

## DEPARTAMENTO DE F.O.L.

### RESUMEN PROGRAMACIÓN MÓDULO DE EIEM TSEAS "A" y "B"

#### I.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los Resultados de aprendizaje del módulo de **Formación y Orientación Laboral** vienen recogidos en la Orden de CURRÍCULO y serán los "objetivos básicos" impuestos por el primer nivel de concreción curricular que todos alumnos matriculados para este módulo deben alcanzar, en cualquier centro de Andalucía en que se cursen estos estudios. Y son:

RA.1 Reconoce las capacidades asociadas a la iniciativa emprendedora, analizando los requerimientos derivados de los puestos de trabajo y de las actividades empresariales.

RA.2 Define la oportunidad de creación de una pequeña empresa, valorando el impacto sobre el entorno de actuación e incorporando valores éticos.

RA.3 Realiza las actividades para la constitución y puesta en marcha de una empresa, seleccionando la forma jurídica e identificando las obligaciones legales asociadas.

RA.4 Realiza actividades de gestión administrativa y financiera básica de una empresa, identificando las principales obligaciones contables y fiscales y cumplimentando la documentación.

#### II.- CONTENIDOS DEL MÓDULO.

Los contenidos básicos del módulo están recogidos en el Anexo I de la Orden de currículo de este título y quedan plasmados en los contenidos de cada una de las unidades didácticas.

##### **Iniciativa emprendedora:**

- Innovación y desarrollo económico. Principales características de la innovación en servicios de animación sociodeportiva y de animación turística (materiales, tecnología y organización de la producción, entre otros)
- Factores claves de los emprendedores. Iniciativa, creatividad y formación.
- La actuación de los emprendedores como empleados de una pequeña y mediana empresa relacionada con la animación sociodeportiva y con la animación turística.
- La actuación de los emprendedores como empresarios de una pequeña y mediana empresa relacionada con la animación sociodeportiva y con la animación turística.
- El empresario. Requisitos para el ejercicio de la actividad empresarial.
- Plan de empresa. La idea de negocio en el ámbito de los servicios de animación sociodeportiva y de animación turística.
- Proyecto de simulación empresarial en el aula.

### **La empresa y su entorno:**

- Funciones básicas de la empresa.
- La empresa como sistema.
- Análisis del entorno general de una pequeña y mediana empresa relacionada con la animación sociodeportiva y con la animación turística.
- Análisis del entorno específico de una pequeña y mediana empresa relacionada con la animación sociodeportiva y con la animación turística.
- Relaciones de una pequeña y mediana empresa relacionada con la animación sociodeportiva y con la animación turística con su entorno.
- Cultura empresarial. Imagen e identidad corporativa.
- Relaciones de una pequeña y mediana empresa relacionada con la animación sociodeportiva y con la animación turística con el conjunto de la sociedad.
- Responsabilidad social corporativa, responsabilidad con el medio ambiente y balance social.
- Estudio inicial de viabilidad económica y financiera de una «pyme» u organización.
  - Proyecto de simulación empresarial en el aula.

### **Creación y puesta en marcha de una empresa:**

- Tipos de empresa y organizaciones.
- La responsabilidad de los propietarios de la empresa.
- Elección de la forma jurídica. Exigencia legal, responsabilidad patrimonial y legal, número de socios, capital, la fiscalidad en las empresas y otros.
- Viabilidad económica y viabilidad financiera de una pyme relacionada con los servicios de animación sociodeportiva y de animación turística.
- Subvenciones y ayudas de las distintas administraciones.
- Trámites administrativos para la constitución de una empresa.
- Plan de empresa: Elección de la forma jurídica. Estudio de viabilidad económica y financiera, trámites administrativos y gestión de ayudas y subvenciones.
- Proyecto de simulación empresarial en el aula.

### **Función administrativa:**

- Concepto de contabilidad y nociones básicas.
- Análisis de la información contable.
- Obligaciones fiscales de las empresas.
- Gestión administrativa de una empresa de servicios de animación sociodeportiva.
- Proyecto de simulación empresarial en el aula.

## **III. - METODOLOGÍA**

La metodología aplicada deberá ser activa, de manera que el alumno observe, reflexione, participe, investigue, construya, y pueda de este modo, construir conocimiento. Por ello, cobra especial importancia los casos prácticos y la simulación de situaciones reales del ámbito laboral del sector profesional en el que se va a ubicar el alumno.

La estrategia propuesta se basará en la división de cada unidad didáctica en cuatro

etapas, siguiendo una metodología de trabajo, que en la medida de lo posible pretende ser común para todas las unidades didácticas.

1: Iniciación y Motivación

2: Expositiva-Procedimental

3: Procedimental-práctica

4: Finalizadora: se planteará a los alumnos/as actividades de consolidación, síntesis y ampliación con objeto de fijar los contenidos esenciales vistos y ampliarlos o reforzarlos según se trate de alumnos aventajados o con más dificultades.