ATHLETILEARN

Abrir el camino hacia el éxito empresarial
mediante el desarrollo de habilidades a través del deporte

Desarrollo del plan de estudios

Autor: CEBANC

(30 de mayo de 2026)

2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

«Potenciar a los emprendedores: aprovechar el deporte para desarrollar

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos.

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

Grant agreement	2024-1-NL01-KA220-VET-000245391
Program	Erasmus+
Project acronym	AthletiLearn
Project title	Unlocking the Path to Entrepreneurial Success Through Sport-Based Skill Development
Project starting date	31.12.2024
Project duration	24 months
Project end date	30.12.2026

«Empoderando a los emprendedores: Aprovechando el deporte para el desarrollo de

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

Índice

1. INTRODUCCIÓN

Principios

2. METODOLOGÍA DEL PLAN DE ESTUDIOS

Aprendizaje colaborativo

Integración de la teoría y la práctica

Evaluación formativa y auténtica

Enfoque reflexivo y crítico

3. RETOS EMPRENDEDORES BASADOS EN EL DEPORTE COMO ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

4. PLAN DE ESTUDIOS: ESTRUCTURA Y DESARROLLO

5. APOYO NECESARIO Y HERRAMIENTAS DIGITALES

6. CONTENIDOS BÁSICOS DEL PLAN DE ESTUDIOS

6.1 Marketing

6.2. Gestión financiera

6.3 Tecnología y emprendimiento digital

6.4 Liderazgo y gestión de riesgos

6.5 Áreas de contenido adicionales flexibles (inclusividad)

7. INFORME DE EVALUACIÓN

«Potenciar a los emprendedores: aprovechar el deporte para desarrollar

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos.

N.º de proyecto: 2024-1-NO01-KA220-VET-000248391

ATHLETILEARN

1. Introducción

Este plan de estudios está orientado a la formación profesional de jóvenes de entre 16 y 25 años. Su objetivo principal es desarrollar competencias técnicas empresariales a través de la gestión, la organización y la puesta en marcha de actividades deportivas. En un mercado laboral caracterizado por la competitividad y la rápida transformación tecnológica, el programa prepara a los alumnos para desenvolverse de manera eficiente, responsable y con dominio técnico en contextos profesionales relacionados con el deporte, los negocios, el ocio y el desarrollo comunitario.

El deporte se utiliza como un laboratorio de aprendizaje en el que los alumnos se enfrentan a retos empresariales reales, como la planificación, la elaboración de presupuestos, el marketing, la gestión de riesgos y el liderazgo. Mediante el análisis y la simulación de eventos deportivos y organizaciones reales (clubes, federaciones, empresas sociales), los alumnos aplican los conocimientos teóricos en situaciones auténticas, lo que refuerza su empleabilidad y su preparación para el emprendimiento.

El plan de estudios responde a la necesidad de una formación profesional relevante y orientada a la práctica que conecte la teoría con la aplicación en el mundo real. Al mismo tiempo, promueve la responsabilidad, la disciplina, la conciencia ética y la inclusividad como componentes esenciales de la práctica profesional.

Objetivo general

Desarrollar competencias empresariales técnicas mediante la organización,

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

Principios

Con el fin de poner en práctica el siguiente plan de estudios, se realizaron entrevistas a diferentes profesores para analizar las necesidades educativas de los alumnos, revisar las deficiencias del sistema educativo y analizar las posibles ventajas de utilizar el deporte para mejorar las competencias técnicas.

En este sentido, se plantearon diversas preguntas a profesores que comparten varias características personales: son o han sido deportistas de distintos niveles y cuentan con una amplia experiencia profesional en la enseñanza.

De todas las respuestas surgieron varios temas comunes:

- El deporte como metáfora y laboratorio para el emprendimiento: la disciplina, la asunción de riesgos, el trabajo en equipo y la resiliencia en el deporte reflejan de forma natural los retos empresariales.
- El aprendizaje experiencial y basado en proyectos (simulaciones, planificación de eventos, competiciones y miniempresas) resulta más eficaz que las clases magistrales abstractas.
- Diseño flexible del plan de estudios: contenidos modulares y adaptables, ajustados a las necesidades del centro educativo, la comunidad o los alumnos.
- Integración de los ecosistemas locales: las colaboraciones con empresas, clubes deportivos, ayuntamientos y mentores mejoran la

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245971

Co-funded by the European Union

2. Metodología del plan de estudios

La metodología se basa en un aprendizaje activo, experiencial y basado en proyectos, utilizando el deporte como herramienta para la educación emprendedora. Los alumnos adquieren conocimientos a través de la práctica y la reflexión crítica sobre sus propias experiencias. La enseñanza del deporte, entendida como un proceso integral, combina el desarrollo de competencias técnicas —planificación, gestión, organización y ejecución— con la consolidación de habilidades sociales y comunicativas específicas del trabajo en equipo.

Aprendizaje basado en la práctica

Cada unidad de aprendizaje comienza con un contexto deportivo real o simulado (por ejemplo, organizar un torneo, gestionar un club o lanzar un producto digital relacionado con el deporte). La teoría se introduce únicamente después de que los estudiantes se enfrenten al reto práctico, lo que garantiza la relevancia y la comprensión.

Las actividades prácticas están diseñadas para reproducir las condiciones del entorno profesional, fomentando la resolución de problemas, la toma de decisiones fundamentadas y la aplicación de procedimientos técnicos específicos del ámbito de la gestión deportiva.

Aprendizaje colaborativo

Los estudiantes trabajan en equipos y asumen funciones empresariales definidas (director de marketing, responsable financiero, jefe de equipo,

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

Integración de la teoría y la práctica

Los conceptos teóricos están directamente relacionados con las decisiones y los resultados de los alumnos, lo que permite la reflexión y la mejora continua.

Evaluación formativa y auténtica

La evaluación es continua y se basa en el rendimiento, centrándose en los resultados prácticos, el trabajo en equipo y la reflexión, más que en la memorización.

Enfoque reflexivo y crítico

Tras cada actividad práctica, se lleva a cabo una sesión de análisis reflexivo, en la que los estudiantes revisan las decisiones tomadas, identifican los aciertos y los aspectos que deben mejorarse, y relacionan su experiencia con los contenidos teóricos.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

3. Los retos empresariales basados en el deporte como escenarios de aprendizaje

Los retos empresariales basados en el deporte se utilizan como escenarios de aprendizaje práctico a lo largo de todo el plan de estudios. Cada reto vincula un tema empresarial con un contexto deportivo real o simulado, lo que permite a los alumnos experimentar la toma de decisiones empresariales de una forma activa, realista y significativa. A través de estos retos, los alumnos aprenden cómo funcionan el marketing, las finanzas, la tecnología, el liderazgo, la comunicación, el trabajo en equipo, la inclusividad y la sostenibilidad en situaciones como la organización de eventos, la gestión de equipos, la promoción de actividades, la resolución de problemas o el diseño de servicios relacionados con el deporte.

Estos retos transforman el deporte en un laboratorio de aprendizaje donde los alumnos no solo estudian conceptos empresariales, sino que los aplican directamente. En lugar de aprender temas empresariales como teoría aislada, los alumnos se enfrentan a tareas concretas que requieren planificación, toma de decisiones, creatividad, análisis y reflexión. Por ejemplo, cuando los alumnos organizan un torneo, deben pensar en la promoción, el presupuesto, las funciones, los riesgos, los participantes, los recursos y la evaluación. De este modo, un solo reto basado en el deporte puede integrar varias competencias empresariales al mismo tiempo.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

El uso de retos basados en el deporte también fomenta el aprendizaje activo y experiencial. Los estudiantes se ven inmersos en situaciones en las que deben tomar decisiones bajo presión de tiempo, trabajar en equipo, adaptarse a cambios inesperados y evaluar los resultados de sus acciones. Esto refleja muchos entornos profesionales y empresariales reales, en los que el éxito depende tanto de los conocimientos técnicos como de la capacidad para responder de forma eficaz a problemas prácticos.

Cada reto debe diseñarse en torno a un enfoque emprendedor claro. Algunos retos pueden centrarse principalmente en el marketing, como crear una campaña para un evento deportivo o desarrollar un eslogan para un producto de fitness. Otros pueden centrarse en las finanzas, como preparar un presupuesto para un torneo o analizar el coste de gestión de un club local. Los retos de carácter tecnológico pueden consistir en diseñar una aplicación, utilizar herramientas digitales para promocionar un evento o analizar datos de rendimiento deportivo. Los retos de liderazgo y gestión de riesgos pueden pedir a los alumnos que coordinen un equipo, gestionen conflictos, respondan a una crisis o preparen un plan de seguridad.

Al mismo tiempo, los retos relacionados con el deporte fomentan las competencias transversales. La comunicación se desarrolla cuando los estudiantes explican ideas, dan instrucciones o presentan sus resultados. El trabajo en equipo se refuerza cuando

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Se aborda la inclusividad cuando los estudiantes adaptan las actividades para que todos puedan participar. Se promueve la sostenibilidad cuando los estudiantes tienen en cuenta el impacto medioambiental y social de los eventos o proyectos deportivos.

Para una implementación eficaz, cada reto debe seguir una secuencia de aprendizaje sencilla: en primer lugar, se presenta a los alumnos el contexto deportivo y el problema empresarial; a continuación, realizan una tarea activa, ya sea de forma individual o en equipo; después, reflexionan sobre las decisiones tomadas y los resultados obtenidos; por último, el profesor evalúa tanto el proceso como el resultado final. Esta secuencia garantiza que la actividad práctica esté vinculada a los objetivos de aprendizaje y no se trate únicamente como un juego o una competición.

El papel del profesor consiste en orientar el reto, aclarar el concepto empresarial en cuestión, fomentar el trabajo en equipo y estimular la reflexión. Los profesores deben ayudar a los alumnos a relacionar lo ocurrido durante la actividad deportiva con el tema empresarial que se está estudiando. Preguntas como «¿Qué decisión tomó vuestro equipo?», «¿Qué recursos necesitabais?», «¿A qué problema os enfrentasteis?», «¿Cómo comunicasteis vuestra idea?» o «¿Cómo mejoraríais vuestra estrategia?» ayudan a los alumnos a transformar la experiencia práctica en aprendizaje.

La evaluación debe centrarse tanto en el resultado empresarial como en el proceso de aprendizaje. Dependiendo del reto, los alumnos pueden elaborar un plan de marketing, una hoja de

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europed de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

presupuesto, un prototipo, un plan de riesgos, una estrategia de equipo, una presentación, un diario de reflexión o una evaluación entre pares. La calidad del producto final es importante, pero también lo son el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la creatividad, la comunicación y la capacidad de reflexionar críticamente sobre la experiencia.

Mediante el uso de retos empresariales basados en el deporte, el plan de estudios se vuelve más práctico, motivador y conectado con la vida real. Los alumnos pueden ver cómo se aplican los conocimientos empresariales en contextos concretos y cómo el deporte puede convertirse en un espacio para el aprendizaje empresarial, el desarrollo personal y el impacto social. Este enfoque ayuda a los alumnos a desarrollar no solo habilidades empresariales técnicas, sino también confianza, responsabilidad y preparación para situaciones profesionales.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

4. Estructura y impartición del plan de estudios

El plan de estudios está estructurado en un formato modular, compuesto por cuatro unidades principales —marketing, finanzas, tecnología y liderazgo— complementadas con asignaturas optativas que amplían la formación en áreas como el emprendimiento social, el turismo y la sostenibilidad.

La metodología pedagógica adoptada combina el trabajo teórico en el aula con simulaciones deportivas y proyectos reales, lo que fomenta un aprendizaje activo y aplicado. De este modo, los alumnos no solo adquieren conocimientos técnicos, sino que también desarrollan habilidades prácticas y estratégicas al enfrentarse a retos similares a los del mundo profesional.

El plan de estudios es modular y flexible, lo que permite a los docentes adaptar la duración, la profundidad y las actividades a los contextos locales. Cada módulo sigue un ciclo de cuatro pasos: introducción al contexto, tarea activa, reflexión y evaluación.
La evaluación se lleva a cabo mediante un portafolio integral, que reúne los productos y las pruebas generadas a lo largo del curso: resultados de proyectos, informes financieros, reflexiones personales y evaluaciones entre pares. Este enfoque permite evaluar el dominio técnico, las habilidades analíticas, el trabajo colaborativo y el crecimiento profesional de cada estudiante.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245381

ATHLETILEARN

5. Apoyo y herramientas digitales necesarios

El plan incorpora un programa de tutoría que pone en contacto a los estudiantes con antiguos deportistas, empresarios locales y redes de antiguos alumnos, con el objetivo de reforzar su aprendizaje mediante el intercambio de experiencias reales y la orientación profesional directa. Esta interacción fomenta la creación de redes de contactos y la adquisición de una visión práctica del entorno laboral.

Asimismo, integra herramientas digitales que potencian la formación técnica y la toma de decisiones estratégicas. Entre ellas se incluyen plataformas de simulación empresarial que permiten a los estudiantes experimentar la gestión de proyectos, la administración financiera y la planificación de iniciativas deportivas o empresariales en entornos virtuales controlados.

El componente de participación comunitaria completa la propuesta metodológica, promoviendo la colaboración con colegios, clubes deportivos, ayuntamientos y organizaciones sociales. Estas colaboraciones brindan la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales, reforzando el compromiso social, la innovación y la responsabilidad cívica en la formación profesional.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

Se anima a los docentes a invitar a organizaciones deportivas locales, deportistas o emprendedores como ponentes invitados o mentores, ya sea de forma presencial o en línea, para reforzar el ejemplo a seguir.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

6. Contenidos básicos del plan de estudios

6.1. Marketing

El marketing es el proceso de comprender lo que la gente quiere o necesita y encontrar formas de satisfacer esas necesidades ofreciendo productos o servicios. No se trata solo de vender, sino de crear valor y establecer relaciones entre una empresa y sus clientes.

Esto significa que las empresas deben:

- Averiguar qué quieren los clientes (mediante estudios de mercado),
- Fabricar productos que satisfagan esos deseos,
- y comunicarse de forma eficaz para que la gente los conozca.

La atención se centra siempre en **el cliente**, no solo en el producto.

El marketing a través de los eventos deportivos

Toda actividad deportiva, equipo, club o evento necesita transmitir su valor a una audiencia. El deporte ofrece un contexto práctico para comprender a los clientes, promocionar actividades, crear una identidad de marca y diseñar mensajes que llamen la atención. A través del deporte, los alumnos pueden aprender cómo las organizaciones conectan con los participantes, los espectadores, los

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245361

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

1. **Las cuatro «P» (mezcla de marketing)**

Las «4 P» describen los elementos clave de una estrategia de marketing eficaz:

- Producto: ¿qué vendes? (¿Un teléfono, un servicio, una experiencia?) Piensa en el diseño, las características, la calidad y el embalaje.
- Precio: ¿cuánto cuesta? Debe reflejar el valor que tiene para el cliente y lo que este está dispuesto a pagar.
- Distribución: ¿Dónde se vende? ¿En tiendas, por Internet o mediante entrega a domicilio? Se trata de comodidad y accesibilidad.
- Promoción: ¿cómo se entera la gente de su existencia? La publicidad, las redes sociales, los influencers, los eventos y el boca a boca desempeñan un papel importante.

1. **Estudio de mercado**

Antes de vender cualquier cosa, las empresas deben conocer a su público.

- Se plantean preguntas como:
- ¿Quiénes son nuestros clientes?
- ¿Qué les gusta y qué no les gusta?
- ¿Cuáles son sus hábitos?

Recopilan datos mediante encuestas, entrevistas y análisis en línea. Esto les ayuda a tomar decisiones acertadas.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

1. **Mercado objetivo**

Un mercado objetivo es el grupo específico de personas al que una empresa desea dirigirse.

Por ejemplo:

- Una marca de monopatines podría dirigirse a los adolescentes.
- Una empresa de coches de lujo se dirige a adultos con ingresos más elevados.

Conocer a tu público te ayuda a adaptar tu mensaje y tu producto.

1. **La imagen de marca**

La marca es lo que hace que una empresa destaque: su personalidad y su imagen.

Piensa en marcas como Apple o Nike: no solo venden productos, sino que venden una sensación o un estilo de vida.

Una buena marca tiene:

- Un logotipo y un mensaje claros,
- un tono coherente,
- y unos valores con los que la gente se identifica.

1. **Marketing digital**

En el mundo actual, el marketing suele desarrollarse en línea:

- marketing en redes sociales (Instagram, TikTok, etc.),
- marketing de contenidos (vídeos, blogs, podcasts),
- SEO (asegurarse de que una página web aparezca en los resultados de búsqueda),

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

1. **Ética y responsabilidad**

El marketing moderno también tiene en cuenta la ética: ser honesto, no engañar a los clientes y evitar causar daño a las personas o al medio ambiente. Un buen marketing genera confianza y relaciones a largo plazo.

2. **Modelos a seguir**

Los conceptos de marketing se enseñan a través de modelos a seguir del mundo del deporte, tales como: - Eventos deportivos internacionales (Juegos Olímpicos, Liga de Campeones de la UEFA) - Ligas y clubes profesionales (NBA, Euroliga) - Torneos locales y eventos comunitarios. Se anima a los profesores a utilizar campañas oficiales, carteles o contenidos de las redes sociales como material didáctico.

6.2. Gestión financiera

La gestión financiera es el proceso de planificar, organizar y controlar el dinero y los recursos de una organización.

El objetivo es alcanzar las metas de forma eficiente y sostenible, garantizando que haya suficiente dinero para operar, invertir y crecer.

La gestión financiera consiste en tomar decisiones inteligentes sobre el dinero: planificar presupuestos, gestionar el efectivo, buscar financiación y medir el éxito.

Una buena gestión garantiza la estabilidad a largo plazo, el

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

Financiación a través de eventos deportivos

Las actividades deportivas requieren presupuestos, ingresos, gastos, financiación y decisiones financieras. Utilizar clubes, torneos y eventos como ejemplos de cómo se planifica, gestiona y controla el dinero ayuda a los alumnos a comprender la importancia de utilizar los recursos de forma responsable y de tomar decisiones que favorezcan la sostenibilidad. La evaluación puede realizarse mediante una hoja de presupuesto, una simulación de pérdidas y ganancias y una breve reflexión sobre las decisiones financieras

1. Elaboración de presupuestos

Un presupuesto es un plan que muestra los ingresos y gastos previstos para un período de tiempo determinado. Ayuda a:

- Planificar y controlar los objetivos financieros,
- Coordinar diferentes áreas (deportes, administración, marketing),
- Comparar lo planificado con lo que realmente ha ocurrido,
- Comunicar la información financiera con claridad.

Pasos para elaborar un presupuesto:

1. Analizar los resultados del año anterior.
2. Calcular los ingresos (cuotas de socios, patrocinadores, subvenciones, eventos).
3. Calcular los gastos (personal, desplazamientos, instalaciones

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

4.Equilibrar los ingresos y los gastos para garantizar la sostenibilidad.

5.Aprobar y compartir el plan con todas las personas implicadas.

6.Hacer un seguimiento y revisar los resultados periódicamente para realizar los ajustes necesarios.

1. Flujo de caja

El flujo de caja registra cuánto dinero entra y sale de una organización. Muestra la liquidez real: la capacidad de pagar facturas, salarios y deudas a tiempo. Tres secciones principales:

- Actividades de explotación: operaciones cotidianas (ventas, pagos).
- Actividades de inversión: compra o venta de activos (equipos, inmuebles).
- Actividades de financiación: solicitar préstamos, devolverlos o pagar dividendos.

Un flujo de caja saludable garantiza que la organización pueda funcionar sin problemas y sin quedarse sin dinero.

1. Financiación

La financiación es la forma en que una organización obtiene dinero para financiar sus actividades o proyectos. Existen dos tipos principales:

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos.

Co-funded by the European Union

1. Financiación interna: dinero procedente del interior de la organización:
    - Beneficios que se retienen en la empresa (en lugar de pagar dividendos).
    - Nuevas aportaciones de los propietarios o socios.
    - Apoyo de inversores, como inversores ángeles o fondos de capital riesgo (que pueden invertir de forma temporal).

2. Financiación externa: dinero procedente de fuentes externas:
    - Préstamos o créditos bancarios.
    - Emisión de acciones o bonos.
    - Financiación colectiva u otros métodos de inversión en línea.

Objetivo: elegir la mejor opción en función del coste, el riesgo y la capacidad de reembolso.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

1. **Rentabilidad**

La rentabilidad mide cuánto dinero genera una inversión o un negocio en comparación con lo que cuesta. Responde a la pregunta: «¿Merece la pena?»

Tipos de rentabilidad:

- Económica: la eficiencia con la que los recursos generan beneficios.
- Financiera: el rendimiento obtenido por los propietarios o accionistas.
- De ventas: qué porcentaje de las ventas se convierte en beneficio (margen de beneficio).
- De inversión (ROI): beneficio obtenido de una inversión concreta.

1. **Canvas del modelo de negocio**

Una herramienta visual que ayuda a planificar y comprender cómo funciona un negocio. Incluye nueve elementos clave:

2. Clientes
3. Propuesta de valor
4. Canales
5. Relaciones
6. Fuentes de ingresos
7. Recursos clave
8. Actividades clave

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. N.º de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

Ayuda a las organizaciones a ver cómo se relacionan todas las áreas, desde los clientes y las ventas hasta los gastos y las colaboraciones.

1. Modelo a seguir

La gestión financiera se enseña a través de ejemplos de: - Clubes deportivos profesionales (presupuestos, salarios, traspasos) - Clubes comunitarios y ONG (recaudación de fondos, subvenciones) - Eventos deportivos (venta de entradas, patrocinios, control de costes)

Los profesores adaptan el nivel de complejidad en función del nivel de los alumnos.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. N.º de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

6.3 Tecnología y emprendimiento digital

El emprendimiento digital consiste en crear y desarrollar negocios que utilizan la tecnología como herramienta principal. En lugar de limitarse a vender productos físicos, los emprendedores digitales utilizan aplicaciones, sitios web, redes sociales y datos para ofrecer servicios, resolver problemas o conectar a las personas. En resumen, se trata de utilizar la tecnología para convertir ideas en oportunidades que puedan llegar a cualquier persona, en cualquier lugar. Ejemplos:

- Crear una tienda online o una marca de ropa
- Desarrollar una aplicación para ayudar a la gente a aprender una nueva habilidad
- Crear un canal de YouTube o un curso en línea
- Diseñar software o herramientas digitales para empresas

La tecnología a través de los eventos deportivos

Una forma útil de enseñar tecnología a través del deporte consiste en explorar cómo las herramientas digitales mejoran el rendimiento, la comunicación, la organización y las oportunidades de negocio. El deporte recurre cada vez más a aplicaciones, plataformas en línea, datos, redes sociales, comercio electrónico y seguimiento del rendimiento. Esto permite a los estudiantes comprender cómo la tecnología puede resolver problemas, crear servicios y fomentar el emprendimiento digital

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

1. El papel de la tecnología

La tecnología es lo que hace posible el emprendimiento digital. Ayuda a las personas a trabajar más rápido, llegar a más clientes y crear nuevos tipos de productos y servicios. Entre las principales herramientas tecnológicas se incluyen:

- Aplicaciones móviles que facilitan el acceso a los servicios
- La inteligencia artificial (IA), que personaliza las experiencias y automatiza las tareas
- El big data, para comprender el comportamiento de los clientes
- La computación en la nube para almacenar y compartir información de forma segura
- Plataformas de comercio electrónico para vender productos en línea
- Redes sociales para promocionar y comunicarse directamente con el público

1. Características clave del emprendimiento digital

Las empresas digitales tienen algunas cualidades especiales que las diferencian de las tradicionales:

- Innovación: se basan en la creatividad y la tecnología para resolver problemas de formas novedosas.
- Escalabilidad: pueden crecer rápidamente, llegando a personas de todo el mundo sin necesidad de contar con muchas tiendas físicas.
- Flexibilidad: el trabajo se puede realizar desde cualquier lugar utilizando herramientas digitales

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

- Sostenibilidad: muchas utilizan soluciones digitales para reducir los residuos, los desplazamientos y los costes.

1. **Ejemplos de negocios digitales**

- Comercio electrónico: Amazon, Etsy o pequeñas tiendas en línea.
- Servicios digitales: diseño web, clases particulares en línea, agencias de marketing.
- Aplicaciones y plataformas: Airbnb, Uber o aplicaciones de reparto locales.
- Creación de contenidos: canales de YouTube, podcasts, blogs e influencers.
- Fintech y EdTech: startups financieras o educativas que facilitan la vida gracias a la tecnología.

1. **Ventajas y retos**

Ventajas

- Bajos costes iniciales en comparación con los negocios tradicionales
- Alcance global a través de Internet
- Flexibilidad e independencia para los emprendedores
- Acceso más sencillo a los clientes y a la información sobre los datos
- Innovación y creatividad constantes

Retos

- Fuerte competencia y tecnología en rápida evolución
- Necesidad de contar con sólidas competencias digitales
- Preocupaciones en materia de ciberseguridad y privacidad de

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

1. Repercusiones económicas y sociales

El emprendimiento digital ha cambiado nuestra forma de trabajar, aprender y comunicarnos.

Anima a los jóvenes a ser creativos, independientes y capaces de resolver problemas, y contribuye a construir una economía global más conectada.

Además, crea nuevos puestos de trabajo y oportunidades de teletrabajo, al tiempo que fomenta la colaboración y la innovación entre países y culturas.

El emprendimiento digital combina creatividad, tecnología y negocios para construir el futuro.

Se trata de utilizar herramientas digitales para facilitar la vida, mejorar las comunidades y crear oportunidades, demostrando que cualquier persona con una idea puede marcar la diferencia en el mundo digital.

2. Modelo a seguir

El emprendimiento digital se contextualiza a través de tecnologías deportivas como: a. Aplicaciones de fitness y seguimiento (Strava, Fitbit),

b. plataformas de comercio electrónico de productos deportivos,

c. Herramientas de realidad virtual y análisis de datos utilizadas en el entrenamiento deportivo.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

6.4 Liderazgo y gestión de riesgos

El liderazgo es la capacidad de guiar, inspirar y motivar a otros hacia un objetivo común. No se trata solo de «estar al mando», sino de ayudar a las personas a trabajar juntas y sacar lo mejor de sí mismas. El liderazgo no consiste en ser el jefe, sino en guiar a los demás y tomar decisiones responsables.

Los buenos líderes:

- Escuchan a los demás y respetan las opiniones diferentes
- Se comunican con claridad y honestidad
- Asumen la responsabilidad de sus decisiones
- Fomentan el trabajo en equipo y la creatividad
- Dan buen ejemplo con sus acciones

Ejemplo:

En un proyecto escolar, un buen líder ayuda a organizar al grupo, se asegura de que todos contribuyan y apoya a los demás cuando surgen dificultades.

El liderazgo a través de los eventos deportivos

El deporte implica, por naturaleza, trabajo en equipo, toma de decisiones, responsabilidad y motivación. En el contexto deportivo, los alumnos pueden experimentar lo que significa guiar a otros, gestionar la presión, comunicarse con claridad y apoyar a un grupo para alcanzar un objetivo común. Estas experiencias les

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

Analizar los retos que pueden surgir antes, durante y después de una actividad o evento es aprender sobre **la gestión de riesgos.** El deporte conlleva riesgos físicos, organizativos, financieros y de comunicación. Los alumnos pueden aprender a identificar posibles problemas, evaluar su impacto y preparar soluciones, desarrollando así un enfoque responsable y profesional de la planificación.

Los equipos exitosos dependen de instrucciones claras, de la escucha activa y del intercambio rápido de información; en otras palabras, **de la comunicación.** Las situaciones deportivas ayudan a los alumnos a practicar cómo explicar ideas, dar feedback, coordinar acciones y adaptar los mensajes bajo presión. Estas habilidades son directamente transferibles a entornos empresariales y profesionales.

La mayoría de las actividades deportivas requieren cooperación, distribución de funciones y responsabilidad compartida. A través del deporte, los estudiantes aprenden que el éxito no solo depende del rendimiento individual, sino también de la coordinación, la confianza y el apoyo mutuo; en otras palabras, **del trabajo en equipo**. Esto les ayuda a comprender cómo funcionan los equipos en contextos profesionales y empresariales.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

ATHLETILEARN

1. Estilos de liderazgo

Existen varios tipos de estilos de liderazgo. Cada uno funciona mejor en situaciones diferentes:

- Autoritario: el líder toma las decisiones y marca el rumbo (útil en situaciones de emergencia).
- Democrático: el líder involucra al grupo en la toma de decisiones (bueno para el trabajo en equipo).
- Laissez-faire: el líder da libertad y confía en que el equipo decida (ideal con equipos responsables y creativos).

Un gran líder es capaz de adaptar su estilo a cada situación.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

1. ¿Qué es la gestión de riesgos?

La gestión de riesgos consiste en identificar los posibles problemas y planificar cómo prevenirlos o gestionarlos. Es una habilidad clave en el liderazgo, los negocios y la vida. La gestión de riesgos consiste en anticiparse y estar preparado.

Ambas cosas son esenciales para tener éxito en los estudios, en el trabajo y en la vida.

Los pasos básicos son:

- Identificar los riesgos: ¿qué podría salir mal?
- Evaluar los riesgos: ¿qué probabilidad hay de que se produzcan y cuál sería su gravedad?
- Planificar respuestas: ¿qué podemos hacer para reducir o evitar el riesgo?
- Supervisar y revisar: comprobar continuamente si el plan funciona y ajustarlo si es necesario.

Ejemplo:

Si estás organizando una excursión escolar, los riesgos podrían incluir el mal tiempo, retrasos en el transporte o que los alumnos se olviden de algo imprescindible. Un buen gestor de riesgos prepara planes alternativos para cada uno de ellos.

¿Por qué son importantes el liderazgo y la gestión de riesgos?

En conjunto, estas habilidades ayudan a las personas a:

- Tomar decisiones acertadas bajo presión
- Mantenerse organizadas y tranquilas cuando las cosas cambian

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

1. **Modelos a seguir**

El liderazgo se analiza a través de:

2. Los capitanes de equipo y los entrenadores
3. ONG deportivas que promueven la inclusión
4. Iniciativas deportivas dirigidas por mujeres

La gestión de riesgos se pone en práctica mediante simulacros de crisis en eventos deportivos.

3.4.1. Liderazgo y gestión de riesgos en la práctica

Crear simulaciones de liderazgo basadas en el deporte (por ejemplo, capitanear equipos, gestionar conflictos en tareas competitivas).

La evaluación se lleva a cabo mediante la evaluación entre compañeros, un diario de reflexión sobre el liderazgo y la observación del profesor.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

6.5. Áreas de contenido adicionales flexibles (inclusividad)

¿Qué es la inclusividad?

La inclusividad significa garantizar que todas las personas —independientemente de su origen, género, raza, capacidad o creencias— se sientan valoradas, respetadas y apoyadas.

Se trata de la sensación de pertenencia: ofrecer a todos las mismas oportunidades para participar, expresarse y tener éxito. En un entorno inclusivo, las personas no tienen que cambiar quiénes son para encajar. Por el contrario, las diferencias se consideran puntos fuertes. La inclusividad significa dar voz y una oportunidad a todos. Cuando todos están incluidos, crecemos juntos.

Por qué es importante la inclusividad

- Aúna diferentes perspectivas que den lugar a mejores ideas y a la resolución de problemas.
- Ayuda a que todos se sientan seguros y con confianza para expresarse.
- Fomenta la equidad y la igualdad, especialmente en la educación y el trabajo.
- Prepara a los jóvenes para un mundo diverso en el que el trabajo en equipo y la empatía son fundamentales.

Ejemplo:

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los autores y autoras son responsables de las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

aportaciones de todos, no solo las voces más fuertes, o hacer que los eventos sean accesibles para las personas con discapacidad.

Cómo pueden los estudiantes poner en práctica la inclusión

Puedes ser inclusivo:

- Escuchar con respeto las ideas de todos
- Plantando cara al trato injusto o a los prejuicios
- Animando tanto a chicos como a chicas a liderar proyectos
- Aprender de personas con experiencias diferentes

La inclusión empieza por la concienciación y por pequeños gestos cotidianos: en las aulas, en las amistades y en las comunidades.

Las mujeres en puestos de liderazgo

Durante muchos años, los puestos de liderazgo en la política, los negocios y la sociedad solían estar ocupados por hombres. Pero hoy en día, cada vez más mujeres están accediendo a puestos de liderazgo, lo que demuestra que el liderazgo tiene que ver con la capacidad y la visión, no con el género.

Las mujeres líderes aportan habilidades valiosas como:

- Empatía y comunicación: comprender a los demás y trabajar en colaboración.
- Resiliencia y adaptabilidad: gestionar los retos con fortaleza y flexibilidad.
- Inclusividad y equidad: garantizar que se escuche la voz de todos.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

Incluso hoy en día, las mujeres pueden enfrentarse a obstáculos como:

- Desigualdad salarial
- Estereotipos sobre el liderazgo
- Oportunidades limitadas de promoción

El liderazgo inclusivo consiste en trabajar para eliminar estas barreras, promoviendo la equidad, fomentando la tutoría y valorando la diversidad.

La inclusión a través de los eventos deportivos

El deporte reúne a personas con diferentes capacidades, orígenes, géneros y experiencias. Al adaptar las actividades y los roles, los estudiantes aprenden a crear entornos en los que todos puedan participar y sentirse valorados. Esto vincula el espíritu emprendedor con la equidad, la accesibilidad y el impacto social.

Las actividades deportivas permiten a los estudiantes reflexionar sobre la responsabilidad medioambiental, social y económica. Es importante hacer hincapié en la sostenibilidad a la hora de organizar eventos: cómo las organizaciones pueden reducir los residuos, utilizar los recursos de forma responsable y generar un impacto positivo en la comunidad. Esto les ayuda a comprender que los proyectos exitosos también deben ser éticos y sostenibles.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union

ATHLETILEARN

7. Informe de opiniones

Los comentarios recabados a través del informe de comentarios sobre el plan de estudios, elaborado tras su fase piloto entre casi 100 docentes y profesionales de la educación, indican una tendencia constante en todos los países socios: aunque el plan de estudios es valorado en general por su carácter innovador, orientado a la práctica y motivador, existe una clara demanda de actividades más detalladas y de orientaciones más explícitas que faciliten su aplicación efectiva en el aula. En particular, los profesores hicieron hincapié en la necesidad de contar con descripciones estructuradas de las actividades, orientaciones paso a paso para su puesta en práctica y materiales de apoyo adicionales que faciliten su impartición y garanticen una mayor facilidad de uso en diversos contextos educativos.

El plan de estudios es solo el primer resultado, al que le siguen otros dos resultados muy importantes, como **el desarrollo del curso de deporte** (WP3), en el que se preparan **planes de clase detallados** para cada actividad, y la **Guía del profesor** (WP4), destinada a apoyar la implementación, mejorar la coherencia pedagógica y reducir el tiempo de preparación de los educadores.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-VET-000245391

Co-funded by the European Union