



VNIVERSIDAD
D SALAMANCA
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

 **Santander**
Universidades

CEUSAL
Cátedra Emprendedores
Universidad de Salamanca

COMUNIDAD EMPRENDEDORA E INNOVACIÓN SOCIAL A TRAVÉS DEL **APRENDIZAJE-SERVICIO:** **APRENDE, INNOVA Y EMPRENDE**

José Carlos Sánchez García
ID2021/106

ESTE PROYECTO DOCENTE HA SIDO FINANCIADO POR LA **UNIVERSIDAD DE SALAMANCA**.

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE ID2021/106:

COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS E INNOVACION SOCIAL A TRAVES DEL APRENDIZAJE-SERVICIO: SU INTEGRACION EN LOS OBJETIVOS ODS

José Carlos Sánchez García. Universidad de Salamanca
Susana Lucas Mangas. Universidad de Valladolid
Giuseppina Maria Cardella. Universidad de Salamanca
Alberto de Miguel Hidalgo. Universidad de Salamanca

Salamanca a 29 de junio de 2022

Agradecimiento

Universidad de Valladolid

Universidad de Salamanca

Por una alianza estratégica potente hacia nuevas formas de crear pedagogía en el aula
universitaria emprendedoras.

Índice

Introducción	5
Antecedentes.....	6
Marco conceptual.....	6
Justificación	8
Objetivos.....	9
Materiales y recursos	10
Resultados del proyecto	11
Datos sociodemográficos.....	11
Competencias digitales.....	15
Navegación, búsqueda y filtrado de contenido digital.....	15
Creación de contenidos digitales, resolución de problemas y toma de decisiones	18
.....	19
Ideas y oportunidades	20
Recursos competenciales	22
Pasar a la sostenibilidad.....	24
Discusión y conclusiones	27
Referencias	28

Introducción

Dado el lento avance en este proceso de responsabilidad mundial, en el 2015 Naciones Unidas vuelve a poner nuevas metas a través de los Objetivos por el Desarrollo Sostenible (ODS), con una agenda actualizada de 17 propósitos y metas para el 2030. A partir de ahí cada país y cada sector comienza a identificar planes, para avanzar en este propósito mundial. Constituyéndose los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) en una oportunidad para que las empresas (Universidad) amplíen la responsabilidad colaborativa con el bienestar del planeta que constituye uno de los esfuerzos globales por traducir en algo concreto y medible el desarrollo sostenible.

Por lo de arriba descrito cada vez se está incrementando más la demanda de empleo en detrimento de la oferta de empleo que cada vez es más reducida a causa, sobre todo, de la automatización de los puestos de trabajo. Este motivo, conlleva que muchos profesionales se decanten por el emprendimiento e intenten generar su propio puesto de trabajo con el autoempleo y posteriormente, la posibilidad de generar puestos de trabajo para otras personas.

Cuando se habla de autoempleo e iniciativa empresarial se está hablando de una o varias personas que planifican, organizar, dirigen y asumen los riesgos de su propio negocio o actividad productiva.

El autoempleo sería un concepto para acceder al mundo laboral por primera vez o bien después de un periodo obligado de inactividad laboral en el que la persona es capaz de generar su propia actividad, crear su propio puesto de trabajo, para después convertirse en empleador ampliando su negocio y contratando a otras personas.

Esta estrategia exige un gran esfuerzo personal, pero tiene un claro efecto multiplicador dentro del mercado laboral. Fomentar la iniciativa empresarial y estimular el autoempleo está proporcionando una nueva herramienta para luchar contra el desempleo.

Para pensar en el autoempleo, tanto la persona como la sociedad en general, debemos producir condiciones favorecedoras entre las que destacamos:

- Que cada persona que busca trabajo adopte una mentalidad activa, pensando que él tiene que resolver su problema y que no conduce a nada las críticas a terceros, a la sociedad en general, etc.
- Que el nivel de cualificación inicial, conocimientos y habilidades que se desarrollan en el periodo de formación vayan en este sentido.
- Que las Administraciones favorezcan la puesta en marcha de acciones personales de autoempleo e iniciativa empresarial.

Que se promocióne una “cultura emprendedora” subrayando y potenciando una idea o actividad innovadora como fórmula para salir de situaciones de crisis.

Cuanto más clara se tenga la idea inicial que el plan sistemático de desarrollo más fácil será la puesta en práctica más cercana es la práctica de innovar, aprender y emprender. La memoria explica el trabajo realizado en el curso 2021/2022.

Antecedentes

La propuesta implica la práctica activa de los cuatro pilares de la educación: aprender a ser, aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a vivir juntos, tal como lo planteara la UNESCO (ya en el Informe Delors, 1996, y en los posteriores informes). La propuesta tiene como antecedentes vinculados al Grupo IDEM reconocido por la Universidad de Salamanca entre estos antecedentes se plasman: 1) Cuestionarios de Auto-Evaluación como herramienta de apoyo para el Aprendizaje Autónomo del alumnado (2014/013).

2) Proyecto Evaluación de la Actividad Docente en el Desarrollo de Competencias Profesionales (2014). 3) Evaluación de la Actitud Emprendedora como competencia del alumnado universitario de Grado en Psicología (2013). 4) Captación y Desarrollo del Talento Emprendedor en Estudiantes Universitarios de la carrera de Turismo (2016). 5) Formación para formadores en intención emprendedora aplicar en los grados que oferta la Escuela Politécnica de Zamora (2017).

6) Evaluación de la Transferencia de Conocimiento de la Iniciativa emprendedora en los grados que oferta la Escuela Politécnica Zamora (2018). 7) Evaluación de la transferencia de conocimiento de la iniciativa emprendedora (2018). 8) Clínica Jurídica: una forma de aprendizaje-servicio para la protección de los Derechos Humanos (Área de Educación en derechos humanos, Universidad de Valladolid, 2019-2020). 9) START IN- Developing Inclusive and Innovative Entrepreneurship Education in Europe. (Comisión Europea. Programa Erasmus+); 10) PIONEERS - Promoting innovation and social entrepreneurship in VET through Service Learning (Comisión Europea. Programa Erasmus). 11) Comunidad emprendedora e innovación social a través del aprendizaje-servicio: emprende, innova y aprende haciendo un servicio junto con la comunidad y las aplicaciones de la tecnología educativa ID2020/073. Y finalmente, el último proyecto relacionado 12) INVESTU/22/SA0001. Evaluación e intervención de factores psicosocioeducativos para la prevención de riesgos laborales en el contexto de la USAL, Consejería de Industria, Comercio y Empleo. Junta de Castilla.

Marco conceptual

El desarrollo y promoción de la educación para el emprendimiento es uno de los objetivos políticos clave de la UE y los Estados miembros desde hace muchos años. (Informe Eurydice, 2016). En mayo de 2015 se presentó la Red Europea de Educación para el Emprendimiento (European Entrepreneurship Education Network). El objetivo principal de esta red es reforzar la colaboración entre responsables políticos y expertos a nivel europeo y estatal, de cara a seguir difundiendo ejemplos destacados de políticas, medidas y acciones de apoyo al emprendimiento en educación, así como a evaluar su impacto (Redie, 2015).

España, como miembro activo de la UE, ha fomentado la simbiosis emprendimiento-educación tanto en los ciclos formativos de Formación Profesional como en la Educación Secundaria Obligatoria, el artículo 2 de la Ley Orgánica de Educación de 2006 identifica entre los fines de la educación la necesidad de “[...] desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor”. El espíritu emprendedor figura entre los objetivos generales de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) (Art. 23), el Bachillerato (Art. 33) y la Formación Profesional (FP) (Art. 40). En su enunciado se observa un carácter progresivo, de tal modo que el desarrollo de habilidades personales ocupa un papel preponderante en ESO y Bachillerato, mientras que en FP se observa una orientación de marcado carácter empresarial (Redie, 2015). No obstante, la Ley

Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa de 2013 modificó el concepto de esta competencia incluyendo en los objetivos generales de la educación primaria el desarrollo del espíritu emprendedor. El sistema educativo español ha trasladado la potestad educativa en emprendimiento a las diferentes comunidades autónomas por lo que los programas educativos en materia de emprendimiento pueden tener diferencias entre ellos (Hernández-Sánchez et al, 2019). A nivel universitario es una tarea pendiente. La Comisión Europea (2020) lanzó el Plan de acción sobre emprendimiento 2020 como respuesta a los desafíos planteados por la crisis económica más grave en los últimos 50 años. Este Plan está enfocado a eliminar los obstáculos existentes y revolucionar la cultura del espíritu emprendedor en la Unión Europea. Una de las principales acciones del Plan es la educación y capacitación y reactivar la cultura del emprendimiento.

Es oportuno presentar una propuesta de innovación que responda a una recomendación europea (Plan Emprendimiento, 2020) y a las líneas de trabajo del ecosistema emprendedor de la Universidad. Una estrategia para conseguir el cumplimiento de estos propósitos, la encontramos en las actuaciones que se promueven desde el European Centre for the Development of Vocational Training y su Lifelong Learning Platform (CEDEFOP, 2019) y las recomendaciones del Diario Oficial de la Unión Europea (2018): el desarrollo de competencias desde un enfoque comunitario y de compromiso social.

En nuestro contexto universitario, la Estrategia Universidad 2015 (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2010), ya enmarca el proceso de modernización de la universidad española, insta a prepararse para contribuir a la promoción del nuevo modelo social y a incorporar en su modelo formativo prácticas docentes y de aprendizaje que integren adecuadamente la preparación para la práctica profesional y para el ejercicio de responsabilidad social de su alumnado y titulados. Posteriormente, la Comisión Sectorial para la Calidad Ambiental, el Desarrollo Sostenible y la Prevención de Riesgos (CADEP) de la Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas (CRUE) propone la institucionalización del aprendizaje-servicio en las universidades españolas para impulsar la sostenibilización curricular, contribuir al desarrollo de una sociedad más justa y mejorar los aprendizajes académicos y sociales que favorecen el desarrollo competencial del alumnado (CRUE, 2015). Y, recientemente, en el año 2017, la Unión Europea publica la Agenda Renovada de la Unión Europea para la Educación Superior, apelando a las universidades a comprometerse activamente con las comunidades que las rodean y promoviendo la inclusión social. Y, la Conferencia de Rectores de las universidades españolas (CRUE Universidades Españolas), acuerda en el año 2018 la declaración sobre el compromiso de las universidades españolas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos en la Agenda 2030 por la Asamblea General de las Naciones Unidas (2015).

Son espacios propicios para fomentar el desarrollo de una nueva humanidad con inteligencia creativa que responda a las realidades y problemáticas de la comunidad. Brindando una oportunidad para clarificar valores socialmente responsables, aprenderlos desde la vivencia. Esto les permite construir una nueva identidad desde el compromiso social. Todo esto ligado a los desafíos plantean la urgente necesidad de avanzar en materias vinculadas a la sustentabilidad, donde se pueda compatibilizar el crecimiento económico, social y medio ambiental. De ahí la importancia de avanzar en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sustentables (ODS) porque en la medida que se gestionan de mejor manera los aspectos sociales, ambientales y económicos, las empresas minimizan sus riesgos y aseguran una formación completa de los nuevos profesionales.

Justificación

La educación superior en tiempos de pandemia nos trae nuevos desafíos y como profesionales se asume y trabajamos para seguir innovando en la práctica docente. Teniendo en cuenta la nueva realidad de la educación, salud, economía, sociedad y medioambiente, exige formar al alumnado de forma que pueda responder a las nuevas necesidades del contexto desde la responsabilidad social (Lucas, 2012).

Como indica la literatura sobre Aprendizaje-Servicio (Lucas, 2012; Martínez-Odría, 2006; Puig, 2015; Xarxa d'Aprenentatge Servei de les Universitats Catalanes, 2019), considerar los siguientes componentes configuradores esenciales: protagonismo del alumnado en todo el proceso del proyecto; atención a una necesidad real; conexión con objetivos de aprendizaje; desarrollo del proyecto de servicio en todas sus fases (preparación, planificación de esa preparación; ejecución de este plan de acción y evaluación-seguimiento); reflexión a lo largo del proyecto. Proceso en el que, de acuerdo con estos autores, interviene principalmente el siguiente partenariado: alumnado, profesorado y socio comunitario.

Martínez-Usarralde, Álvarez, Macías y Zayas (2018), demuestran, a través de sus estudios, cómo el Aprendizaje-Servicio representa una iniciativa curricular que desarrolla tanto la competencia cívica como la emprendedora. Además, el Aprendizaje-Servicio es una brújula para orientar la educación hacia el desarrollo sostenible, una herramienta para convertir la sensibilización en compromiso (Batle y Escoda, 2019).

Asumir la rapidez del cambio, adaptarnos a los nuevos aprendizajes y ampliar la capacidad de asumir cambios. El proyecto incorpora la educación y la empleabilidad, de forma que el alumnado, puede desarrollar lo que sabe en cualquier situación que se encuentre (Irigoien, Vargas, 2002). Preparar a este alumnado para que pueda actuar, por sí mismo, movilizándolo todos los recursos cognitivos (Navarro, 2004).

Uno de los grandes problemas que se plantean en la actualidad, es que el sistema de educación superior no asegura a los egresados la posibilidad de inserción en el ámbito laboral. Las competencias que logran adquirir no son suficientes. Los proyectos de aprendizaje-servicio permiten acortar la brecha entre esta etapa formativa-educativa y el momento de la aplicación de lo aprendido en un ámbito laboral que en otros casos suele ser un sueño muy lejano. Este tipo de innovación educativa es clave, por transformador, en los nuevos contextos de enseñanza, basados en plataformas para la interacción y enriquecimiento de los contenidos.

Asumimos que el espíritu emprendedor y el desarrollo de oportunidades está estrechamente unido a la iniciativa, la reflexión y la acción; por ello, el desarrollo de competencias emprendedoras favorece, junto al saber (conocimientos), necesario para saber hacer, pues sólo así conseguimos profesionales debidamente formados para emprender procesos de desarrollo emprendedor e innovación social tan demandados en la actualidad. Para llevarlos a cabo este tipo de proyecto de innovación tres bloques competenciales adquieren especial atención en el aprendizaje; las competencias de gestión -el emprendimiento como proceso de creación de valor que genera aplicación de recursos- (Tanoira y Valencia, 2014). Competencias sociales y de desarrollo sostenible (el empleo es el gran reto impulsador de crecimiento económico y las iniciativas emprendedoras contribuyen decisivamente a generarlo, OECD, 2015; 2018). Y finalmente, competencias personales (asumimos la educación para la acción reflexiva, planificadora y autónoma, y que la acción humana debe ser creadora, debe fomentar el dinamismo orientado a la búsqueda o creación de lo nuevo, hacia la ampliación de un abanico de posibilidades).

La innovación docente cuando articula aprendizaje y servicio tiene una clara implicación e impacto social, refleja valores que contribuyen a formar una ciudadanía activa y responsable, dando cuenta de aprendizajes curriculares de calidad que mejoran las condiciones de vida, el desarrollo humano-comunitario, la calidad de vida, además de ser una oportunidad para el crecimiento personal y vocacional (Lucas, 2012).

Objetivos

Primer objetivo Estimular el conocimiento y el desarrollo de competencias emprendedoras a través de proyectos de aprendizaje-servicio en el alumnado desde la formación recibida en diálogo cooperativo en términos de contextualización y transferencia del conocimiento. Se logró con las actividades: Desarrollo del Plan de Innovación docente a través de diseño de un eje integrador en el aula de las competencias emprendedoras y aprendizaje servicio. Se diseñar foros de palabras para visualizar gráficamente las opiniones. Se realizaron construcción crítica de la apropiación del conocimiento. Oportunidades de argumentar los avances tenidos en dos ámbitos de tendencia mundial. Se abordó el impacto que tiene las iniciativas emprendedoras y el aprendizaje servicio para resolver problema de su propio entorno cultural social real. Valorar los beneficios personales de tener iniciativa para emprender y capacidad de servicio.

El segundo objetivo: Fomentar la comprensión de la gestión de proyectos de aprendizaje-servicio enfocados a favorecer el cambio social desde el desarrollo de competencias emprendedoras como estrategia de crecimiento personal y profesional. Este objetivo se logró con las siguientes actividades entre ellas: investigar e indagar sobre la existencia de comunidades virtuales. Indagar plataformas de iniciativas emprendedoras y de aprendizaje-servicio en España y Europa. Indagar en comunidades cercanas o propias las necesidades de brindar un servicio.

Tercer objetivo: Contribuir a la institucionalización de proyectos de aprendizaje-servicio al tiempo que, a través de estos proyectos, se desarrollan las competencias emprendedoras de cada estudiante en acciones vinculadas a las necesidades del entorno.

Actividades del objetivo 3 **Participar activamente en el diseño de un banco de ideas sobre servicio real** y concreto que aporte respuesta oportuna y evidencia de mejora. Abrir un espacio en la donde se levante un pozo con las propuestas de servicio a la comunidad desde diseño de ficha de recursos. Seleccionar los proyectos de servicio de mayor impacto basado en las competencias emprendedoras se puedan atender.

Cuarto objetivo: Abordar en las asignaturas los desafíos sociales de la comunidad y el rol de la innovación social para responder a los mismos (aplicación de las iniciativas emprendedoras). Entendiendo en término de utilidad, validos para la aplicación práctica en el desempeño cotidiano, desde la percepción del alumnado.

Entendiendo necesario que transcurra un periodo mínimo de tiempo (fijado en 10 meses) para conocer los efectos prácticos de esta formación basada en competencias emprendedora y aprendizaje servicio para la transferencia de conocimiento de la iniciativa emprendedora adopción, aplicación y/o modificación (Gutiérrez Fernández, 2019). Ámbito de mejora objetivo 4 Necesidad de visualizar buenas prácticas replicables. Mejora en los procesos de tránsito en la web con seguridad y validez del contenido.

Materiales y recursos

CARÁCTER INNOVADOR

El carácter innovador sobre COMUNIDAD EMPRENDEDORA es determinante para el método del proyecto, diseñando nuevas herramientas y recursos hechos a medida para abordar las carencias y necesidades identificadas, combinando la innovación en los enfoques, la didáctica pedagógica innovadoras, el servicio a la comunidad y las soluciones digitales:

- COMUNIDAD EMPRENDEDORA pone el valor en capitalizar toda la experiencia y competencias que la población estudiantil y pueden aportar a otros futuros emprendedores noveles. De esta manera, este enfoque empoderará al ecosistema universitario, creando una autoconciencia sobre su propia valía y capacidad, haciendo visible ante los demás su papel activo en la sociedad y generando una mentoría más atractiva que la tradicional.
- COMUNIDAD EMPRENDEDORA se centra en el campo específico del emprendimiento que supone innovación educativa, cuyo potencial para los jóvenes universitarios ha sido, hasta ahora, insuficientemente explotado. De esta manera se estará apoyando al alumnado que tienen objetivos más orientados a beneficios sociales y generará sean agentes de innovación que darán salida a necesidades insatisfechas o insuficientes.

ENFOQUES METODOLÓGICOS

Se han tenido en cuenta los enfoques metodológicos en el proyecto COMUNIDADES EMPRENDEDORAS:

- Responsabilidad compartida: El equipo desarrolló de todas las actividades con la supervisión de coordinadores de los resultados de proyecto que se exponen en el siguiente apartado.
- Promoción de la innovación desde la educación: el proyecto está orientado a la generación de innovación desde iniciativas emprendedoras mediante el desarrollo de los resultados de proyecto.
- Productos educativos tecnológicos: como una plataforma en línea de materiales de aprendizaje abierto, que cuenta con recursos tecnológicos como un directorio electrónico y un curso b-Learning.
- Formación transversal en el aula universitaria: se lleva a cabo un breve sesiones de desarrollo de capacidades en aprendizajes: competencias emprendedoras, emprendimiento social, economía solidaria, comunidad y servicio y Agenda ODS.
- Fase de pilotaje: se cuenta con una fase de evaluación y prueba de los resultados del proyecto Los profesores participantes quienes tendrán que completar las sesiones, ponerlo en práctica con los alumnos emprendedores y proporcionar su *feedback*.
- Conferencias multiplicadoras: esenciales para difundir y explotar los resultados, teniendo en cuenta la promoción de la creación de redes colaborativas (otras facultades) y las posibilidades de explotación adicional con las partes interesadas, usuarios y beneficiarios en la Universidad.

GRUPOS OBJETIVOS

Los usuarios objetivos del proyecto de COMUNIDAD EMPRENDEDORA son los jóvenes universitarios, contando con 200 participantes en total para la fase de la implementación que acudirán a las sesiones breves del B-Learning donde se les proporcionarán directrices para poner en práctica el proceso de pilotaje y evaluación de los resultados del proyecto en el contexto real

con los beneficiarios. Se contará con un total de 400 beneficiarios (alumno universitario). Los jóvenes universitarios también participarán en la fase de implementación su principal función se centra en probar la eficacia de los resultados del proyecto y proporcionar retroalimentación para su mejora.

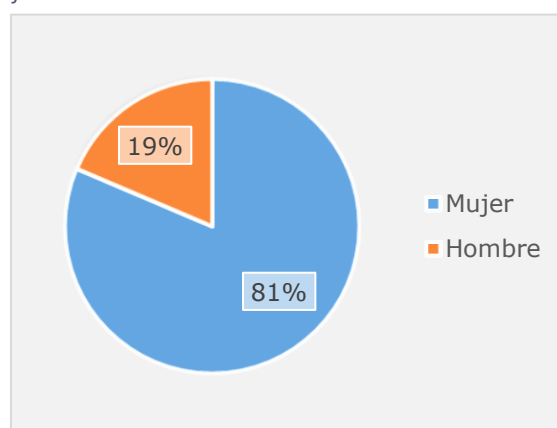
Resultados del proyecto

En este apartado se plasman los resultados luego de la puesta en marcha durante el curso académico 2021/ 2022. Desde el punto de vista práctico, permite establecer una relación específica entre cuatro dimensiones (alfabetización, comunicación, creación de contenido; y finalmente la seguridad y resolución de problemas).

Datos sociodemográficos

Para valorar las competencias adquiridas se aplicó un instrumento al alumnado de las carreras implicadas en el proyecto han respondido un total de 199 personas. Entre ellas, hay una eminente mayoría de mujeres, el 81% frente al 19% de hombres que han respondido al instrumento del

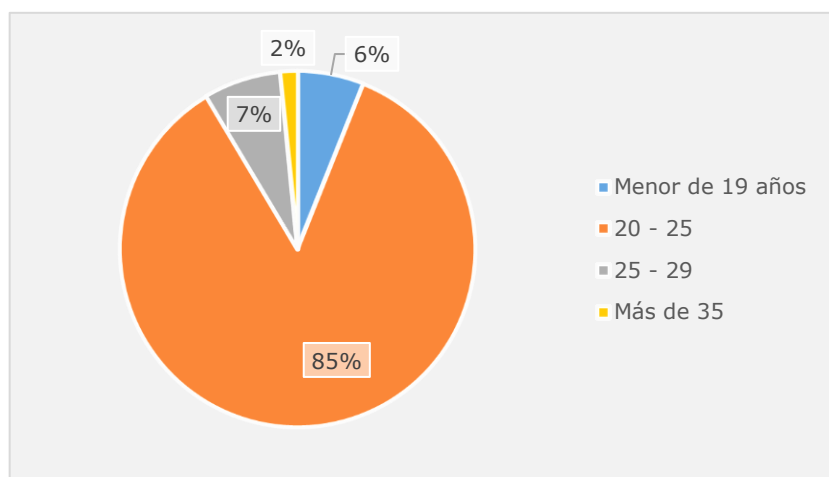
Gráfico 1. Sexo de los encuestados



proyecto (Gráfico 1).

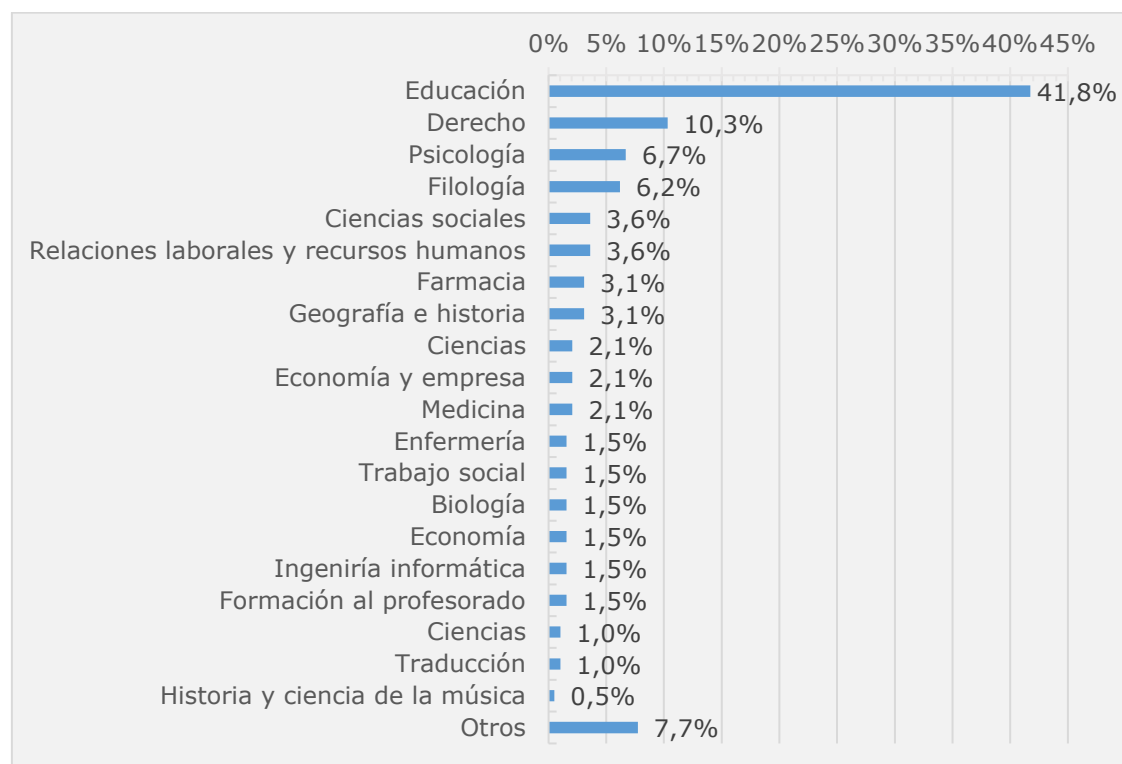
La distribución de la edad también revela una sobrerrepresentación en uno de los grupos etarios (Gráfico 2). Así, el grupo de 20 a 25 años supone el 85% de las respuestas, el siguiente grupo con un mayor número de respuestas es el de 25 a 29 años con un 7% de respuestas, seguido del grupo menor de 19 años. El grupo de 30 a 34 años no presenta ninguna respuesta en el cuestionario.

Gráfico 244. Distribución por grupos etarios de la población encuestada



En relación a la Facultad donde cursan sus estudios (Gráfico 3), la de Educación es la protagonista, conteniendo al 41,8% de los encuestados. El siguiente centro con mayor representación es Derecho, con un 10,3% de proporción. Psicología y Filología presentan unas cuotas similares que rondan el 6%. El resto de facultades resultan muy diversas entre sí, y tienen porcentajes que

Gráfico 487. Facultad donde estudia la población encuestada.

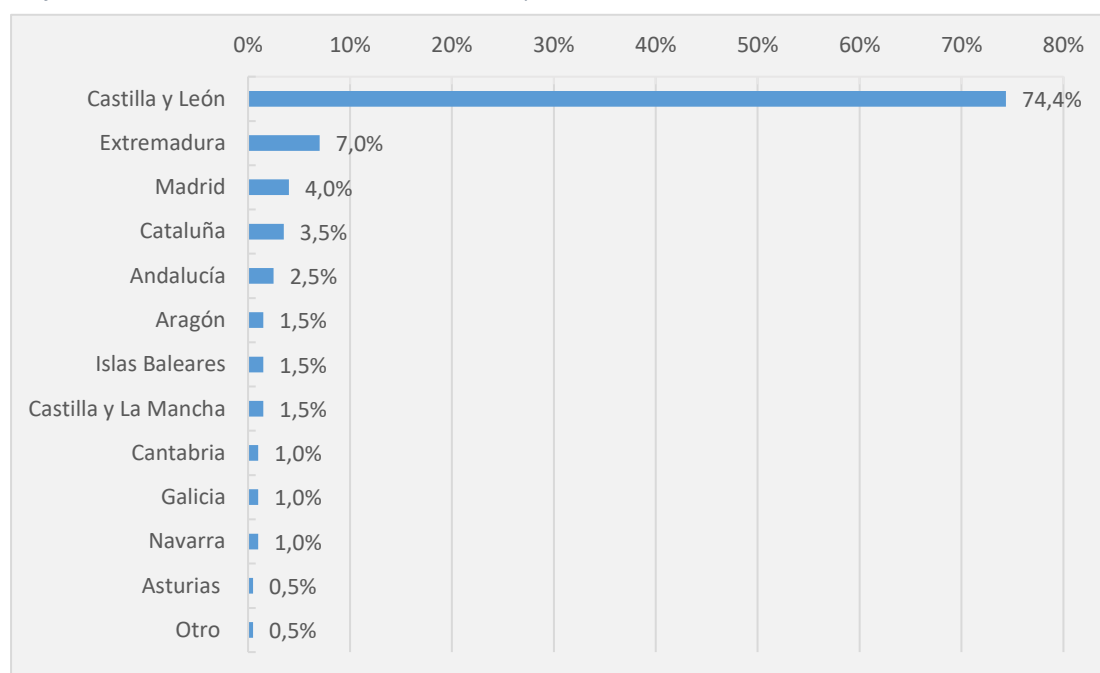


oscilan entre el 0,5% y el 3,6%. A grandes rasgos, el sector educativo, ciencias sociales y humanidades tienen mayor presencia en la distribución.

La mayoría de las respuestas se circunscriben a la Universidad de Salamanca, siendo el 72% de los encuestados estudiantes de la misma. La Universidad de Valladolid, por otro lado, representa el 8% de los encuestados.

Es de esperar, dada la presencia de la Universidad de Salamanca, una elevada cuota de residentes de Castilla y León, 74,4% de los encuestados (Gráfico 4). Extremadura es el siguiente lugar con mayor proporción de población, 7%. Las demás comunidades autónomas tienen una representación menor que oscila entre el 0,5% de Asturias y el 4% de Madrid.

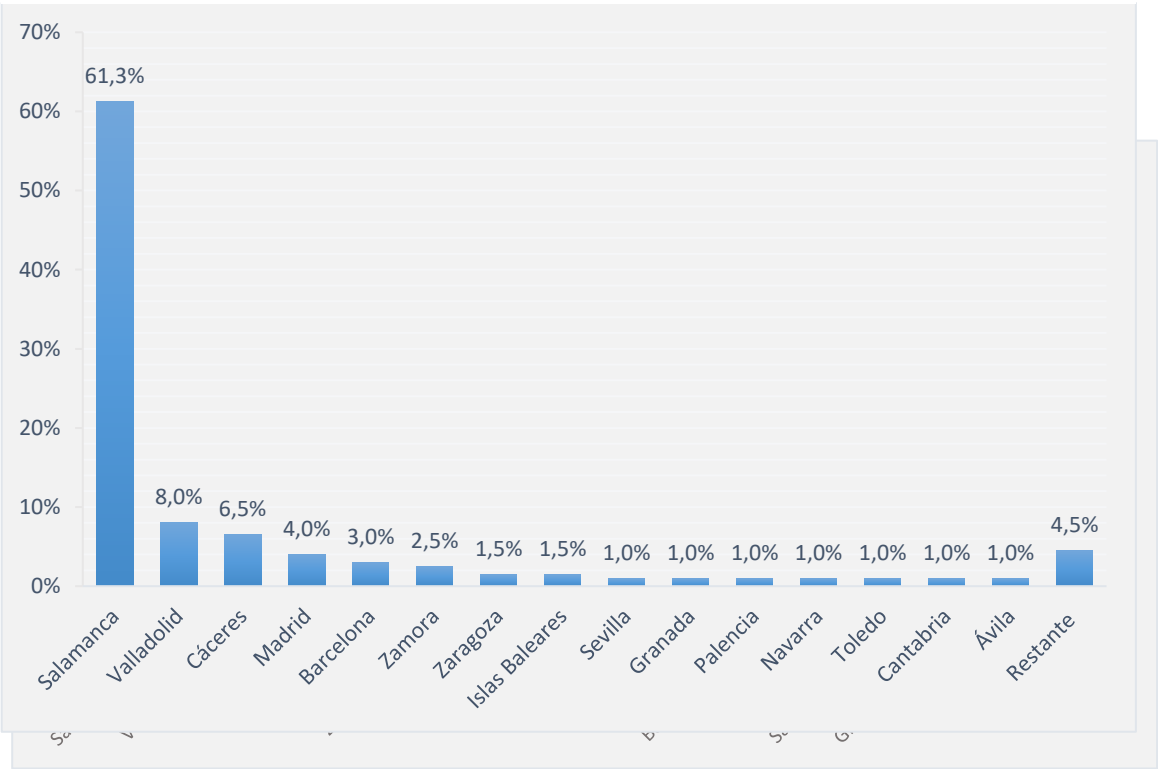
Gráfico 4. Comunidad autónoma de residencia de la población encuestada.



De forma consonante a los resultados previos (Gráfico 5), es la provincia de Salamanca la que tiene una mayor proporción de residentes, 61,3%. A partir de aquí, la proporción de las otras ciudades resulta proporcionalmente exigua. Valladolid tiene una cifra más elevada con el 8% de encuestados, seguida de Cáceres (6,5%) y Madrid (4%).

Las ciudades (Gráfico 6) de residencia confirman los datos expuestos anteriormente. Salamanca es el lugar de residencia del 62,4% de los encuestados, seguida de Valladolid (7,1%). Fuera de

Gráfico 5. Provincia de residencia de la población encuestada.



Castilla y León, Cáceres es la tercera ciudad con mayor proporción, aunque con un porcentaje que no llega al 5%.

Gráfico 6. Ciudad de residencia de la población encuestada.

Competencias digitales

A continuación, se presentan los resultados por bloques de la encuesta de Aprendizaje Permanente.

Primero se mostrarán las tendencias generales de cada bloque y, una vez expuestas, se procederá a explicar las respuestas de forma desagregada. Es así como se perfilarán las puntuaciones de cada pregunta a la vez que se hará una comparación general del apartado que permita localizar las tendencias y singularidades de la población que ha respondido a la encuesta.

Navegación, búsqueda y filtrado de contenido digital

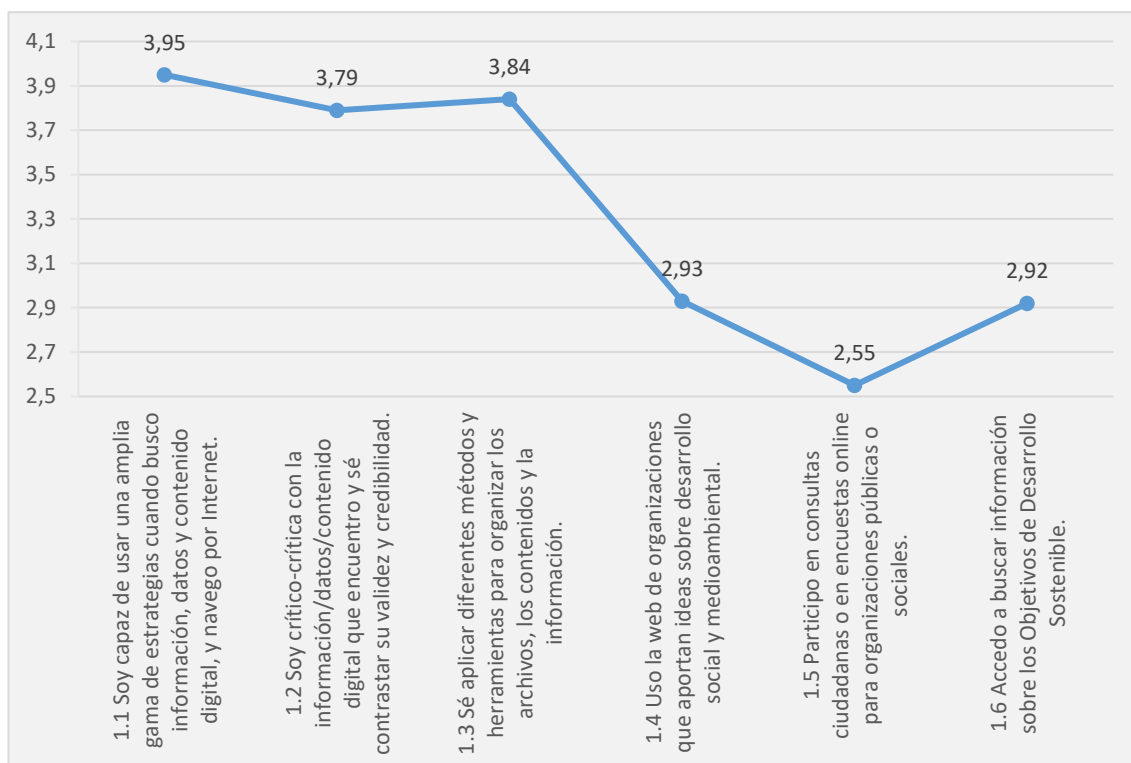
Los resultados de esta primera parte del cuestionario (gráfico 9) muestran un comportamiento diferenciado por bloques de contenido. El primero de los grupos, formado por los tres primeros ítems, tiene una mayor relación con las habilidades de tipo técnico. Mientras que el segundo, que incluye los tres últimos ítems, está vinculado con las prácticas a nivel de usuario relativas al medioambiente y al desarrollo social.

La diferencia entre ambos bloques es de aproximadamente un punto. Por su parte, entre los ítems de cada bloque, la diferencia es insignificante.

En el primero de ellos no hay una diferencia superior a 0,2, lo cual denota una valoración similar de forma conjunta para el bloque. La población encuestada parece poseer de forma frecuente y elevada las capacidades y competencias mencionadas. Por otro lado, en el segundo bloque las cifras son menores, aunque también similares entre sí. En la participación e implicación social de forma activa parece reducirse la frecuencia y actividad de forma generalizada en la población encuestada.

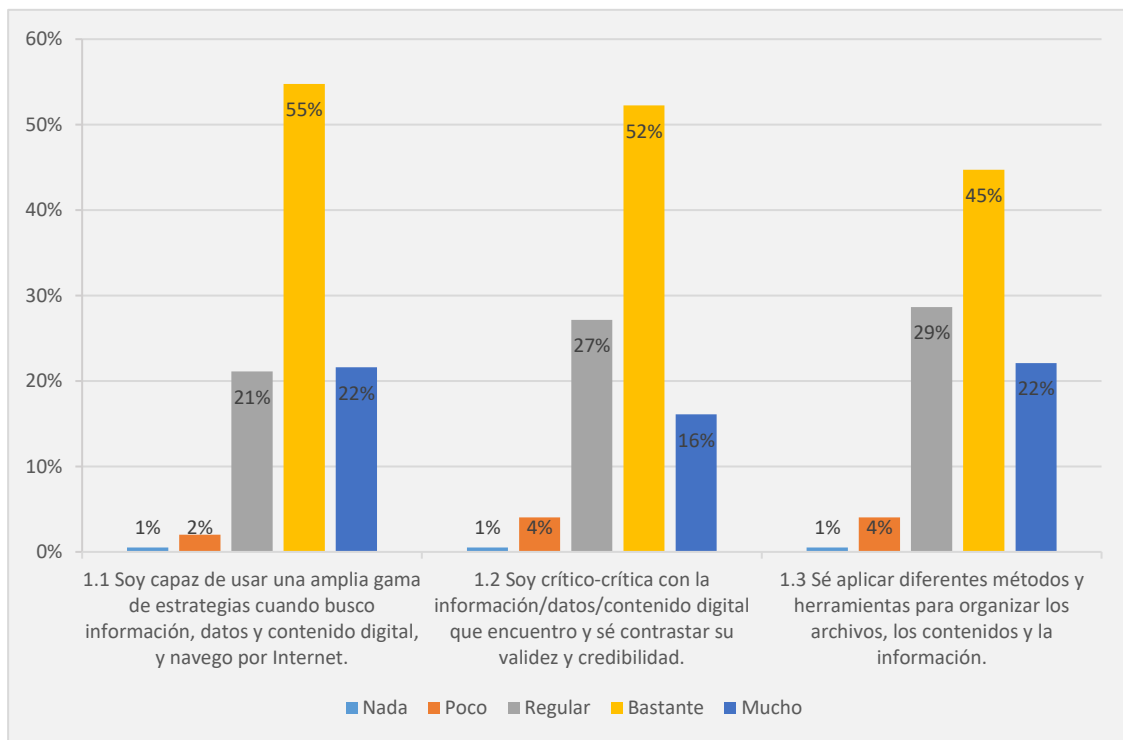
El ítem con mayor frecuencia casi alcanza de media el 4, es *1.1 Soy capaz de usar una amplia gama de estrategias cuando busco información, datos y contenido digital y navego por internet*. El ítem que tiene una menor puntuación, es decir, que una baja frecuencia, corresponde a *1.5 Participo en consultas ciudadanas o en encuestas online para organizaciones públicas o sociales*.

Gráfico 1456. Navegación, búsqueda y filtrado de contenido digital. Comparación de las medias.



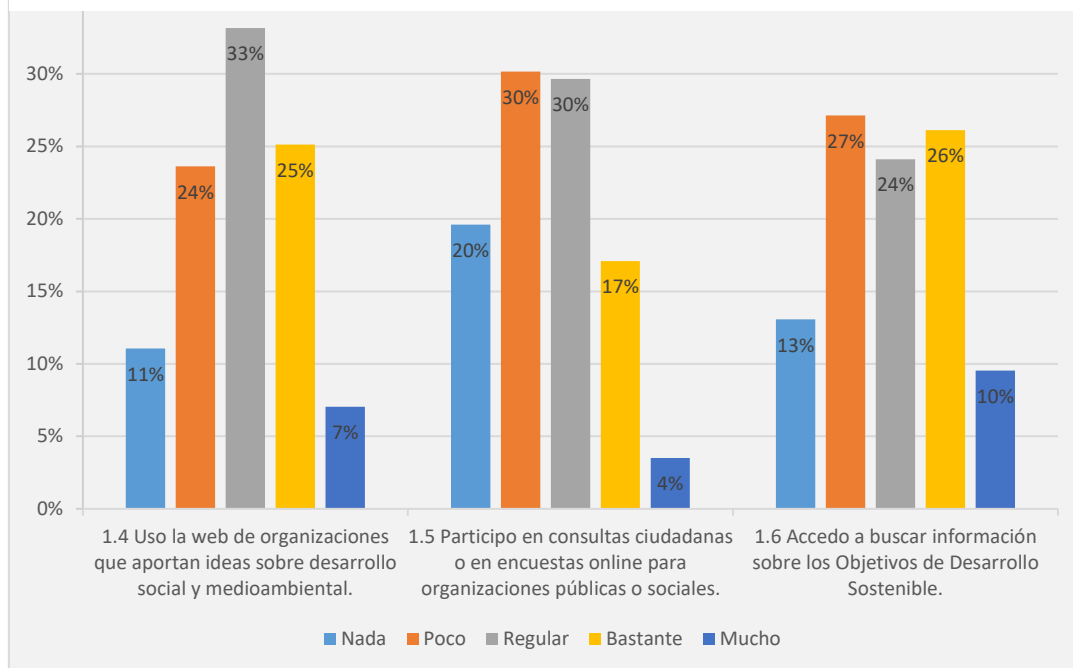
Fijando el foco en cada elemento, en el gráfico 10 (referente al primer bloque), hay una distribución semejante en los tres ítems expuestos, siendo *bastante* y *mucha* la habilidad de la población encuestada en todos ellos. Es el apartado 1.1, el que muestra una mayor cifra, 77%, es *bastante* o *muy capaz* de usar una amplia gama de estrategias cuando busca información. Los valores de *nada* o *poco* apenas tienen peso en la distribución en ninguno de ellos.

Gráfico 1699. Distribución resultados de: Navegación, búsqueda y filtrado de contenido digital. Parte 1



La segunda parte de la sección (gráfico 11), muestra grandes diferencias en la distribución. No hay una dirección o tendencia definida en ninguno de los ítems. Es el punto 1.5 el que menor proporción de acción presenta, el 50% de la población encuestada participa *poco* o *nada* en consultas ciudadanas o en encuestas online. Los puntos 1.4 y 1.6, tienen cifras aproximadas entre los valores *Poco*, *Regular* y *Bastante*, que rondan entre el 24% y el 33%, así como bajos resultados en los extremos *Nada* o *Mucho* entre el 7% y el 13%. Con lo cual, no hay un posicionamiento claro y general por parte de la población encuestada, sino que el comportamiento tiende más a ser heterogéneo, a diferencia de los resultados de los tres primeros ítems. Comparando ambos bloques, hay una clara diferencia entre aquellas competencias y habilidades relacionadas con los contenidos digitales, a aquellas implicadas en la participación o uso activo del encuestado.

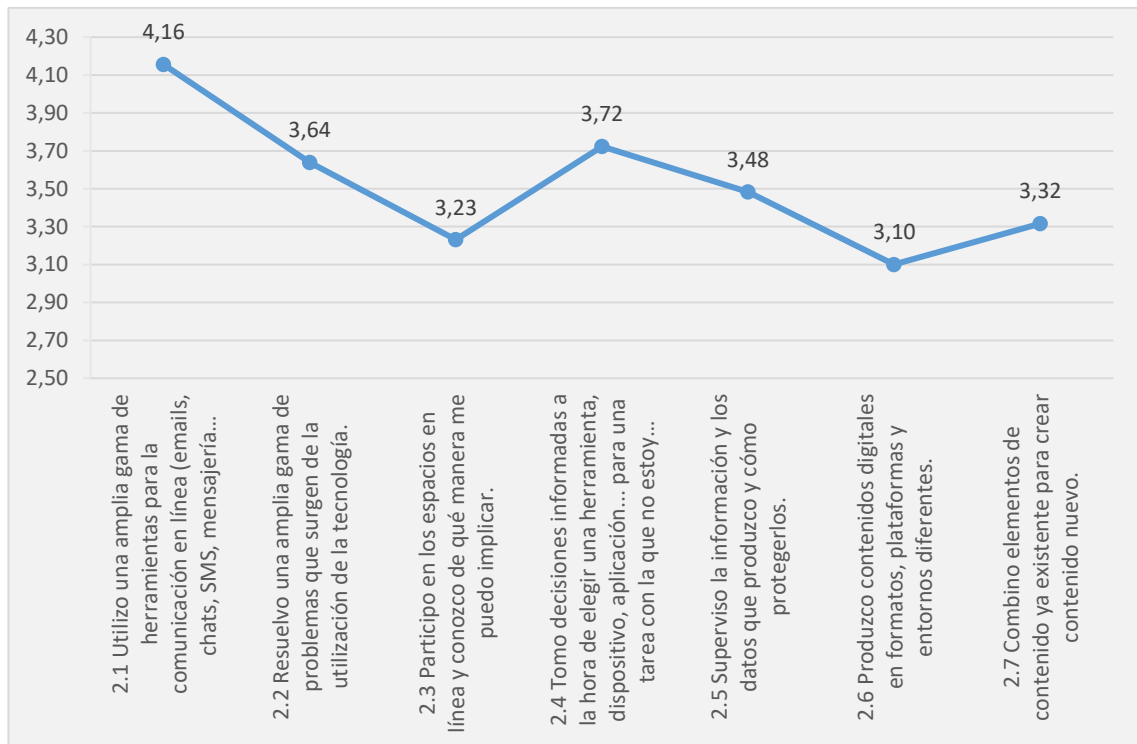
Gráfico 1942. Distribución de resultados de: Navegación, búsqueda y filtrado de contenido digital. Parte 2



Creación de contenidos digitales, resolución de problemas y toma de decisiones

En este bloque, a primera vista, las puntuaciones medias rondan valores entre el 3 y 4, es decir, entre Regular y Bastante, todas son superiores al 3. Hay una excepción en el ítem 2.1 Utilizo una amplia gama de herramientas para la comunicación en línea (emails, chats, SMS, mensajería instantánea), es el única en superar el 4, con lo cual, de forma generalizada la población encuestada utiliza con bastante o mucha frecuencia las herramientas de comunicación en línea. El ítem que obtiene una menor puntuación es el 2.6 Produzco contenidos digitales en formatos, plataformas y entornos diferentes., que tiene de media de 3.10, regular. No se aprecian grandes diferencias entre los apartados de este bloque, además de las mencionadas.

Gráfico 2185. Creación de contenidos digitales, resolución de problemas y toma de decisiones mediante tecnologías. Comparación medias.



En relación con la distribución de las respuestas en cada sección (Gráfico 13), predomina la frecuencia elevada en *Regular* y *Bastante*, mientras que *Nada* y *Poco* tienen poca incidencia en la primera parte del bloque (Gráfico 13), por el contrario, en la segunda parte (Gráfico 14) *Poco* y *Nada* aumenta de forma llamativa.

El ítem 2.1 destaca, como venía aconteciendo en el gráfico previo, por su determinada inclinación hacia *Mucha* o *Bastante* utilización de las herramientas de comunicación en línea, con el 81% de las respuestas de los encuestados. Es el ítem 2.3, el que se muestra en mayor disonancia con las líneas generales, teniendo su máximo en *Regular*, con el 35% de las respuestas, así como tiene la proporción más baja en la *Mucha* o *Bastante* participación, un 42%.

En la segunda parte del bloque, los ítems 2.6 y 2.7 contienen cifras elevadas en las categorías de *Nada* y *Poco*, el 33% y el 25% respectivamente, acorde al ítem 2.3 mencionado previamente. Aparentemente, al igual que en el bloque anterior, parece haber un comportamiento diferenciado en los ítems relacionados con la participación y producción activa y los demás, resultando más baja la participación, *Nada*, *Poco* y *Regular* en estos ítems mientras que los otros tienden a darse con mayor frecuencia entre la población encuestada, en valores como *Regular*, *Bastante* y *Mucho*.

Gráfico 2428. Distribución de resultados: Creación de contenidos digitales, resolución de problemas y toma de decisiones mediante tecnologías. Parte 1

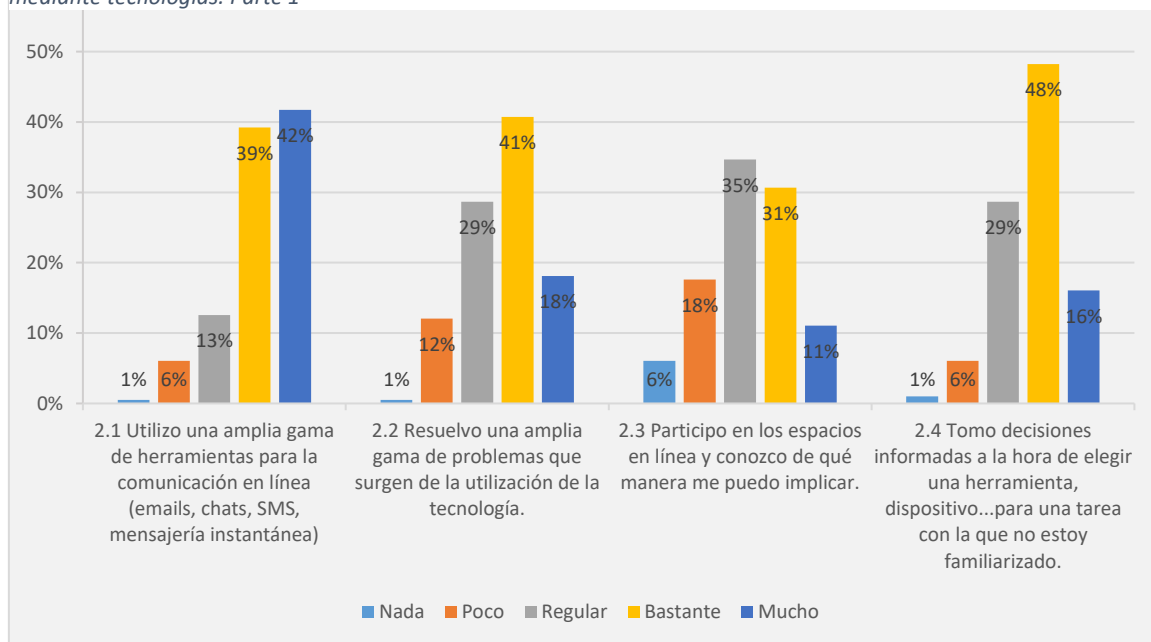
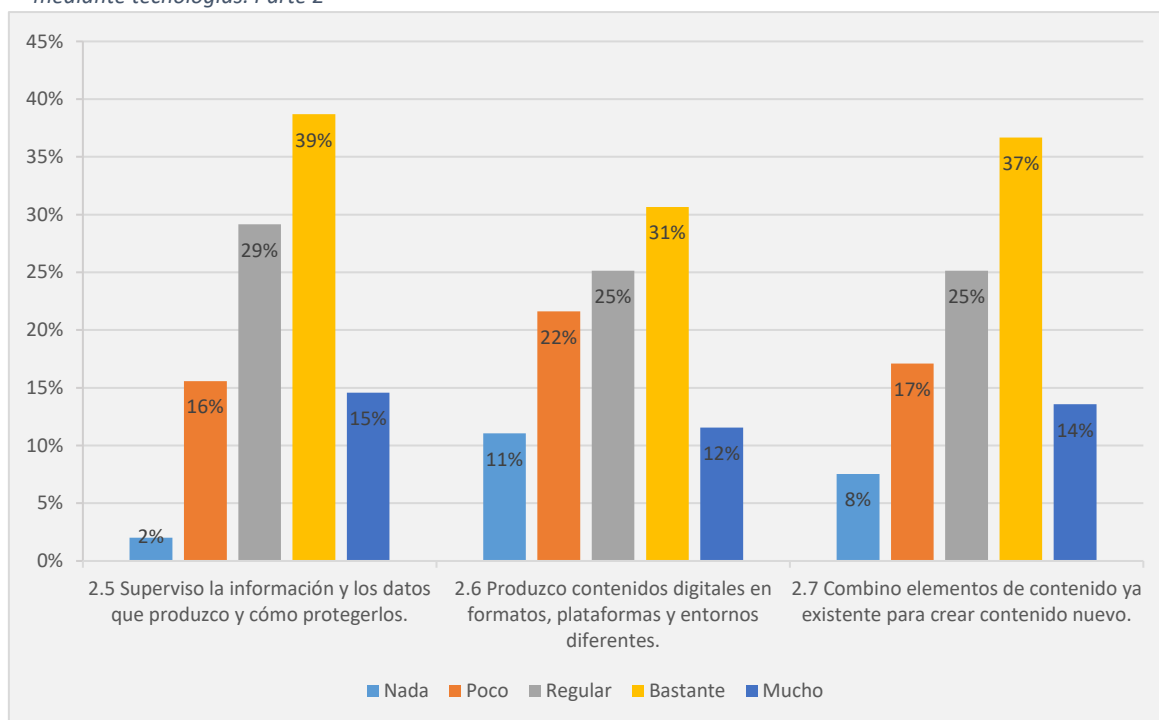


Gráfico 2671: Distribución de resultados: Creación de contenidos digitales, resolución de problemas y toma de decisiones mediante tecnologías. Parte 2



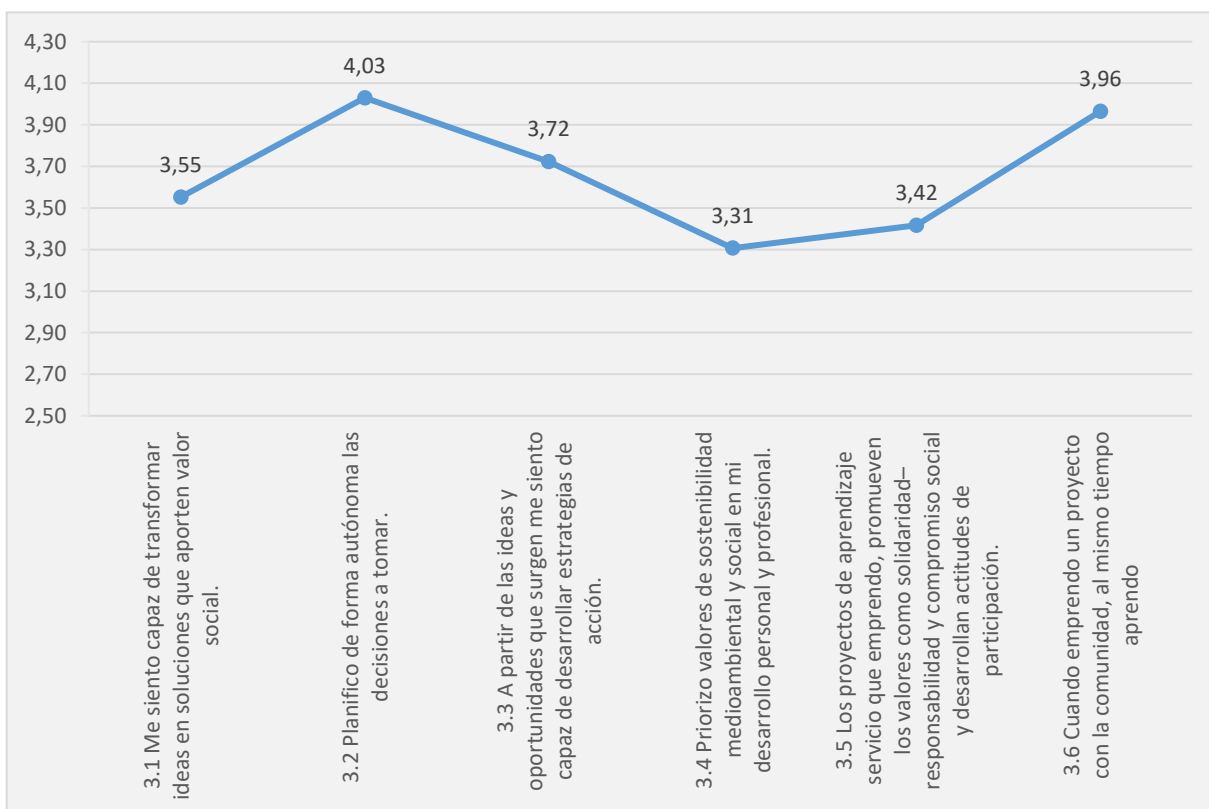
Ideas y oportunidades

En este bloque, hay dos ítems que destacan sobre el resto, y, en línea con los resultados anteriores, los ítems que muestran una puntuación media superior resultan aquellos que no

tienen ninguna connotación de responsabilidad social o sostenibilidad. Por otro lado, los ítems que contienen estos valores tienen puntuaciones medias más bajas.

De esta forma, la puntuación más elevada la obtiene el 3.2 *Planifico de forma autónoma las decisiones a tomar*, con un 4,03, mientras que el 3.4 *Priorizo valores de sostenibilidad medioambiental y social en mi desarrollo personal y profesional*, tiene la media más baja, con 3,31.

Gráfico 2914. Ideas y oportunidades. Comparaciones medias



En la distribución de las categorías predomina *Bastante* en el conjunto del bloque (Gráfico 16 y 17). Aunque, de forma coherente con el gráfico anterior, se puede hacer una escisión en la tendencia de estos ítems, diferenciando un bloque con contenido social o medioambiental (ítems 3.1, 3.4 y 3.5) y otro bloque que no contiene estas premisas (ítem 3.2, 3.3 y 3.6).

En el bloque con un sentido más social, *Poco* y *Nada* aumentan su presencia, mientras que *Bastante* se reduce, en comparación con el otro bloque, es en el ítem 3.4 donde es más marcada esta diferencia, teniendo un 27% entre las categorías *Poco* y *Nada* y la cifra más baja en *Bastante*. Por el contrario, en el otro bloque, las categorías de *Poco* y *Nada* apenas tienen peso, mientras que *Bastante* y *Mucho* asumen un mayor protagonismo. Los ítems 3.2 y 3.6 tienen el mayor porcentaje, siendo 81% y 56%, respectivamente.

Con lo cual, la distribución tiene la misma forma entre ambos bloques, pero en el bloque que tiene una connotación social hay un menor contraste entre categorías, hay una respuesta más repartida, mientras que en el otro las respuestas presentan una mayor tendencia hacia *Bastante*.

Gráfico 3156. Distribución resultados: Ideas y oportunidades. Parte 1

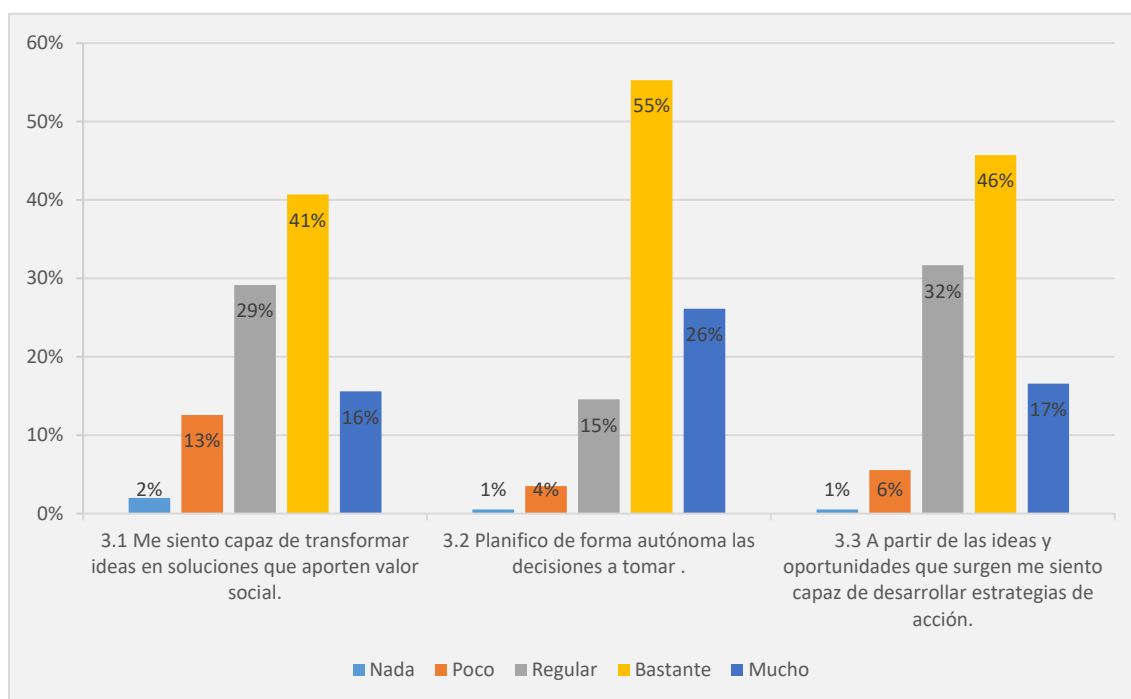
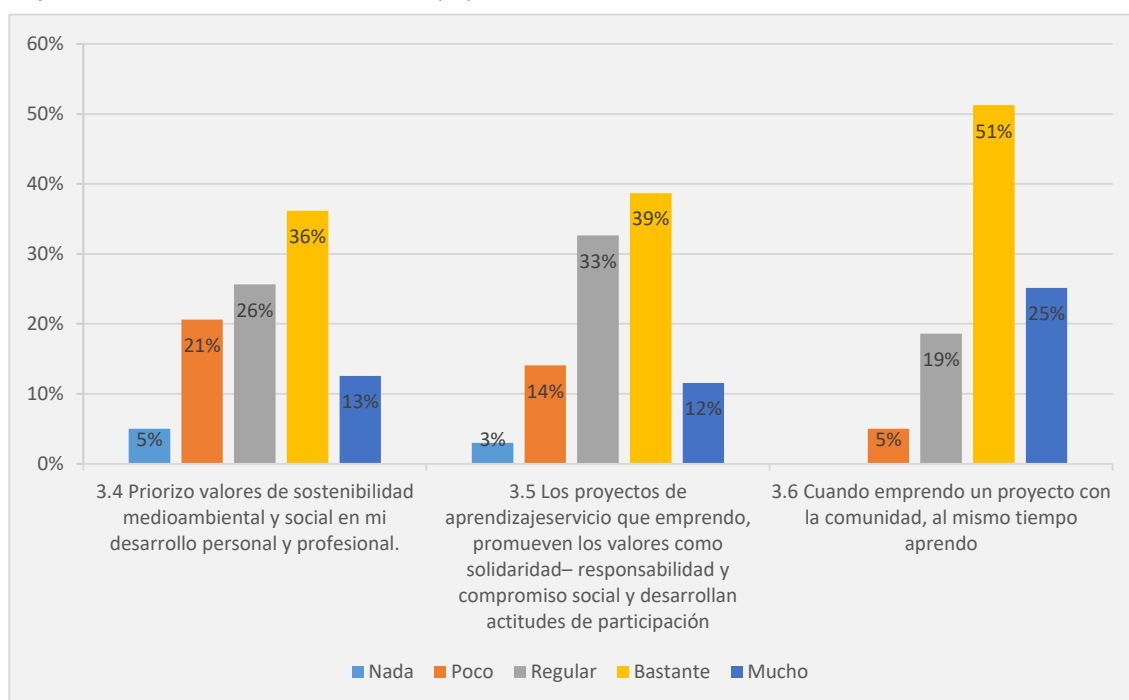


Gráfico 3316. Distribución resultados: Ideas y oportunidades. Parte 2

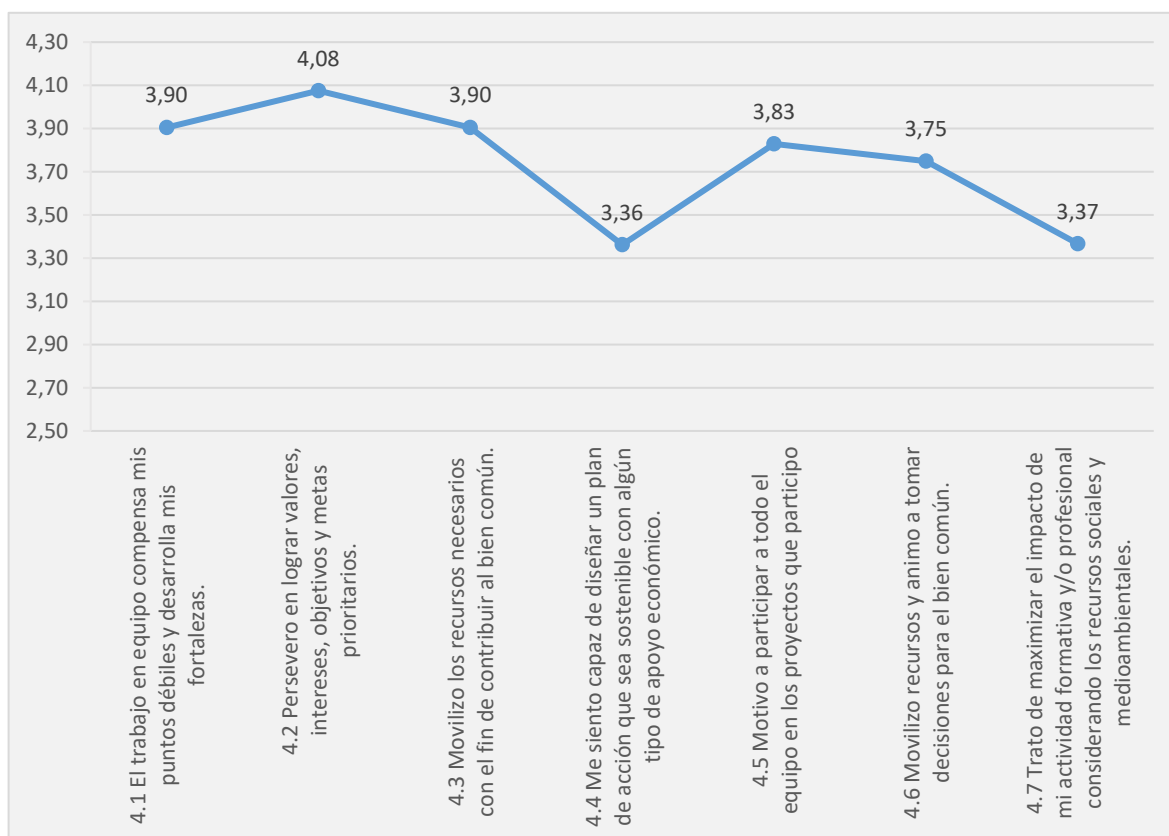


Recursos competenciales

Las puntuaciones medias no revelan grandes diferencias en el interior de este bloque, otra vez, con un marcado contraste en el gráfico 18, las puntuaciones más bajas las obtienen aquellas categorías que tienen una connotación de sostenibilidad o medioambiental, aunque la diferencia

Gráfico 33178. Recursos. Comparación medias

en la media no es muy grande. El ítem 4.4 *Me siento capaz de diseñar un plan de acción que sea sostenible con algún tipo de apoyo económico* y 4.7 *Trato de maximizar el impacto de mi actividad formativa y/o profesional considerando los recursos sociales y medioambientales*. Por el contrario, el ítem que muestra una mayor cifra es el 4.2 *Persevero en lograr valores, intereses, objetivos y metas prioritarias*, con un 4,08.



La distribución entre las opciones dadas también muestra dos tendencias diferenciadas (Gráfico 19 y 20), en los bloques señalados previamente. Con lo cual, los ítems que contienen elementos relacionados directamente con la responsabilidad social o medioambiental, el 4.4 y 4.7, tienen mayor peso en *Nada* y *Poco*, 19% en ambos, así como en *Regular*, 35% y 32% respectivamente, los porcentajes de *Bastante* y *Mucho* se reducen en ambos, sin superar el 50% en ninguno de los casos.

El otro bloque mantiene reducidos los porcentajes de *Nada* y *Poco*, mientras que aumenta su frecuencia significativamente en *Bastante* y en menor medida en *Mucho*. La población encuestada muestra un consenso mayor en estas propuestas hacia *Bastante* y *Mucho*, mientras que en el bloque social hay una distribución mayor en las proporciones de respuestas.

Gráfico 19. Distribución resultados: Recursos. Parte 1

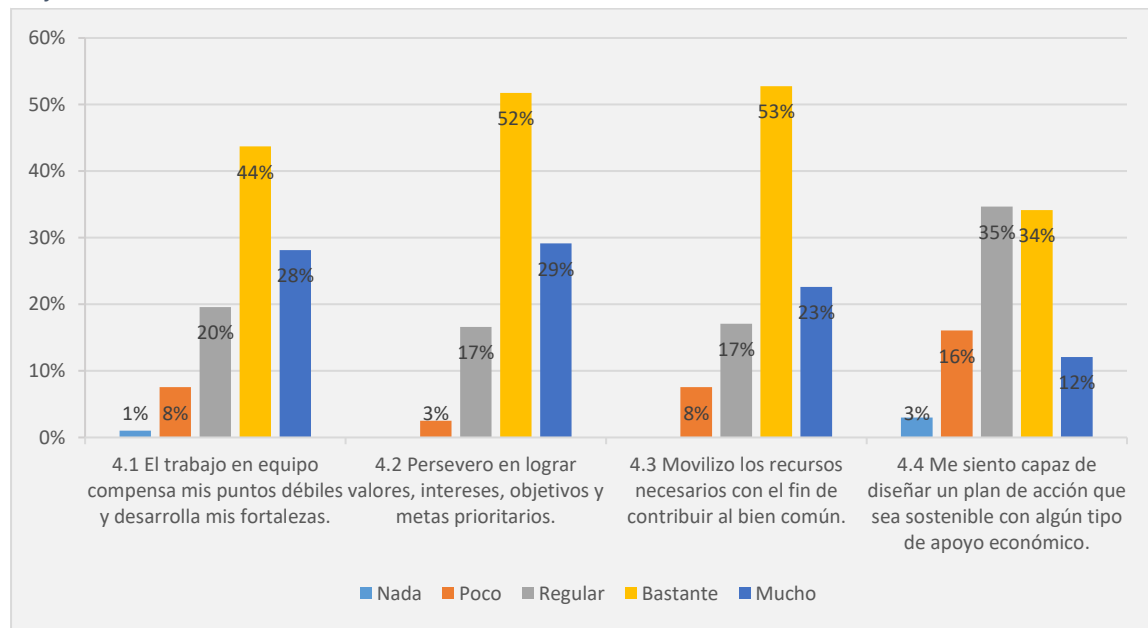
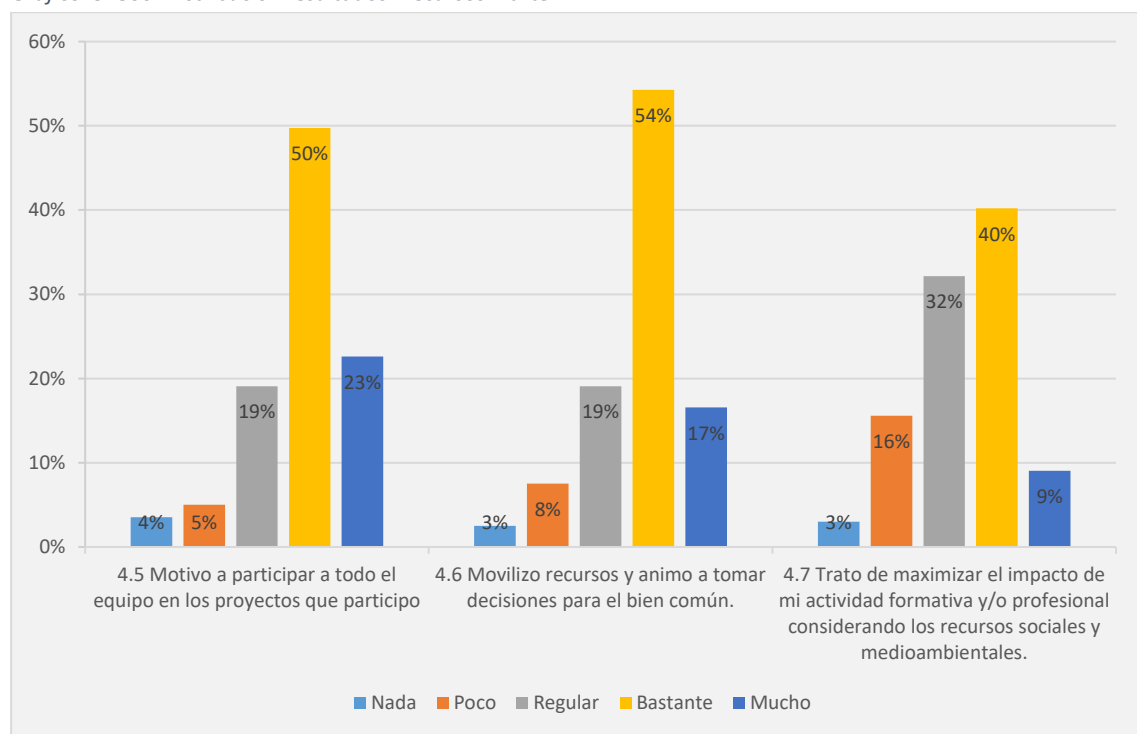


Gráfico 34800. Distribución resultados: Recursos. Parte 2

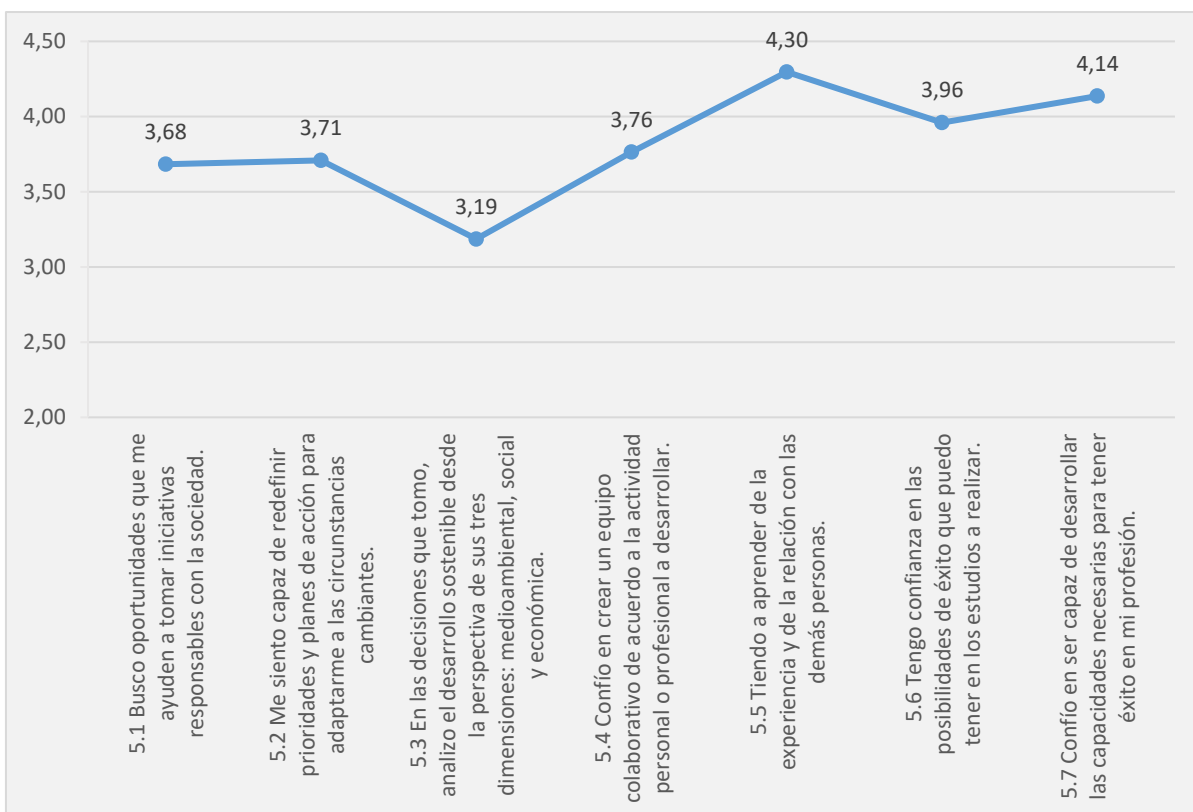


Pasar a la sostenibilidad

En este bloque, destaca el ítem 5.5 *Tiendo a aprender de la experiencia y de las relaciones con las demás personas* que resulta el elemento con mayor puntuación media del cuestionario, 4.30. Por otro lado, el 5.3 *En las decisiones que tomo, analizo el desarrollo sostenible desde la perspectiva de sus tres dimensiones: medioambiental, social y económica* obtiene la menor puntuación media, un 3.19. Al igual que en el resto de las áreas, la marcada connotación medioambiental y social parece influir en una valoración baja.

La distribución (Gráfico 22 y 23), de forma general, muestra un mayor peso de *Regular* y *Bastante*,

Gráfico 38521. Pasar a la acción. Comparación medias



siendo esta última la que destaca en todos, alcanzando cifras que rondan entre el 45% y el 50%. Las cifras de *Poco o Nada* son bastantes reducidas, no superan el 10% salvo en el caso del 5.3. Este elemento, al igual que en ocasiones anteriores, sigue una tendencia diferente en su distribución, que puede estar ocasionado por la connotación medioambiental o social, en este caso, la cifra de *Nada* y *Poco* asciende al 26%, así como disminuye sustancialmente tanto el *Bastante* como el *Mucho*.

Por último, destacan también el punto 5.5 y 5.7, donde *Mucho* asciende al 44% y 38% respectivamente, con lo cual, parece haber cierto consenso en esas la frecuencia dada en esas habilidades o competencias.

Gráfico 40752. Distribución resultados: Pasar a la acción. Parte 1

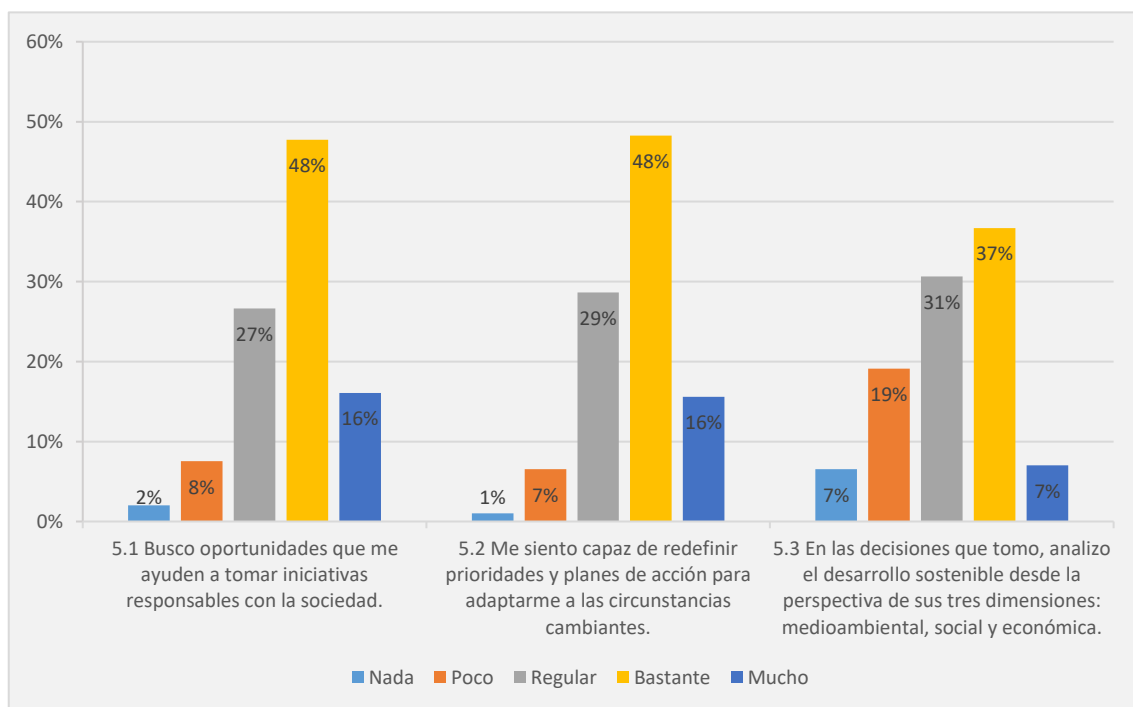
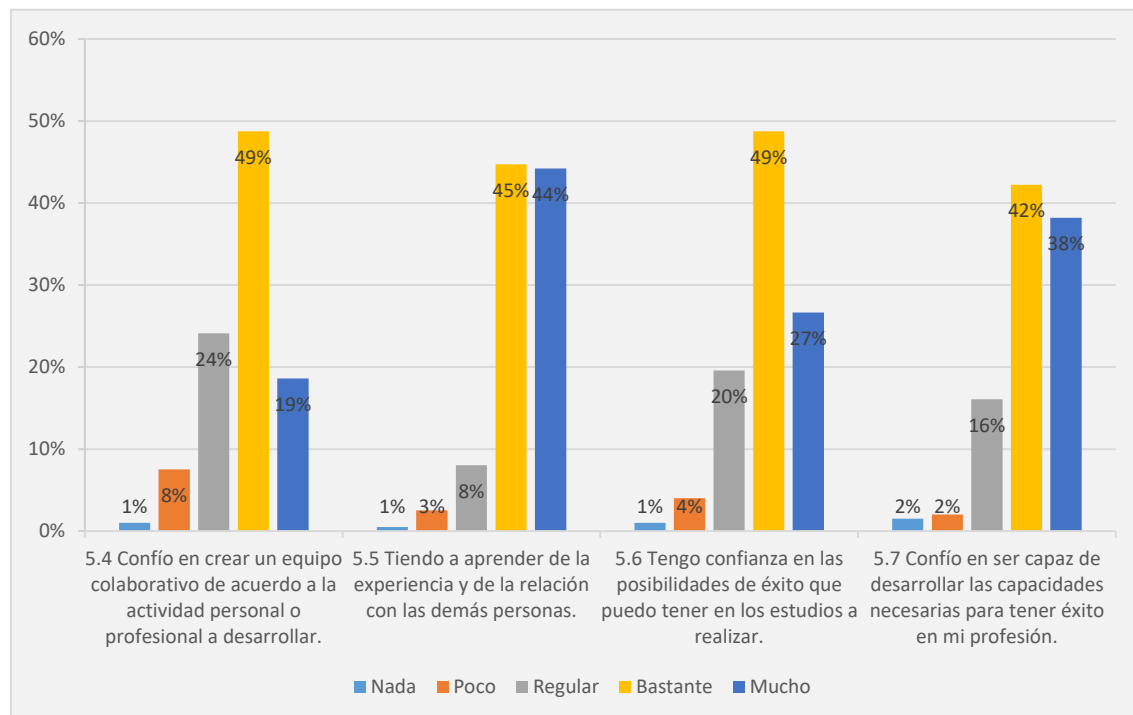


Gráfico 41383. Distribución resultados: Pasar a la acción. Parte 2



Discusión y conclusiones

El proyecto de innovación docente ID2021/106 titulado: Competencias emprendedoras e innovación social a través del aprendizaje-servicio: su integración en los objetivos ODS. Entre los resultados obtenidos es el desarrollo de la competencia emprendedora (competencia de iniciativa emprendedora) donde el alumnado es protagonista de iniciativas emprendedoras con conciencia social y con la capacidad para la detección de oportunidades contextualizadas en los aprendizajes curriculares.

Se trabajó en potenciar el trabajo interdisciplinar de diferentes profesionales y entornos universitarios con contextos sociales y comunitarios, acordes con las políticas de empleo y de aprendizaje a lo largo de la vida y se contribuye al desarrollo sostenible, desde el compromiso social en breves sesiones donde se adecuaron los contenidos.

Para lograr el objetivo se desarrollan tres Resultados de Proyecto (RP) o productos innovadores:

RP1. Marco de competencias en habilidades para apoyar la innovación social del alumnado

El alumnado universitario es protagonista del presente de una ciudadanía activa capaz de provocar cambios en su entorno, con propuestas educativas innovadoras es posible formar una juventud comprometida, protagonista de su propio aprendizaje y desarrollo integral, apostando por desarrollar iniciativas para mejorar la calidad de vida de la propia y de su comunidad. No se trata de que la universidad actúe como un centro tradicional, sino de que ofrezca al alumnado la oportunidad de formarse en una tendencia mundial como es el emprendimiento y la innovación social, la economía solidaria y qué mejor medio que el aprendizaje-servicio.

Durante este curso académico 2021/2022, las actividades en el aula universitaria estaban dirigidas al fomento de esa cultura emprendedora en el ecosistema universitario y programas de aprendizaje-servicio que ya están sólidamente instalados para el emprendizaje. Este equipo de profesorado evalúa la necesidad y el reto prioritario de desarrollar un proyecto de innovación docente que une dos grandes tendencias emprendimiento y aprendizaje-servicio, a modo de binomios potente e inseparable y de gran relevancia para innovar desde los escenarios educativos actuales:

RP2. Materiales de aprendizaje sobre innovación social y aprendizaje servicio

El RP2 pretende fomentar la iniciativa emprendedora que apoyen la innovación social. La plataforma de recursos proporciona un servicio online interactivo que incluye el acceso a información fiable sobre emprendimiento social, economía solidaria e innovación social a través de herramientas y recursos innovadores. Por su lado, se centra en la enseñanza en línea basado en TIC dirigido a alumnos universitarios, por lo que se está acotando esa brecha digital

La plataforma online se compone de tres sub-productos o elementos clave:

- a. Directorio electrónico: es una recopilación de más de 150 recursos, prácticas innovadoras, proyectos, políticas, metodologías, enfoques y herramientas sobre habilidades de mentoring y emprendimiento social.
- b. Marco conceptual y didáctico: fundamentos teóricos y enfoques pedagógicos que apoyen la innovación social.
- c. Sesiones b-learning: está dirigido al alumnado que trabajan para apoyar la innovación social de los emprendedores.

- Contenidos online: basado en las unidades de aprendizaje y los resultados de aprendizaje.

-

Es un proyecto desarrollo procesos y estrategias docentes dirigidas a impulsar la participación del alumnado universitario. Es un proyecto interdisciplinar dirigido a promover la integración de proyectos de aprendizaje-servicio, competencias emprendedoras y los ODS en cuatro asignaturas de cuatro titulaciones oficiales. Proyecto cooperativo, colaborativo y coordinado entre contextos universitarios próximos.

Hay todas las posibilidades de generación de propuestas fácilmente replicables a otras titulaciones. Se contó con indicadores de Impacto en la mejora de la institución:

→ Impacto en los aprendizajes

→ Impacto en la innovación

Con estos resultados esperados se planifican nuevos horizontes para llegar a todo el alumnado matriculado en las asignaturas vinculadas al proyecto e impulsar la conciencia colectiva solidaria, inclusiva, que promueva la calidad de vida, la responsabilidad social y el desarrollo sostenible (CRUE, 2015, 2017, 2018).

Referencias

- Alonso, A. A., & Arcos-Alonso, A. (2020). Intergenerational service-learning, Sustainability and University social responsibility: A pilot study. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(6), 1629-1641.
- CEDEFOP. (2019). European Centre for the Development of Vocational Training y Lifelong Learning Platform.
- Comisión Europea. (2020). Plan de acción sobre emprendimiento 2020. Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones Plan de Acción sobre Emprendimiento 2020.
- Comisión Europea/EACEA/Eurydice. (2016). *La educación para el emprendimiento en los centros educativos en Europa*. Informe de Eurydice. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Comité Económico y Social Europeo. (2014). Declaración de Estrasburgo, recomendaciones de acción para la Comisión Juncker y Lanzar programas de desarrollo de competencias para facilitar la innovación social.
- CRUE. (2015). Comisión Sectorial para la Calidad Ambiental, el Desarrollo Sostenible y la Prevención de Riesgos (CADEP) de la Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas.
- CRUE. (2018). Declaración sobre el compromiso de las universidades españolas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos en la Agenda 2030 por la Asamblea General de las Naciones Unidas (2015).
- Diario Oficial de la Unión Europea (2018). Recomendaciones del desarrollo de competencias desde un enfoque comunitario y de compromiso social.
- Gibson, H., Canfield, J., & Beamish, A. (2020). Understanding Community Perceptions of Service-Learning. *Journal of Service-Learning in Higher Education*, 11, 5-20.
- Gutiérrez Fernández, M. Y. (2019). Evaluación de la transferencia de conocimiento de la iniciativa emprendedora.
- Hernández-Sánchez, Sánchez, J.C. (2019). *Impact of Entrepreneurial Education Programs on Total Entrepreneurial Activity: The Case of Spain*. Universidad de Salamanca. [Administrative Sciences | Free Full-Text | Impact of Entrepreneurial Education Programs on Total Entrepreneurial Activity: The Case of Spain | HTML \(mdpi.com\)](#)
- Irigoin, M., & Vargas, F. (2002). Competencia laboral. *Manual de conceptos, métodos y*

aplicaciones en el Sector Salud. Montevideo: CINTERFOR, OIT, OPS.

- Lucas Mangas, S., García Olivares, M. A., & Vega García, C. (2015). Promoción de actitudes e iniciativas intergeneracionales: responsabilidad social universitaria, orientación vocacional y aprendizaje-servicio. *Tabanque: revista pedagógica*.
- Lucas, Hernández, Sánchez y Boyano. (2019). Proyecto europeo START IN. Cuestionario – Start Ce&Din.
- Mangas, S. L., & Martínez-Odría, A. (2012). La implantación y difusión del Aprendizaje-Servicio en el contexto educativo español. Retos de futuro de una metodología de enseñanza-aprendizaje para promover la innovación en la Educación Superior. *Revista del Congrés Internacional de Docència Universitària i Innovació (CIDUI)*, 1(1).
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2010). Estrategia Universidad 2015, el proceso de modernización de la universidad española.
- Mortari, L., & Ubbiali, M. (2021). Service Learning: A Philosophy and Practice to Reframe Higher Education. *Athens Journal of Education*, 8(2), 115-138.
- Navarro, M. (2014). Los nuevos entornos educativos: desafíos cognitivos para una inteligencia colectiva. *Revista Comunicar*, 17(33), 141-148.
- ONU. (2020). Sesión extraordinaria de la Reunión Mundial sobre la Educación, La educación después de la COVID-19: Declaración de la Reunión Mundial sobre la Educación 2020.
- ONU. (2015). Agenda 2030 sobre los Objetivo de Desarrollo Sostenible. Naciones Unidas.
- UNESCO. (2020). _ Día Mundial de los Docentes 2020. Docentes: Líderes en situaciones de crisis que reimaginan el futuro. Disponible en: <https://en.unesco.org/sites/default/files/wtd-2020-concept-note-es.pdf>
- Ordorika, I. (2020). Pandemia y educación superior. *Revista de la educación superior*, 49(194), 1-8.
- Ruiz-Corbella, M., & García-Gutiérrez, J. (2020). Aprendizaje-Servicio en escenarios digitales de aprendizaje: propuesta innovadora en la educación superior. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 183-198.
- Tanoira, F. G. B., & Valencia, R. A. S. (2014). Gestión del conocimiento, competencias emprendedoras y desempeño organizacional de micro y pequeños empresarios de poblaciones del interior del estado de Yucatán. *Avances de investigación*.
- Usarralde, M. J. M., Castillo, J. L. Á., Macías, D. A., & Latorre, B. Z. (2018). Aprendizaje-Servicio en las Universidades del Estado español. In *Aprendizaje-servicio universitario: modelos de intervención e investigación en la formación docente* (pp. 49-58). Octaedro.



**VNIVERSIDAD
D SALAMANCA**
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



✉ catedraemprendedores@usal.es
☎ +34 639 232 575