la búsqueda y análisis de información como para la presentación de resultados.

Por otro lado, esta modificación hacia una nueva modalidad docente, dotará a los alumnos de un mayor grado de adaptación ante posibles cambios en la forma de trabajar. El alumno deberá reinventarse continuamente en su proceso de aprendizaje, y en esta situación experimentará cambios que le permitan desarrollar la competencia de aprender a aprender. Se fomentará la actitud activa en la toma de decisiones del proceso de aprendizaje de la que se hace referencia en el currículo, exigiendo al alumno mayor responsabilidad y autonomía. Las metodologías activas que utilizaremos a lo largo del curso, en nuestra modalidad semipresencial, contribuirán en gran medida al desarrollo de estas competencias.

El resto de competencias clave se asocian a la naturaleza de la asignatura. Tanto las competencias sociales, como las de conciencia y expresiones culturales, matemática y comunicación lingüística se trabajarán a medida que avancemos en las unidades didácticas, de forma transversal a lo largo del curso. Las actividades propuestas durante el curso potenciarán estas competencias básicas para el alumno. Del mismo modo, la *competencia del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* se trabajará a medida que avancemos en los contenidos del curso, y más profundamente con la elaboración del proyecto empresarial. Se mostrará al alumno los escenarios presentes en el mundo empresarial,

2.4 METODOLOGÍAS

Como hemos comentado anteriormente, la metodología que se va a utilizar de forma transversal a lo largo del curso es el Flipped Classroom. A través de esta metodología los alumnos dedicarán las clases presenciales a actividades más dinámicas y participativas, donde realizarán tareas siguiendo diversas metodologías adicionales.

La metodología predominante en este curso será el *Aprendizaje Basado en Proyectos*. A través de esta metodología, los alumnos trabajarán en grupos con el objetivo de elaborar un producto final, en nuestro caso una empresa. Esta metodología invitará a los alumnos a tomar sus propias decisiones en base a este proyecto. Se presentarán diversas alternativas a lo largo del proyecto que cada grupo tendrá que analizar y elegir en función de sus preferencias. El alumno será el protagonista de su proceso de aprendizaje, aunque tendrá en todo momento el apoyo del docente para guiarle en el camino hacia el proyecto final. El proyecto comenzará con una idea inicial, y se irá elaborando a lo largo del curso hasta conseguir el producto final, la constitución de una empresa imaginaria y su hipotética puesta en marcha.

Esta metodología reporta grandes beneficios al alumnado y a su aprendizaje, entre ellos un aumento en la motivación y participación del alumno, el desarrollo de habilidades colaborativas, de comunicación y de toma de decisiones en el tiempo. Además, se seguirán otras metodologías muy variadas en las actividades que se realizarán cada día, tanto en las sesiones online como en las presenciales. Algunas de ellas son el *role-playing*, *el aprendizaje por descubrimiento*, *el estudio del caso*, *la gamificación*, *las exposiciones* y *la implementación de las TIC*.

2.5 EL AULA

Una vez situados en el marco didáctico que nos depara, conociendo el currículo de la asignatura seleccionada, la secuenciación de sus contenidos y las metodologías que llevaremos a cabo en las clases, vamos a exponer las características de la clase que tomaremos como referencia para desarrollar nuestro proyecto de innovación. Para ello, vamos a basarnos en la propuesta de una docencia con turnos rotativos en las aulas para todos los cursos desde 3º de ESO en adelante, en las que se lleva a cabo una partición en el curso para formar dos grupos de menor número de alumnos. Estos dos grupos asistirán a clase en días alternos, por ejemplo, el primer grupo asistirá a clase el lunes, miércoles y viernes de la semana uno, y el segundo grupo el martes y los jueves, cambiando el turno en la semana dos, y así sucesivamente.

Como comentamos anteriormente, vamos a implantar una modalidad semipresencial apoyada en el Flipped Classroom, en la que dividiremos la clase en dos subgrupos. Tomaremos como supuesto para nuestro proyecto una clase de segundo de bachillerato con 24 alumnos matriculados en la asignatura de FAG, de los cuales 15 serán chicas y 9 chicos. Para seguir con las indicaciones sanitarias y reducir el número de alumnos en clase, organizaremos a los alumnos en dos subgrupos de 12 alumnos cada uno, a los que llamaremos a partir de ahora *subgrupo 1* y *subgrupo 2*. Para el proyecto empresarial se formarán grupos de 4, por lo que en cada subgrupo habrá 3 proyectos empresariales a realizar en grupos.

En cuanto al reparto de tiempos y espacios. En la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión hay 4 horas lectivas semanales, que son las mismas que podremos ocupar el aula. Por tanto, debemos repartir esas 4 horas en clases presenciales entre los dos subgrupos de forma equitativa. El mecanismo sería el siguiente: Supongamos que la asignatura se imparte los lunes, martes, jueves y viernes. El subgrupo 1 tendría clase presencial en el aula habitual el lunes y el jueves, a la hora marcada por el centro para la impartición de la asignatura. Por otro lado, el subgrupo 2, asistiría a las clases presenciales el martes y el viernes esa semana. Las sesiones del lunes y martes serían idénticas, así como las del jueves y viernes, asegurando así el mismo ritmo de aprendizaje en ambos grupos. A la semana siguiente se cambiarían los turnos siguiendo con las indicaciones del modelo de turnos rotativos, aunque en nuestro caso, al tener las mismas horas de clase los dos subgrupos todas las semanas, no sería tan necesario. En condiciones normales, esa semana los alumnos habrían impartido cuatro sesiones de la asignatura de Fundamentos en clase, sin embargo, solo han podido asistir a dos. Las otras dos sesiones se impartirán de forma online en el aula virtual, que serán iguales para todos los alumnos. En resumen, para cumplir con las sesiones marcadas en la programación, vamos a implantar un modelo 2+2 (dos sesiones presenciales cada subgrupo y dos online comunes), con dos subgrupos que asistirán a clase en días alternos, como mostramos en el siguiente cuadro resumen.

MODELO 2+2	
2 CLASES PRESENCIALES	2 CLASES ONLINE
Sesión 1: Lunes (subgrupo 1) y Martes (Subgrupo 2)	Dos sesiones a través del aula virtual, comunes para todos los alumnos.
Sesión 2: Jueves (subgrupo 1) y Viernes (Subgrupo 2)	

La metodología Flipped Classroom nos permitirá seguir con la asignatura con este reparto de tiempos y espacios. Mientras que las clases a distancia se utilizarán para la explicación teórica de las unidades didácticas, el repaso de conceptos previos y la explicación de las prácticas a realizar, las clases presenciales serán muy dinámicas y participativas, y se buscará el enfoque práctico de los conceptos expuestos en la sesión online, tanto mediante el proyecto empresarial como a través de otras actividades, algunas de las cuales expondremos más adelante. Las sesiones online no tendrán por qué ser en directo, a través de videoconferencia con los alumnos, si no que existe la posibilidad de que el docente elabore el material docente correspondiente a una sesión, y lo suba al aula virtual para que los alumnos accedan en el momento que crean oportuno. Este material puede ser una videoexplicación grabada, una presentación, una serie de documentos donde se desarrollen unos conceptos o tareas, u otros recursos didácticos que comentaremos más profundamente en el siguiente apartado. Es muy probable que exista una relación directa entre las sesiones a distancia y las presenciales. Esto quiere decir, que la primera sesión online, se identificará directamente con la primera sesión presencial, que se impartirá el lunes y martes a los dos subgrupos, y la segunda sesión online se corresponderá con los contenidos que se vayan a trabajar en la segunda sesión presencial de ambos subgrupos.

En cuanto al espacio donde se desarrollarán las clases presenciales, podremos utilizar tanto el aula habitual, la cual tendrá menos importancia en nuestra modalidad por impartir las clases más teóricas de forma online. También dispondremos de un aula de innovación, donde las mesas están agrupadas de cuatro en cuatro formando un círculo. Esta disposición es muy favorable para los trabajos en grupo y las actividades cooperativas, ya que la comunicación es más fluida. En este aula hay un croma que se puede utilizar para la grabación y edición de vídeos. Por último, utilizaremos la sala de informática disponible en el centro para las actividades de búsqueda de información y diseño de presentaciones o infografías o para cualquier otra actividad que precise de herramientas tecnológicas. Esta sala dispone de 15 ordenadores, por lo que todos los miembros de cada subgrupo tienen uno a su disposición. El centro también cuenta con tablets que podremos utilizar en caso de necesidad o prestar a los alumnos para que puedan seguir las clases online, siempre que la necesidad sea justificada.

2.6 RECURSOS DE APLICACIÓN DIDÁCTICA

Vamos a exponer los recursos que utilizaremos en el desarrollo de las clases virtuales y de las presenciales, comentando cómo nos vamos a apoyar en ellos y de qué manera pueden facilitarnos la adaptación a esta modalidad semipresencial.

Para comenzar nos centraremos en los recursos que vamos a utilizar para seguir el desarrollo de las clases a distancia. El principal recurso que nos permitirá estar conectados a la clase en todo momento es *Google Classroom*. Los alumnos, que pueden acceder a esta plataforma digital mediante identificación previa con usuario y contraseña, dispondrán de un aula virtual creada por el docente donde encontrarán todos los materiales necesarios para seguir las diferentes unidades didácticas. En este aula virtual el profesor aportará los apuntes de la asignatura, videoexplicaciones, presentaciones, ejercicios para resolver, enlaces de interés y cualquier otro material que considere preciso. Del mismo modo, los alumnos podrán subir a esta plataforma los trabajos y documentos que elaboren a lo largo del curso, los cuales se podrán evaluar y

calificar en la misma plataforma. Este recurso constituye el núcleo de las clases impartidas mediante la metodología Flipped Classroom. Las dos sesiones online que vamos a desarrollar en nuestro proyecto docente, serán colgadas en el aula virtual creada para nuestra asignatura. En ella se especificará la fecha de cada sesión, diferenciando claramente las dos sesiones semanales. Estas sesiones online podrán ser a través de una videoconferencia a una hora marcada o a través de material docente elaborado por el profesor, con un guión explicativo que permitirá seguir la asignatura correctamente. Esta última opción es la más viable para nuestro proyecto, ya que queremos dejar una mayor libertad y autonomía en la organización de las horas de estudio de los alumnos de segundo de bachillerato, y por tanto, no parece conveniente programarles videoconferencias fuera del horario de clase.

Para las videoconferencias, en caso de realizarlas, y las tutorías online, utilizaremos la extensión de *Google Meet*, que permite hacer videollamadas de más de 100 personas al mismo tiempo, con gran calidad y vinculado a la cuenta de Google (la misma con la que accederán a *Classroom*). Para unirse, es necesario formar parte del aula y la concesión de permiso de acceso por parte del docente. El enlace a la sesión de videollamada se colgará en *Classroom*, especificando la hora programada. Es conveniente avisar en la clase presencial previa a esta sesión la existencia de dicha conferencia, para que los alumnos estén preparados para unirse en el día de su realización. Para conectarse a la videoconferencia basta con un dispositivo móvil conectado a internet, con o sin cámara web. En caso de no tenerla, la aplicación haría la función de una llamada de audio.

El resto de clases online estarán constituidas por materiales elaborados por el profesor, en la mayoría de los casos a través de aplicaciones de diseño de material docente que encontramos en internet. A continuación se exponen algunas de las aplicaciones que utilizaremos con esta función:

- *Genially*: Es una aplicación de elaboración de recursos visuales como presentaciones, infografías o dossiers. Con esta aplicación aportaremos un recurso muy útil para seguir la clase online, como puede ser una presentación de cada unidad didáctica, donde se desarrollen los conceptos a trabajar en cada sesión, o se introduzcan actividades a realizar por el alumno. Estas presentaciones incluyen materiales audiovisuales para complementar la explicación.
- *Canva*: Esta aplicación de diseño de material docente y recursos visuales nos permitirá elaborar fichas e infografías de carácter educativo para enriquecer las clases online.
- Recursos audiovisuales: Se pondrán a disposición del alumno materiales audiovisuales, tanto elaborados por el profesor como extraídos de internet, que nos permitirán impartir la sesión online con nuestras propias palabras. De esta forma conseguimos un mejor resultado en el aprendizaje de los alumnos, ya que les podemos explicar en primera persona las actividades y los conceptos a tratar. Estos recursos facilitan la asimilación de conceptos a diferentes ritmos de aprendizaje, ya que cada alumno puede visualizarlos cuando lo necesite, parando la lección o incluso retrocediendo para volver a escuchar la explicación. El único inconveniente es que los alumnos no pueden hacer preguntas al docente en

tiempo real, ya que es una clase en diferido, pero para ello disponen de las tutorías organizadas a partir de la plataforma Google Meet.

- *Google Drive*: Esta herramienta nos permite compartir carpetas de archivos y su almacenamiento en la nube. Es un buen complemento a Google Classroom ya que nos permite crear carpetas compartidas donde subir los documentos que vamos a utilizar tanto en las clases online como presenciales.
- Herramientas de representación de la información online: En este apartado encontramos aplicaciones como *CMapTools*, que nos permite diseñar esquemas y mapas conceptuales que serán útiles para presentar la información al estudiante de forma esquemática. Del mismo modo, existen otras para la elaboración de recursos visuales como nubes de palabras o líneas temporales que podrán ser utilizadas en el desarrollo de la asignatura. Algunas de estas son *tiki-toki* o *readwritethink*.
- *Microsoft Office*: El paquete Office será muy importante en nuestro día a día, tanto para desarrollar las clases, como para presentar actividades o para el proyecto de empresa. Utilizaremos sobre todo las herramientas *Excel* y *Word*, con las cuales elaboraremos documentos muy útiles para seguir nuestra asignatura.

En las clases presenciales, además de poder utilizar también las herramientas digitales ya comentadas, contamos con los recursos que nos ofrece el aula, como son el proyector, la pizarra digital, el croma y los ordenadores y táblets. Además utilizaremos los apuntes elaborados por el profesor a través de las aplicaciones pertinentes.

3. DESARROLLO

Una vez situados en el contexto temporal en que nos vamos a situar y el escenario de aplicación didáctica de la asignatura seleccionada para nuestro proyecto de innovación, vamos a desarrollar nuestra propuesta adaptándonos a esta modalidad semipresencial impartida mediante la metodología Flipped Classroom.

Este proyecto de innovación está basado en la utilización de aplicaciones y páginas web para el desarrollo de actividades a implementar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo de estas actividades es aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de las unidades didácticas, en un entorno tecnológico e innovador, que permita al alumno conocer las posibilidades existentes más allá de los libros y cuadernos. A través de estas actividades, los alumnos desarrollarán habilidades digitales que podrán aplicar en otros ámbitos estudiantiles. Además, estas actividades resultan más motivadoras para el alumnado, ya que se basan en metodologías activas en las que el alumno puede experimentar nuevas formas de trabajar, tanto de forma individual como en grupo, lo que provocará buenos resultados en el aprendizaje.

El proyecto ha sido elaborado en forma de portfolio. En él se recogen cuatro actividades didácticas que se desarrollarán en un escenario innovador, utilizando aplicaciones y herramientas informáticas que potenciarán la competencia digital de los alumnos. Todas las actividades están diseñadas para alumnos de 2º curso de bachillerato, sin embargo, podrían diseñarse estas actividades para alumnos de otros cursos adaptando el nivel de exigencia en la materia. Las aplicaciones son sencillas e intuitivas, y además cuentan con tutoriales que pueden hacer más fácil el trabajo del alumno. Dado el componente innovador de estas actividades, el docente se mostrará especialmente atento y predispuesto ante cualquier duda o conflicto que puedan encontrarse los alumnos en la realización de las actividades. El objetivo principal será la adquisición de conocimientos de la asignatura, a la vez que el desarrollo de habilidades en el manejo de las nuevas tecnologías y las aplicaciones innovadoras.

Se ha adaptado a la modalidad semipresencial impartida a través del Flipped Classroom y a las características del aula comentadas en el apartado anterior. Tras la explicación y análisis que realizaremos con las fichas técnicas de las actividades que conforman el portafolio, realizaremos una explicación acerca de cómo desarrollar esas actividades en la modalidad seleccionada, haciendo referencia a tiempos, espacios y agrupamientos. La mayoría de las actividades comentadas se realizarán en las sesiones presenciales, lo cual no supone una independencia de las clases online, con las que mantendrán una estrecha relación. En las sesiones online previas a la sesión presencial donde se desarrolle la actividad, se impartirán los contenidos necesarios para el buen desarrollo de la misma y se darán las instrucciones pertinentes para su realización. En la sesión posterior se realizará un feedback con las impresiones de los alumnos y su valoración de la práctica.

En los siguientes apartados se desarrollan las actividades que conforman el proyecto de innovación.

TÍTULO	1. Dale imagen a tu empresa
---------------	------------------------------------

UNIDAD DIDÁCTICA	CURSO	Nº ALUMNOS/GRUPO
Marketing empresarial	2º Bachiller	2 grupos de 12 alumnos 3 grupos de 4 alumnos en cada subgrupo
OBJETIVOS UD	MATERIA	TEMPORALIZACIÓN
<p>Obj.FAG.8. Ser capaz de elaborar un proyecto de emprendimiento social o empresarial de forma simulada, desde su constitución y puesta en marcha, analizando su posible viabilidad comercial, económica, financiera y otros criterios diversos, como su viabilidad tecnológica, jurídico-legal, social y medioambiental.</p> <p>Obj.FAG.9. Exponer públicamente el proyecto elaborado, que debe incluir la identificación y presentación de los promotores, selección de la idea, análisis del entorno, definición de la estrategia competitiva, legalización y trámites, nombre y logotipo, localización, organización y recursos humanos, descripción y estudio de las distintas áreas de actividad y viabilidad del proyecto en los términos descritos anteriormente.</p>	Fundamentos de Administración y gestión	1º trimestre

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Desarrollar el plan de marketing del proyecto empresarial	Crit.FAG.5.1. Desarrollar la comercialización de productos o servicios de la empresa y el marketing de los mismos.	CD CMCT CIEE CCEC	Est.FAG.5.1.1. Analiza el proceso de comercialización de los productos o servicios de la empresa.
RECURSOS DIDÁCTICOS	MATERIALES NECESARIOS		
Para el desarrollo de la actividad nos basaremos en las funcionalidades que nos ofrece la página “Canva”. Esta actividad se realizará en la sala de ordenadores. Cada alumno tendrá su propio ordenador.	Los materiales a utilizar serán los documentos de información relativos a su proyecto empresarial. También podrán utilizar plantillas de logotipos extraídas de las plataformas de internet.		
TAREAS Y PROCESOS A REALIZAR POR EL ALUMNO			
Cada alumno, a través de la página web “canva” deberá diseñar el logotipo de la empresa, desarrollando sus habilidades de creatividad y utilización de las tecnologías, empleando las herramientas que le proporciona la página. Posteriormente, reunidos por grupos, deberán elegir el logotipo que representará a su empresa en el proyecto empresarial. Entre todos los miembros del grupo crearán un slogan que identifique a la empresa dentro del sector. Los resultados de la actividad se incorporarán al proyecto empresarial para su posterior presentación al público.			
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (*)			
(*)Descripción de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> La actividad se realizará en los mismos grupos que el proyecto empresarial, es decir, en tres grupos de cuatro personas. Cada miembro del grupo deberá hacer un logotipo y posteriormente, elegir entre todos los miembros del grupo el que representará a la empresa. 		<ul style="list-style-type: none"> Entre todos los alumnos pensarán un slogan asociado a la marca de la empresa. El docente seguirá el trabajo de los alumnos pasando por cada ordenador y prestando su ayuda en caso de que la necesiten. Se evaluará la originalidad y creatividad de los alumnos, así como la buena utilización de las herramientas tecnológicas. 	

OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES

Se recomienda enseñar ejemplos de logotipos y slogans antes de comenzar con la práctica, para que los alumnos sepan lo que buscamos. En la sesión online previa a la actividad se establecerán las pautas a seguir durante la clase, explicando los conceptos teóricos relativos a la marca de la empresa. Esta sesión online previa se concluirá con las instrucciones para el desarrollo de la práctica en la clase presencial. Tanto la puesta en común de los resultados como las reflexiones sobre la práctica se realizarán en clases online posteriores.

Ficha 3.1

Modalidad semipresencial:

La actividad se desarrollará en una sesión online y una sesión presencial. La sesión online se impartirá de forma previa a la sesión presencial. En ésta, se explicará a través de una presentación *Genially* a los alumnos, la importancia del marketing empresarial, y dentro de este apartado, la necesidad de identificar la empresa con una marca conocida dentro del mercado. La presentación estará disponible en *Classroom* cuatro días antes de la sesión presencial, para asegurar que todos los alumnos tengan tiempo de visualizarla para estar bien preparados para realizar la actividad posterior. Se ofrecerá también un breve tutorial de la aplicación canva, con una videoexplicación de *youtube*, en sus funcionalidades de diseño gráfico y se situará dicha actividad dentro del proyecto empresarial que deberán realizar. La sesión online es común para los dos subgrupos. Con la actividad puesta en marcha, en la sesión presencial correspondiente a cada subgrupo, seguiremos la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos, donde el objetivo principal es conseguir un producto final, en este caso la marca de la empresa. Las tareas a realizar comenzarán con la búsqueda de información acerca de los logotipos y slogans de conocidas empresas, estén o no relacionadas con el sector. Tras un primer acercamiento al marketing empresarial, los alumnos deberán diseñar a través de la aplicación canva, un logotipo que represente la marca de su empresa, así como un slogan llamativo que permita identificar el producto fácilmente.

Evaluación:

La evaluación de la actividad se llevará a cabo en la siguiente sesión online, a través de la videoconferencia por Google Meet. En esta sesión se propondrá un feedback donde los alumnos expresen sus opiniones acerca de las herramientas utilizadas y de la utilidad de los contenidos en el contexto del proyecto empresarial y del curso. La evaluación del producto final elaborado por los alumnos se llevará a cabo con el proyecto empresarial finalizado, con todas las partes elaboradas.

La metodología que aplicaremos con esta actividad, dotará a los alumnos de un grado de autonomía en su trabajo que les permitirá desarrollar habilidades de diseño, creatividad y toma de decisiones. Además, se trabajarán las competencias digitales a través de la aplicación.

TÍTULO	2. Organigrama de la empresa
---------------	-------------------------------------

UNIDAD DIDÁCTICA	CURSO	Nº ALUMNOS/GRUPO
Organización interna de la empresa	2º Bachiller	2 grupos de 12 alumnos 3 grupos de 4 alumnos en cada subgrupo
OBJETIVOS UD	MATERIA	TEMPORALIZACIÓN
Obj.FAG.2. Obtener una visión práctica del funcionamiento de una organización. Comprender y manejar las técnicas básicas que se utilizan en las diversas áreas o departamentos en que se estructura.	Fundamentos de administración y gestión	2º trimestre

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Realizar el organigrama empresarial a través de aplicaciones tecnológicas.	Crit.FAG.2.1. Analizar la organización interna de la empresa, la forma jurídica, la localización, y los recursos necesarios, así como valorar las alternativas disponibles y los objetivos marcados con el proyecto.	CIEE CCL CSC	Est.FAG.2.1.2. Comprende la información que proporciona el organigrama de una empresa y la importancia de la descripción de tareas y funciones para cada puesto de trabajo.
RECURSOS DIDÁCTICOS	MATERIALES NECESARIOS		
El recurso en el que basaremos nuestro ejercicio será la aplicación CMapTools y sus herramientas de trabajo.	Los materiales que utilizarán los alumnos serán los apuntes del tema y la información de su proyecto empresarial.		

TAREAS Y PROCESOS A REALIZAR POR EL ALUMNO	
<p>Se realizará en la sala de ordenadores, por grupos. Los alumnos elaborarán un organigrama de su empresa a través de la aplicación CMapTools, que les permite diseñar mapas conceptuales y esquemas entre otras funcionalidades. Deberán extraer la información necesaria de su proyecto empresarial y plasmarla en un esquema tipo organigrama de empresa. Posteriormente deberán incluir ese organigrama en los documentos informativos de su proyecto.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (*)	
<p>(*)Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los grupos para la actividad serán los ya formados para realizar el proyecto empresarial. Cada grupo diseñará su organigrama de acuerdo a lo visto en clase y a la estructura interna de su empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> El resultado se incluirá en el proyecto empresarial final. Se realizará un seguimiento previo a la actividad, enseñando las funcionalidades de la aplicación. Se seguirá el desarrollo de la actividad con una actitud más observadora, para comprobar si utilizan bien la aplicación y posteriormente se analizarán los resultados. Se pondrán en común los resultados y se hará una valoración de la aplicación mediante un brainstorming.

Ficha 3.2

Modalidad semipresencial:

Esta actividad se realizará en una sesión presencial, en la sala de ordenadores. Esta sesión estará directamente relacionada con la sesión online anterior, donde se explicarán los conceptos pertinentes. En la sesión online previa a esta actividad, ofreceremos a través de la plataforma online las instrucciones necesarias para llevar a cabo la sesión de manera eficiente. Se pondrá a disposición de los alumnos la presentación *Genially* sobre los conceptos del tema, se mostrarán ejemplos de organigramas y se ofrecerá un pequeño tutorial de la aplicación. Esta sesión online estará disponible varios días antes de la sesión presencial, para facilitar el acceso de todos los alumnos.

En la sesión presencial posterior, a través de la aplicación CMapTools, deberán elaborar el organigrama siguiendo las instrucciones que figurarán en el aula virtual. Esta actividad también podría hacerse en las sesiones online, pero es preferible que se realice en clase, en el aula de los ordenadores, con el apoyo del profesor. De esta forma, a la vez que el docente guía a los alumnos en la elaboración del organigrama, resolviendo las posibles dudas, repasarán los conceptos teóricos impartidos anteriormente.

Evaluación:

Con esta actividad comprobaremos si los alumnos desarrollan habilidades de trabajo digital, de diseño, de trabajo cooperativo, además de trabajar los conocimientos relativos a la unidad de organización empresarial. El organigrama final se evaluará de forma íntegra con el proyecto final, mientras que la práctica se valorará a través de un feedback en la sesión online posterior.

TÍTULO	3. Análisis económico financiero
---------------	---

UNIDAD DIDÁCTICA	CURSO	Nº ALUMNOS/GRUPO
Organización interna de la empresa	2º Bachiller	2 grupos de 12 alumnos 3 grupos de 4 alumnos en cada subgrupo
OBJETIVOS UD	MATERIA	TEMPORALIZACIÓN
Obj.FAG.8. Ser capaz de elaborar un proyecto de emprendimiento social o empresarial de forma simulada, desde su constitución y puesta en marcha, analizando su posible viabilidad comercial, económica, financiera y otros criterios diversos, como su viabilidad tecnológica, jurídico-legal, social y medioambiental.	Fundamentos de administración y gestión	3º trimestre

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Realizar el análisis económico-financiero de la empresa y estudiar su viabilidad en base a ciertos criterios.	<p>Crit.FAG.8.1. Determina la inversión necesaria y las necesidades financieras para la empresa. Identifica, valora y comprueba el acceso a las fuentes de financiación alternativas para la puesta en marcha del negocio.</p> <p>Crit.FAG.8.2. Analiza y comprueba la viabilidad de la empresa de acuerdo a diferentes tipos de análisis.</p>	<p>CIEE</p> <p>CCL</p> <p>CSC</p> <p>CMCT</p>	<p>Est.FAG.8.1.1. Elabora un plan de inversiones de la empresa, que incluya el activo no corriente y el corriente. Determina y explica la viabilidad de la empresa, tanto a nivel económico y financiero, como comercial y medioambiental.</p> <p>Est.FAG.8.2.2 Elabora estados de previsión de tesorería y explica diferentes alternativas para la resolución de problemas puntuales de tesorería.</p>

RECURSOS DIDÁCTICOS	MATERIALES NECESARIOS
<p>El recurso en el que basaremos nuestro ejercicio será la plataforma de videoconferencias Google Meet, a la cual podrán acceder con el mismo usuario que acceden a Google Classroom.</p>	<p>Los alumnos utilizarán la información relativa a su proyecto empresarial para contestar a las preguntas que el profesor y sus compañeros les formulen, simulando una rueda de prensa.</p>
TAREAS Y PROCESOS A REALIZAR POR EL ALUMNO	
<p>En primer lugar, en clase presencial, los alumnos por grupos realizarán el análisis de viabilidad económico financiero y medioambiental de su empresa. Extraerán los datos más relevantes en esta materia para prepararse de cara a las preguntas que formulen sus compañeros. Deberán elaborar un informe que utilizarán en la siguiente sesión. El profesor orientará en clase a los alumnos en la elaboración del informe y estará disponible para resolver dudas. Deberán preparar también las preguntas que les harán al resto de grupos.</p> <p>En la siguiente sesión, la cual será online, se realizará un role-play virtual donde se simulará una rueda de prensa a los directivos de la empresa. Se llevará a cabo a través de la plataforma Google Meet. Cada grupo deberá responder a las preguntas relativas al análisis de viabilidad que le formulen el resto de grupos, en una videoconferencia donde toda la clase estará presente. Por turnos, los distintos grupos de alumnos formularán sus preguntas al grupo entrevistado. Los alumnos deberán demostrar su grado de conocimiento de la materia, aplicado a su proyecto empresarial.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (*)	
<p>(*)Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> La actividad se desarrollará en dos sesiones. Una primera presencial donde se elaboraran los informes de viabilidad, y la segunda virtual donde se realizará la rueda de prensa por videoconferencia. Los grupos para la actividad serán los ya formados para realizar el proyecto empresarial. Cada grupo elaborará en clase un informe de viabilidad, asociándolo a los conceptos estudiados en el tema. Deberán conocer las cifras de su negocio para poder contestar a las preguntas del resto. 	<ul style="list-style-type: none"> El informe podrá utilizarse en la rueda de prensa de la clase virtual. En la clase virtual, se realizará una ronda de preguntas a cada uno de los grupos. Estas preguntas serán de cuestiones de viabilidad económica-financiera y alguna de viabilidad medioambiental. El profesor puede intervenir para asegurarse del transcurso correcto de la clase o para formular alguna pregunta de interés. Se valorará el desempeño de los alumnos en la rueda de prensa. También se valorarán las preguntas que realicen al resto de grupos. La interpretación y creatividad se valorarán positivamente.

OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES

Se recomienda mostrar una rueda de prensa virtual en las sesiones previas a la actividad. El profesor podrá intervenir para asegurarse del buen funcionamiento de la dinámica. Es aconsejable revisar las preguntas propuestas por los alumnos para asegurar un role-play fluido y con buenos resultados. Esta metodología es realmente motivadora para los alumnos, ya que se ponen en la piel del periodista y del directivo de la empresa, en una rueda de prensa en la que tratarán de hablar con propiedad, con conocimiento del tema y empleando un lenguaje preciso en el escenario económico. Es cierto que algunos alumnos en estas edades pueden ser reacios a realizar estas actividades, por eso hemos de tratar de motivarlos para que el buen funcionamiento de la práctica.

Ficha 3.3

Modalidad semipresencial:

Para realizar esta actividad utilizaremos una sesión online íntegra y algunos minutos de la sesión presencial anterior y la posterior. En primer lugar, en los minutos finales de la primera sesión presencial semanal, es decir, el lunes y el martes para los dos subgrupos, se introducirá la actividad, se mostrará un ejemplo reciente de rueda de prensa a través de videoconferencia y se explicarán los roles a desarrollar en el role-play.

La actividad en cuestión se va a realizar en la sesión a distancia para que los alumnos conozcan lo que supone una rueda de prensa o una entrevista online, de las que estamos viendo muchos casos en estos tiempos de cuarentena. Al desarrollar esta actividad de forma online, los alumnos trabajarán sus competencias comunicativas lingüísticas a la vez que las competencias digitales. Esta sesión se llevará a cabo entre las dos sesiones presenciales semanales, es decir, la tarde del martes o el miércoles, cuando los alumnos deberán conectarse al enlace de la videoconferencia para realizar el role-play.

En los minutos iniciales de la siguiente sesión presencial, se sacarán conclusiones de la práctica a través de un brainstorming. El profesor indicará los aspectos más positivos de los alumnos y advertirá de las cuestiones a mejorar.

Evaluación:

El docente evaluará la participación y las destrezas comunicativas de los alumnos mediante una rúbrica donde se valoren tanto el conocimiento de la materia y las habilidades comunicativas como la actitud en el role-play. La rúbrica será utilizada por el profesor durante el desarrollo del role-play, prestando atención a los factores marcados acerca del desempeño de los alumnos. Se otorgará una calificación individual de la práctica que contará como nota de clase.

Del mismo modo, se pedirá a los alumnos que valoren la práctica y la labor docente con el fin de mejorar de cara a las próximas actividades y a los próximos cursos. Para ello, se elaborará un cuestionario a través de Google Forms, cuyos destinatarios serán los alumnos. En este cuestionario se consultará a los alumnos su percepción de la actividad dentro de la unidad didáctica. Se preguntará acerca de la utilidad que creen que puede tener esta actividad, su nivel de dificultad y su buen funcionamiento.

TÍTULO	4. Presentación colaborativa
---------------	-------------------------------------

UNIDAD DIDÁCTICA	CURSO	Nº ALUMNOS/GRUPO
Exposición del proyecto empresarial	2º Bachiller	2 subgrupos de 12 alumnos 3 grupos de 4 alumnos en cada subgrupo
OBJETIVOS UD	MATERIA	TEMPORALIZACIÓN
Exponer públicamente el proyecto de emprendimiento.	Fundamentos de Administración y gestión	3º trimestre

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Obj.FAG.9. Exponer públicamente el proyecto elaborado, que debe incluir la identificación y presentación de los promotores, selección de la idea, análisis del entorno, definición de la estrategia competitiva, legalización y trámites, nombre y logotipo, localización, organización y recursos humanos, descripción y estudio de las distintas áreas de actividad y viabilidad del proyecto en los términos descritos anteriormente	Crit.FAG.9.1. Elaborar, exponer y comunicar públicamente un plan de empresa empleando herramientas informáticas que lo apoyen.	CD CAA CMCT CIEE	Est.FAG.9.1.2. Utiliza habilidades comunicativas y técnicas para atraer la atención en la exposición pública del proyecto de empresa. Est.FAG.9.1.3. Maneja herramientas informáticas y audiovisuales atractivas que ayudan a una difusión efectiva del proyecto.
RECURSOS DIDÁCTICOS	MATERIALES NECESARIOS		
Para el desarrollo de la actividad nos basaremos en las funcionalidades que nos ofrece la página “Genially”. Esta actividad se realizará en	Los materiales a utilizar serán los documentos de información relativos a su proyecto empresarial. Podrán utilizarse plantillas de presentaciones en genially, así como elementos visuales disponibles.		

<p>la sala de ordenadores. Cada alumno tendrá su propio ordenador para buscar recursos informáticos, aunque solamente se realice una presentación.</p>	
TAREAS Y PROCESOS A REALIZAR POR EL ALUMNO	
<p>El alumno, a través de la página web “genially” deberá realizar una presentación sobre su empresa. El objetivo es plasmar los elementos clave que identifican su empresa para ofrecer información al exterior. En la presentación deben tratarse todos los conceptos que hemos ido desarrollando a lo largo del curso, adjuntando los documentos elaborados y las cifras de previsión de ventas y análisis de viabilidad, así como el estudio de mercado o el organigrama de la empresa. Para ello, dispone de una serie de herramientas que le permitirán aportar un componente visual y llamativo para que sea más atractiva a ojos del usuario. Esta actividad se realizará en la sala de ordenadores, donde podrán trabajar de forma individual, uno en cada ordenador.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (*)	
<p>(*)Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> La actividad se realizará en los mismos grupos que el proyecto empresarial, es decir, en tres grupos de cuatro personas. Los alumnos podrán repartirse las funciones dentro de la elaboración de la presentación. Deberán incluir toda la información relativa a su proyecto que hemos ido elaborando a lo largo del curso, incluyendo documentos de análisis, hojas de cálculo, logotipo y eslogan o análisis de mercados. 	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos disponen de un ordenador para cada uno con el que podrán recoger datos de forma individual e incorporarlos a la presentación grupal. El docente seguirá el trabajo de los alumnos pasando por cada ordenador y prestando su ayuda en caso de que la necesiten. Se evaluará que a través de la presentación se muestra la información más relevante de la empresa. Además, se valorará positivamente la creatividad de los alumnos. Esta presentación se expondrá en las sesiones posteriores a su elaboración.
OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES	
<p>Se recomienda ofrecer un tutorial de Genially antes de comenzar con la práctica. Esta actividad se explicará en la sesión online previa a la sesión en cuestión, para empezar a trabajar directamente en los ordenadores.</p>	

Ficha 3.4

Modalidad semipresencial:

Esta actividad se desarrollará en dos sesiones presenciales y dos online, a final de curso, de esta forma emplearemos una de las últimas semanas del curso en la elaboración de la pres. Dotando de temporalización a la propuesta, comenzaremos con una sesión online, donde daremos las instrucciones necesarias para elaborar la presentación y su posterior exposición. Los alumnos empezarán a trabajar la actividad en grupos, ya que tendrán todos sus documentos disponibles en *Google Drive*.

La siguiente sesión, presencial, , funcionará como una sesión de tutoría en la que los alumnos, por turnos, mostrarán al profesor como van avanzando en la elaboración y organización de los contenidos. El docente podrá orientar a los alumnos hacia una mejor organización del trabajo. Mientras un grupo está siendo asesorado por el docente, los otros pueden continuar con el trabajo. Al hacer esta función de tutoría en la sesión presencial, el docente dispone de más tiempo para dedicar a cada grupo, ya que el número de alumnos por sesión es menor en esta tipología.

La tercera sesión para esta actividad consistirá en avanzar en el trabajo, siguiendo las directrices marcadas por el docente en la sesión online. Se tratará de dejar la presentación casi finalizada para su exposición.

Se expondrá el trabajo en la siguiente sesión presencial, en clase. De esta forma, aunque los alumnos no podrán asistir a las presentaciones del otro subgrupo al hacerlas en otro horario, aseguramos que todos los grupos disponen de 15 minutos para llevar a cabo la exposición. Las presentaciones podrán ser colgadas en Google Classroom para que todos los alumnos del curso puedan visualizarlas.

Evaluación:

Con esta actividad se pretende que el alumno, además de exponer para la evaluación todo el trabajo relativo al proyecto empresarial realizado a lo largo del curso, potencie sus habilidades comunicativas mediante una exposición oral. Además, se trabajarán las habilidades de diseño y la competencia tecnológica, así como la colaboración entre los miembros del grupo tanto en la exposición como en la elaboración de la presentación. Se valorará positivamente la creatividad de los alumnos, la implicación en el proyecto y el interés por la materia.

Esta actividad supone el cierre del proyecto empresarial, en el que llevarán trabajando todo el curso, por ello, tras la exposición final, se realizará un feedback global acerca de qué les ha parecido el proyecto empresarial, las dificultades que han encontrado y si piensan que es una buena forma de tratar los contenidos en esta asignatura. Nos interesaremos por la opinión de los alumnos, ya que al final, son ellos los miembros más importantes del proceso de enseñanza aprendizaje, y sus buenos resultados serán los nuestros.

En la presentación como material aportado por el alumno, se evaluarán los recursos introducidos en las diapositivas, el diseño y la creatividad de los distintos grupos, la organización de los contenidos y la sencillez y claridad en la explicación. Los contenidos elaborados en prácticas anteriores ya han sido evaluados en el momento de

su entrega. La exposición de la presentación será evaluada teniendo en cuenta factores como la buena pronunciación, la claridad en el lenguaje, el buen tono de voz, el ajuste a los tiempos marcados, la presentación de los miembros del grupo o la buena respuesta ante posibles preguntas de los espectadores.

4. CONCLUSIÓN

Me gustaría comenzar esta conclusión con una reflexión.

“Siempre guardaré mi agenda escolar de este año para recordar de lo que somos capaces.”

Dolores Rodríguez Cemillán. Alcorcón. Docente.

Es en esos momentos en los que parece que ya todo se ha inventado, que has logrado una estabilidad en la forma de hacer las cosas, cuando llega un acontecimiento inesperado y te hace reinventarte. Salir de esas limitaciones que habías adquirido como rutina y romper con unos esquemas que se habían adoptado como “normalidad”. Y es entonces cuando uno descubre el verdadero potencial de lo que hace, de los caminos que quedaban por descubrir y de los beneficios que puede provocar salirse de lo marcado. Esto pasa en casi todos los escenarios de nuestra vida, y no es diferente en la docencia.

Dolores es profesora en la Escuela Oficial de Idiomas en Fuenlabrada, y como muchos otros profesores, ha tenido que adaptarse a esta situación que nos ha tocado experimentar. Antes del periodo de clases online provocado por el confinamiento, había un gran número de docentes que no conocían las posibilidades de la educación en el escenario virtual. Sin embargo, tras la necesidad de renovarse e innovar en el escenario educativo, se han descubierto diversas herramientas que quién sabe si podrían haber llegado para quedarse.

Escapándonos de la visión equivocada acerca de que las herramientas digitales han servido únicamente como un parche ante la inesperada situación, se han detectado grandes virtudes en la enseñanza online que podrían mejorar el aprendizaje de los alumnos. En algunos casos, esta modalidad incluso ha mejorado el rendimiento de los alumnos, ya que les ha permitido adaptar el aprendizaje a su ritmo personal, a la vez que tenía a su disposición al profesor en las clases virtuales para resolver cualquier problema que pudieran tener. Por ello, no parece descabellado pensar que en un futuro no muy lejano, la docencia plenamente presencial podría abrir paso a una innovadora modalidad semipresencial, apoyada en las numerosas herramientas y recursos de los que disponemos, muchos de los cuales eran desconocidos hasta ahora para los profesores.

Este proyecto de innovación demuestra que es posible implementar una innovadora modalidad semipresencial en una clase de segundo de bachillerato. Las actividades que hemos presentado se apoyan en algunas de las innumerables aplicaciones digitales que permiten trabajar los conceptos de todas las asignaturas sin necesidad de estar presente en el aula. Se ha demostrado, que el profesor puede realizar un seguimiento al alumno a distancia, sin necesidad de estar en contacto físico con los alumnos. Hemos numerado grandes ventajas de dicha modalidad extraídas de la experiencia de los docentes en este periodo. Hemos establecido las pautas a seguir para el buen funcionamiento de las sesiones y hemos propuesto actividades que trabajarán los objetivos y los contenidos a través de esta modalidad semipresencial.

Por tanto, hemos de plantear la siguiente cuestión: ¿debemos aferrarnos a un sistema educativo tradicional donde nos sentimos cómodos, o debemos buscar ese elemento innovador que provoque beneficios en el aprendizaje de los alumnos?

Desde mi humilde punto de vista, cuando se presenta ante ti una alternativa que te repercutirá más efectos positivos que negativos, hay que tomarla. Aunque eso suponga salir de nuestra zona de confort. Dejando atrás el miedo a experimentar nuevas formas de hacer las cosas y reinventándonos en nuestra labor diaria. De esta forma, aprenderemos enseñando. Desarrollaremos nuestras capacidades a la vez que nuestros alumnos potencian sus habilidades. Les transmitiremos esa motivación que muchas veces exigimos sin resultado alguno y ese interés por aprender que en ocasiones se pierde por el camino. Con todo esto, conseguiremos mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, a la vez que potenciaremos nuestras habilidades, en un escenario innovador y beneficioso para todos los miembros del proceso.

BIBLIOGRAFÍA

Pereda, O. (2020, 4 mayo). El curso escolar 2020-2021 será en parte «online». Recuperado de <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20200430/coronavirus-curso-escolar-2020-2021-digital-on-line-7945954>

Santiago, R. (2019b, mayo 12). La Innovación educativa - What is the Flipped Classroom. Recuperado de <https://www.theflippedclassroom.es/what-is-innovacion-educativa/>

Bootcamps Innedu. (2018, 17 septiembre). ¿Qué es y para qué sirve Google Classroom? y sus ventajas. Recuperado de <https://www.innedu.es/bootcamps/google-classroom-que-es-y-para-que-sirve/>

Sáez, F. S. T. D. F. E. R. D. I. (2020). Una definición de AbP | Aprendizaje basado en proyectos. Recuperado de http://formacion.intef.es/pluginfile.php/42240/mod_imsdp/content/2/una_definicion_de_abp.html

Pérez Bernal, F. (2020). Ser docente en tiempos de pandemia. Recuperado de <https://elpais.com/sociedad/historias-de-la-pandemia/2020-06-18/ser-docente-en-tiempos-de-pandemia.html>

El mundo docente se enfrenta al desafío de la seguridad frente al COVID-19. (2020). Recuperado de <https://euractiv.es/section/educacion-y-cultura/linksdossier/el-mundo-docente-se-enfrenta-al-desafio-de-la-seguridad-frente-al-covid-19/>