

**ANÁLISIS DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES EN
ALUMNADO UNIVERSITARIO: SOSTENIBILIDAD Y SERIOUS GAMES**

***ANALYSIS OF THE DEVELOPMENT OF PROFESSIONAL COMPETENCES IN
UNIVERSITY STUDENTS: SUSTAINABILITY AND SERIOUS GAMES***

Dr. Javier Corral-Lage. Profesor Laboral Interino, Departamento de Economía Financiera I, Facultad de Economía y Empresa (Sarriko), Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, Avenida Lehendakari Aguirre, 83, 48015 Bilbao, Bizkaia, España.

Dra. Ana Mata-Galíndez. Profesora, Cámarabilbao University Business School (centro adscrito a la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, Licenciado Poza, 17, 48011 Bilbao, Bizkaia, España.

Dra. Noemí Peña-Miguel. Profesora Adjunta, Departamento de Economía Financiera I, Facultad de Economía y Empresa (Sarriko), Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, Avenida Lehendakari Aguirre, 83, 48015 Bilbao, Bizkaia, España.

Área Temática: Nuevas Tecnologías y Contabilidad

Research Workshop 1: Agenda 2030 para el desarrollo sostenible: colaboración público-privada

ANÁLISIS DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES EN ALUMNADO UNIVERSITARIO: SOSTENIBILIDAD Y SERIOUS GAMES

ANALYSIS OF THE DEVELOPMENT OF PROFESSIONAL COMPETENCES IN UNIVERSITY STUDENTS: SUSTAINABILITY AND SERIOUS GAMES

RESUMEN

Este trabajo analiza el desarrollo de las competencias profesionales definidas en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible en el alumnado universitario por medio de serious games (SG). El objetivo de este estudio es analizar qué competencias profesionalizantes se tienen que desarrollar a través de SG, para mejorar el grado de satisfacción de la incorporación del curriculum sostenible del alumnado. Los resultados indican que dicha implementación produce un fortalecimiento del curriculum sostenible del alumnado. Se concluye que las claves para el éxito pasan por mejorar el desarrollo de pensamiento estratégico, colaborativo y autoconciencia e incentivar el pensamiento sistémico y crítico.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje activo; competencias profesionales; educación ciudadana; educación superior; e-learning; juegos serios; pensamiento crítico; sostenibilidad

ABSTRACT

This paper analyzes the development of professional competencies defined in the Agenda 2030 for Sustainable Development in university students through serious games (SG). The aim of this study is to analyse which professionalising competences must be developed through SG; in order to improve the degree of satisfaction with the incorporation of the sustainable curriculum of the students. The results indicate that this implementation produces a strengthening of the sustainable curriculum of the students. It is concluded that the keys to is to improve the development of strategic thinking, collaborative and self-awareness and encourage problem solving and systemic and critical thinking.

KEYBOARDS: *active learning; professional skills; citizenship education; high education; e-learning; serious games; critical thinking; sustainability*