

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	Los simuladores empresariales como herramienta para el aprendizaje activo y el fomento del emprendimiento		
Código	22-141	Fecha de realización:	Del 01/10/2022 al 03/05/2024
Coordinación	Apellidos	Blanco Encomienda	
	Nombre	Francisco Javier	
Tipología	Tipología de proyecto	Avanzado	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Jurídicas y Sociales	
	Línea de innovación	Diseño, organización, desarrollo y evaluación de la docencia	

B. Objetivo principal

El objetivo principal del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes ha sido la utilización de simuladores empresariales a través de los cuales se han podido trabajar con los estudiantes competencias y habilidades directivas como visión global, reflexión estratégica, resolución de problemas y capacidad de diagnóstico desde la perspectiva de gestión de un emprendedor.

C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

Los objetivos del proyecto han sido los siguientes:

- Conocer y adecuar los procesos funcionales de la empresa simulada a los de la empresa real, adaptando la primera por lo que respecta a departamentos, puestos de trabajo y circuito de documentos.
- Conocer la realidad del producto simulado a través de la realidad del producto en la empresa real: producción, materias primas, actualización de precios y catálogos, etc.
- Analizar las necesidades de formación de la empresa real para adecuar los perfiles formativos que se consiguen en la empresa simulada.

Para el desarrollo del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes se ha seguido una metodología activa y con un componente claramente profesionalizador. Lo que se ha perseguido con el proyecto ha sido promover la formación por medio de la experiencia: "aprender haciendo, aprender trabajando", de modo que el estudiante aprendiese ejecutando las diferentes tareas, siendo el protagonista de su aprendizaje.

Los estudiantes han trabajado en diferentes puestos dentro de una empresa ficticia, desarrollando todas aquellas tareas que les han hecho acercarse a la competencia profesional como si de la realidad

se tratase. Precisamente por este carácter eminentemente práctico la empresa simulada ha conformado un marco idóneo para formar y evaluar por competencias, tanto las competencias de tipo profesional ligadas al puesto de trabajo como las de tipo social, las cuales solo pueden ser observadas en una situación de trabajo real.

Así pues, los estudiantes han aprendido en base a la práctica laboral, logrando asimilar nuevos conocimientos mediante la realización de tareas: planificar, construir, elaborar, diseñar... con el fin de adquirir las competencias necesarias para poder desarrollar una tarea determinada con eficacia, adquirir el conjunto de conocimientos técnicos o específicos de cada puesto de trabajo, así como las habilidades y actitudes requeridas en su perfil profesional.

La innovación que se ha llevado a cabo ha permitido a los estudiantes construir el conocimiento de forma activa, experimentando, explorando y trabajando con las TIC. Esta experiencia práctica ha complementado la docencia habitual a través de la interacción de un proyecto empresarial completo y la interacción con el entorno exterior. Por ello, el proyecto ha favorecido la aproximación entre la universidad y la vida activa. El aprendizaje basado en la realización de tareas o en la solución de problemas ha permitido a los estudiantes integrar los conocimientos formales y los no formales.

Summary of the Project (In English):

The objectives of the project have been the following:

- To know and adapt the functional processes of the simulated company to those of the real company, adapting the former in terms of departments, jobs and document circuit.
- To know the reality of the simulated product through the reality of the product in the real company: production, raw materials, updating of prices and catalogs, etc.
- To analyze the training needs of the real company in order to adapt the training profiles obtained in the simulated company.

For the development of the teaching innovation project, an active methodology with a clearly professionalizing component has been followed. The aim of the project has been to promote training through experience: "learning by doing, learning by working", so that the student can learn by performing the different tasks, being the protagonist of his learning.

The students have worked in different positions within a fictitious company and performed all those tasks that made them approach the professional competence as in a real context. Precisely because of this eminently practical character, the simulated company formed an ideal framework for training and evaluating competencies, both professional competencies linked to the job and social competencies, which can only be observed in a real work situation.

Thus, the students have learned on the basis of work practice, managing to assimilate new knowledge by performing tasks: planning, building, elaborating, designing... in order to acquire the necessary competences to be able to develop a given task effectively, to acquire the set of technical or specific knowledge of each job, as well as the skills and attitudes required in their professional profile.

The innovation that has been carried out has allowed the students to build knowledge in an active way, experimenting, exploring and working with ICT. This practical experience has complemented the usual teaching through the interaction of a complete business project and the interaction with the external environment. Thus, the project has favored the approximation between university and active life. Task-based or problem-solving learning has allowed students to integrate formal and non-formal knowledge.

D. Resultados obtenidos

La implantación de la innovación docente ha posibilitado un aprendizaje activo por parte de los estudiantes, que ha redundado en un aumento de la tasa de rendimiento y en una reducción de la tasa de abandono.

Además, a través de la innovación se ha conseguido fomentar las competencias ligadas al espíritu emprendedor, como la creatividad, la iniciativa, la tenacidad, el liderazgo, etc. La empresa simulada ha permitido actuar como banco de pruebas y practicar en un entorno sin riesgos.

Results obtained (In English)

The implementation of the teaching innovation has made active learning possible for students, which has resulted in an increase in the performance rate and a reduction in the dropout rate.

In addition, through the innovation it has been possible to promote the skills linked to entrepreneurship, such as creativity, initiative, tenacity, leadership, etc. The simulated company has acted as a test bench and allowed the students to practice in a risk-free environment.

E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

El proyecto de innovación y buenas prácticas docentes fue presentado en el Foro de Innovación Docente 2022, el cual fue organizado por la Unidad de Calidad, Innovación Docente y Prospectiva de la Universidad de Granada. Este evento se celebró los días 1 y 2 de diciembre de 2022.

Más recientemente, el proyecto ha sido presentado en la reunión de la Asociación de Decanos y Decanas de Economía y Empresa de Andalucía, Canarias, Ceuta y Melilla (ADE²CA), celebrada en la Facultad de Educación, Economía y Tecnología de Ceuta el 8 y el 9 de marzo de 2024.

Por otra parte, cabe señalar que el uso de simuladores no es exclusivo del ámbito empresarial, de ahí que la innovación pueda transferirse a otros ámbitos. Asimismo, si bien este proyecto de innovación y buenas prácticas docentes se ha implementado en la Universidad de Granada, también podría implementarse en otras universidades nacionales y extranjeras.

Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

The teaching innovation project was presented at the Teaching Innovation Forum 2022, which was organized by the Quality, Teaching Innovation and Foresight Unit of the University of Granada. This event was held on December 1-2, 2022.

More recently, the project has been presented at the meeting of the Association of Deans of Economics and Business of Andalusia, Canary Islands, Ceuta and Melilla (ADE²CA), held at the Faculty of Education, Economy and Technology of Ceuta on March 8-9, 2024.

Moreover, it should be noted that the use of simulators is not exclusive to the business environment, hence the innovation can be transferred to other areas. Likewise, although this teaching innovation project has been implemented at the University of Granada, it could also be implemented in other national and foreign universities.

F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

Los estudiantes demandan metodologías docentes más innovadoras, pudiendo estar basadas algunas de ellas en las nuevas tecnologías. A este respecto, en el centro se ha definido una acción de mejora encaminada a incorporar en la docencia recursos tecnológicos de los que pueda beneficiarse el estudiantado, como pueden ser los simuladores empresariales, y que posibiliten un aprendizaje activo.

Algunos estudiantes no tienen una idea clara y concisa de lo que implica la administración y dirección de empresas ni de lo que supone emprender un negocio. Además, algunos estudiantes perciben que en las distintas asignaturas se transmite un conocimiento muy compartimentado, el cual no les posibilita tener una visión de conjunto. Todas estas cuestiones ponen de manifiesto la necesidad de incorporar a la docencia habitual innovaciones como las que se ha implantado en el marco de este proyecto.

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

Los principales puntos fuertes del proyecto han sido los siguientes:

- Aumento de la motivación de los estudiantes.
- Promoción de un aprendizaje activo.

- Participación de un significativo número de profesores de distintas áreas de conocimiento.
- Fomento de las competencias ligadas al espíritu emprendedor.

Durante los primeros meses de implantación del proyecto la empresa suministradora de las licencias de los simuladores se demoró en su envío, de ahí que se tuviese que reajustar el plan de trabajo. Otra dificultad surgió al dejar de asistir a clase algún estudiante por motivos varios, quedando su grupo con un componente menos; ante esto se reagruparon a los estudiantes de aquellos equipos que habían quedado con menos miembros.

Por último, cabe decir que con el fin de que los simuladores se pudieran emplear en el mayor número de asignaturas posible, se optó por utilizar simuladores que abarcasen, de forma más general, un amplio abanico de áreas. Esto hizo que algunos miembros del equipo tuviesen dificultad para encajar la innovación en alguna de sus asignaturas. Ante esto, una posible opción de mejora podría ser emplear varios simuladores, siendo cada uno de ellos específico de un área.