

ENTREPRENEURSHIP: A SERIOUS GAME



SIMBIZ GAME MANUAL



CONTENIDOS

- 1. Introducción**
- 2. Objetivo del manual**
- 3. Objetivo del juego**
- 4. Público al que se dirige.**
- 5. Marco de competencias y juego on-line**
- 6. Lecciones o Unidades Didácticas**
 - 6.1. Flexibilidad
 - 6.2. Fiabilidad
 - 6.3. Automotivación / Empuje y Energía
- 7. Cómo integrar la metacognición en el currículo y ponerla en práctica**
- 8. TABLES**
 - 8.1. Tabla 1
 - 8.2. Tabla 2
- 9. Cómo organizar a los estudiantes para jugar**
- 10. Cómo profesores / formadores evalúan el progreso**
- 11. Conclusión**





INTRODUCCIÓN

Las empresas y todo el sector de emprendedores busca jóvenes trabajadores que sean capaces de enfrentarse a retos y oportunidades que el mundo actual presenta.

Esta es la razón principal para introducir habilidades interpersonales o no cognitivas en el currículo de la Formación Profesional, si es que se quiere que los estudiantes de FP tengan éxito en sus futuras profesiones.

Las habilidades, llamadas técnicas o más profesionales, son aquellas que se requieren para desarrollar un trabajo concreto. Pueden variar, dependiendo del tipo de industria o cargo que se desempeñe. Normalmente, estas habilidades se desarrollan con ayuda de estudio y formación.

Por el contrario, las habilidades sociales o interpersonales no son específicas de un tipo de industria o trabajo. Como tales, están siendo cada vez más valiosas para todos los empresarios, con independencia del tipo de empresa, ya que ayudan a comprender cómo se adaptará el empleado al ambiente de la empresa y la habilidad que tiene para trabajar como un trabajador más de la empresa.

El emprendimiento es una competencia personal, que capacita a una persona a poner sus habilidades y esfuerzos al servicio de la creación de nuevos productos y servicios. El emprendimiento tiene un claro potencial social, porque estimula al emprendedor a considerar las necesidades y requisitos de los clientes potenciales, y porque dirigir un negocio requiere configurar y gestionar un equipo de gente, además de la creación de puestos de trabajo. Por estas razones, el emprendimiento se considera un elemento clave para la sociedad contemporánea y, en consecuencia, suficientemente importante como para formar parte del currículo de todos los centros educativos, especialmente de los centros de FP.

Se da por hecho que los estudiantes de los centros de FP están bien preparados técnicamente. Sin embargo, las empresas demandan otros requisitos de sus empleados, aparte de las competencias técnicas. Del mismo modo, el mundo empresarial busca emprendedores con habilidades más amplias, además de cualidades emprendedoras.

En conclusión, la educación emprendedora tiene un papel relevante y supone una necesidad vital para la actual y futura generación de jóvenes.

Esta afirmación nos conduce a la búsqueda de metodologías de aprendizaje y herramientas que sostengan la educación para el emprendimiento. De este modo, encontramos en los juegos formativos herramientas excepcionales para introducir y desarrollar habilidades interpersonales en los estudiantes o aprendices que tienen la intención de entrar en el mercado laboral. Los juegos formativos retan a los jugadores a probar su capacidad para crear diferentes alternativas y experimentar los resultados pertinentes; los juegos formativos proporcionan respuesta inmediata, lo cual es eficiente para un aprendizaje y evaluación procedimental; e incluso más, se prestan a ser utilizados en entornos colaborativos y sociales.



OBJETIVO DEL MANUAL

Este manual ha sido creado como un producto más del proyecto *Entrepreneurship: A Serious Game* del programa ERASMUS +. El objetivo del proyecto es identificar las habilidades clave de emprendimiento que las empresas demandan y así crear un marco de competencias europeo que los jóvenes estudiantes, e incluso los trabajadores deberían tener para ser un emprendedor o un empleado por cuenta ajena en una empresa.

Tomando como base este Marco Europeos de Competencias para el Emprendimiento, el proyecto desarrolló un segundo producto: a Serious Game. Al jugar, los estudiantes de FP pueden lograr y mejorar estas competencias al enfrentarse a situaciones laborales, poniendo en práctica nuevas estrategias y reflexionando en cada una de sus acciones y decisiones que toman.

Este manual está dirigido a los profesores de los centros de FP, centros técnicos de Educación Superior y profesorado de centros de Educación Secundaria que quieren proporcionar a su alumnado los requisitos que el mercado laboral demanda actualmente.

En primer lugar, el profesorado debería estudiar en profundidad el Marco de Competencias para el Emprendimiento. Este marco describe las seis competencias más importantes que, a su vez, integra otras habilidades interpersonales (denominadas competencias orientadas a destrezas) que los estudiantes pueden desarrollar en diferentes niveles de adquisición.

El manual proporciona sugerencias para el profesorado y formadores para explotar el juego, *SimBiz*, en tanto en cuanto se cumplan los objetivos del juego lo más posible.

OBJETIVO DEL JUEGO

SimBiz tiene como objetivo desarrollar la destreza y deseo de los aprendices en crear valor para ellos mismos y para otros.

Esto incluye:

- Desarrollo personal a través de destrezas no cognitivas y metacognitivas.
- Desarrollo de sensibilidad por el emprendimiento y el papel que juega el emprendedor en la sociedad.
- Creación de conocimiento y destrezas para comenzar o asumir, dirigir o hacer crecer negocios.

Los principales elementos del juego son:

- El aprendizaje experimental y en contexto.
- El fomento de las competencias para el emprendimiento.
- La reflexión que el juego provoca en el jugador al tomar iniciativas.

SimBiz ayudará a los estudiantes a identificar las distintas competencias (destrezas personales o no cognitivas) necesarias para llevar un negocio o empresa. En un nivel alto, los estudiantes serán capaces de reconocer algunas destrezas metacognitivas necesarias para algunas tareas, tales como planificar el trabajo, anticipar cambios, y resolución de problemas.

La metacognición o teoría de la mente supone un conocimiento sobre el conocimiento, supone el pensar sobre el pensar, entender y cavilar sobre el estado de la mente propia. La metacognición nos capacita para aprender con éxito y ha sido asociado a la inteligencia (Borkowski, Carr, & Pressley, 1987; Sternberg, 1984, 1986a, 1986b). La metacognición implica control activo sobre procesos cognitivos asociados al aprendizaje. Actividades, tales como plantear como enfocar una tarea de aprendizaje, hacer un seguimiento de la comprensión y evaluar el progreso de camino hacia la finalización de la tarea son acciones metacognitivas por naturaleza. Esta estrategia de aprendizaje es la piedra angular para que los estudiantes tengan éxito en cualquier actividad de aprendizaje que ellos realicen.



4

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE

Aunque *SimBiz* ha sido creado para los estudiantes de FP, este juego puede ser una herramienta útil en otros sectores diferentes al sector educativo. Los servicios u oficinas de empleo podrían proporcionar buscadores de empleo con esta herramienta. Aquellas empresas interesadas en mantener un alto espíritu de emprendimiento entre sus empleados, podrían ser objetivo de este juego on-line. Estudiantes recién graduados que alcanzan un alto grado en conocimientos técnicos y no reconocen que sus propias destrezas cognitivas son tan importantes como las técnicas encontrarán en *SimBiz* game una herramienta esencial para su entrada en el mundo laboral.

5

MARCO DE COMPETENCIAS Y JUEGO ON-LINE

SimBiz ha sido creado para apoyar el Marco de Competencias para el Emprendimiento desarrollado por expertos de cinco países europeos.

Estas dos herramientas ayudarán a los equipos de formación y orientación de gente joven y de personas que buscan empleo para promover el valor de las competencias de emprendimiento en los ciudadanos europeos.

David McClelland fue el promotor del concepto de competencia. Spencer & Spencer define competencia como:

Una característica subyacente en el individuo referida, principalmente, a la eficacia, y /o a un mayor rendimiento en una actividad o situación laboral.

Eficacia en una situación o actividad laboral es lo que *SimBiz* presenta a sus usuarios cuando, al jugar, están dirigiendo una empresa o son empleados por cuenta ajena.

Las seis competencias intrapersonales o sociales, desarrolladas en el Marco de Competencias para el Emprendimiento, que utiliza el modelo VQTS (Sistema de Transferencia de Cualificaciones) son:

- **Automotivación = empuje y energía**
- **Fiabilidad**
- **Compromiso**
- **Flexibilidad**
- **Enfoque Proactivo o Resolución de Problemas**
- **Receptivo a nueva información**

Cuando los estudiantes comienzan a jugar, lo primero que hacen es crear la empresa, elegir el sector y las competencias. Una vez que han hecho esto, deben definir sus propias competencias: se autoevalúan respecto a sus destrezas, que se corresponden con las seis competencias del marco.

Para definir sus propias competencias y reflexionar sobre el grado de motivación que tienen, su flexibilidad, fiabilidad y cuan receptivos están a nueva información o reflexionar sobre su capacidad de anticiparse a problemas o cómo resolver dificultades, los estudiantes necesitan conocerse a sí mismos en relación a estas competencias.

Los profesores y formadores deberían ayudar a hacer esto posible antes de comenzar el juego. Los profesores y formadores deberían también preparar algunas clases enfocadas a estas competencias antes de utilizar el juego. En la siguiente página hay un ejemplo de planteamiento de una lección sobre tres competencias o destrezas interpersonales.



LECCIONES o UNIDADES DIDÁCTICAS

6.1

FLEXIBILIDAD

Cómo de flexible soy?

OBJETIVO: Reflexionar sobre mis propias competencias

Metodología:

Razonamiento inductivo

Enfoque por resolución de problemas: esta metodología permite la acción, promoción y evaluación de los procesos cognitivos cuando las tareas se diseñan de un modo creativo.

Seminarios y talleres son buenos ejemplos.

Enseñar para comprender: enfocar el proceso de aprendizaje en la comprensión implica la organización de imágenes y fotos en diferentes niveles para conseguir la comprensión total.

Situaciones de trabajo descritas e ilustradas con videos pueden ayudar a los estudiantes a reconocerse a sí mismos cuando realizan tareas en el centro educativo y en el puesto de trabajo.

Los estudiantes aprenden a entender y son conscientes de como lo hacen.

Descripción:

Los estudiantes o aprendices en prácticas trabajan en pequeños grupos e intentan entender lo que es flexibilidad, siguiendo los indicios o pistas, explicaciones, y ejemplos dados por el formador o profesor y después ven un video que presenta una situación laboral en un puesto de trabajo.

Resultado:

Los estudiantes son capaces de definir la competencia de flexibilidad como resultado de su propia reflexión.

A este nivel, los estudiantes en prácticas son capaces de dar una definición de flexibilidad como la que a continuación se describe:

Se trata de adoptar un enfoque metodológico en el trabajo. Implica hacer planificar y organizarse uno mismo y a otros con el fin de realizar un trabajo y prevenir problemas. Esto incluye habilidad para adaptarse y cambiar los planes a medida que lo requerimientos o la situación cambia. En niveles más altos, esto implica pensar a largo plazo, de forma estratégica y creativa.

Criterios de Evaluación:

Los métodos formativos son favorables para evaluar un aprendizaje de emprendimiento, más que los métodos sumativos.

El profesor o formador tendrá que actuar como un observador y facilitador, más que un instructor o controlador, mientras supervisa la comprensión y la autorreflexión sobre la competencia de la flexibilidad del estudiante o aprendiz en prácticas.

La actitud del profesor o formador debería ayudar al estudiante o aprendiz a completar su propia reflexión sobre su nivel de competencia. Esta autorreflexión se denomina competencia metacognitiva – es la capacidad que los individuos tienen para reflexionar sobre sus propias competencias (ver página siguiente sobre cómo poner en práctica la metacognición).

Materiales:

<https://www.youtube.com/watch?v=hPil44XEKgs>

Fuente: *you tube habilidades sociales o interpersonales – Pensamiento crítico y resolución de problemas.*

Reflexión del estudiante o aprendiz:

En este nivel, el estudiante o aprendiz sera capaz de reconocer el nivel de flexibilidad que tiene. Si el estudiante o aprendiz no es muy flexible, el profesor o formador debería hacer algo para mejorar esta competencia interpersonal que los empresarios demandan.



6.2

FIABILIDAD

Cómo de fiable (buen profesional) soy?

OBJETIVO: Reflexionar sobre sus propias competencias

Metodología:

Razonamiento inductivo

Enfoque por resolución de problemas: esta metodología permite la acción, promoción y evaluación de los procesos cognitivos cuando las tareas se diseñan de un modo creativo.

Seminarios y talleres son buenos ejemplos.

Enseñar para comprender: enfocar el proceso de aprendizaje en la comprensión implica la organización de imágenes y fotos en diferentes niveles para conseguir la comprensión total.

Situaciones de trabajo descritas e ilustradas con videos pueden ayudar a los estudiantes a reconocerse a sí mismos cuando realizan tareas en el centro educativo y en el puesto de trabajo.

Los estudiantes aprenden a entender y son conscientes de cómo lo hacen.

Descripción:

Los estudiantes o aprendices trabajan en pequeños grupos y tratan de comprender qué es fiabilidad y lo que un buen profesional significa, siguiendo los indicios o pistas, explicaciones, y ejemplos dados por el profesor o formador y después ven un video que describe una situación laboral en un puesto de trabajo.

Los estudiantes trabajan individualmente en diferentes tareas e intentan explicar la calidad del trabajo hecho y el tiempo empleado.

Resultado:

Los estudiantes son capaces de definir la competencia de fiabilidad como resultado de su propia reflexión.

A este nivel, los aprendices serán capaces de dar una definición sobre fiabilidad como la que a continuación se describe:

La disponibilidad para ser implicado en trabajos y tareas con el compromiso de conseguir buenos resultados y conseguir los mismos logros todas las veces.

Criterios de Evaluación:

Los métodos formativos son favorables para evaluar un aprendizaje de emprendimiento, más que los métodos sumativos.

El profesor o formador tendrá que actuar como un observador y facilitador, más que un instructor o controlador, mientras supervisa la comprensión y la autorreflexión sobre la competencia de la fiabilidad del estudiante o aprendiz en prácticas.

La actitud del profesor o formador debería ayudar al estudiante o aprendiz a completar el proceso de autorreflexión, en relación con el modo en que el aprendiz organiza las tareas y cómo de bien las realiza. Esto implica no sólo autorreflexión, sino también autoevaluación por parte del aprendiz.

El aprendiz o estudiante está auto supervisando la calidad del trabajo que está realizando, terminándolo en el tiempo acordado y, así cumplir con las expectativas del empresario.

Materiales:

<https://www.youtube.com/watch?v=7dPWVjQSad4>

Fuente: *You tube Professionalism*

Reflexión del estudiante o aprendiz:

En este nivel, el aprendiz o estudiante será capaz de conocer el grado de fiabilidad que tiene. En caso de que el estudiante o aprendiz no alcance un nivel adecuado de fiabilidad o profesionalidad, el profesor o formador tiene que mostrarle el modo de mejorar esta destreza que los empresarios demandan. Un modo de inducir a los aprendices a ser buenos profesionales en el futuro es alabar sus buenos resultados y actitudes en el trabajo. Esto implica compromiso y más participación, además de afán por aprender más y más eficazmente.



6.3

AUTOMOTIVACIÓN / EMPUJE y ENERGÍA

Cómo de motivado estoy?

OBJETIVO: Reflexionar sobre mis propias competencias

Metodología:

Razonamiento inductivo

Enfoque por resolución de problemas: esta metodología permite la acción, promoción y evaluación de los procesos cognitivos cuando las tareas se diseñan de un modo creativo.

Seminarios y talleres son buenos ejemplos.

Enseñar para comprender: enfocar el proceso de aprendizaje implica la organización de imágenes y fotos en diferentes niveles para alcanzar una total comprensión.

Situaciones de trabajo descritas e ilustradas con videos pueden ayudar a los estudiantes a reconocerse a sí mismos cuando realizan tareas en el centro educativo y en el puesto de trabajo.

Descripción:

Los estudiantes o aprendices trabajan en pequeños grupos y tratan de comprender qué significa la automotivación para una empresa, siguiendo los indicios o pistas, explicaciones, y ejemplos dados por el profesor o formador. Después ven un video que describe una situación laboral en un puesto de trabajo.

Resultado:

Los estudiantes son capaces de definir la competencia de automotivación como resultado de su propia reflexión.

A este nivel, los aprendices serán capaces de dar una definición sobre esta competencia tal y como se describe a continuación:

Consiste en encontrar la razón y fuerza para completar una tarea, incluso cuando entraña un reto, sin abandonar y sin necesitar de nadie más que te anime a terminarla.

Criterios for Evaluación:

Los métodos formativos son favorables para evaluar un aprendizaje de emprendimiento, más que los métodos sumativos.

El profesor o formador tendrá que actuar como un observador y facilitador, más que un instructor o controlador, mientras supervisa la comprensión y la autorreflexión sobre la competencia automotivación.

El estudiante debería jugar un papel de líder o protagonista en la adquisición de su propio aprendizaje. De este modo. La motivación de los estudiantes nunca desaparecerá.

Materiales:

https://www.youtube.com/watch?v=-vk-99seC_I&list=PLG0im2-n6wDL16gAXtoFpi6yh3mPijeQp

Fuente: You tube habilidades sociales o interpersonales– Entusiasmo y actitud

Reflexión del estudiante o aprendiz:

En este nivel, el aprendiz o estudiante será capaz de conocer el grado de automotivación que ha alcanzado. En caso de que el estudiante o aprendiz no alcance un nivel adecuado de automotivación, el profesor o formador debe ofrecerle diferentes oportunidades de aprendizaje y promover la reflexión por medio de formulación de preguntas.



ALGUNAS IDEAS PARA LA CLASE

- Redactar un plan de negocio para una empresa que hayas elegido en el juego.
- Evaluar la conducta emprendedora del alumno, no solo durante el juego sino también en clase, según el marco de competencias para el emprendimiento.
- Dejar a los estudiantes investigar en el juego para ver lo que se necesita para crear una empresa en un sector determinado.
- Pedir a los estudiantes que realicen un plan basado en objetivos específicos de negocio, antes de comenzar el juego.
- Ponerse en contacto en el juego con empresas que puedan ser parecidas a posibles empresas en las que puedan trabajar en un futuro cercano.
- Animar al estudiante a que ponga en práctica alguna de las lecciones que se han descrito anteriormente.

7

CÓMO INTEGRAR LA METACOGNICIÓN EN EL CURRÍCULO Y PONERLA EN PRÁCTICA

Los profesores y formadores pueden seguir los siguientes pasos para practicar estrategias de aprendizaje con los estudiantes. Esto debería suceder antes de iniciar el juego. Cualquier aspecto del currículo puede ser utilizado para poner en práctica la reflexión sobre el aprendizaje. Aquí presentamos un ejemplo sobre la asignatura de Biología.

- **Pre-evaluación** – Hacer que los estudiantes examinen su propio pensamiento: “Qué sé realmente sobre este tema que pueda ayudarme en el aprendizaje?”
- **Detección de aspectos confusos** – Mostrar a los estudiantes ejemplos prácticos para identificar confusiones: “qué fue más confuso para mí respecto al material explorado en clase hoy?”
- **Retrospección, Post-evaluación** – Empujar a los estudiantes a reconocer un cambio conceptual: “Antes de este curso, pensaba que la evolución era” o “cómo está mi pensamiento cambiando (o no cambiando) con el tiempo?”
- **Foros de Reflexión** – Proporcionar un foro donde los estudiantes controlan el desarrollo de su propio pensamiento: “Qué aspectos de mi preparación para el examen funcionaron bien que debería recordar para el próximo examen? Qué no funcionó bien que debería no repetir la próxima vez o que debería cambiar?”

A continuación se dan algunas recomendaciones para desarrollar una clase basada en la metacognición:

- *Dar a los estudiantes tiempo para identificar confusiones en la lección impartida o tema en el que han participado: Preguntar a los estudiantes qué es lo que han encontrado confuso, reconocer las dificultades.*



- *Integrar la reflexión en los contenidos que se imparten: integrar una pequeña reflexión (oral o escrita) que consista en preguntar a los estudiantes qué retos encontraron o qué preguntas surgieron durante la asignación de tareas, durante el examen o durante el proyecto.*
- *Presentar modelos metacognitivos por parte del instructor a los estudiantes: modelos de procesos de pensamiento que se incluyen en el campo profesional y en el curso que se imparte. Se debe ser explícito sobre “cómo comienzas, cómo decides qué hacer primero y qué después, cómo compruebas tu trabajo, cómo sabes cuando está hecho.”*

Para facilitar estas actividades, aquí presentamos dos tablas útiles:

8

TABLAS

8.1

TABLA 1

Ejemplo de auto preguntas para promover la metacognición en el alumno sobre su aprendizaje.

■ Actividad	■ Plan	■ Seguimiento	■ Evaluación
Sesión de clase	<ul style="list-style-type: none"> • Cuáles van a ser los objetivos de la sesión de clase? • Qué conozco realmente sobre este tema? • Cómo podría prepararme mejor para esta clase? • Dónde debería sentarme y qué debería hacer (o no hacer) para aprender mejor durante la clase? • Qué preguntas tengo ya sobre este tema y qué saber más? 	<ul style="list-style-type: none"> • Qué pistas voy a tener durante la clase? • Qué aspectos confusos pueden surgir? • Qué preguntas me surgen durante la clase? Las anoto en alguna parte? • Lo encuentro interesante? Por qué? Por qué no? Cómo haría más relevante para mí este material? • Puedo distinguir la información importante de los detalles? Si no fuera así, cómo lo averiguaría? 	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre qué trató la clase hoy? • Qué aprendí hoy que supone un conflicto con mi aprendizaje anterior • En qué se relaciona el contenido de la clase de hoy con las clases anteriores? • Qué necesito para progresar y tener mis preguntas respondidas y mis dudas aclaradas? • Qué fue lo más interesante en la clase de hoy?



Aprendizaje activo por tareas	<ul style="list-style-type: none">• Cuál es el objetivo del instructor para darme esta tarea?• Cuáles son todas las cosas que necesito para realizar esta tarea con éxito?• Qué recursos necesito para realizar la tarea?• Cuánto tiempo para completar la tarea?• Si ya he hecho este tipo de tarea antes, cómo podría mejorarla esta vez?	<ul style="list-style-type: none">• Qué estrategias estoy utilizando que me ayudan en mi aprendizaje que funcionan bien o que no funcionan bien?• Qué otros recursos podría utilizar para realizar la tarea? Qué debería hacer para conseguir estos recursos?• Qué aspectos de la tarea/ suponen un mayor desafío para mí?Cuál es el mayor reto para mí en esta tarea? Lo más confuso?• Qué podría hacer para abordar estos retos y estas confusiones?	<ul style="list-style-type: none">• Qué estrategias, de las que utilizo para aprender funcionan bien o no funcionan bien?• Qué otros recursos podría utilizar para completar esta tarea? Qué debería hacer para conseguir estos recursos?• Qué aspecto de esta tarea presenta un mayor desafío para mí? Qué es lo más confuso?• Qué podría hacer de diferente para enfocar estos retos y confusiones?
Prueba o examen	<ul style="list-style-type: none">• Qué estrategias usaré para estudiar (grupos de estudio, práctica de exámenes, textos de evaluación,...)?• Cuánto tiempo me planteo estudiar? En qué periodo de tiempo y por cuanto tiempo me siento y estudio?• En qué aspectos del contenido del curso debería invertir más o menos tiempo?	<ul style="list-style-type: none">• Hasta qué punto soy constante en el estudio de todo el contenido que comprende el examen?• Hasta qué punto me aprovecho de todos recursos de aprendizaje que tengo a mi alcance?• Me fuerzo para motivarme a estudiar? Si es así, recuerdo por qué estoy haciendo este curso?• Cuál de mis errores he aclarado? Cómo pude aclararlos?• Qué errores o confusiones permanecen y cómo voy a resolverlos?	<ul style="list-style-type: none">• Qué parte de mi preparación para el examen funcionó bien que debería recordar para la próxima vez?• Qué no funcionó tan bien que no debería hacer la próxima vez o que debería cambiar?• Qué preguntas no respondí correctamente? Por qué? En qué se diferencia mi respuesta de la respuesta correcta?• Qué preguntas no respondí correctamente? Qué confusiones tengo que todavía necesito aclarar?



Desarrollo del curso	<ul style="list-style-type: none">• Por qué es importante aprender el material de este curso?• Cuánto consigo de positivo con este curso en relación a los objetivos de mi profesión?• Cómo voy a supervisar, de forma activa, mi aprendizaje en este curso• Qué es lo que más quiero de este curso?	<ul style="list-style-type: none">• De qué modo la enseñanza en este curso ayuda a mi aprendizaje• Cómo podría maximizar esto?• De qué modo la enseñanza de este curso no ayuda a mi aprendizaje? Cómo podría compensarlo o cambia esto?• Cómo de interesado me encuentro en este curso?• Cómo de seguro de mí mismo estoy <p>Qué podría hacer para aumentar mi interés y la seguridad en mí mismo?</p>	<ul style="list-style-type: none">• Qué recordaré en cinco años de lo que he aprendido en este curso? Aconsejaría a un amigo sobre cómo aprender mucho en este curso?• Si fuera a enseñar este curso, qué cambiaría?• Qué he aprendido sobre como aprendo en este curso que pudiera utilizarlo en futuros cursos de biología y ciencias? Y en mi profesión?
----------------------	---	---	---

8.1

TABLA 2

Ejemplos de indicaciones para integrar la metacognición en actividades de curso

Discusión en parejas después de formular una pregunta.	Tareas de aprendizaje activo y/0 ejercicios de tarea (ex. Caso de estudios, mapas conceptuales, problemas).	Preparación antes de responder preguntas o exámenes.
Expresa cómo procesaste la pregunta que te hicieron.	Haz tres preguntas que tengas sobre conceptos del contenido de tus tareas que todavía no sepas responder.	Cómo planteas preparar el próximo examen? Por qué?
Expresa el proceso que utilizaste para llegar a la respuesta que elegiste.	Describe al menos dos ideas relacionadas con esta tarea que tu encuentres confusas.	Qué recursos tienes para ayudarte? Cómo te asegurará de utilizar éstos?
Cuál fue tu principal razón para elegir tu respuesta y cuál fue la razón por la que no elegiste ninguna de las otras respuestas?	„Aprendí mucho hacienda esta tarea.” Hasta qué punto estás de acuerdo o en desacuerdo?	Cómo comparas tu estrategia de preparación de examen con al menos tres colegas? (Ve y pregúntales).
Cómo comparaste tus ideas con las ideas de tus compañeros de clase?	Qué método utilizaste para completar estas tareas diferentes a las de la última vez que te asignaron este tipo de tareas?	Qué conceptos has encontrado los más confusos? Qué conceptos han sido más claros? Una vez sabido esto, cómo deberías pasar tu tiempo de estudio en prepararte para el examen?
Qué fue lo más confuso de la pregunta para ti?	Qué consejo te darías a ti mismo, basado en lo que sabes ahora, si tuvieras que comenzar a hacer esta tarea de nuevo?	Tomando como base lo que hiciste en el primer examen, escribe una carta a ti mismo aconsejando cómo debería ser la preparación para el próximo examen.
Cómo de seguro estás de tu respuesta? Por qué?		
Qué más necesitarías para aumentar tu confianza?		



CÓMO ORGANIZAR A LOS ESTUDIANTES PARA JUGAR

Los profesores deberían organizar a los estudiantes antes de comenzar el juego.

La primera vez es mejor para los estudiantes jugar en parejas. Cada estudiante debería jugar con su propio ordenador, aunque se les anime a discutir las decisiones que toman conjuntamente. Esto no significa que ambos dos deban tomar la misma decisión y dirigir sus negocios de la misma forma. De todos modos, es muy valorado y gratificante para los estudiantes si ellos se ayudan entre sí, aunque decidan por sí solos. Cuando, por lo tanto, consiguen diferentes resultados, el trabajar por parejas podría ayudarles a compartir y reflexionar.

Una vez que estén más experimentados con el juego, sería más retador para ellos el jugar en un grupo de cuatro o seis, por ejemplo, y competir entre ellos para ver quién consigue los mejores resultados.

Jugar en parejas o en grupos motivará a los estudiantes a dedicar algún tiempo a jugar por su cuenta, porque es probable que no sean capaces de terminar el juego en una o dos sesiones de clase. Dependiendo de cuanto tiempo les lleve el negocio que hayan elegido, parte del tiempo del juego tendrá que ser jugado en casa.

CÓMO PROFESORES / FORMADORES EVALÚAN EL PROGRESO

Hay tres fases en la adquisición de las competencias sociales que los empresarios han identificado como esenciales para los trabajadores en una empresa.

- 1. Entender en qué consisten estas competencias.**
- 2. Reflexionar sobre el grado que de estas competencias poseen los estudiantes.**
- 3. Poner estas competencias en práctica en el juego.**

En los ejemplos de unidades didácticas expuestos anteriormente, las dos primeras fases estaban cubiertas. Para evaluar el progreso en la tercera fase, se puede utilizar una metodología que se relacione directamente con juegos digitales. Es un aprendizaje basado en el juego.

El aprendizaje basado en el juego consiste en el uso de juegos digitales con fines educativos (objetivos educativos), y se utilizan como herramientas para apoyar el progreso de aprendizaje de un modo significativo. También es conocido como educación por juegos o gamificación. Estudios en el campo de la educación por juegos muestran una clara relación entre el uso de juegos digitales y el aprendizaje. Hay un número de argumentos a favor de los juegos digitales como herramientas de aprendizaje. Los jugadores lo pasan bien al tiempo que aprenden. De hecho, en los juegos, el reto, normalmente, aumenta a medida que el juego transcurre. Por lo tanto, los jugadores necesitan mejorar sus competencias y aprender nuevas estrategias hasta que el juego acabe.

Algunas estrategias de aprendizaje que *SimBiz* ofrece a los estudiantes / aprendices son:

Tomar las mejores decisiones para tener un negocio con éxito al unir estas decisiones con el conocimiento que adquieren sobre el tipo de actividad económica que han iniciado, el número de empleados, las habilidades requeridas, la importancia o necesidad, la importancia o necesidad para invertir en anuncios de la marca, etc.



Poseer objetivos claros. Los objetivos generales son esenciales para el estudiante o aprendiz para establecer los objetivos específicos. Establecer solamente objetivos generales podría llevar a confusión y ausencia de metas claras.

Considerar la experiencia de fracaso como una experiencia constructiva de aprendizaje.

Reconocimiento de oportunidades.

El profesor/formador debería evaluar el progreso de los alumnos/ aprendices, adoptando el papel de facilitador más que el de controlador. La supervisión del profesor es altamente recomendada con el fin de evitar malentendidos.

Cuando un estudiante/aprendiz no tiene éxito y va a la bancarrota, el profesor debería animar al estudiante a reflexionar sobre las acciones y decisiones tomadas. Es necesario que el estudiante lleve a cabo un análisis de los procedimientos seguidos con la ayuda del profesor. Esta ayuda podría consistir en un conjunto de preguntas al estudiante con el fin identificar el error y la razón por la que sucedió. Es muy importante para el estudiante expresar oralmente el proceso seguido para que aprenda de sus errores y no se desanime por haberlos cometido.

La evaluación con respecto al progreso logrado por el alumno/aprendiz le colocará en uno de los niveles de competencia que contiene el Marco. Los profesores deberían explicar cuánto progreso se ha logrado y a qué distancia se encuentra el estudiante/aprendiz del siguiente nivel de competencia, además de lo que necesita hacer para llegar al siguiente nivel.

CONCLUSIÓN

El manual *SimBiz* está orientado a la autorreflexión por parte de los estudiantes /aprendices. La autorreflexión debería dirigir a los estudiantes/aprendices a comprender su propio proceso de aprendizaje. Este método les proporcionará las habilidades necesarias para enfrentarse a las dificultades y a situaciones inesperadas en cualquier campo ocupacional.

Utilizando el juego como parte de cualquier currículo, los profesionales de la enseñanza pueden realizar un seguimiento del progreso que los estudiantes muestran al desarrollar aquellas habilidades personales que aportan a su nivel académico.

Esperamos que profesores, orientadores, formadores de diferentes sectores académicos y económicos encuentren ayuda en las directrices y ejemplos de este manual.

Respecto a los estudiantes y empleados, pensamos que *SimBiz* contribuirá al desarrollo de su creatividad; a saber cómo manejar conflictos y problemas; como planificar y organizar tareas o proyectos, así como a implicarse en un atractivo y desafiante juego.

For more information regarding the ESG project please see the following websites:

www.enterprisegame.eu
www.simbiz.eu



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.