

Informe sobre el marco de competencias en materia de creación de empresas e internacionalización de emprendedores

WINGS “INTERNATIONALIZATION SERIOUS GAME FOR START-UPS AND ENTREPRENEURS”



Erasmus+ - KA2 - Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices

Project number: 2018-1-CY01-KA202-046856

Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"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."

Introducción

La internacionalización de las empresas es una cuestión importante para la UE en los últimos años. Sin embargo, hay una falta de espíritu de internacionalización y de conocimiento para asegurar que una empresa tenga éxito en el extranjero con una cierta estabilidad asegurada. Por lo tanto, existe una brecha entre la necesidad de conocimiento y el conocimiento que se necesita para asegurar el éxito de una empresa de internacionalización. Al desarrollar capacidades de internacionalización de las PYME, las nuevas empresas y los empresarios potenciales, proporcionándoles los conocimientos necesarios, tratamos de subsanar esa carencia.

El objetivo específico del proyecto es integrar los Juegos Virtuales de gestión estratégica en la educación empresarial mediante la mejora de las competencias de los formadores para crear contenidos de realidad virtual y utilizarlos en la formación de gestión estratégica.

Los objetivos específicos perseguidos por el proyecto son:

- Profundizar en la evaluación de las competencias reales de los formadores para el uso de los juegos virtuales en la gestión estratégica,
- Desarrollar un curso compuesto de 6 notas didácticas para los casos de juego sobre Gestión Estratégica,
- Poner a prueba las notas de enseñanza con 50 instructores (10 por país),
- Desarrollar 6 casos de juegos,
- Probar los casos de juego con 250 emprendedores (cada entrenador con 5 en cada país),
- Elaborar el libro de texto y un artículo sobre el uso de las TIC en el proceso de enseñanza,
- Difundir los resultados del proyecto para asegurar una amplia explotación.

El proyecto WINGS creará un curso en línea con notas de enseñanza y casos de juegos serios que incluyen un Entorno de Aprendizaje que tiene como objetivo desarrollar las habilidades emprendedoras y de internacionalización en situaciones de la vida real. Finalmente, el objetivo es educar/enseñar al jugador sobre los diversos temas asociados a la internacionalización que conciernen a situaciones de la vida real.

El enfoque innovador y novedoso del proyecto de aprendizaje a través del Entorno de Aprendizaje con casos de juegos virtuales serios, mejorará las habilidades de los jugadores/aprendices sobre la internacionalización de sus negocios, trabajando corroborativamente para encontrar y compartir información, y elevando sus conocimientos en áreas específicas como temas financieros, plan de marketing y plan de negocios, entre otros, en el mercado mundial global. A través del proyecto wINGS, el consorcio quiere influir en los deseos y las competencias de internacionalización en Europa y desempeñar un papel en las futuras historias empresariales de éxito.

Se espera que un mínimo de 550 representantes de los grupos destinatarios participen directamente en las actividades del proyecto, que unos 2 500 representantes de los grupos destinatarios y de las partes interesadas participen en las actividades elegidas, pero que se llegue directamente a ellos y que se informe a unos 30 000 sobre el proyecto a través de canales electrónicos.

Sobre el informe

El estudio sobre el estado del arte de la internacionalización para start-ups y emprendedores y su peso en la educación se ha realizado durante la preparación de este proyecto, en esta fase se definirá el marco de competencias para la recopilación de información exhaustiva a través de actividades de investigación documental y de campo de la siguiente manera:

1. Caracterización de la creación de empresas y la educación empresarial en los países del consorcio y sus ventajas;
2. Aspectos pedagógicos de la cultura emprendedora a través de la utilización de enfoques educativos abiertos y prácticas pedagógicas modernas centradas en las empresas de nueva creación y en los empresarios;
3. Especificaciones técnicas/características (diseño didáctico) relacionadas con el diseño de las clases y proyectos;
4. Las mejores prácticas del espíritu empresarial y los enfoques educativos innovadores ya en uso, así como los indicadores del marco de calidad;
5. Necesidades de formación de los empresarios / pasos necesarios para la implantación con éxito de enfoques educativos abiertos en sus prácticas cotidianas.

En los primeros meses del proyecto, la asociación llevó a cabo una investigación documental y de campo, en la que participaron más de 30 expertos en espíritu empresarial que participaron en grupos de discusión, así como 300 profesores y formadores de FP de todos los países socios.

La investigación de campo se refiere al análisis de competencias y a la confirmación de temas de gestión estratégica de los Juegos Virtuales (VG). Los formadores y educadores han sido evaluados a nivel de competencias de los VG y del uso de las TIC.

El análisis incluye:

1. Evaluación de las competencias efectivas en materia de internacionalización, así como de las capacidades de las TIC.
2. Definición de los tipos de Internacionalización para las necesidades y problemas a abordar y resolver en la creación de empresas.
3. Definición de los sectores económicos en los que operan las start-ups, a abordar.

El IO1 servirá como estudio de maestría para todas las demás actividades del proyecto, pero específicamente para el desarrollo de un currículo de curso de internacionalización, para la identificación de un marco de calidad, para el diseño de

hojas de ruta a medida para la adopción de la educación de internacionalización y para la orientación durante la fase de creación de contenidos.

Resumen de los resultados de la encuesta online sobre juegos virtuales y competencias en las TIC de profesores y educadores.

En el período marzo-abril de 2019, el consorcio de wINGS llevó a cabo una investigación online en los seis países socios: Bulgaria, Chipre, España, Polonia, Portugal y República Checa. La encuesta tenía como objetivo, en una fase preliminar, evaluar y analizar las competencias de los formadores y educadores a nivel de juego virtual y uso de las TIC, así como su opinión sobre las ventajas y desventajas del uso de estos recursos en los procesos de aprendizaje y enseñanza.

En la encuesta participaron 300 profesores y formadores, de los cuales 171 (57%) eran mujeres y 129 (43%) hombres. El 45% de todos los encuestados tienen menos de 40 años, 1/3 tienen entre 40 y 50 años y el 20% tienen más de 50 años.

Más de la mitad de los participantes en la encuesta tienen más de 11 años de experiencia en enseñanza o formación. 1/3 tienen entre 1 y 10 años de práctica docente y el 11% - menos de un año.

La mayoría de los participantes conocen los términos relacionados con las tecnologías informáticas en el aula: el 94% conoce el acrónimo "TIC", el 85% - la expresión "Entornos de Aprendizaje Virtual" y el 82% está familiarizado con el término "Juego Virtual".

El 45% de los encuestados utiliza recursos TIC en sus clases la mayoría de los días de la semana, 19% -una vez a la semana, 18% -una vez al mes, 12% -una o dos veces al año y 5%- nunca.

La mayoría de los encuestados se sienten seguros con su dominio de las TIC, y el 16% carecen de confianza.

El 37% valora su dominio de la gestión de las TIC como bueno, el 33% como moderado y el 12% como experto, mientras que el 18% admite ser principiante o no usuario. 2/3 se sienten confiados o muy confiados (32% y 30% respectivamente), 22% se sienten totalmente confiados en emplear recursos tecnológicos frente a los estudiantes/aprendices, mientras que 16% admiten que no confían en sus habilidades digitales.

Los dispositivos más utilizados son los ordenadores de sobremesa (73%) o portátiles, tabletas u otros dispositivos conectados a Internet (59%). El 40% de los profesores también utiliza ordenadores de laboratorio y 1/3 trabaja con pizarras blancas interactivas.

No existen requisitos estrictos sobre la formación en TIC del personal docente en las escuelas de los participantes. El 63% de los profesores y formadores afirman que no están obligados a aprobar una formación en TIC. España y Bulgaria son los dos países con mayor porcentaje de participantes que declaran que la formación en TIC para profesores es obligatoria en sus instituciones educativas (69% y 56%, respectivamente).

El 30% de los profesores no han participado en ningún tipo de formación en TIC o en una que haya sido más corta que un día durante los últimos dos años. La mayor parte de ellos se encuentra en Bulgaria, Polonia y España, donde casi la mitad de los profesores encuestados no han recibido formación en TIC o la han recibido de forma muy limitada recientemente.

El 28% de todos los encuestados han participado en cursos de formación de 1 a 3 días, el 15% ha participado en cursos de formación de 4 a 6 días y otros 1/4 han pasado más de 6 días en cursos de formación en TIC (la mayoría de estos últimos en Portugal - 43% y en la República Checa - 32% de los participantes).

El 72% de los profesores y formadores que participaron en la encuesta han participado en cursos introductorios sobre el uso de Internet y las aplicaciones generales, y el 66% han mejorado sus conocimientos en materia de TIC mediante el autodesarrollo; en Bulgaria, la República Checa y Polonia, más del 80% de ellos dependen del autodesarrollo.

Más de la mitad ha participado en cursos de formación específicos sobre equipos (pizarra interactiva, ordenador portátil, etc.), en cursos sobre el uso pedagógico de las TIC y en comunidades online (por ejemplo, listas de correo, twitter, blogs) para mantener conversaciones profesionales con otros profesores.

El 44% ha participado en cursos de formación impartidos por el personal de la escuela y en cursos de formación específicos sobre aplicaciones de aprendizaje (tutoriales, simulaciones, etc.).

El 40% ha participado en cursos avanzados sobre el uso de Internet (creación de sitios web, páginas web, videoconferencias, etc.), en cursos avanzados sobre aplicaciones (procesamiento avanzado de textos, bases de datos relacionales complejas, entornos virtuales de aprendizaje, etc.) y en otras oportunidades de desarrollo profesional relacionadas con las TIC. El 35% de los participantes de la encuesta han sido capacitados en el uso de multimedia.

Portugal, España y Polonia son los países con mayor proporción de participantes en cursos avanzados.

Los participantes de la encuesta se basan principalmente en recursos basados en Internet para preparar las lecciones y los materiales de capacitación.

Más de 3/4 de los encuestados utilizan Internet para buscar información y preparar lecciones al menos una vez a la semana o con más frecuencia. El 48% utiliza regularmente aplicaciones para preparar lecciones o presentaciones y el 42% crea sus propios materiales de aprendizaje digital para estudiantes y aprendices. El 40% utiliza materiales de la plataforma de su escuela u otro entorno de aprendizaje, y utiliza las TIC para la retroalimentación y la evaluación. 1/3 utiliza plataformas educativas en línea o entornos de aprendizaje como recurso didáctico durante las clases. 1/4 de los encuestados utilizan aplicaciones móviles, 18% aplican simulaciones en línea y juegos virtuales y 15% utilizan pizarras interactivas.

- **La gran mayoría de los encuestados están totalmente de acuerdo o en gran medida de acuerdo sobre los beneficios de las TIC en la escuela, especialmente en lo siguiente:**

- Las TIC hacen que las lecciones sean más prácticas (81%),
- El 77% cree que las TIC mejoran la motivación de los estudiantes/aprendices y el 73% dice que los estudiantes/aprendices obtienen la información más fácilmente;
- Según 2/3, las tecnologías digitales son esenciales para preparar a los estudiantes/aprendices para vivir y trabajar en el siglo XXI y el 68% están convencidos de que también son capaces de transmitir las competencias transversales de los alumnos;
- El 68% piensa que facilita la colaboración y el trabajo en grupo y mejora el clima de la clase;
- Según el 64% de los encuestados, las TIC mejoran la concentración y la autonomía de los estudiantes (pueden repetir ejercicios si es necesario, explorar con más detalle los temas que les interesan, etc.).
- El 62% opina que las TIC también ayudan a los estudiantes a trabajar más duro, entender y recordar más fácilmente lo que aprenden.
- El 60% está de acuerdo en que las tecnologías informáticas mejoran el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas de los alumnos.

El 68% de los encuestados no utiliza juegos virtuales en clase.

La mayor proporción de profesores/formadores que los aplican se encuentra en España y Portugal (54% y 43% de los encuestados en estos países).

- Más de 2/3 de los participantes en la encuesta online estarían interesados en aplicar los juegos virtuales en los procesos de aprendizaje. En el caso ideal:
- Más del 82% espera que los juegos virtuales aumenten la motivación de los estudiantes, contribuyan a los objetivos educativos, promuevan la creatividad y combinen el aprendizaje y la diversión;
- 2/3 esperan que los juegos digitales sean fáciles de entender y usar; ofrecer oportunidades para su aplicación de forma flexible; tener una buena didáctica, contenido e información válida y proporcionar información rápida y relevante; ser fáciles de instalar y funcionar sin problemas con errores menores.
- El 70% espera que los juegos virtuales sean autoexplicativos para los estudiantes y que promuevan los valores correctos.
- Curiosamente, el bajo coste no juega un papel crítico en la elección - los encuestados lo mencionan como último factor crucial (63%).

Las mayores preocupaciones con respecto al uso de los juegos virtuales en la escuela son la falta de habilidades adecuadas de los profesores, la insuficiencia de ordenadores e Internet y la falta de apoyo técnico:

- Anticuado e insuficiente número de ordenadores (más del 70%),
- Insuficiente ancho de banda/velocidad de Internet o computadoras conectadas a Internet (66%);
- Falta de cualificación adecuada de los profesores (67%) e insuficiente apoyo pedagógico/capacitación (65%);

- Demasiados problemas técnicos (60%) y falta de apoyo técnico para los profesores (65%);
- Falta de contenidos/materiales adecuados para la enseñanza (60%), de juegos adecuados (48%) o de recursos en la lengua nacional (48%).
- Otros impedimentos son:
- demasiados alumnos en el aula o su comportamiento inapropiado (mencionado por aproximadamente el 60% de los encuestados);
- dificultad para integrar los juegos virtuales en los planes de estudio, falta de tiempo para adaptar los juegos a los horarios, presión para preparar a los estudiantes para los exámenes y las pruebas (mencionado por aproximadamente el 50% de los encuestados);
- falta de información para los profesores/formadores y de modelos pedagógicos sobre cómo utilizar las TIC y los juegos virtuales para el aprendizaje (mencionado por aproximadamente el 45%);
- cerca del 40% dice que los juegos virtuales no son una prioridad para las escuelas o para los profesores, o que su valor educativo no está claro;
- El 32% dice que la mayoría de los padres no están a favor de usar las TIC y los juegos virtuales en la escuela.

Más del 80% de los participantes están convencidos del impacto educativo de los juegos virtuales o están de acuerdo en que vale la pena implementarlos en el proceso de formación, especialmente en lo que se refiere al desarrollo de habilidades y la motivación.

- Apoya a los estudiantes con necesidades especiales y desertores escolares (86%);
- Aumentar la motivación para el aprendizaje (85%) y mejorar el rendimiento en la materia (84%);
- Las TIC potencian el desarrollo de habilidades: habilidades intelectuales como la resolución de problemas (86%); habilidades personales como la iniciativa y la persistencia; habilidades sociales como el trabajo en equipo y la comunicación (84%); habilidades críticas y habilidades espaciales/orientación (80%).

Resumen de la investigación documental y de campo

- Los sectores económicos en los que, según los participantes de los grupos de discusión, las start-ups con mayor potencial y ventaja competitiva son las TIC (grandes datos, inteligencia empresarial, tecnologías financieras, tecnología de marketing, CRM, programación, comercio electrónico), los servicios de fabricación y los servicios de ocio social.
- El nivel de internacionalización varía entre las PYMEs de los países socios, sin embargo, muchas de las startups son de origen global, lo que significa que operan a través de las fronteras y, en algunos casos, abren una oficina en más de un país al iniciar sus operaciones.

- Las startups aplican varias estrategias para su internacionalización, pero la mayoría de ellas se basan en el comercio electrónico y las asociaciones con empresas locales como estrategias de internacionalización. La mayoría de las nuevas empresas se dedican a los mercados B2B (Business to Business)¹ y generan sus ingresos a través del trabajo con otras empresas.
- Las competencias empresariales combinan la creatividad, el sentido de la iniciativa, la resolución de problemas, la capacidad de reunir recursos y los conocimientos financieros y tecnológicos. Estas competencias permiten a los empresarios y a sus empleados provocar el cambio y adaptarse a él. Pueden desarrollarse a través de la educación y la formación en materia de espíritu empresarial que se centran en la promoción de la mentalidad y los comportamientos empresariales.²

Table 1. The entrepreneurship competencies identified in the EntreComp entrepreneurship competency framework

Ideas and opportunities	Resources	Translation into action
Spotting opportunities	Self-awareness and self-efficacy	Initiative taking
Creativity	Motivation and perseverance	Planning and management
Envisioning	Mobilising resources	Coping with uncertainty, ambiguity and risk
Valuing ideas	Financial and economic literacy	Working with others
Ethical and sustainable thinking	Mobilising others	Learning through experience

Source: European Commission (2016), *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*, Publication Office of the European Union.

- La percepción de la falta de capacidades sigue siendo una de las barreras más frecuentemente citadas para que la gente inicie un negocio. Este es un reto en particular para los jóvenes (18-30 años), que tienen que depender más de la educación para adquirir conocimientos y habilidades relevantes. En todos los países de la OCDE, más de la mitad de los jóvenes encuestados en el período 2012-16 informaron de una falta de conocimientos y aptitudes empresariales (OCDE/Unión Europea 2017a).³
- En términos de internacionalización y exportación de las PYMES, el estudio de OECD/APEC de 2007, *Eliminando barreras para el acceso de las PYMES a los mercados internacionales*⁴ identificó cuatro barreras principales: la escasez de capital de trabajo para financiar las exportaciones; la identificación de oportunidades de negocios en el extranjero; la información limitada para localizar/analizar los mercados; y la imposibilidad de contactar a los clientes potenciales en el extranjero. Un estudio posterior de la OCDE (2009) añadió que la "falta de tiempo, habilidades y conocimientos de gestión" es una quinta barrera importante. Es sorprendente observar que la mayoría de estas barreras

¹ EU Startup Monitor 2018 - <http://startupmonitor.eu/EU-Startup-Monitor-2018-Report-WEB.pdf>

² EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework - <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework>

³ OECD 2018 Developing Entrepreneurship Competences policy note - file:///E:/PROJECTS/2018_WINGS/IO1/2018-SME-Entrepreneurship%20Competences.pdf

⁴ OECD-APEC (2007), *Removing Barriers to SME Access to International Markets* Paris, Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) Publishing.

están relacionadas con una (percibida) falta de competencias relacionadas con las actividades internacionales.⁵

- En general, la formación empresarial no se imparte de manera suficiente y adecuada para garantizar que los empresarios tengan todas las capacidades necesarias. Los programas de formación empresarial se ofrecen básicamente a estudiantes de estudios económicos y la educación superior en humanidades, ciencias, estudios técnicos y artes no ofrece oportunidades para que los estudiantes desarrollen competencias empresariales, que deben ser generales. Las prácticas de enseñanza tradicionales prevalecen y también se consideran obstáculos en la educación empresarial, mientras que los estudiantes se beneficiarían de una experiencia práctica, como las empresas de formación de estudiantes o el aprendizaje basado en el juego del espíritu empresarial. No obstante, existen ejemplos de enfoques innovadores en la educación empresarial, incluido el aprendizaje basado en juegos, la mayoría de ellos desarrollados en el marco de proyectos de la UE.
- La educación empresarial debe comenzar lo antes posible e incluir casos específicos y oportunidades prácticas para que los alumnos adquieran conocimientos y habilidades a la vez que abordan casos reales de la práctica. Además, la formación y la educación empresarial deben integrarse en todos los programas de educación secundaria y terciaria. El enfoque basado en juegos sugerido en el proyecto WINGS fue muy apreciado como prometedor para añadir esta dimensión práctica que faltaba habitualmente en el curso de e-learning.
- Entre los factores clave para la internacionalización exitosa de las PYME⁶ se pueden destacar: el papel del propietario-gestor, incluida la estrategia internacional y el trabajo en red. Las principales competencias de internacionalización son:
 - Orientación internacional personal, como experiencia y orientación internacional, competencias interculturales, identificación de oportunidades de negocio internacionales;
 - Capacidades y recursos organizacionales - capacidad de innovación internacional y habilidades de marketing;
 - Conocimiento del mercado - información sobre las oportunidades del mercado internacional y las percepciones del medio ambiente;
 - Conocimiento institucional

⁵ OECD (2009): Top Barriers and Drivers to SME Internationalization, Report by the OECD Working Party on SMEs and Entrepreneurship, OECD.

⁶ (2011) Achtenhagen, Leona - Internationalization competence of SMEs. Retrieved from https://entreprenorsforum.se/wp-content/uploads/2011/12/internationalization-comp_webb.pdf

Basado en la investigación documental y de campo, el perfil del "emprendedor global" o de las PYMES exitosas en los mercados internacionales incluye las siguientes habilidades, que se repiten en todos los países:

- Mentalidad global - pensamiento estratégico, planificación de negocios, liderazgo, visión y motivación para hacer crecer el negocio internacionalmente.
- Comunicación intercultural: lenguas extranjeras, trabajo en red, conciencia intercultural, conocimiento de las diferencias de legislación y regulación en el mercado internacional, preferencias de los clientes.
- Toma de riesgos, perspicacia para los negocios, sentido de la oportunidad, no tener miedo de fracasar, confianza en sí mismo.
- Gestión del cambio, adaptabilidad, flexibilidad, apertura al cambio.
- Creatividad e innovación.
- Habilidades de pensamiento crítico, toma de decisiones y resolución de problemas.
- Habilidades de marketing y ventas, orientación al cliente.
- Actitud de aprendizaje permanente: conciencia del propio aprendizaje.
- Habilidades empresariales: orientación a los beneficios, orientación a la acción, gestión financiera, pensamiento operativo, habilidades de gestión de personas.