



CROIS - Retos que transforman

CROIS - Challenges that transform

 Germán Acevedo Rodríguez

geacerod@uis.edu.co

Universidad Industrial de Santander

Resumen: en el presente trabajo se expone el desarrollo de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) con el fin de promover la conciencia del entorno de negocios activando prácticas sencillas en su contexto próximo para acelerar la manera de precisar problemas, retos y optimización de ideas. Esta herramienta se enfocó en resolver problemas serios en ambientes externos al salón de clase y su estrategia se basó en la comprensión de las fases de un proceso de pensamiento creativo aplicado a los negocios.

Abstract: in this work present the development of a Virtual Learning Object (VLO) to promote awareness of the business environment by activating simple practices in their immediate context to accelerate the way they pinpoint problems, challenges and optimize ideas. It focused on solving serious problems outside the classroom and its strategy was based on understanding the phases of a creative thinking process applied to business.

Palabras clave: aprendizaje, taller de creatividad, innovación en modelos de negocio, proyecto.

Keywords: apprenticeship, creativity workshop, business model innovation, project.

Introducción: en un principio, los estudiantes de Gestión de la Innovación del programa Gestión Empresarial deben desarrollar el producto denominado Evaluación de proyectos de innovación y su modelo de negocios, en el cual deben proponer y seleccionar ideas que agreguen valor a los modelos que se están interviniendo. De este modo, la principal finalidad de este OVA es la de promover una conciencia en el entorno de negocios, activando prácticas sencillas en su contexto próximo para acelerar la manera de precisar problemas, retos y optimización de ideas. Las cuales logren disminuir la incertidumbre de su aceptación en el mercado. Adicionalmente, este OVA se enfoca en resolver problemas serios fuera del salón de clase, con lo cual se afianza el logro de competencias cognitivas y procedimentales. Dicho proyecto se desarrolló durante el primer semestre académico del año 2020 (del 06 al 19 de junio) a un grupo específico.

Metodología: la estrategia utilizada, para llevar a cabo este proyecto, se basó en la comprensión de fases de un proceso de pensamiento creativo aplicado a los negocios, de manera particular el proceso MACROS. Esto con el objetivo de ampliar información de campo para la detección de problemas dentro del modelo de negocios lo cual permite concretarlo y convertirlo en retos emocionantes, facilitadores de generación y selección de ideas. La mejora de este proceso de aprendizaje en los estudiantes se logra a través del uso de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que, mediante un diseño gráfico interactivo, permite acceder a un *dashboard* para navegar de forma individual y



grupal por contenidos concretos, como ejemplos reales de referencia, preguntas para lograr revelación e inspiración, audios y actividades de evaluación.

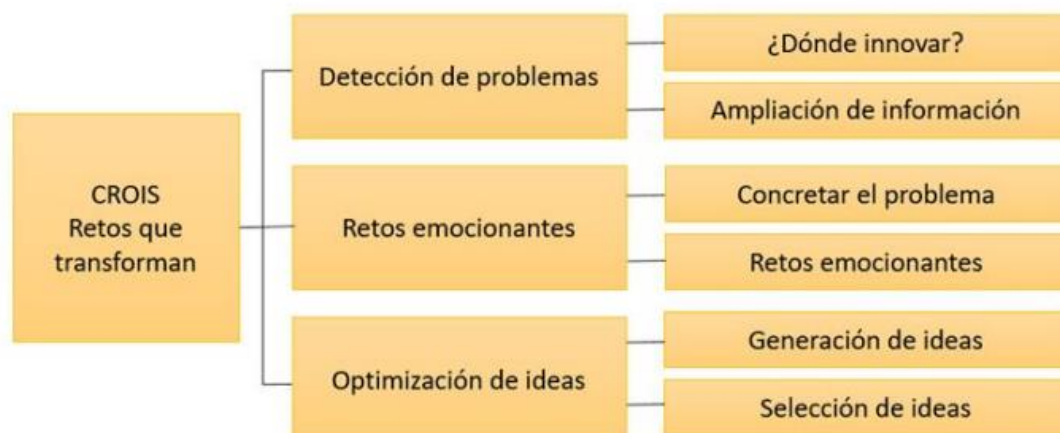
Resultados: en la aplicación de esta herramienta pedagógica participaron 19 estudiantes. Los cuales hicieron parte de la realización de 5 actividades propias del contenido, a través del OVA. El 100% de estas fueron ejecutadas de manera asincrónica y tuvieron lugar durante un lapso de 14 días calendario; La percepción de los estudiante sobre la experiencia de aprendizaje arrojó que el 65% calificó como excelente el uso de los recursos virtuales; seguidamente, el 57.8% evaluó como excelente las indicaciones del docente y el nivel de satisfacción, y 73,6% consideró como excelente la manera en que se enfocaron las actividades. Adicionalmente, los alumnos destacaron la manera en que se facilitó la organización, coordinación y monitoreo del trabajo de campo, especialmente frente a la manera de identificar y actuar frente a los retos de las empresas en su entorno inmediato para tener una visión holística de los problemas y necesidades en los modelos de negocio.

Conclusiones y recomendaciones: los resultados obtenidos permiten señalar que sí es posible modificar la actitud de los estudiantes en su día a día, con el fin de abordar las problemáticas reales de las empresas. Esta solución apoyada en la estructura de OVA enriquece la activación de los estudiantes en el desarrollo de prácticas sencillas fuera de las aulas, en su contexto próximo, facilitando la recopilación, y en el análisis de información tomada directamente en el contexto de las empresas.

En definitiva, el principal aporte del OVA desarrollado es ayudar a organizar y coordinar la activación y monitoreo de actividades para la aceleración y precisión de retos y, a su vez, soluciones en materia de innovación de modelos de negocio de manera coparticipativa, Lo anterior con el fin de comprender contextos muy puntuales. Finalmente, se recomienda que el grupo de alumnado pueda avanzar en la evolución o enriquecimiento pedagógico de este tipo de herramientas para que los estudiantes experimenten y se sientan valorados al hacer visible sus aportes. De igual forma, los participantes al visualizar los desafíos, avances y resultados tendrán otro protagonismo más relevante cuando se les permite explorar, aprender y colaborar.

Resumen gráfico:

CROIS – Retos que transforman – Estructura del OVA





Referencias:

Domínguez, L. (21 de agosto de 2019). *Fundamentos del Design Thinking: pilares del Método Lombard de innovación disruptiva centrada en las personas*. Medium. <https://luchodominguez.medium.com/fundamentos-del-design-thinking-b3dba62258c1>

Goldenberg, J. y Boyd, D. (2014). *Dentro de la caja: El proceso creativo que funciona en todos los casos*. Empresa activa.

Clark, T. y Osterwalder, A. (2012). *Tu modelo de negocio*. Deusto.