

ANEXO II

NUEVO PLAN DE TRABAJO (Convocatoria 2023)

Datos GID			
Nombre	Metodologías docentes para la sensibilización hacia el emprendimiento y el desarrollo de habilidades directivas (In&Entrepreneur)	Código	UAH-G120-130
Plan de trabajo a desarrollar en tres años			
1. Introducción			
La digitalización y los cambios tecnológicos, sociales y medioambientales marcan la evolución del entorno empresarial y educativo en la actualidad. La pandemia supuso un punto de inflexión y un replanteamiento para muchos sectores, tanto el empresarial como el educativo. Se produjo un cambio de paradigma, pasando de escenarios presenciales a virtuales, lo que implicó que muchas empresas (en especial las pequeñas y medianas empresas) tuvieran que transformarse y adaptarse a un proceso de digitalización de los negocios. Igualmente surgieron muchas oportunidades basadas en los procesos de digitalización y adaptación tecnológica de procesos. Las oportunidades percibidas por empresarios y emprendedores son una palanca de innovación y adaptación al entorno, por lo que una educación que ayude a identificar y aprovechar las oportunidades empresariales debe ser considerada por el entorno educativo y, en especial, el sistema universitario. Igualmente, la formación para el emprendimiento, así como para el intraemprendimiento, debe ofrecer los conocimientos y habilidades para la empleabilidad, así como para el desarrollo personal. Pero no podemos olvidar que cualquier emprendimiento requiere de unas competencias digitales, tales como manejo de bases de datos, detectar las necesidades de los potenciales clientes e incrementar el contacto con ellos por todos los canales de comunicación posibles (redes sociales, web, correos, telegram, etc.), diseño de productos y servicios en programas informáticos, elaboración de contenidos multimedia para dar a conocer las propuestas, etc. En este contexto, la <i>UNESCO</i> considera, en su informe sobre “<i>Educación para la Ciudadanía Mundial</i>” (2016), necesario promover una actitud que marque la diferencia, con valores universales, competencias cognoscitivas y no cognoscitivas, además de capacidades para la actuación colaborativa y responsable. En esta misma línea, la Comisión Europea (2006) detalla ocho competencias básicas, donde están incluidas la digital y la de emprendimiento, apoyado por el <i>World Economic Forum</i> (2019) que destaca el talento para el emprendimiento y la educación digital como elementos clave para el empleo y para una economía innovadora y en favor de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Las universidades han generado espacios de emprendimiento, cuyo objetivo es potenciar las habilidades transversales de los estudiantes en un ambiente disruptivo, apto para su desarrollo personal y profesional, adquiriendo competencias para la vida laboral que van íntimamente ligadas con el emprendimiento, como son la toma de decisiones, la inteligencia emocional, y a las habilidades duras, como programación o la utilización de software que potencia las metodologías ágiles como Scrum o Kanban. No obstante, aún queda mucho camino por avanzar en el ámbito docente hacia la actividad emprendedora, en especial en la figura del profesor, mejorando el aprender a emprender, esto es, transmitir a los estudiantes los valores y las actitudes asociadas a la actividad emprendedora. En el campo de innovación docente, la mayoría de las propuestas se han centrado en los aspectos formales de la actividad emprendedora y, en especial, las propuestas de ideas ya sean empresariales o para fines no lucrativos, mediante los <i>business plan</i>. Por tanto, es necesario reforzar las habilidades necesarias para			

emprender y determinar si un alumno cuenta con esas habilidades, para en caso de detectar carencias poder entrenarlas.

Por tanto, el presente grupo de innovación docente tiene como núcleo central el fomento de la actividad emprendedora y de las habilidades profesionales que esta actividad supone, entre la Comunidad universitaria. Los diferentes perfiles de los integrantes del grupo (áreas de conocimiento diferentes y asociados pertenecientes al mundo empresarial) fomenta el desarrollo de líneas complementarias, tales como el emprendimiento en el contexto digital y de la inteligencia artificial, el emprendimiento social y medioambiental como respuesta a la necesidad de generar empresas responsables, el intraemprendimiento como elemento de creación valor en las organizaciones, el emprendimiento en el contexto de las empresas familiares y su gestión, el ecosistema emprendedor, la gestión de la incertidumbre y las herramientas para desarrollar una idea emprendedora (estrategia empresarial, finanzas, entorno, etc.) y gestionarla con las habilidades profesionales suficientes.

2. Justificación

La motivación para la continuar con el grupo de innovación docente es continuar con la tarea de sensibilizar hacia la figura del emprendimiento y de la potenciación de las habilidades emprendedoras entre los estudiantes universitarios. El emprendimiento y la formación en habilidades y competencias profesionales, otorga al estudiante un conjunto de capacidades validas tanto para la creación de empresas como para desarrollar cualquier proyecto dentro de las organizaciones ya existentes. Con independencia de que un estudiante quiera poner en marcha su propia empresa o desarrollar un proyecto personal o profesional, los valores asociados al emprendimiento hace que se incremente su capacidad de inserción laboral. Asimismo, el mantenimiento del grupo consolida un espacio de colaboración entre diferentes docentes, interesados en la actividad emprendedora y en el desarrollo de las habilidades directivas y profesionales. En estos años el grupo ha incorporado perfiles de profesores de diferentes áreas de conocimiento, lo que ha permitido considerar la multitud de dimensiones que abarca el emprendimiento, así como el intraemprendimiento.

Asimismo, en los últimos años se ha puesto de manifiesto la necesidad de que los alumnos universitarios cuenten con una formación amplia y útil para su desempeño profesional, más allá de los conocimientos técnicos que les concede cursar cualquier grado universitario. La formación para el emprendimiento debe ofrecer los conocimientos y habilidades para la empleabilidad, así como para el desarrollo personal. Pero no podemos olvidar que cualquier emprendimiento requiere de unas competencias digitales, tales como manejo de bases de datos, detectar las necesidades de los potenciales clientes e incrementar el contacto con ellos por todos los canales de comunicación posibles (redes sociales, web, correos, telegram, etc.), diseño de productos y servicios en programas informáticos, elaboración de contenidos multimedia para dar a conocer las propuestas, etc. Elementos que el tejido empresarial, en cualquiera de sus formas, les va a demandar. Es por eso, que el grupo de innovación tiene aún mucho margen por recorrer dentro del campo de las habilidades y las competencias digitales para emprender, sin olvidar las posibilidades que ofrece herramientas tales como la inteligencia artificial.

Por otro lado, la experiencia del grupo de innovación docente en el periodo anterior nos ha permitido identificar como las herramientas digitales ayudan a mejorar ciertas habilidades, tales como la comunicación escrita y audiovisual a la hora de defender una propuesta o recomendación, aunque igualmente hemos identificado dificultades en los alumnos a la hora de manejar ciertas hard-skills y simuladores necesarios para emprender. A esto se suma la facilidad que muestran los estudiantes para completar las plantillas de propuesta de valor y los contenidos de las calculadoras económica-financieras, pero los grandes problemas por parte del alumnado para interpretarlas. Todo esto supone nuevas oportunidades docentes para

solventar las deficiencias detectadas en el alumnado mediante el desarrollo de nuevos proyectos de innovación, así como favoreciendo la relación con otros grupos de innovación.

Por otro lado, mantenemos la necesidad de incrementar la formación en el ámbito empresarial en los grados no vinculados a las ciencias sociales, donde la mayor parte de los integrantes del grupo imparten docencia. El perfil diferenciado de los alumnos de estas ramas de conocimiento, hacen que la aproximación hacia la actividad emprendedora requiera de unas metodologías diferentes, como puede ser a través de la gamificación y el apoyo en herramientas digitales.

3. Objetivos

El principal objetivo del grupo es fomentar la actividad emprendedora y concienciar de su importancia en un contexto de inserción laboral, desarrollando la formación en *soft skills* necesarias para cualquier actividad empresarial y gestión directiva. De este objetivo principal se derivan lo siguientes:

- a) Dar a conocer a los alumnos la importancia de la adquisición de competencias y habilidades emprendedoras, como herramienta para acceder al mercado laboral.
- b) Fomentar que los estudiantes universitarios salgan de las aulas y accedan a entornos de trabajo reales, visitando empresas o departamentos de empresas. Asimismo, favorecer el aprendizaje a través de la experiencia que proporcionan los emprendedores, especialmente alumni de nuestra Universidad. Para alcanzar este objetivo se pondrá en marcha distintos proyectos de innovación docente.
- c) Conocer los diferentes materiales, bases de datos, recursos, simuladores digitales y herramientas que ofrece Internet y la biblioteca de la Universidad de Alcalá y la Escuela de Emprendimiento a los alumnos en términos de actividad emprendedora.
- d) Mejorar las habilidades de comunicación escrita y audiovisual de los estudiantes a la hora de defender una propuesta o recomendación. Se pretende orientar a los alumnos en técnicas para el diseño efectivo de informes, así como en la elaboración de contenidos multimedia efectivos que sepan transmitir el valor diferencial de una idea o proyecto.
- e) Enseñar mediante técnicas de gamificación y simulación conceptos para elaborar y defender una idea de negocio. Estas técnicas permiten enseñar a pensar y el desarrollo de un pensamiento creativo aplicado a la creación de iniciativas y detección de necesidades.
- f) Desarrollar nuevas dinámicas de Outdoor Training, que permitan una mejora de las habilidades profesionales y las competencias emocionales de los estudiantes, en relación con el autoconocimiento, el trabajo en equipo, la capacidad de comunicación, capacidad de negociación y liderazgo.
- g) Enseñar a desarrollar su capacidad de autocritica para analizar, sin implicarse emocionalmente, los resultados de las diferentes actuaciones en el rol para dotarle de estrategias que permitan corregir las conductas desviadas que se alejan de sus propósitos en cada rol (emprendedores, gestor, líder).
- h) Despertar el interés por conocer y entender las necesidades de la sociedad y el entorno en el que se mueve el estudiante, mediante la educación en los retos y tendencias del entorno económico.
- i) Empleo de retos asociados a determinados aspectos concretos como manera de integrar de forma práctica y aplicada lo aprendido en los simuladores y en las herramientas aprendidas.
- j) Integrar el aprendizaje adquirido en las diferentes asignaturas que componen el Grado.
- k) Desarrollar material para facilitar que otros docentes puedan enseñar a sus alumnos como iniciarse en la actividad emprendedora.
- l) Desarrollar una adaptabilidad en términos tecnológicos sobre emprendimiento, enseñando a los estudiantes las herramientas como un apoyo y no como el elemento, dando importancia al capital humano y al razonamiento, que son los que llevan a educar en la autonomía del proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

4. Metodología de trabajo

De forma similar a lo desarrollado en los años anteriores, la metodología de trabajo del grupo de innovación se basará en el desarrollo de dos/tres proyectos de innovación docente cada año entre los diferentes miembros que integran el grupo o en colaboración con miembros de otros grupos de innovación afines, teniendo como denominador común enfatizar los beneficios sociales y económicos de acometer iniciativas de manera responsable y sostenible, dando respuesta a las necesidades cambiantes del entorno. Así se puede desarrollar los diferentes objetivos planteados para este periodo, centrado en la figura del emprendedor, el desarrollo de las competencias digitales y el fomento de las habilidades profesionales. La especialización en proyectos de innovación permite concretar el objetivo concreto a desarrollar y las tareas y actividades concretas, en función del público objetivo de la innovación.

Para la consecución de los objetivos propuestos, la metodología de trabajo se centra en varios aspectos: por un lado, el aprendizaje basado en la elaboración de proyectos o propuestas de mejora empresarial y por otro lado el estudio de casos y técnicas para la mejora de las habilidades profesionales. Todos los proyectos, aunque estén especializados en una temática concreta, siempre tiene como eje vertebrador la elaboración de una propuesta empresarial o mejora dentro de una organización, lo que implica identificar un problema, el colectivo beneficiario, el planteamiento de la idea, así como el desarrollo de una propuesta que sustente la solución obtenida.

Para lograrlo se pondrán en marcha las siguientes tareas:

- a) Puesta en común de las dificultades apreciadas en los alumnos a la hora de aplicar conceptos y herramientas emprendedoras, así como carencias detectadas en el entrenamiento de habilidades y competencias profesionales, según la experiencia de los proyectos de innovación docentes anteriores por parte de los miembros del grupo.
- b) Diseño de materiales y contenidos formativos sobre los diferentes elementos necesarios para la creación y gestión de un proyecto empresarial, desde el análisis del entorno hasta la viabilidad de este. Igualmente, se diseñarán contenidos específicos para la generación de propuestas, usando técnicas de análisis del valor y sus diferentes dimensiones (económica, social y medioambiental), tales como la técnica del *Story Telling*. Igualmente, mediante la gamificación y la teatralización de las intervenciones (inversor – empresario) se trabajará las competencias de comunicación que supone el proyecto empresarial.
- c) Manejo de las herramientas digitales para facilitar la tangibilización de la idea y la comprensión visual de la misma. Se desarrollarán tareas que integren los conceptos de emprendimiento y las competencias digitales necesarias, como instrumento facilitador de la actividad emprendedora e intraemprendedora. Asimismo, en relación con la Inteligencia Artificial (IA), como herramienta que devuelve información o contenidos a partir de una serie de preguntas o instrucciones, las actividades se centrarán en la manera plantear preguntas adecuadas y cómo manejar la información que proporciona la IA.
- d) Continuar con el desarrollo de estudios de caso: es un método válido para conocer los ecosistemas emprendedores y las buenas prácticas de experiencias empresariales exitosas. Mediante la identificación de estos casos y el análisis completo de los mismos, se permite aplicar los conocimientos adquiridos, a la vez que acerca al estudiante a los procesos de toma de decisiones de la realidad empresarial.
- e) Uso de dinámicas grupales, recursos de gamificación y simuladores virtuales, que se integren en los contenidos de las asignaturas, de forma que se fomente el trabajo en equipo. El uso de la gamificación permite desarrollar estrategias de aprendizaje activo, que entiende al alumno como el centro de su propio aprendizaje.
- e) Seguimiento y perfeccionamiento del diccionario sobre competencias emocionales y profesionales: negociación, liderazgo, gestión del tiempo, comunicación, creatividad, organización y planificación.

- f) Programación de visitas a las instalaciones de empresa. Esta experiencia permite sacar a los alumnos de su rutina académica y conocer de primera mano el trabajo que se realiza en una empresa. En estas visitas, además de tener una parte institucional dedicada a presentar la empresa y las diferentes áreas que la componen, también suele haber espacio para el diálogo con los estudiantes, así como la posibilidad de resolver dudas que tengan sobre el sector o una profesión concreta. Estas visitas facilitan la intervención en las clases de empresarios o directivos.
- g) Labores de seguimiento para verificar el grado de avance de los diferentes PID.
- h) Desarrollar actividades concretas para mejorar el feed-back que recibe el alumno o los grupos de trabajo mediante el establecimiento de rúbricas de evaluación claras asociadas a cada una de las fases del proceso de emprendimiento.
- i) Encuestas a los estudiantes a la finalización de cada uno de los proyectos de innovación docente, para medir los impactos esperados en su aprendizaje. Esto supone valorar las habilidades que han mejorado, así como feed-back del grado de efectividad de las actividades planteadas.

El fin último de todas las metodologías es estimular el esfuerzo de sus participantes, así como promover la capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de decisión que faciliten la confianza e iniciativas personales del alumno.

5. Cronograma

A continuación, se presenta el cronograma de ejecución previsto para los próximos tres años, a lo largo de los cuales se irán implantando y desarrollando el conjunto de actividades propuestas.

Curso 2023/2024:

- a) Puesta en común de las dificultades y carencia detectadas en el colectivo de estudiantes en materia de habilidades emprendedoras, según la experiencia de los PID anteriores.
- b) Propuesta y definición de los campos de innovación docente a desarrollar en el próximo periodo: fijación de las líneas de actuación para la especialización de los PID.
- c) Diseño de propuesta de PID por parte de los integrantes del grupo: figura del emprendedor, mejora de habilidades y IA aplicada al emprendimiento.
- d) Reuniones intermedias de puesta en común y seguimiento de los proyectos.
- e) Puesta en marcha de contactos para iniciar las visitas a instalaciones de emprendedores.
- f) Puesta en marcha sobre proyectos de Innovación asociados con la competencia del liderazgo.
- g) Participación en las Jornadas de Docencia de la Universidad de Alcalá y en congresos sobre docencia en emprendimiento.

Curso 2024/2025

- a) Análisis de los resultados obtenidos durante el curso 2023/2024: propuestas de mejora.
- b) Lanzamiento de nuevos PID asociados a emprendimientos y competencias digitales, uso de la IA para favorecer el clima emprendedor y desarrollo del diccionario sobre habilidades.
- c) Puesta en común en la figura del emprendedor en empresas familiares como propuesta de innovación.
- d) Potenciar participación de emprendedores y profesionales en las actividades del grupo.
- e) Participación en las Jornadas de Docencia de la Universidad de Alcalá y en congresos sobre docencia en emprendimiento.

Curso 2025/2026

- a) Análisis de los resultados obtenidos durante el curso anterior: propuestas de mejora de la interpretación de resultados de simuladores empresariales.

- b) Decisión sobre continuar con los proyectos docentes anteriores o profundizar en nuevos tipos de emprendimiento y de habilidades profesionales.
- c) Participación en las Jornadas de Docencia de la Universidad de Alcalá y en congresos sobre docencia en emprendimiento.
- d) Reunión de evaluación global sobre resultados obtenidos.
- e) Desarrollo de actividades de difusión de resultados.

6. Solicita:

☒ X Que el grupo que coordina se mantenga como Grupo de Innovación Docente.