



COMPANYGAME

APRENDE SIMULANDO

UVM

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES®



III Simposio Iberoamericano en Simulación de Negocios

**Modelos educativos adaptados al nuevo entorno
social, laboral y tecnológico.**

BORRADOR PARA DEBATE

Ciudad de México 1, 2 y 3 de Octubre de 2020



Contexto

Cada vez son más los foros en los que se ponen en evidencia los retos que debe afrontar la educación superior en la próxima década. Posiblemente, cada década ha tenido sus retos, pero la sensación existente es de que los actuales son mayores a los anteriores.

Es indudable el esfuerzo que realizan las organizaciones educativas por adaptarse con rapidez e incluso anticipación a las necesidades de la sociedad y el mercado laboral, pero los resultados van llegando a un ritmo pausado.

Las tendencias que provocan este escenario de incertidumbre para algunos y de oportunidad para otros son diversas. Las podríamos concretar en:

- **La Economía Digital 4.0:** la digitalización de la economía está avanzando de forma significativa y está poniendo en evidencia la relevancia de los cambios que se van a dar en la sociedad a medio y largo plazo, con impacto muy directo sobre la realidad social y laboral de los alumnos de hoy. Adicionalmente, los avances tecnológicos están provocando la creación de nuevas metodologías y tecnologías que deben incorporarse al sector de la educación, aprovechando sus ventajas y consiguiendo una valiosa integración con las metodologías convencionales.
- **Constante evolución en los requerimientos del mercado laboral:** las habilidades digitales, la comprensión del nuevo entorno competitivo, las habilidades blandas, el comportamiento ético, ... son algunos de los cambios que se están observando en las expectativas del mercado laboral respecto a los nuevos profesionales que se incorporan al mercado laboral. Las competencias técnicas mantienen un nivel de relevancia elevado, pero los empleadores observan carencias en los restantes ámbitos.
- **Globalización y virtualización de la oferta académica:** la globalización de la economía y las modalidades virtuales crean un entorno competitivo más exigente, que debe considerarse un estímulo a la transformación de los modelos educativos. Por otro lado, las mayores funcionalidades de las economías digitales permiten ofrecer contenidos formativos cada vez más interactivos, “personalizables” y efectivos, que permitirán ampliar la capacidad de atender a un mayor volumen de usuarios.
- **Conciencia social y ética empresarial:** en este entorno empresarial basado en el big data, blockchain, la inteligencia artificial, etc. la enseñanza superior debe incorporar la conciencia social y la ética empresarial como contenidos fundamentales. Existe una necesidad inevitable de alinear los contenidos y metodologías formativas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

El nuevo contexto supone un cambio sustancial en diferentes ámbitos del sector educativo:

- Objetivos de aprendizaje
- Programas académicos
- Metodologías pedagógicas
- Perfil de los docentes.



El Reto de la Sostenibilidad

En este contexto, la sociedad en su conjunto se encuentra ante el gran reto de conseguir unos mejores niveles de equilibrio y bienestar para todos, además de tomar medidas para hacer sustentable toda la actividad humana sobre el planeta.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible, también conocidos como Objetivos Mundiales, se adoptaron por todos los Estados Miembros en 2015 como un llamado universal para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad para 2030.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Los 17 ODS están integrados, ya que reconocen que las intervenciones en un área afectarán los resultados de otras y que el desarrollo debe equilibrar la sostenibilidad medio ambiental, económica y social. Las Universidades no pueden ser ajenas a estos objetivos y deben hacer lo posible por integrarlos dentro de sus programas educativos. Este requerimiento es todavía de mayor importancia si nos referimos al ámbito de la capacitación de administradores de negocios, pues ellos tendrán que tomar decisiones en el futuro.

Implicaciones en el ámbito de la administración y gestión empresarial

La revisión de determinados paradigmas en los procesos de toma de decisiones empresariales, en base a un nuevo modelo de gestión es un gran reto para la universidad. Si la universidad no forma a los futuros ciudadanos y tomadores de decisión de acuerdo a los nuevos valores, la consecución de determinados objetivos resultará indudablemente más difícil.

La incorporación de nuevos contenidos educativos alienados con los nuevos paradigmas, a través de los simuladores de negocio, reforzados con nuevas metodología educativas basadas en retos y el cambio del rol del profesor en el aula, constituye diferentes derivadas de un mismo eje transformacional de la universidad al cumplimiento de los objetivos marcados en la agenda 2030. En un reciente foro organizado por la Conferencia de Rectores de Universidades Española (CRUE) sobre «La Universidad en la transición social hacia la **Agenda 2030**», se ha “constatado que se ha generalizado el número de instituciones académicas que cuentan con planes sectoriales sobre el cumplimiento de la Agenda 2030, si bien estos se encuentran en diferentes niveles de desarrollo”.



Propósito

Algunas de las oportunidades que se trabajaran en el simposio son:

- **Incorporar los dilemas éticos.-** en la medida que los sistemas inteligentes vayan teniendo mayor participación en el análisis de los negocios y la toma de decisión, la incorporación de los criterios éticos en los procesos de toma de decisiones será un requerimiento para los nuevos directivos.
- **Aprendizaje basado en retos o en problemas.-** los cambios en el perfil de los alumnos, las nuevas oferta educativas disponibles en la red y los nuevos objetivos de aprendizaje basado en competencias, requieren metodologías pedagógicas activas y centradas en el alumno.
- **Cambio del rol del profesor.-** los maestros deben evolucionar en su perfil, evitando un enfoque excesivamente técnico, lo que facilitará la integración de conocimientos en las diferentes materias y permitirá aprovechar nuevas oportunidades para el desarrollo de habilidades en los alumnos.
- **Incorporar la tecnología como soporte al proceso docente.-** en pocos años será posible encontrar mejores prácticas en las que se estén utilizando con intensidad las oportunidades que ofrece el BigData o la IA para impulsar la transformación de los modelos educativos tradicionales.

Objetivos

Los objetivos que se proponen cubrir en estas jornadas son:

- Revisar las adaptaciones que se están impulsando en los modelos educativos en el ámbito de los negocios para adaptarse al nuevo entorno.
- Revisar las metodologías educativas que permiten alcanzar metas significativas en el aprendizaje de los alumnos.
- Identificar oportunidades de actuación para la mejora de la capacidad docente de los maestros.
- Poner en común diferentes experiencias de “Aprender haciendo” en diferentes contextos e identificar las aportaciones que pueden realizar al desarrollo de competencias del alumno.
- Proponer un conjunto de herramientas para la evaluación de competencias y el seguimiento del desarrollo competencial de los alumnos.
- Generar vinculación entre todos los participantes para iniciar líneas de colaboración y/o investigación.

Participantes

El Simposio está dirigido a autoridades académicas, profesores y expertos con experiencia en la aplicación de metodologías avanzadas de “Aprender haciendo” o con interés en desarrollarse en este campo.



1 de octubre 2020

- Bienvenida – Apertura – Presentación general
- Requerimientos del Mercado Laboral del Futuro.
- Modelo de Competencias Prioritarias en el ámbito de Gestión Empresarial.
- Cambios en el perfil de las nuevas generaciones y en las expectativas del rol del docente (en educación superior).
- Modelos educativos centrados en el alumno (en educación superior): integración de tecnología y docente.
- Simulación clínica: metodologías y resultados más significativos.
- Tecnologías Educativas en el ámbito de los negocios y la hospitalidad en UVM.
- Mejores prácticas internacionales en la aplicación de los simuladores de negocio
- Torneo ACBSP – CompanyGame.

2 de octubre 2020

- Cambios en las organizaciones educativas para garantizar una visión transversal en el desarrollo del alumno.
- Los retos de la transformación digital para la Universidad del siglo XXI.
- ¿Cómo debe evolucionar el perfil competencial y el rol del docente en los programas de negocios?
- Resultados alcanzados en el desarrollo de competencias con la metodología de simulación de negocios.
- Incorporación de la Conciencia Social y la Ética Empresarial en los programas de administración.
- Actividades de simulación y gamificación aplicadas a la difusión de un nuevo paradigma en la gestión empresarial y al desarrollo de habilidades directivas.
- Evolución en la metodología de aplicación de los simuladores de negocio Directrices de desarrollo de la Plataforma CompanyGame.

3 de octubre 2020

- Taller sobre el desarrollo de competencias docentes.
- Taller avanzado sobre la aplicación de los ejercicios de simulación de negocios.
- Taller sobre la definición y evaluación de competencias.
- Taller de aplicación de la simulación para el desarrollo de habilidades blandas.



COMPANYGAME
APRENDE SIMULANDO

UVM

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES®

Precio

- El coste de participación es de 7,500 pesos mexicanos o 350 USD.
- En el caso de inscripción antes del 20 de julio, el coste será de 6,000 pesos mexicanos o 280 USD.

Soporte a la organización

Preferentemente, se contará con el apoyo de un organizador profesional de eventos para que apoye en diversas cuestiones logísticas:

- Acuerdo con un hotel
- Organización de traslados
- Contratación servicios diversos (cenas,...)
- Material de comunicación
- Soporte para la gestión de participantes durante la celebración del evento
- Preparación de reconocimientos y regalos

Gestión de comunicaciones

Los contenidos se presentarán en cuatro tipos de formatos:

- Exposición individual.- reservada a participaciones prioritarias.
- Mesas redondas.- se designa una mesa redonda con un moderador.
- Panel de expertos.- se asigna una temática a un experto que coordina la participación de diversos colaboradores.
- Taller de trabajo.- se concentrarán el sábado. Como propuesta, cada uno de los talleres puede estar gestionado por diferentes entidades: UVM, UAM, CompanyGame, Universidad Hispanoamericana de Costa Rica.

La gestión de las aportaciones se realizará por un doble método:

- Invitación a participar: el comité organizador podrá invitar a diferentes expertos y personalidades a participar, proponiéndole una temática concreta.
- Presentación de un paper: otros expertos, autoridades o académicos podrán aportar una propuesta de comunicación, que deberá ser revisada y aprobada por el Comité Organizador.

Conclusiones

Se elaborará un documento de conclusiones que será leído a la finalización del acto.

Publicaciones

Se invitará a los participantes a elaborar artículos que sean recogidos en la web del eventos e incorporadas en diferentes revistas académicas para su difusión.



COMPANYGAME
APRENDE SIMULANDO

UVM

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES®

Otras actividades

- Los días 2 y 3 se realizarán cenas de networking para facilitar el conocimiento mutuo entre los participantes.

Datos de contacto

Más información en:

<http://simposio.simuladornegocios.org/>

soporte@companygame.com



COMPANYGAME
APRENDE SIMULANDO