



II Simposio Iberoamericano en Simulación de Negocios

**Metodologías Pedagógicas para el
Desarrollo de Modelos Educativos 4.0.**

Madrid 3 y 4 de Octubre de 2019

Lugar de celebración:
Centro Simulación Empresarial, UFV, Madrid(ESPAÑA)

Propósito

En el actual escenario económico-social, el rol transformador de la sociedad que corresponde a la Universidad es más necesario que nunca. Ahora bien, para poder afrontar este reto con éxito la propia universidad debe afrontar sus propios retos:

- **La Economía Digital 4.0:** Está creando nuevas metodologías y tecnologías que deben incorporar 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 claves de competitividad de las empresas cambian con rapidez, el sector educativo debe mostrarse más ágil en atender estas nuevas necesidades y más eficaz en la consecución de resultados.
- **Incremento 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.
- **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.

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. A pesar de eso, no se debe caer en la complacencia, pues los resultados van llegando a un ritmo pausado.

La sensibilidad de todos los participantes es evidente. Autoridades, responsables académicos, docentes, agencias de acreditación,... muestran constantemente su interés por intensificar el cambio. Las palancas son múltiples, las oportunidades están identificadas, el propósito es patente, pero los resultados son insuficientes, en gran medida por que el entorno evoluciona más rápido de lo previsto.

Algunas de las oportunidades que se trabajaran en las jornadas son:

- **Aprendizaje basado en retos o en problemas.**– poniendo el foco en el aprendizaje significativo e integrador.
- **Incorporación de las prácticas profesionales en el aula.**– a través de la generación de experiencias educativas de alto impacto.
- **Cambio del rol del profesor.**– desde la transferencia de conocimiento al desarrollo de competencias.
- **Incorporar la tecnología en el aula.**– haciendo de la tecnología un aliado del profesor.
- **Incorporar los dilemas éticos.**– reforzando los procesos de toma de decisiones, de acuerdo a valores, criterios éticos, económicos y sociales.

Objetivos

Los objetivos que se proponen cubrir en estas jornadas son:

- Concretar un modelo de competencias en el ámbito de la gestión empresarial que pueda ser adaptado a los principios y requerimientos de cada centro educativo.
- 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.



3 de octubre

- 9:30 h** Bienvenida – Apertura – Presentación general
- 10:00 h** Requerimientos del Mercado Laboral del Futuro.
- 11:00 h** Modelo de Competencias Prioritarias en el ámbito de Gestión Empresarial
- 12:00 h** Taller de análisis del modelo de competencias propuesto. Contribuciones. Conclusiones.
- 15:00 h** Mejores prácticas internacionales en la aplicación de los simuladores de negocio
- 17:00 h** Conocimiento de experiencias innovadoras de la Universidad Francisco de Vitoria, Madrid, España.
- 17:30 h** Actividades de simulación aplicadas al desarrollo de habilidades directivas.
- 18:00 h** Investigaciones para la evaluación de competencias en base a simuladores de negocio.
- 18:30 h** Mesa Redonda “El reto de hacer evolucionar los métodos de formación para cumplir con las necesidades formativas actuales”.

4 de octubre

- 9:00 h** Perfil competencial requerido para el docente (Desarrollo de competencias para profesores)
- 10:30 h** Mejores prácticas iberoamericanas en la aplicación de los simuladores de negocio
- 12:00 h** Los retos de la transformación digital para la Universidad.
- 15:00 h** Aplicación de los simuladores de negocio en diferentes casos empresariales.
- 16:00 h** Incorporación de la Conciencia Social y la Ética Empresarial en los ejercicios de simulación.
- 17:00 h** Evolución en la metodología de aplicación de los simuladores de negocio Directrices de desarrollo de la Plataforma CompanyGame .
- 18:00 h** Conclusiones, cierre y networking

Precio

El coste de asistencia al Taller es de 350 euros.

Si la asistencia se confirma antes del 20 de julio el precio se reduce a 250 euros.

Este precio incluye los alimentos y bebidas de las diferentes sesiones y las actividades adicionales previstas.

Otras actividades

- Los días 2 y 3 se realizarán cenas de networking para facilitar el conocimiento mutuo entre los participantes.
- En paralelo a las actividades prevista, se podrán programar sesiones particulares para profundizar en el conocimiento de algún simulador, revisar la metodología pedagógica utilizada actualmente por alguna Universidad o mejorar el conocimiento de la plataforma CompanyGame.

Más información en:

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

www.companygame.com

soporte@companygame.com



COMPANYGAME
APRENDE SIMULANDO

www.companygame.com