
03 CURRICULUM DE APRENDIZAJE

Guía para los educadores

**BEST Institut für berufsbezogene
Weiterbildung und
Personaltraining GmbH**

21 AGOSTO 2018

v.6



FEFE
Financial
Education
for Future
Entrepreneurs



Erasmus+

This project (2016-1-UK01-KA202-024585) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained therein.

CONTENIDOS

1. Introducción.....	2
2. Curriculum del Juego FEFE – Resultados del Aprendizaje	3
Juego FEFE: Resultados de aprendizaje - Nivel 0.....	4
Juego FEFE: Resultados de aprendizaje - Nivel 1.....	5
Juego FEFE: Resultados de aprendizaje - Nivel 2.....	6
Juego FEFE: Resultados de aprendizaje - Nivel 3.....	7
3. Guías metodológicas de FEFE para docentes y formadores	9
Aplicaciones del Juego FEFE	9
Uso de las Guías de País de FEFE	13
Uso de la Plataforma de Aprendizaje Social FEFE	14
Anexos	15
El Juego FEFE - Descripción	15
Guía de Países FEFE - Resumen.....	29
Plataforma de Aprendizaje Social FEFE - Resumen.....	30
Enfoque de Resultados de Aprendizaje MEC-EQF/ECVET – Resumen	31
Terminología.....	35

1. Introducción

FEFE es un proyecto de cooperación intersectorial (<http://fefeproject.eu/>) entre organizaciones del Reino Unido, España, Chipre y Austria, que tiene como objetivo contribuir al desarrollo de la competencia financiera y la mentalidad empresarial de los estudiantes de Formación Profesional (FP) y Educación Superior (ES). La característica central del proyecto es el desarrollo y la implementación de un "juego serio" digital (un juego cuyo principal objetivo es el aprendizaje / entrenamiento) que está disponible gratuitamente como un Recurso Educativo en Línea (REA) accesible a través de dispositivos móviles.

A través de FEFE, los estudiantes desarrollarán las habilidades clave que requieren los empresarios/emprendedores: la capacidad de tomar las mejores decisiones financieras, ser capaces de comprender y acceder a fuentes alternativas de financiación y estar dispuestos a comerciar a través de las fronteras internacionales. Desarrollar estas habilidades alentará a más estudiantes a convertirse en empresarios y les permitirá hacer crecer sus propias empresas de manera más efectiva. Estas habilidades también mejorarán las capacidades de los estudiantes mejorando su empleabilidad, y les permitirán contribuir de manera más efectiva al crecimiento de cualquier empresa a la que pertenezcan.

El proyecto FEFE tiene dos resultados principales con el objetivo de apoyar el desarrollo de las habilidades contables y financieras de los estudiantes: 1. Juego digital móvil FEFE para su uso en teléfonos móviles ('The Game'); 2. Guías de países, que proporcionan información sobre la creación y gestión de un negocio en distintos países como Austria, Chipre, España y el Reino Unido.

Ambos productos pueden utilizarse como herramientas independientes de aprendizaje autodirigido por los alumnos, pero también como material de aprendizaje de apoyo para complementar las oportunidades de aprendizaje habituales proporcionadas en los contextos de FP y ES. Los resultados reflejan tanto el entorno empresarial en contextos nacionales como internacionales. Además de los dos productos principales, los socios del proyecto han desarrollado una Plataforma de Aprendizaje Social (<https://fefe.hiberia.es:4572/login>) para estudiantes y educadores, que promueve el aprendizaje entre estudiantes de diferentes países y fomenta el intercambio de buenas prácticas entre los educadores.

Este documento destaca los resultados de aprendizaje integrados en el juego FEFE y proporciona pautas sobre la utilización del Juego, las guías de los países y la Plataforma de Aprendizaje Social ('SLP') por parte de los educadores en los contextos de FP y ES.

Los resultados y la SLP también son relevantes para cualquiera que desee desarrollar su conocimiento financiero para los negocios, incluidos los empresarios y los gerentes comerciales.

2. Curriculum del Juego FEFE – Resultados del Aprendizaje

El proyecto FEFE presenta un juego "serio" para el móvil teniendo como usuarios objetivos a los estudiantes dentro de los contextos de FP y ES que aspiran a mejorar su educación financiera. El Juego se percibe como una herramienta de aprendizaje autodirigida y también como un recurso complementario para apoyar la enseñanza regular en el aula.

El capítulo actual proporciona una lista de resultados de aprendizaje (OA) que los alumnos pueden lograr al jugar el Juego FEFE.

La lista de resultados de aprendizaje proporciona a los educadores indicaciones claras sobre las áreas en las que el juego FEFE complementa su currículo actual de educación financiera. Para los estudiantes, los resultados del aprendizaje proporcionan una indicación clara en cuanto a las áreas de conocimiento, habilidades y competencias a las que pueden avanzar mediante la interacción con el juego.

El marco se desarrolla utilizando el enfoque de redacción de resultados de aprendizaje promovido por la Unión Europea a través del Marco Europeo de Cualificaciones (EQF) y un manual europeo reciente, publicado por CEDEFOP sobre definición, redacción y aplicación de resultados de aprendizaje. El uso de la clasificación de "conocimiento, habilidades y competencias" en el desarrollo de la lista de resultados de aprendizaje FEFE significa que son ampliamente aplicables en diferentes contextos y sistemas de aprendizaje en toda Europa.

Los resultados del aprendizaje y los temas relacionados se presentan por separado para cada nivel del juego de forma que se puedan visualizar mejor los resultados específicos que se lograrán en cada etapa del aprendizaje. Los temas (áreas de conocimiento) cubiertos por cada Nivel se detallan en este documento como ayuda adicional a los profesores y formadores que integrarán el Juego FEFE, junto con las Guías de país y la Plataforma de aprendizaje social.

Juego FEFE: Resultados de aprendizaje - Nivel 0

En el Nivel 0 del Juego FEFE, el jugador asume el papel de un empresario en solitario que debe tomar decisiones con respecto al número de unidades que se comprarán y la cantidad de personal de ventas que se empleará. Él / ella tendrá el objetivo financiero de terminar su primer año de negociación con un saldo positivo en efectivo.

Los temas principales a ser cubiertos en este Nivel son: Estado de ganancias o pérdidas; Estado de situación financiera; Transacciones en efectivo; Cobros; Acumulaciones Impuesto personal; Libro mayor .

El nivel proporciona un conjunto de conocimientos básicos, habilidades y competencias, que se resumen en la tabla a continuación. Al final de este nivel, los jugadores (estudiantes) podrán:

	Resultado de aprendizaje: conocimiento (c), habilidades (h), competencias (cp)	c	h	cp
1.	nombrar y describir la jerga y terminología básica de gestión financiera y comercial típica de un empresario	x		
2.	identificar y enumerar los principios y operaciones en la contabilidad aplicables al contexto de un solo empresario ²	x		
3.	identificar y enumerar los principios básicos y las operaciones en la preparación de los estados financieros mensuales aplicables al contexto de un solo empresario; Error! Marcador no definido.	x		
4.	Comprender los requisitos financieros de establecer un nuevo negocio	x		
5.	Identificar y describir diferentes tipos de eventos y circunstancias comerciales en el contexto de un negocio individual	x		
6.	distinguir entre finanzas personales y comerciales	x		
7.	utilizar la terminología básica de gestión financiera y empresarial		X	
8.	analizar e interpretar los eventos básicos y las circunstancias que surgen de la actividad comercial de un empresario		X	
9.	monitorizar las principales actividades comerciales y tomar acciones correctivas básicas		X	
10.	registrar ² y revisar las transacciones comerciales de un empresario único		X	
11.	revisar los estados financieros sobre una base mensual y anual de actividades de negocios de un empresario único		X	
12.	planificar el desarrollo a corto plazo de la actividad comercial de un empresario único			x
13.	ejercer la gestión financiera de acuerdo con las normas pertinentes			x

14.	tomar decisiones de gestión empresarial autónomas y responsables que generen ingresos y ganancias			x
-----	---	--	--	---

Juego FEFE: Resultados de aprendizaje - Nivel 1

En el Nivel 1 del Juego FEFE, el jugador asume el papel de un aprendiz único que debe tomar decisiones con respecto al número de unidades que se comprarán y la cantidad de personal de ventas que se empleará. Él / ella tendrá el objetivo financiero de lograr unos ciertos ingresos.

Los principales temas que se tratarán en esta actualización de Nivel sobre los del Nivel 0 son los siguientes: registro de activos no corrientes y activos tangibles no corrientes y depreciación.

El Nivel refuerza el mismo conjunto básico de conocimientos básicos, habilidades y competencias cubiertas en el Nivel 0.

Juego FEFE: Resultados de aprendizaje - Nivel 2

En el Nivel 2 del Juego FEFE, el jugador asume el rol de Técnico de un empresario único (Aprendiz Intermedio), que debe tomar decisiones con respecto al número de unidades que se comprarán y la cantidad de personal de ventas que se empleará. Él / ella tendrá el objetivo financiero de alcanzar un cierto Beneficio.

Los principales temas que se tratarán en esta actualización de Nivel sobre los del nivel 1 son los siguientes: Métricas y proporciones; Transacciones de crédito; Prepagos; Préstamos; Inventario.

Este nivel proporciona un conjunto de conocimientos, habilidades y competencias básicas y avanzadas, que se resumen en la tabla a continuación. Al final de este nivel, los jugadores (estudiantes) podrán:

	Resultado de aprendizaje: conocimiento (c), habilidades (h), competencias (cp)	c	h	cp
1.	nombrar y describir la jerga y terminología financiera y de gestión empresarial avanzada típicas para un negocio individual	x		
2.	identificar y enumerar los principios avanzados y las operaciones de contabilidad aplicables al contexto de un negocio individual ¹	x		
3.	identificar y enumerar principios y operaciones avanzados en la preparación de estados financieros mensuales aplicables al contexto de un negocio individual ⁴	x		
4.	comprender los requisitos financieros para establecer un nuevo negocio	x		
5.	identificar y describir diferentes tipos de eventos y circunstancias comerciales en el contexto de un negocio	x		
6.	distinguir entre finanzas personales y comerciales	x		
7.	utilizar la terminología básica de gestión financiera y empresarial		x	
8.	analizar e interpretar los eventos básicos y las circunstancias que surgen de la actividad comercial de un empresario		x	
9.	monitorizar las principales actividades comerciales y tomar acciones correctivas básicas		x	
10.	registrar ² y revisar las transacciones comerciales de un empresario único		x	
11.	revisar los estados financieros sobre una base mensual y anual de actividades de negocios de un empresario		x	

¹ This learning outcome can be expected only if the learner playing the Game has chosen 'manual bookkeeping' mode

12.	planificar el desarrollo a medio plazo de la actividad de un empresario			x
13.	garantizar una gestión adecuada de los riesgos potenciales en las actividades comerciales y financieras			x
14.	integrar la toma de decisiones éticas en la gestión empresarial y financiera			x
15.	anticipar las necesidades financieras futuras de la empresa en escenarios alternativos			x
16.	tomar decisiones de gestión empresarial autónomas y responsables que generen ingresos y ganancias			x

Juego FEFE: Resultados de aprendizaje - Nivel 3

En el Nivel 3 del Juego FEFE, el jugador asume el rol de propietario y gerente de una sociedad de responsabilidad limitada (Alumno principal), que debe seguir tomando decisiones con respecto al número de unidades que se comprarán y al número de personal de venta que se contratará. Además, él / ella tendrá que tomar decisiones sobre la compra de nuevas tiendas y cómo financiarlas. Él / ella tendrá el objetivo financiero de lograr un determinado porcentaje de Retorno de Capital Invertido.

Los principales temas que se tratarán en este Nivel integran todos los de los niveles anteriores 1 y 2 y añaden: Estado de flujos de efectivo; Acciones; Activos intangibles y amortización; Dividendos; Impuestos; Deudas incobrables; Provisiones; Capitalización vs. Gastos; Opciones de financiación; Períodos de crédito con clientes y proveedores.

El nivel proporciona un conjunto de conocimientos avanzados, habilidades y competencias, que se resumen en la tabla a continuación. Al final de este nivel, los jugadores (estudiantes) podrán:

	Resultado de aprendizaje: conocimiento (c), habilidades (h), competencias (cp)	c	h	cp
1.	Identificación de jerga y terminología financiera y de gestión empresarial avanzada típicas de una sociedad de responsabilidad limitada.	x		
2.	identificar y enumerar principios avanzados y operaciones en teneduría de libros aplicables al contexto de una sociedad de responsabilidad limitada ²	x		
3.	identificar y enumerar principios y operaciones avanzados en la preparación de estados financieros mensuales aplicables al contexto de una sociedad de responsabilidad limitada ⁵	x		
4.	entender el proceso de toma de decisiones de los proveedores de financiación	x		

² This learning outcome can be expected only if the learner playing the Game has chosen 'manual bookkeeping' mode

5.	comprender los requisitos financieros para establecer un nuevo negocio	x		
6.	identificar y describir diferentes tipos de eventos y circunstancias de negocios en el contexto de una compañía de responsabilidad limitada	x		
7.	distinguir entre finanzas personales y comerciales	x		
8.	identificar y nombrar fuentes alternativas de financiación	x		
9.	utilizar jerga financiera y de gestión empresarial avanzada		x	
10.	utilizar fuentes alternativas de financiación		x	
11.	analizar e interpretar una amplia gama de eventos y circunstancias que surgen de la actividad comercial de una compañía de responsabilidad limitada		x	
12.	monitorizar las principales actividades comerciales y tomar medidas correctivas avanzadas		x	
13.	revisar ³ y revisar las transacciones comerciales de una compañía de responsabilidad limitada		x	
14.	revisar los estados financieros sobre una base mensual y anual de actividades de negocios de una compañía de responsabilidad limitada		x	
15.	garantizar una gestión adecuada de los riesgos potenciales en las actividades comerciales y financieras			X
16.	integrar la toma de decisiones éticas en la gestión empresarial y financiera			X
17.	anticipar las necesidades financieras futuras de la empresa en escenarios alternativos			X
18.	relacionar las necesidades financieras con el marco regulatorio y fiscal de una empresa			X
19.	tomar decisiones de gestión empresarial autónomas y responsables que conduzcan al rendimiento del capital			X

³ Este resultado de aprendizaje solo puede esperarse si el alumno que juega ha elegido el modo de "contabilidad manual"

3. Guías metodológicas de FEFE para docentes y formadores

Como se destacó anteriormente, el proyecto FEFE produce tres resultados que pueden ser relevantes y complementarios para las actividades de capacitación regulares dentro de la educación financiera, es decir, el Juego FEFE, las Guías de los países y la plataforma de aprendizaje social (SLP). En este capítulo, se ha proporcionado un conjunto de directrices (ideas) para docentes y formadores interesados en utilizar estos resultados en su trabajo. Las ideas proporcionadas se consideran como un punto de partida, y cada educador puede desarrollarlas de acuerdo a los objetivos específicos de aprendizaje requeridos y su propio contexto nacional.

Aplicaciones del Juego FEFE

El Juego FEFE (consulte el Anexo 1 para una descripción completa) es un recurso flexible de aprendizaje y enseñanza, que se puede utilizar para estudiantes avanzados y no avanzados, dentro o fuera del aula y con fines formativos o adicionales. Al ser una aplicación móvil, el Juego FEFE se puede utilizar en cualquier lugar.

En el aula, a los estudiantes se les puede plantear el desafío de jugar el Juego FEFE durante (digamos, por ejemplo) 20 minutos para posteriormente establecer una discusión guiada por el tutor sobre los problemas encontrados. Se podría pedir a los alumnos que expliquen sus respuestas a eventos particulares que se han producido a lo largo de la partida. Se puede alentar a los estudiantes a tomar capturas de pantalla de los estados financieros de su negocio al final de cada año y luego usarlos para preparar sus propios registros electrónicos, por ejemplo, usando Excel.

Fuera del aula, se podría pedir a los alumnos que complementen su aprendizaje en el aula sobre un tema en particular completando una determinada etapa del Juego FEFE en un plazo determinado (por ejemplo, antes de la clase de la semana siguiente).

Aplicaciones específicas del grupo objetivo

Al utilizar el Juego FEFE con estudiantes avanzados en contabilidad y finanzas, se recomienda que este tipo de estudiantes reciban instrucciones para completar el juego con la contabilidad establecida en 'modo manual', lo que significa que los estudiantes deberán identificar las entradas de débito y crédito para las transacciones.

Al utilizar el Juego FEFE con estudiantes no avanzados, se recomienda instruir a los alumnos para que completen el juego con la contabilidad establecida en modo 'automático', lo que significa que las entradas de débito y crédito se realizarán automáticamente para el alumno.

En términos de evaluación del aprendizaje, el juego FEFE y especialmente el cuestionario incluido en el juego se puede integrar en la evaluación formativa continua junto con la provisión regular de capacitación. Por ejemplo, esto podría ser sobre la

base de "aprobar / no aprobar", por lo que a los alumnos se les otorgará (digamos) el 10% de la nota por lograr con éxito un nivel de juego objetivo o 'puntuación'. O, alternativamente, esto podría ser sobre una base 'gradual', según la cual a los estudiantes se les otorgará (digamos) hasta un 10% de la nota para cualquier módulo de capacitación dado de acuerdo con la Puntuación obtenida sobre 100 puntos que logren al jugar.

El Juego FEFE podría utilizarse para apoyar una amplia gama de tareas de aprendizaje, que se pueden resumir de la siguiente manera:

1. Realizar un análisis financiero:

El Juego brinda una oportunidad para los estudiantes que alcanzaron el Nivel 2, de verificar que los cálculos de las siguientes métricas y proporciones realizados dentro del juego sean correctos: EBITDA, Retorno de capital empleado, Margen de beneficio operativo, Margen bruto, Relación de gastos de operación de ventas, Ingresos por ventas de capital empleado, Período de tenencia de inventario, Período de liquidación de cuentas por cobros comerciales, Período de liquidación de cuentas por pagos comerciales, Coeficiente de corriente, Ratio Test ácido, Coeficiente de transmisión, Cobertura de intereses.

Usando los ratios anteriores, se podría requerir que los estudiantes preparen un análisis del desempeño financiero y la posición financiera de su negocio. Este análisis debe hacer referencia específica a la rentabilidad, eficiencia, liquidez y estabilidad de la empresa.

2. Preparación de un pronóstico de flujo de efectivo y lanzamiento para la financiación:

Se podría requerir que los estudiantes que juegan al juego preparen un pronóstico de flujo de efectivo al final del nivel 1 para el primer año del nivel 2, dado que en el primer mes del nivel 2 sus negocios invertirán V \$ 3 millones en la compra de su tienda y a partir de ese momento estará comprando inventario con un crédito de 1 mes y vendiendo el inventario con 2 meses de crédito.

Utilizando este pronóstico de flujo de efectivo, se podría requerir que los estudiantes preparen y entreguen una presentación de 10 minutos como si fueran al banco para solicitar un préstamo bancario a 5 años que les permita cubrir los requisitos de efectivo del negocio para el Nivel 2.

3. Explicando las diferencias entre el beneficio y el flujo de efectivo:

Usando el Juego FEFE, se podría requerir que los estudiantes expliquen por qué el total de ganancias generadas por una compañía en un período no necesariamente indica la cantidad de efectivo que se ha generado en ese período.

4. Comprender el propósito de los estados financieros:

Usando el Juego FEFE, se podría requerir que los estudiantes expliquen el propósito y el contenido de un Estado Financiera y un Estado de Ganancias o Pérdidas preparado bajo las Normas Internacionales de Información Financiera.

5. Tratamientos contables (activos no corrientes, inventario, provisiones):

Usando el Juego FEFE, se podría requerir que los estudiantes expliquen el tratamiento contable requerido (o permitido) según las Normas Internacionales de Información Financiera con respecto a los Activos no Corrientes, el Inventario y las Disposiciones.

6. Conceptos de contabilidad:

Usando el Juego FEFE, se podría requerir a los estudiantes que expliquen el significado de los siguientes conceptos contables: Definiciones de activos, pasivos, patrimonio, ingresos y gastos, incertidumbre, coste histórico, ingresos, coste de ventas, depreciación, amortización, acumulaciones, pagos anticipados, provisiones, gastos de deuda incobrables, reserva para cuentas por cobros dudosos.

7. Aumentando la conciencia comercial:

Usando el Juego FEFE, se podría requerir que los estudiantes identifiquen y expliquen el impacto sobre el desempeño financiero y la posición de una gama de decisiones comerciales, que incluyen (entre otras):

- Respuesta a las acciones de los competidores
- Reacciones a los cambios en la regulación
- Negociación de los precios de los contratos con clientes
- Desarrollar capital humano a través de la formación del personal

Uso de las Guías de País de FEFE

Las Guías de país FEFE (ver, Anexo 2) proporcionan información sobre la legislación financiera en 4 países europeos: Reino Unido, Austria, Chipre y España. Las guías permitirán a los usuarios tomar decisiones sobre:

- el tipo de negocio que desean establecer, de acuerdo con sus objetivos comerciales y objetivos empresariales
- cuál de los cuatro países es más adecuado para el tipo de negocio que desean administrar
- ¿Cuál es el proceso legal que deberá seguirse antes de registrar una empresa?
- qué procedimientos se deben seguir una vez que la empresa comience a comerciar

Los docentes y formadores pueden integrar las Guías en sus actividades habituales, especialmente en aquellos módulos que se centran en la internacionalización de las micro y pequeñas empresas y las actividades empresariales.

Además, al alentar a los estudiantes a familiarizarse con diferentes entornos de negocios, esto abrirá su creatividad a empresas comerciales nuevas y alternativas.

Las Guías de País servirán también como un buen punto de partida para el aprendizaje entre iguales a través de la Plataforma de Aprendizaje Social.

Eventualmente, los educadores pueden alentar a los alumnos a formar equipos y crear guías similares para otros países, lo que mejorará aún más su comprensión del clima de negocios en Europa y en una escala global.

Uso de la Plataforma de Aprendizaje Social FEFE

La Plataforma de Aprendizaje Social de FEFE (ver el Anexo 3 para una descripción completa) es una poderosa herramienta complementaria para las actividades presenciales regulares en el aula, ya que proporciona un entorno para la colaboración virtual de estudiantes y educadores a través de contextos tanto nacionales como internacionales.

A través de los canales de comunicación de la plataforma, se puede alentar a los alumnos a participar en el aprendizaje con otros compañeros en su país o en el extranjero, lo que ampliará aún más sus conocimientos, habilidades y competencias en el área de la educación financiera.

Los educadores podrían colaborar con colegas fuera de sus instituciones e intercambiar planes de estudios y materiales de aprendizaje. Además, la plataforma permitirá coordinar los proyectos virtuales de sus alumnos.

Anexos

El Juego FEFE - Descripción

El juego FEFE se desarrolla en un contexto de fantasía hipotético. El usuario es un vampiro que vive en Transilvania al que su tío ha dejado dinero para montar y dirigir un negocio de venta de ataúdes musicales reciclados. El usuario puede elegir entre vender guitarras de ataúd o pianos de ataúd, aunque esta elección no tiene ningún impacto en el rendimiento de su negocio.

La moneda del juego es el dólar vampírico, representado por la letra "V". Así que 100.000 dólares Vampíricos se muestran como '100.000V\$'.

Se aplican las siguientes regulaciones:

- Los empresarios individuales pagan el impuesto personal sobre los beneficios obtenidos por su negocio a una tasa del 20% anual, pagadero en el mes 3 del año siguiente (con giros). Por lo tanto, este impuesto no es un gasto o una obligación de la empresa, sino del propietario de la empresa.
- Las empresas pagan impuestos sobre las ganancias a una tasa del 20% también pagadero en el mes 3 del año siguiente.
- Los empresarios individuales y las empresas deben preparar sus estados financieros de acuerdo con las Normas Internacionales de Información Financiera (NIIF-IFRS).

El objetivo del Juego FEFE es que el usuario cree un negocio y lo haga crecer hasta el punto en que se convierta en una empresa cotizada en la Bolsa de Valores de Transilvania.

El crecimiento del negocio depende de la "demanda del cliente", que a su vez depende de la respuesta del usuario a los "eventos" y de la puntuación que obtenga en las "pruebas de competencia financiera".

El nivel 0 es efectivamente un "año de práctica", y el único objetivo que el alumno debe alcanzar es que su empresa tenga un saldo de caja positivo al final del año.

Para progresar a través de los otros niveles, el usuario debe alcanzar los siguientes objetivos anuales de rendimiento:

- Un objetivo de rendimiento financiero específico para cada nivel de juego concreto. (Ingresos al nivel 1; beneficios al nivel 2 y rendimiento del capital empleado al nivel 3);
- Un puntaje de Competencia Financiera de al menos 50 de 64 (78.1%);
- Un puntaje en la relación con el director del banco de al menos 26 de 32 (81.3%);
- Cualquier préstamo de emergencia que se haya pagado;
- Una puntuación de contabilidad de al menos el 80% (si el modo de contabilidad está configurado en "manual").

Los modos y niveles del juego FEFE

El Juego tiene dos modos alternativos para la función de "contabilidad de doble entrada":

1. Para 'especialistas' (adecuado para estudiantes y aprendices de contabilidad y finanzas):

- Los jugadores (alumnos) deben elegir la opción de llevar la contabilidad manualmente. Esto significa que los alumnos deberán identificar las entradas de débito y crédito correctas para las transacciones de la empresa. Los alumnos también tendrán acceso a los "libros contables" de la empresa al final de cada mes.

2. Para 'no especialistas' (adecuado para estudiantes de negocios, empresarios y gerentes de empresas):

- Los jugadores (alumnos) deben elegir la opción de llevar la contabilidad automáticamente. Esto significa que los alumnos no tendrán que identificar las entradas correctas de débito y crédito para las transacciones de la empresa y en su lugar recibirán un resumen cada mes de cómo cada transacción ha impactado en los estados financieros de la empresa.

El juego de FEFE tiene 4 niveles: Nivel 0: Comerciante individual - Aprendiz; Nivel 1: Comerciante individual - Aprendiz; Nivel 2: Comerciante individual - Técnico; Nivel 3: Compañía limitada - Master.

A continuación se presenta un resumen de las características clave y el objetivo financiero para cada Nivel del Juego:

Nivel	Estructura Empresarial	Decisiones de Negocios	Datos Financieros	Meta Financiera Anual
0	Aprendiz	<ul style="list-style-type: none">• Número de unidades a comprar• Cantidad de personal de ventas a emplear	Cuenta de Pérdidas y Ganancias Estado de Situación Financiera Libro Mayor ⁴	Efectivo en positivo al final del año

⁴ This learning outcome can be expected only if the learner playing the Game has chosen 'manual bookkeeping' mode

1	Comerciante Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Como en el nivel anterior 	<p>Registro de Activos no corrientes</p> <p>Políticas Contables⁶</p>	Ingresos 3.6m V\$
2	Comerciante Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Como en el nivel anterior 	Métricas y Ratios	Ganancia 750k V\$
3	Sociedad Limitada	<ul style="list-style-type: none"> • Como en el nivel anterior • Si se compran nuevas tiendas • Cómo financiar nuevas tiendas 	Estado de Flujos de Efectivo	Retorno sobre el capital empleado 20%

Nivel 0

En el nivel 1, el usuario inicia un negocio como comerciante individual y las transacciones se realizan principalmente en efectivo, excepto el ajuste de las comisiones de contabilidad de fin de año, que requiere un "devengo".

Contenido del Nivel 0

Temas de Finanzas y Contabilidad	Preguntas del Cuestionario de Competencia Financiera
<ul style="list-style-type: none">• Cuenta de pérdidas y ganancias• Estado de situación financiera• Transacciones en efectivo• Giros• Devengos• Libro Mayor⁸	<ul style="list-style-type: none">• Terminología y definiciones (básico)• Presentación de estados financieros (básico)

Nivel 1

Al inicio del Nivel 1 la empresa adquiere Instalaciones y Equipamientos por lo que el usuario se familiariza con los Activos Fijos Tangibles No Corrientes y su depreciación.

Contenido del Nivel 1

Temas de Finanzas y Contabilidad	Preguntas del Cuestionario de Competencia Financiera
<ul style="list-style-type: none">• Políticas contables• Registro de activos no corrientes⁸• Inmovilizado material y amortizaciones• Impuesto sobre la renta	<ul style="list-style-type: none">• Presentación de estados financieros (avanzado)• Contabilidad (básica)⁵

Nivel 2

En el nivel 2, la empresa adquiere la tienda que en el nivel 1 se alquiló. Las compras y ventas a crédito también se introducen en las siguientes condiciones:

- las compras se realizan con un crédito a 1 mes
- las ventas se realizan con un crédito a 2 meses

Temas de Finanzas y Contabilidad	Preguntas del Cuestionario de Competencia Financiera
<ul style="list-style-type: none">• Métricas y ratios	<ul style="list-style-type: none">• Terminología y definiciones (avanzado)

⁵ This learning outcome can be expected only if the learner playing the Game has chosen 'manual bookkeeping' mode

<ul style="list-style-type: none"> • Operaciones de crédito • Pagos anticipados • Préstamos • Contabilidad de inventario 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de los estados financieros (avanzado) • Tratamientos contables (básico) • Métricas y ratios (básico) • Contabilidad (avanzada)⁸
--	--

Nivel 3

En el Nivel 3, la empresa se convierte en una sociedad anónima. Al inicio del Año 1 del Nivel 3, el capital del propietario se convierte en acciones. Al comienzo del segundo año del nivel 3, la empresa invierte en un sitio web, de modo que el alumno se familiariza con los activos intangibles y su amortización.

Temas de Finanzas y Contabilidad	Preguntas del Cuestionario de Competencia Financiera
<ul style="list-style-type: none"> • Estado de flujos de efectivo • Emisión de acciones • Inmovilizaciones inmateriales y amortizaciones • Dividendos • Fiscalidad de las empresas • Deudas incobrables • Provisiones • Capitalización versus decisiones de gasto • Opciones de financiación • Periodos de crédito con clientes y proveedores 	<ul style="list-style-type: none"> • Marco de las NIIF • Tratamientos contables (avanzados) • Métricas y ratios (interpretación) • Mediciones contables • Flujo de caja

Proceso del Juego FEFE

1. Mensualmente

Para cada Nivel del Juego, se requiere que los estudiantes alcancen una serie de metas anuales de desempeño definidas. Para ello el alumno completa un ciclo mensual de actividades y, al final del año, si se han alcanzado los objetivos de rendimiento, el alumno progresa al siguiente nivel. De no ser así, se les exige que repitan otro año a ese nivel y que intenten de nuevo cumplir los objetivos establecidos.

El ciclo mensual consiste en lo siguiente:

1. Responder a un evento
2. Tomar decisiones de negocios
3. Registrar (o revisar) las transacciones de la empresa
4. Revisar los datos financieros de la empresa
5. Completar un cuestionario (ya sea un "cuestionario de competencia financiera" o trimestralmente una "reunión con el director del banco").

i. Eventos

Al comienzo de cada mes, el alumno debe responder a un evento. Algunos son positivos y otros negativos, y para algunos la consecuencia se ve afectada por la elección de la respuesta por parte del alumno. Los eventos incluyen algunos que abordan decisiones y desafíos "comerciales", "contables", "de riesgo" o "éticos":

- Las '*Decisiones Comerciales*' requieren que el alumno tome una decisión que afectará el rendimiento futuro de la empresa (por ejemplo, si acepta o no un pedido de un cliente a un precio especialmente bajo). El alumno recibirá retroalimentación sobre si su respuesta fue apropiada y potencialmente una recompensa o penalización por su puntuación por la "Demanda del Cliente" también.
- Los '*Desafíos Contables*' requieren que el alumno resuelva un desafío contable (por ejemplo, calcular el gasto mensual de depreciación para un nuevo activo no corriente). El alumno recibirá retroalimentación sobre si su elección fue apropiada y una recompensa o penalización por su puntuación en la "Demanda del Cliente" también. Una respuesta incorrecta significará también un aumento de los Honorarios Contables anuales pagaderos por la empresa durante el año.
- Los '*Desafíos Financieros*' requieren que el alumno resuelva un desafío de financiación (por ejemplo, decidir cómo financiar una inversión en una nueva tienda). El estudiante recibirá retroalimentación sobre los factores que determinan si su elección fue apropiada o no.
- Los '*Eventos de Riesgo*' requieren que el alumno decida si incurrir o no en costos adicionales para reducir el riesgo de impactos adversos en su negocio (por ejemplo, asegurar el inventario contra daños por inundaciones).
- Los '*Dilemas Éticos*' son aquellos en los que la elección que tiene el mayor impacto positivo en los beneficios de la empresa puede no ser ética (por ejemplo, ignorar un

requisito legal para llevar a cabo una Auditoría de Seguridad y Salud). El alumno recibirá retroalimentación sobre si su respuesta fue o no 'ética' y también puede recibir una recompensa o penalización por su puntuación en la "Demanda del Cliente".

ii. Decisiones de Negocios

En la siguiente etapa, el alumno debe tomar una serie de decisiones comerciales mensuales. Estas decisiones afectan la capacidad del negocio para suministrar unidades y satisfacer la demanda de los clientes.

El alumno comienza con una tienda, que se alquila, con una "capacidad teórica" para vender hasta 50 unidades por mes (sujeto al efecto de la "Rueda del Destino", como se explica más adelante).

En el Nivel 2 se compra la tienda y la capacidad aumenta a 60 unidades.

En el Nivel 3 la capacidad de la tienda aumenta a 70 unidades, que se duplica a 140 unidades cuando el alumno invierte en un sitio web. También en el Nivel 3, el alumno puede elegir adquirir nuevas tiendas.

Cada vendedor tiene la capacidad de vender hasta un máximo de 10 unidades por mes (sujeto a cualquier cambio que surja de los Eventos).

La demanda de los clientes, por otro lado, se ve afectada por la respuesta del alumno a los Eventos y también por su puntuación en los cuestionarios mensuales, sujeto a ser incrementada o reducida por el efecto de la "Rueda del Destino", que se aplica inmediatamente después de que se hayan tomado las decisiones de negocio.

La 'Rueda del Destino' tiene el siguiente efecto en cada Nivel:

- En los niveles 0 y 1: Rangos entre -2 y +2
- En el nivel 2: Rangos entre -10 y +10
- En el nivel 3: Rangos entre -20 y +20

iii. Registrar o Revisar Transacciones

La siguiente etapa varía según si el modo de contabilidad es "manual" o "automática".

En el modo "manual", el alumno debe identificar las entradas de débito y crédito necesarias para cada una de las transacciones de la empresa, que se revelan como "Tarjetas de Transacción" individuales.

Esta contabilidad requiere que el alumno haga clic en la gema de débito (rojo) o crédito (verde) y luego pase por la jerarquía de cuentas del libro mayor para encontrar el libro de contabilidad correcto.

Por ejemplo, para la entrada "Débito de Efectivo en el Banco":

- Primero selecciona la gema de Débito
- A continuación, selecciona Activos Fijos
- Después, selecciona Activo Circulante
- Y finalmente, selecciona Efectivo en el Banco

Una vez que el alumno ha identificado correctamente los asientos de débito y crédito de una transacción en dos ocasiones consecutivas, ya no es necesario que complete la contabilidad de esa transacción y se dispone de una opción de "omitir". Sin embargo, también existe un proceso "aleatorio" integrado, lo que significa que existe una posibilidad del 20% de que una transacción necesite identificar las entradas correctas de débito y crédito, para garantizar que el alumno pueda seguir registrando la contabilidad de las transacciones que ha dominado anteriormente.

En el modo automático, el alumno simplemente salta a través de las Tarjetas de Transacción que se registran en su nombre. La contabilidad se realiza automáticamente dentro del Juego.

En ambos modos, una vez que se ha tratado cada Tarjeta de Transacciones, aparece un Resumen de Transacciones que resume el efecto de cada Transacción en los Estados Financieros del negocio.

Por ejemplo, para la inversión de capital por parte del propietario:

Efectivo en Activos Bancarios	Incremento +
Capital Propio	Incremento +

23

iv. Revisar Datos Financieros

En la siguiente etapa, el alumno puede revisar los datos financieros de su negocio.

En el nivel 0, esto incluye:

- Cuenta de Pérdidas y Ganancias
- Estado de Situación Financiera

Si el alumno está trabajando en el modo de contabilidad "manual", las cuentas individuales de los libros también pueden revisarse a través del "Libro mayor".

A partir del Nivel 1, también están disponibles los 'Registros de Activos No Corrientes' y 'Políticas Contables'.

A partir del Nivel 2, se añaden las "Métricas y Ratios", que proporcionan los siguientes indicadores clave de rendimiento financiero:

1. EBITDA (Resultado antes de depreciación y amortización de intereses)

2. Rendimiento del capital invertido
3. Margen de beneficio operativo
4. Margen de beneficio bruto
5. Ratio gastos de explotación/ventas
6. Ingresos por ventas de capital invertido
7. Período de mantenimiento de inventario
8. Período de liquidación para deudores comerciales
9. Período de liquidación de acreedores comerciales
10. Ratio de liquidez
11. Relación de prueba de acidez
12. Ratio de apalancamiento
13. Cobertura de intereses

A partir del Nivel 3, se añade el "Estado de flujos de efectivo".

v. Cuestionario

En la siguiente etapa, el alumno completa uno de dos tipos de cuestionario: un cuestionario mensual de competencia financiera (meses 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10 y 11) que afecta a la demanda de los clientes de la empresa o un cuestionario trimestral de reunión con el director de la entidad bancaria (meses 4, 6, 9 y 12), que afecta a la tasa de interés pagadera en los préstamos de corto y de largo plazo.

El cuestionario de competencia financiera es un cuestionario cronometrado que incluye 8 preguntas de opción múltiple que cubren los siguientes temas de contabilidad y finanzas:

- Terminología y definiciones contables (básicas y avanzadas)
- Presentación de los estados financieros (básicos y avanzados)
- Fuentes de las normas, conceptos y convenciones contables
- Tratamientos contables (básicos y avanzados)
- Métricas y ratios financieros (básicos y avanzados)
- Mediciones contables
- Flujo de caja
- El marco de las NIIF
- Contabilidad (básica y avanzada)⁶

El desempeño del estudiante en el Cuestionario de Competencia Financiera llevará a un aumento en la Demanda del Cliente. Además, en cada nivel a partir del nivel 1, el alumno debe responder al menos 50 de las 64 preguntas (78%) a lo largo de un año (junto con el logro de otros objetivos de rendimiento) para avanzar al siguiente nivel.

⁶ Only relevant if the learner playing the Game has chosen 'manual bookkeeping' mode

La reunión trimestral con el director del banco es un cuestionario cronometrado que incluye 8 preguntas de opción múltiple que requieren que los alumnos identifiquen correctamente ciertos números financieros clave para su negocio. Aunque pueden consultar sus estados financieros para encontrar los números requeridos, la presión del tiempo hace que los estudiantes tengan más probabilidades de rendir bien si completan el cuestionario después de haberse familiarizado con los datos financieros clave de su empresa.

El rendimiento acumulativo del alumno en los cuestionarios del Director del Banco a lo largo de un año afecta a la tasa de interés pagadera en los préstamos a largo plazo. Cuanto más baja sea la puntuación del alumno, más alta será la tasa de interés pagadera. También en cada nivel a partir del nivel 1, el alumno debe responder correctamente al menos 26 de las 32 preguntas (81%) a lo largo de un año (junto con el logro de otros objetivos de rendimiento) para avanzar al siguiente nivel.

2. Fin de Año

Al final del año, se ajustan los estados financieros y se presentan las cuentas financieras completas al Consejo de Administración. El detalle del proceso de fin de año varía según el nivel de juego:

i. En los niveles 0, 1 y 2, el proceso de fin de año incluye las siguientes secuencias:

- los estados financieros se ajustan a las comisiones contables a pagar del ejercicio (lo que requiere la creación de una periodificación)
- las cuentas financieras del ejercicio se presentan al Consejo de Administración
- se inicia el nuevo año fiscal y se calculan los impuestos a pagar por el alumno en el mes 3 del nuevo año y los dividendos mensuales para el nuevo año: el impuesto a pagar por el alumno se calcula como el 20% de la ganancia del año anterior. (La cantidad pagadera se añade a los dividendos del mes 3 para el nuevo año fiscal).
- los dividendos mensuales son el 1% del número del Patrimonio neto al final del año anterior en el Estado de situación financiera. (El estudiante requiere un rendimiento anual del 12% sobre el capital invertido en el negocio). Para el mes 3, los cálculos también incluyen el impuesto que debe pagar el estudiante.

ii. En el Nivel 3, el proceso de cierre del ejercicio es diferente para reflejar que el negocio es ahora una sociedad de responsabilidad limitada:

- además del ajuste por las comisiones de contabilidad del ejercicio, los estados financieros también se ajustan por el impuesto que debe pagar la empresa por sus beneficios a una tasa del 20% de los beneficios del ejercicio.
- se inicia el nuevo ejercicio y se calcula el dividendo a pagar a los accionistas. Los dividendos se pagan en 2 cuotas, cada una de las cuales representa el 12,5% de los beneficios del año anterior después de impuestos. Los dividendos se pagan en los meses 3 y 9 del nuevo ejercicio y, de acuerdo con las NIIF, se contabilizan en el mes en que se pagan.

Políticas Contables del Juego FEFE

1. Bases de la Preparación

Los estados financieros han sido preparados de conformidad con las Normas Internacionales de Información Financiera (NIIF-IFRS) emitidas por el Consejo de Normas Internacionales de Contabilidad (IASB).

2. Inmovilizado Material y Amortizaciones

i. El inmovilizado material se mantiene al coste histórico menos la amortización acumulada. El coste incluye el precio de compra original del activo y los costes para ponerlo en condiciones de funcionamiento para el uso previsto.

ii. La depreciación se calcula utilizando los siguientes métodos:

Edificios: por el método lineal a 50 años con un valor residual cero.

Instalaciones y equipamientos: se aplica el método del balance reductor con una tasa del 30% anual. La depreciación se cobra mensualmente, a partir del mes en que se adquirieron las instalaciones.

Los terrenos no se amortizan.

27

3. Inmovilizado Inmaterial y Amortizaciones

i. Los inmovilizados inmateriales se contabilizan por su coste de adquisición menos la amortización acumulada.

ii. La amortización se calcula utilizando el siguiente método: Página web: con el método lineal a 5 años con un valor residual cero.

4. Existencias

Las existencias comprenden bienes mantenidos para su reventa y se valoran sobre la base del coste medio ponderado y se contabilizan al menor entre el coste y el valor neto realizable. El valor neto realizable representa el precio de venta estimado menos todos los costes estimados de terminación y los costes en que se incurrirá en la comercialización, venta y distribución. El coste incluye todos los gastos directos y otros costes atribuibles apropiados en los que se haya incurrido para llevar las existencias a su ubicación y condición actuales.

5. Créditos

Las cuentas comerciales a cobrar se valoran por su valor en libros y se amortizan cuando la Dirección las considera incobrables.

6. Provisiones

Las provisiones se reconocen cuando existe una obligación presente, ya sea legal o implícita, como resultado de un suceso pasado, para el que es probable que se requiera una salida de beneficios económicos para liquidar la obligación, y cuando el importe puede estimarse de forma fiable.

Guía de Países FEFE - Resumen

Uno de los principales objetivos del proyecto FEFE es proporcionar información sobre la legislación financiera de cada uno de los países socios (Austria, Chipre, España y el Reino Unido). Toda esta información se recoge en las "Guías de países", que funcionan como un manual detallado para los interesados en crear una empresa en uno de los países participantes.

Las guías de países son el resultado de la producción intelectual del proyecto y están compuestas por cuatro textos ampliados, en los cuatro idiomas de los socios. La información fue recopilada y escrita con cuidado, después de una investigación exhaustiva, con referencias a la información relevante proporcionada por los departamentos oficiales del gobierno. Cada Guía también se resume en un documento de dos páginas, que contiene los datos más básicos de la legislación financiera de cada país. Estos textos condensados se pueden encontrar en los cuatro idiomas.

Las Guías contienen información sobre cómo establecer un negocio, los tipos de entidades comerciales y los requisitos y procedimientos legales de registro para establecer un negocio, información sobre impuestos, otras consideraciones regulatorias para los negocios, etc.

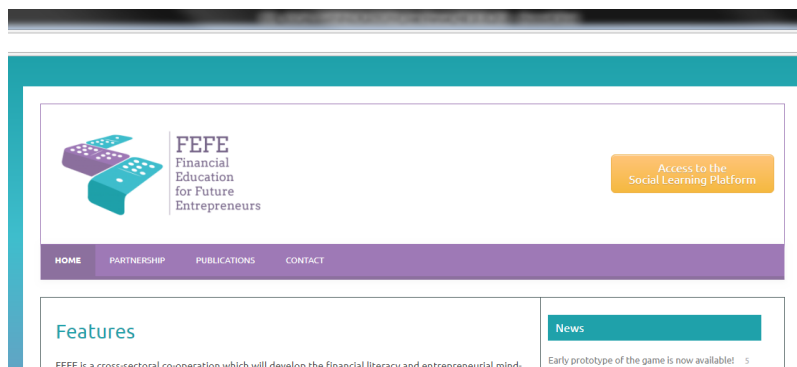
Los interesados (estudiantes y educadores) pueden encontrar las Guías en el sitio web del Proyecto FEFE (<http://fefeproject.eu/>) en formato PDF y pueden descargarlas y/o imprimirlas para referencia futura. Para seleccionar una Guía completa, haga clic en la bandera del país de su interés. Para seleccionar un breve resumen, vaya a la bandera del país de su interés y selecciónelo en el idioma de su elección. .

Plataforma de Aprendizaje Social FEFE - Resumen

Acceso a la SLP

Para acceder a la Plataforma de Aprendizaje Social, hay dos opciones posibles:

- Acceso desde la página web del proyecto FEFE: <http://fefeproject.eu/>



- Acceso directo a través del enlace a la SLP: <https://fefe.hi-iberia.es:4572/login>

Funcionalidades SLP

- Acceso al Contenido generado en el proyecto FEFE con fines de aprendizaje.
- Acceso a los diez mejores jugadores del juego.
- La opción de chat también está disponible. Dentro del chat también existe la opción de videollamada grupal que puede ser muy útil para las sesiones de tutoría.
- Descarga del juego de FEFE.
- Acceso a un Foro: hay Foros generales definidos, pero también se pueden crear Foros específicos para cada uno de los idiomas. Se puede ir a un foro específico y publicar nuevos mensajes, ver los existentes o responder a cualquiera de ellos.

Enfoque de Resultados de Aprendizaje MEC-EQF/ECVET – Resumen

Marco Europeo de Cualificaciones - MEC-EQF

El Marco Europeo de Cualificaciones (MEC-EQF) ayuda a comparar los sistemas nacionales de cualificaciones y permite la comunicación entre ellos. En el núcleo del MEC-EQF hay ocho niveles de referencia europeos comunes, que se describen en los resultados del aprendizaje: conocimientos, habilidades y competencias. Esto hace más comprensible lo que un alumno con una cualificación relacionada con el MEC-EQF sabe, entiende y es capaz de hacer. El programa de formación de FEFE está diseñado para el nivel 4 del MEC-EQF, basado tanto en los descriptores del MEC-EQF como en los descriptores del MEC-EQF de los países asociados⁷.

CONOCIMIENTO	
En el contexto del MEC-EQF, los conocimientos se describen como teóricos y/o fácticos	
Los resultados del aprendizaje pertinentes para el nivel 4 son los siguientes	
MEC-EQF	Conocimientos fácticos y teóricos en contextos amplios dentro de un campo de trabajo o estudio
Austria	<p>El/ella tiene:</p> <ul style="list-style-type: none">– una educación general profunda;– conocimientos teóricos en su campo de trabajo o estudio (por ejemplo, sobre hechos y circunstancias, principios, materiales, procesos, métodos, conexiones, reglamentos y normas) para abordar de forma independiente tareas y retos comunes, incluidas las condiciones marco cambiantes;– conocimientos empresariales y jurídicos fundamentales;– un título de acceso a la universidad o los conocimientos necesarios para ejercer directamente una profesión
Chipre	<ul style="list-style-type: none">– Tiene conocimiento de principios y teorías amplias en el campo del trabajo o estudio.– Selecciona y analiza el conocimiento teórico en amplios contextos de su campo o trabajo de estudio.– Aplica hechos y procedimientos relacionados con su campo o trabajo de estudio.– Comprende las relaciones entre los problemas profesionales en un marco internacional.
España	<ul style="list-style-type: none">– Conocimientos en contextos amplios en diversas áreas de estudio o en un campo profesional especializado.
Reino Unido	<ul style="list-style-type: none">– Usan la comprensión práctica, teórica o técnica para abordar problemas bien definidos pero complejos y no rutinarios.– Analizan, interpretan y evalúan información e ideas relevantes.– Conocen la naturaleza y alcance aproximado del área de estudio o trabajo.– Tienen un conocimiento informado de las diferentes perspectivas o enfoques dentro del área de estudio o trabajo.

⁷ Cedefop (2013). Analysis and overview of NQF level descriptors in European countries.

HABILIDADES	En el contexto del MEC-EQF, las habilidades se describen como cognitivas (que implican el uso del pensamiento lógico, intuitivo y creativo) y prácticas (que implican la destreza manual y el uso de métodos, materiales, herramientas e instrumentos).
	Los resultados del aprendizaje pertinentes para el nivel 4 son los siguientes
MEC-EQF	Una gama de habilidades cognitivas y prácticas necesarias para generar soluciones a problemas específicos en un campo de trabajo o estudio.
Austria	<p>En su campo de trabajo o estudio es capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> – seleccionar instrumentos, métodos y procedimientos comunes y utilizarlos adecuadamente; – se ocupan de forma independiente de las tareas estándar, incluso en condiciones cambiantes; – analizar los problemas cotidianos teniendo en cuenta los conocimientos teóricos, demostrar los diferentes enfoques de solución y resolver estos problemas de forma independiente; – desarrollar un cierto pensamiento creativo y en red; – participar en discusiones en situaciones estándar con temas familiares, presentar su propio punto de vista y dar razones para justificar esto; – Investigar de forma independiente la información relevante para cumplir sus tareas a partir de fuentes ampliamente dadas, evaluarla críticamente y utilizarla; – presentar la información de forma adecuada (es decir, según la situación y el público destinatario) y también técnicamente correcta, utilizando el lenguaje correcto y las técnicas/tecnologías de comunicación habituales.
Chipre	<ul style="list-style-type: none"> – Capaz de seleccionar y aplicar herramientas, técnicas, materiales y metodologías relevantes en el campo de trabajo o estudio. – Capaz de identificar problemas prácticos o teóricos y resolverlos. – Capaz de evaluar la calidad de los demás y su propio trabajo basado en los estándares dados. – Capaz de utilizar la terminología de su ocupación o campo de estudio en colaboración con sus colegas.
España	<ul style="list-style-type: none"> – Aplicación del conocimiento para llevar a cabo un conjunto de actividades en contextos definidos y generalmente previstos. – Habilidades para resolver problemas generalmente previsibles en las áreas de conocimiento o en un campo de trabajo. – Supervisión del trabajo diario de otras personas asumiendo alguna responsabilidad en la evaluación y mejora de las actividades laborales o de estudio. – Comunicar correctamente conocimientos, habilidades, sentimientos y actividades en contextos generalmente predecibles a través de diferentes recursos y formas de expresión. – Análisis de las consecuencias de las acciones de uno y otros en contextos generalmente predecibles. – Análisis de información concreta necesaria para evaluar y resolver problemas dentro de su propio campo de estudio o profesional. – Encontrar soluciones creativas para problemas en un campo de estudio o profesional.
Reino Unido	<ul style="list-style-type: none"> – Abordar problemas bien definidos pero complejos y no rutinarios. – Identificar, adaptar y utilizar métodos y habilidades apropiadas. – Utilizar la investigación apropiada para informar las acciones. – Revisar la eficacia e idoneidad de los métodos, acciones y resultados.

COMPETENCIA	En el contexto del MEC-EQF, la competencia se describe en términos de responsabilidad y autonomía
Los resultados del aprendizaje pertinentes para el nivel 4 son los siguientes	
MEC-EQF	Ejercitar la autogestión dentro de las pautas de los contextos de trabajo o estudio que suelen ser predecibles, pero que están sujetos a cambios; supervisar el trabajo rutinario de los demás, asumiendo alguna responsabilidad en la evaluación y mejora de las actividades de trabajo o estudio
Austria	<p>En su campo de trabajo o estudio es capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> – manejar las situaciones de rutina de manera independiente y comportarse apropiadamente de acuerdo a las circunstancias; – trabajar en equipo e instruir/supervisar a otros en tareas comunes.
Chipre	<ul style="list-style-type: none"> – Capaz de asumir la responsabilidad de los procesos y resultados de trabajo propios y conjuntos. – Capaz de aplicar conocimientos y habilidades para realizar tareas cualitativas y cuantitativas. – Capaz de buscar el desarrollo profesional. – Capaz de demostrar un nivel avanzado de competencias clave en este nivel como base para la educación superior. – Capaz de asumir la responsabilidad del campo de trabajo o estudio.
Ejpaña	<ul style="list-style-type: none"> – Autogestión de la educación en un campo de estudio o profesional, con madurez para mejorar las habilidades de aprendizaje y formación en los niveles superiores. – Actitudes responsables hacia la educación que les permitan darse cuenta del valor de las nuevas posibilidades y de llevar a cabo actividades de manera independiente. – Actitud responsable hacia el trabajo de otras personas, permitiéndoles valorar críticamente las nuevas posibilidades de hacer mejoras. – Actitud responsable respecto a la aplicación de la prevención de riesgos laborales, seguridad propia y de las personas, calidad del trabajo y protección del medio ambiente en el desarrollo de la actividad profesional.
Reino Unido	<ul style="list-style-type: none"> – Asumir la responsabilidad de las líneas de acción, incluida, cuando proceda, la responsabilidad del trabajo de los demás. – Ejercer la autonomía y el juicio dentro de parámetros amplios.

Sistema Europeo de Créditos para la Educación y la Formación Profesionales - ECVET

El objetivo del marco del Sistema Europeo de Créditos para la Educación y la Formación Profesionales (ECVET) es facilitar la transferencia, el reconocimiento y la acumulación de los resultados de aprendizaje evaluados de las personas que desean obtener una cualificación.

Esto mejorará la comprensión general de los resultados del aprendizaje de los ciudadanos y su transparencia, movilidad transnacional y transferibilidad entre los Estados miembros y, en su caso, dentro de los mismos, en un espacio de aprendizaje permanente sin fronteras, y también mejorará la movilidad y la transferibilidad de las cualificaciones a nivel nacional entre los diversos sectores de la economía y dentro del mercado laboral; además, contribuirá al desarrollo y la expansión de la cooperación europea en materia de educación y formación.

Terminología

HORAS DE EVALUACIÓN

Debe incluir el tiempo necesario para preparar la tarea (por ejemplo, si un estudiante tiene que pasar 6 horas leyendo un libro para poder trabajar en una tarea, esas 6 horas deben ser incluidas). En el caso de un examen, indique sólo el tiempo asignado al mismo (por ejemplo, 2 horas).

COMPETENCIA

Capacidad demostrada para utilizar conocimientos, habilidades y habilidades personales, sociales y/o metodológicas, en situaciones de trabajo o estudio y en el desarrollo profesional y personal. En el contexto del MEC-EQF, se describe en términos de responsabilidad y autonomía (competencias sociales).

CREDITO

El crédito por los resultados de aprendizaje (es decir, crédito) designa los resultados de aprendizaje de las personas que han sido evaluados y que pueden acumularse para obtener una cualificación o transferirse a otros programas o cualificaciones de aprendizaje. El crédito se refiere al hecho de que el alumno ha alcanzado los resultados de aprendizaje esperados que han sido evaluados positivamente y el resultado de la evaluación fue documentado en una transcripción personal. Sobre la base de esta documentación, otras instituciones pueden reconocer el crédito de los estudiantes.

35

ACUMULACIÓN DE CRÉDITOS

Proceso mediante el cual los alumnos pueden adquirir cualificaciones progresivamente mediante evaluaciones sucesivas y la validación de los resultados del aprendizaje. La acumulación de crédito es decidida por la institución competente responsable de la concesión de la cualificación. Cuando el estudiante ha acumulado el crédito requerido y se cumplen todas las condiciones para la obtención de la cualificación, se le concede la cualificación.

TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS

Proceso mediante el cual los resultados del aprendizaje obtenidos en un contexto pueden tenerse en cuenta en otro contexto. La transferencia de créditos se basa en los procesos de evaluación, validación y reconocimiento. Para poder ser transferidos, los resultados del aprendizaje deben ser evaluados. El resultado de la evaluación se registra en el expediente académico personal de los alumnos y constituye un crédito. Sobre la base de los resultados evaluados, el crédito puede ser validado y reconocido por otra institución competente.

SISTEMA EUROPEO DE CRÉDITOS PARA LA EDUCACIÓN Y LA FORMACIÓN PROFESIONALES (ECVET)

El ECVET es un marco técnico para la transferencia, el reconocimiento y, en su caso, la acumulación de los resultados de aprendizaje de las personas con vistas a la obtención de una cualificación. Las herramientas y la metodología ECVET incluyen la descripción de las cualificaciones en términos de unidades de resultados de aprendizaje con puntos asociados, un proceso de transferencia y acumulación y documentos complementarios tales como acuerdos de aprendizaje, transcripciones de expedientes y guías del usuario.

PUNTOS ECVET

Representación numérica del peso global de los resultados de aprendizaje en una cualificación y del peso relativo de las unidades en relación con la cualificación. Junto con las unidades, las descripciones de los resultados del aprendizaje y la información sobre el nivel de cualificaciones, los puntos ECVET pueden contribuir a la comprensión de una cualificación. El número de puntos ECVET asignados a una cualificación, junto con otras especificaciones, puede indicar, por ejemplo, que el alcance de la cualificación es estrecho o amplio.

MARCO EUROPEO DE CUALIFICACIONES (MEC-EQF)

El MEC-EQF es un marco de referencia que vincula los sistemas de cualificaciones de los países, actuando como un dispositivo de traducción para hacer que las cualificaciones sean más legibles y comprensibles en los diferentes países y sistemas de Europa. Los ocho niveles de referencia se describen en términos de resultados de aprendizaje.

36

HORAS DE PRÁCTICAS

Debe referirse a sesiones prácticas que también pueden ser supervisadas. En caso de visitas a las instalaciones, si se supervisan, se consideran prácticas.

CONOCIMIENTO

Resultado de la asimilación de la información a través del aprendizaje. Es el conjunto de hechos, principios, teorías y prácticas que se relacionan con un campo de trabajo o estudio. En el contexto del MEC-EQF, se describe como teórico y/o fáctico.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Declaraciones de lo que un alumno/trabajador sabe, entiende y es capaz de hacer al completar un proceso de aprendizaje, que se definen en términos de conocimientos, habilidades y competencias.

CALIFICACIÓN

Resultado formal de un proceso de evaluación y validación que se obtiene cuando una institución competente determina que un individuo ha alcanzado los resultados de aprendizaje de un nivel determinado.

RECONOCIMIENTO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

El proceso de certificación oficial de los resultados de aprendizaje obtenidos mediante la concesión de unidades o cualificaciones.

HORAS DE AUTOESTUDIO

Debe referirse al estudio de algo por uno mismo sin supervisión directa o asistencia a clase. En caso de visitas al sitio, si no son supervisadas, se consideran como auto-estudio.

HABILIDADES

Capacidad para aplicar el conocimiento y utilizar los conocimientos para completar tareas y resolver problemas. En el contexto del MEC-EQF, se describen como cognitivas (uso del pensamiento lógico, intuitivo y creativo) y/o prácticas y técnicas (destreza manual y uso de métodos, materiales, herramientas e instrumentos).

UNIDADES DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

La unidad es un componente de una cualificación, que consiste en un conjunto coherente de conocimientos, habilidades y competencias que pueden ser evaluados y validados. Las unidades permiten la obtención progresiva de cualificaciones mediante la transferencia y acumulación de resultados de aprendizaje. Están sujetos a una evaluación y validación que verifica y registra que el alumno ha alcanzado los resultados de aprendizaje esperados.

37

VALIDACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El proceso de confirmar que ciertos resultados de aprendizaje evaluados alcanzados por un estudiante corresponden a resultados específicos que pueden ser necesarios para una unidad o una cualificación.