

INNOVACIONES DOCENTES PARA FOMENTAR EL EMPRENDIMIENTO Y LA INNOVACIÓN EN LA EMPRESA AGROALIMENTARIA

María Piedad Campelo Rodríguez*, Ana Isabel Caballero Merino**, María Cruz Rey de las Moras***, María Yolanda Fernández Ramos****, Patricia Casanueva Gómez**** y Isabel Palomino Diez*****

Dpto. Ingeniería y Ciencias Agrarias, Universidad de León; **Dpto. Ciencias Sociales, Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC); *Dpto. Enseñanzas Técnicas, UEMC; ****Dpto. Ciencias Experimentales, UEMC; *****Dpto. Derecho Civil, Universidad de Valladolid*

Los planes de estudios universitarios deben posibilitar la adquisición de competencias que faciliten la empleabilidad de los egresados. En este trabajo se implementa una metodología docente encaminada a mejorar la percepción de la importancia de los contenidos de las asignaturas de “Tecnología e innovación de la carne y el pescado” e “Innovación tecnológica en las industrias agroalimentarias” para la entrada en el mercado laboral de los graduados en Tecnología e Innovación Alimentaria, y para fomentar actitudes emprendedoras en esta línea. Para ello, en el curso 2016-2017, se integraron en sus planes docentes las siguientes actividades: (i) dos talleres de fomento de la creatividad y del emprendimiento, (ii) dos catas formativas de productos agroalimentarios innovadores, (iii) proyección de cuatro vídeos sobre la trayectoria empresarial, análisis sensorial y legislación alimentaria, y (iv) ocho visitas formativas a empresas agroalimentarias y a un centro de formación en este ámbito. La consecución de los objetivos previstos se evaluó mediante tres encuestas diseñadas para conocer la iniciativa emprendedora y medir la creatividad de los estudiantes. De los resultados obtenidos cabe destacar lo siguiente: (i) aunque la mayoría de los estudiantes procese de un entorno familiar de empresarios, continuar el negocio familiar o crear su propia empresa es la salida profesional peor valorada, (ii) compromiso medio-alto con la innovación y con el manejo de TIC, y (iii) nivel-medio alto de desarrollo de la creatividad personal, que mejora tras la realización de las actividades del proyecto.