



Becas colaboración curso 2021/2022

Fecha: 28 Mayo 2021

Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia

Subcomisión de I+D+i

Propuesta del departamento ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS

Núm Proyecto: 2021/28/00008

Responsable

Sempere Ripoll, María Francisca

E-mail

fsempere@omp.upv.es

Ext.

28489

Título proyecto

Desarrollo y aplicación de juegos y talleres para la dinamización del aprendizaje e integración de la investigación en el proceso de transferencia de conocimiento

Valoración proyecto

4

Descripción proyecto

El proyecto de colaboración pretende dar soporte al diseño, implementación y puesta en marcha de dinámicas de aprendizaje que supongan una aplicación práctica de los conceptos teóricos en las áreas de la dirección de operaciones y organización del trabajo que permitan la transferencia de conocimiento. El objetivo de estas "dinámicas" es facilitar y consolidar el aprendizaje con un cambio de enfoque del "escuchar" a "hacer".

Contenido innovador

El proyecto pretende dar respuesta a la demanda del entorno relacionada con el desarrollo de las competencias relacionadas no sólo en el ámbito profesional sino en el personal y social, a través de la utilización de metodologías activas de aprendizaje.

Aplicación del trabajo a desarrollar tanto en el propio departamento como fuera del mismo

Las dinámicas de aprendizaje desarrolladas se podrán utilizar para la docencia y transferencia de conocimiento en asignaturas relacionadas o como transferencia al entorno industrial y/o de servicio.

Adicionalmente, se realizará difusión de las mismas en congresos y revistas de innovación educativa

Posible continuidad de futuros proyectos de investigación

El presente proyecto es la continuidad del proceso de cambio del enfoque de aprendizaje hacia nuevas metodologías activas, con objetivos de trabajo a largo plazo debido a la envergadura que supone un cambio de paradigma de aprendizaje de modelos tradicionales a modelos activos.

Posible continuidad de futuros proyectos de investigación

El presente proyecto es la continuidad del proceso de cambio del enfoque de aprendizaje hacia nuevas metodologías activas, con objetivos de trabajo a largo plazo debido a la envergadura que supone un cambio de paradigma de aprendizaje de modelos tradicionales a modelos activos.

Introducción de las nuevas tecnologías en métodos de trabajo

Este proyecto se basa en la emoción como elemento clave para el aprendizaje, se pretende no sólo despertar emociones sino que se enseñe con emoción. Para ello se pretende utilizar distintas metodologías docentes en el diseño de estos juegos y talleres, que se complementan conduciendo a reforzar y consolidar el aprendizaje. Se trabajarán las siguientes metodologías:



Becas colaboración curso 2021/2022

Fecha: 28 Mayo 2021

- Docencia inversa (Flipped teaching)
- Aprendizaje basado en el juego (GBL, Game-Based Learning)
- Gamificación (Gamification)
- Aprendizaje basado en proyectos (PBL, Project-Based Learning)
- Aprendizaje basado en la experiencia (Learning-by-doing)
- Juegos de rol (RP, Role-Playing)
- Simulación de procesos (Simulation)

Actividades a realizar por el alumno

Aportar la visión de alumno en la aplicación práctica de los conceptos teóricos relacionados con las áreas de dirección de operaciones y organización del trabajo
Participar en el diseño de dinámicas de grupo y juegos de empresa que recojan la aplicación práctica de conceptos básicos y avanzados teóricos.
Ayuda a la preparación de dinámicas de grupo relacionadas con la dirección de operaciones y la organización del trabajo
Estandarización de las dinámicas de grupo para su difusión y puesta en marcha en otras disciplinas.
Dar soporte a la simulación y puesta en marcha de las dinámicas de grupos y juegos
Análisis de la mejora potencial de las dinámicas de grupos una vez implementadas en el aula.
Diseño de videos explicativos de las dinámicas de grupo.
Estudio y análisis de juegos o dinámicas de grupos consolidadas en las áreas de dirección de operaciones y organización del trabajo.

Horario

A determinar en función de la disponibilidad del alumno