

# **Aplicación de componentes de inteligencia artificial para la participación y el aprendizaje interactivo en Gestión de la Innovación**

Alexy Apolo Romero<sup>1</sup>, Pedro Sánchez Sellero<sup>1,2</sup>

1. Departamento de Dirección y Organización de Empresas, Universidad de Zaragoza

2. Autor de correspondencia: pedross@unizar.es

## **Objetivos y contexto académico**

Con la llegada de la revolución digital, nos encontramos en un entorno empresarial que exige profesionales con competencias digitales específicas y flexibles en el uso de inteligencia artificial (IA) (Polly et al., 2021). Inclusive, la importancia de las competencias digitales fue estudiada durante la pandemia, y cómo los factores personales, relacionadas al estrés y al quehacer diario de los investigadores afectan el uso de herramientas digitales en la enseñanza (Cazan & Maican, 2023). En este contexto, la dinámica de enseñanza universitaria requiere dirigir sus objetivos hacia el aprendizaje interactivo y colaborativo de los alumnos en entornos virtuales, con habilidades de pensamiento crítico, de autoaprendizaje y formación permanente de profesores y estudiantes (Arango-Vásquez & Manrique-Losada, 2023). Por ello, este trabajo plantea el uso de una herramienta digital, IdeaScale, en la asignatura Gestión de la Innovación, de primer curso del Máster de Dirección Estratégica y Marketing de la Universidad de Zaragoza. El objetivo es que, con la ayuda de esta herramienta, los alumnos aborden un desafío empresarial y diseñen soluciones innovadoras para una empresa, esto recreará escenarios para que el alumno se sienta familiarizado con las nuevas exigencias del mercado laboral.

## **Metodología docente utilizada**

Las clases se estructuran en sesiones mixtas que combinan actividades presenciales y virtuales, con un componente práctico y orientado a la acción. Como primer paso, se configura una cuenta de IdeaScale (espacio donde los alumnos puedan subir ideas), y se define un desafío empresarial. Además, se asignará roles a los estudiantes (gestores de innovación, stakeholders, analistas de viabilidad), se proporcionará ejemplos de innovación empresarial y explicará el uso de la plataforma.

El segundo paso, es presentar un problema en clase y proponer temas claves por ejemplo “Queremos un plan de sostenibilidad que reduzca las emisiones de la empresa un 30%”. Los alumnos deberán proponer ideas, votar y priorizar, un grupo de alumnos, deberá subir ideas relacionadas con los temas claves, otro grupo votará, comentará y mejorará las propuestas.

El tercer paso (clase intermedia), los alumnos evaluarán mediante estas herramientas las propuestas según criterios como: Impacto potencial, factibilidad técnica, costos y beneficios. Los alumnos que actuaran como stakeholders brindaran retroalimentación sobre las ideas, por ejemplo, ¿Esta solución cumple con los objetivos de sostenibilidad? ¿es viable con el presupuesto actual?, los equipos identificarán 2 a 3 ideas con el mayor potencial de éxito.

Por último, cada equipo trabajará en un plan de acción para una idea seleccionada incluyendo: descripción de la solución, beneficios esperados, costos y recursos necesarios, cronograma de implementación. Los equipos presentarán sus propuestas en clase y los stakeholders darán sus opiniones. Al final se reflexiona sobre que aprendieron del problema, cómo la IA les ayudó a ser más eficientes y creativos.

## **TIC en que se ha apoyado**

La TIC de apoyo es IdeaScale, una plataforma de gestión de innovación, no es exclusivamente de inteligencia artificial, pero sí integra componentes de inteligencia artificial para mejorar su

funcionamiento mediante algoritmos avanzados para optimizar procesos. IdeaScale ayuda a gestionar ideas y motiva a la colaboración, permite a las empresas recopilar, evaluar y priorizar las ideas de un equipo. Por ello, se integra esta plataforma como una herramienta pedagógica en la asignatura de Gestión de Innovación, para involucrar a los estudiantes en actividades prácticas como: generación de ideas, colaboración y participación activa, evaluación y priorización de proyectos, simulación de procesos de innovación empresarial.

### **Carácter innovador a destacar**

Se destaca el carácter innovador en el uso de esta herramienta, al fomentar la participación activa y estructurada de los estudiantes, integrando procesos digitales que simulan entornos empresariales reales. Además, estas TIC's pueden combinarse con herramientas colaborativas como Google Meet o Workspace, y herramientas de la IA como chatGPT, otorgando el valor añadido de familiarizar a los estudiantes con entornos virtuales de trabajo, predominantes en la actualidad.

### **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

Con la integración de IdeaScale en la asignatura, se consigue que el aprendizaje sea un proceso dinámico y participativo. Los estudiantes participan de manera más interactiva y adquieren la habilidad de trabajar en equipo. A su vez, los estudiantes tienen una mejor comprensión mediante la práctica, de los conceptos teóricos de gestión de innovación. Las competencias claves que se aprenden de mejor modo son el liderazgo, el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

### **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

La propuesta es escalable y transferible a otras asignaturas y contextos universitarios. La herramienta TIC empleada, siendo ideal para empresas, también es útil en emprendimiento y sectores sociales. Posee su versión gratuita conocida como Community Plan, que es ideal para grupos pequeños (de 20 a 30 personas) y proyectos de menor escala, lo que facilita su adopción en los estudios de master y grado en los que se puedan diseñar equipos de trabajo compuestos por dicho número de miembros.

### **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

La implementación de estas TIC's en la enseñanza de la asignatura Gestión de la Innovación, transformará las experiencias de aprendizaje, haciéndolas más participativas, colaborativas y prácticas para el desarrollo profesional de los estudiantes. Este enfoque contribuirá a formar profesionales más competentes y preparados para innovar en el entorno empresarial actual.

### **Referencias**

- Arango-Vásquez, S. I., & Manrique-Losada, B. (2023). Interacciones comunicativas y colaboración mediada por entornos virtuales de aprendizaje universitarios. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(76), doi: 10.6018/red.544981
- Cazan, A. M., & Maican, C. I. (2023). Factors Determining the Use of e-Learning and Teaching Satisfaction. *Comunicar*, 31(74): 83-93, doi: 10.3916/C74-2023-07.
- Polly, D., Martin, F., & Guilbaud, T. C. (2021). Examining barriers and desired supports to increase faculty members' use of digital technologies: Perspectives of faculty, staff and administrators. *Journal of Computing in Higher Education.*, 33: 135–156, doi: 10.1007/s12528-020-09259-7