



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

“Guía de estrategias docentes para el diseño de actividades colaborativas en la Licenciatura en Mercadotecnia modalidad virtual”

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

MAESTRIA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Susana Gabriela Morales Vargas

Directora del Proyecto Terminal:

M.D.V. María Isabel Morales Islas

Pachuca de Soto, Hidalgo

Diciembre de 2016



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

“Guía de estrategias docentes para el diseño de actividades colaborativas en la Licenciatura en Mercadotecnia modalidad virtual”

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

MAESTRIA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

P r e s e n t a:

Susana Gabriela Morales Vargas

Director del Proyecto Terminal:

M.D.V. María Isabel Morales Islas

Pachuca de Soto, Hidalgo

Diciembre de 2016



**B.E. Susana Gabriela Morales Vargas,
 Candidata a Maestra en Tecnología Educativa
 Presente:**

Por este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su Proyecto Terminal de Carácter Profesional denominado: "Guía de estrategias docentes para el diseño de actividades colaborativas en la Licenciatura en Mercadotecnia modalidad virtual", con el cual obtendrá el Grado de Maestra en Tecnología Educativa y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

PRESIDENTE: M.E. CARLOS ENRIQUE GEORGE REYES.

PRIMER VOCAL: M.D.V. MARÍA ISABEL MORALES ISLAS.

SECRETARIO: M.A. LUCINA MONZALVO SERRANO.

SUPLENTE 1: DRA. MA. DE LOURDES HERNÁNDEZ AGUILAR.

SUPLENTE 2: M.T.I. ALEJANDRA HERNÁNDEZ SILVA.

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

A T E N T A M E N T E
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
 Pachuca, Hgo., a 5 de Diciembre de 2016.

Mtra. Alejandra Hernández Silva.
 Coordinadora de la Maestría en Tecnología Educativa



Torres de Rectoría 3º piso,
 Carretera Pachuca-Actopan, Km. 4.5
 Col. Campo de Tiro
 Pachuca de Soto, Hidalgo, México; C.P. 42039
 Teléfono: 52 (771) 71 720 00 Ext. 2940
 infofov@uaeh.edu.mx

www.uaeh.edu.mx

ÍNDICE GENERAL

Contenido

ÍNDICE GENERAL	5
ÍNDICE DE FIGURAS	8
ÍNDICE DE TABLAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
PRESENTACIÓN	12
I.1 Contexto	15
I.2 Documento Rector del SUV	16
I.3 Problemáticas identificadas durante la tutoría	17
I.4 Resultados de un sondeo a los asesores, tutores y alumnos sobre las actividades colaborativas	20
I.5 Análisis FODA	29
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	33
III. JUSTIFICACIÓN	37
IV. OBJETIVOS	40
IV.1 Objetivo General	40
IV.1 Objetivos Específicos	40

V. APORTES DE LA LITERATURA	41
V.1 ¿Qué es una Guía?	41
V.2 Estrategias de enseñanza y aprendizaje	41
V.3 El nuevo rol del docente	42
V.4 Trabajo colaborativo en ambientes virtuales	43
V.5 La interacción como parte del aprendizaje	48
V.6 Importancia de las actividades colaborativas en modalidad virtual	49
VI. PROCEDIMIENTO DE ELABORACION DE LA GUÍA DE ESTRATEGIAS DOCENTES PARA EL DISEÑO DE ACTIVIDADES COLABORATIVAS EN AL LICENCIATURA EN MERCADOTECNIA MODALIDAD VIRTUAL	51
VII. “GUÍA DE ESTRATEGIAS DOCENTES PARA EL DISEÑO DE ACTIVIDADES COLABORATIVAS EN LA LICENCIATURA EN MERCADOTECNIA VIRTUAL”	52
1. INTRODUCCIÓN	2
2. OBJETIVO	3
3. ¿QUÉ ES UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS?	3
4. TRABAJO COLABORATIVO VS TRABAJO COOPERATIVO	4
5. ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL TRABAJO COLABORATIVO	8
6. VENTAJAS QUE TIENEN LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS	12
7. DESVENTAJAS QUE TIENEN LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS	15

8. EJEMPLOS DE ESTRATEGIAS PROPIAS E IMPROPIAS	22
9. CONCLUSIONES	32
10. REFERENCIAS DE LA GUÍA	33
VIII. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN	51
IX. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	52
X. CONCLUSIONES	55
XI. REFERENCIAS	57
ANEXOS	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Competencias genéricas. Extracto de las tablas de indicadores de competencias (Vega, A., & Polo, C. 2010).....	16
Figura 2 Resultados de la sección I. Datos generales: asignaturas impartidas y rol dentro del SUV.....	21
Figura 3 Resultados de la sección I. Datos generales: asignaturas impartidas y rol dentro del SUV.....	22
Figura 4 Resultados de la sección II. Experiencia sobre las actividades colaborativas: redacción, duración y número de actividades colaborativas.....	23
Figura 5 Resultados de la sección II. Experiencia sobre las actividades colaborativas: medidas tomadas ante problemáticas, quejas.....	24
Figura 6 Resultados de la sección II. Experiencia sobre las actividades colaborativas: quejas y frecuencia para supervisar trabajos colaborativos.....	25
Figura 7 Sección III Propuestas de mejora. Forma de intervención en los foros colaborativos.....	27
Figura 8 Sección III Propuestas de mejora. Recomendaciones para realizar actividades colaborativas y número de actividades colaborativas.....	27
Figura 9 Sección III Propuestas de mejora. ¿Cuándo iniciar el trabajo colaborativo?, y desempeño de los alumnos.....	28
Figura 10 Sección IV. Capacitación. ¿Ha recibido capacitación? ¿En qué consistió?.....	28
Figura 11 Sección IV. Capacitación. ¿Necesita capacitación? ¿En qué rubros?	29
Figura 12 Diferencias entre trabajo cooperativo y trabajo colaborativo.	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Porcentajes de alerta rescatados del cuestionario	26
Tabla 2 Ejemplo de actividades colaborativas	23
Tabla 3 Redacción correcta de la actividad colaborativa	25
Tabla 4 Conversación real	27
Tabla 6 Rúbrica propuesta para evaluar la guía.....	53

RESUMEN

El presente proyecto tiene la finalidad de mejorar el trabajo colaborativo en las asignaturas virtuales que se imparten en la Licenciatura en Mercadotecnia del Sistema de Universidad Virtual (SUV) de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH). La problemática detectada gira alrededor de la forma en que se atiende el trabajo colaborativo por parte de los alumnos, ya que se observa una insuficiente intervención de todos sus integrantes, reducida interacción y una inadecuada distribución de los roles y tareas para cumplir con las demandas de la actividad colaborativa.

Lo que se percibe, desde una mirada externa como Tutor de la asignatura, es la confusión entre un trabajo *colaborativo*, -que involucra interacción y coordinación-, con un trabajo *cooperativo*, en donde el trabajo se distribuye, cada integrante trabaja en forma aislada por sus objetivos y se enfocan más en el producto que deben entregar, sin otorgar el debido tiempo a las interacciones para generar acuerdos, desarrollar competencias y construir aprendizajes significativos.

Por lo anterior, el objetivo de este proyecto es Diseñar una *Guía de estrategias docentes* para el diseño y seguimiento de actividades colaborativas en la Lic. En Mercadotecnia en modalidad virtual, con el propósito de mejorar el diseño y asesoría de las actividades colaborativas a fin de que los miembros de los equipos fortalezcan sus habilidades comunicativas, se genere una relación de interdependencia e interactividad, se fomente la responsabilidad y logren una comunicación frecuente que propicie la información, el debate, la generación de acuerdos y la construcción colaborativa de un trabajo final que redunde en el logro de aprendizajes y desarrollo de habilidades y actitudes (Guitert y Pérez 2013).

Esta guía pretende ser el producto para dar una respuesta a las inquietudes de asesores y alumnos que en algún momento de su intervención en las actividades colaborativas se han enfrentado a problemas que tienen que ver con

la falta de organización, reducida participación y la interpretación diversa de las instrucciones de las actividades colaborativas, entre otras situaciones.

ABSTRACT

This project aims to improve collaborative work in virtual courses taught in the Bachelor of Marketing Virtual University System (SUV) of the Autonomous University of the Hidalgo State (UAEH). The detected issues are around the way the collaborative work is carried out by the students. It is observed that the intervention of all its members is not enough and has a bad distribution of roles and tasks to meet the demands of collaborative activities.

What is perceived from an external view as a tutor of the subject is a confusion between a collaborative work, -which involves interaction and coordination-, with a cooperative work, where the work is distributed. Each member works individually by their objectives and focuses in the product to be delivered, without giving enough time to the interactions to generate agreements, to develop competencies and to get meaningful learning.

Therefore, this project has a set of strategies for the design, implementation and evaluation of collaborative activities for the Bachelor of Marketing Virtual University System. That aims to improve the design, implementation and evaluation of collaborative activities, in which the members of the teams strengthen their communication skills, generate a relationship of interdependence and interactivity. At the same time the responsibility and communication are promoted to encourage them to give information, debate, find agreements and build a collaborative final project. With all this the students, can learn and develop skills and attitudes.

PRESENTACIÓN

El desarrollo del proyecto pretende impactar en la Licenciatura de Mercadotecnia Virtual perteneciente al SUV de la UAEH. El área de oportunidad se ubica en el desarrollo de las actividades colaborativas, ya que la autora del proyecto se desempeña como Tutora en dicha licenciatura, lo que le ha permitido identificar distintas problemáticas en el proceso, tales como: falta de integración de los participantes, incumplimiento de acuerdos, escasa interacción, fallas en la comunicación, ausencia de planeación de las actividades, por mencionar las más frecuentes, lo que ha derivado en entregas de trabajos fragmentados, elaboración individual a nombre de todos los integrantes de un equipo, conflictos, falta de acuerdos, entre otras problemáticas.

Debido a lo anterior, se estableció la necesidad de retomar como eje de reflexión e intervención, el diseño de estrategias didácticas para mejorar las actividades colaborativas que, permitan fortalecer estas actividades y minimizar las problemáticas.

La línea de aplicación del conocimiento en la que se enmarca este proyecto la de Evaluación educativa en modalidades alternativas a la presencial, particularmente en el diseño de estrategias de evaluación de la aplicación didáctica de entornos educativos virtuales, mixtos o presenciales con apoyo de TIC.

El alcance de este proyecto se plantea como una propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación. La cual implica únicamente la determinación de las estrategias de implementación.

En lo que respecta al trabajo colaborativo, los alumnos se enfrentan a situaciones adversas, tales como: falta de coincidencia en horarios, entradas al tablero de discusión hasta los fines de semana, falta de acuerdos en la organización del trabajo, incumplimiento de acuerdos, entre otros. Asimismo, se detectan diversas estrategias alternativas al trabajo en la plataforma, tales como: acuerdos por *Whats App*, mensajes de celulares, reuniones presenciales, por

mencionar algunas. Sin embargo, se detecta que no todos los alumnos se integran de manera efectiva al trabajo colaborativo para entregar los productos de equipo.

Este proyecto se desarrolla en varios apartados, el primero está dedicado al diagnóstico, el cual provee de información sobre el contexto donde surgen las problemáticas detectadas en la realización de actividades colaborativas. Esta información se obtuvo de la aplicación de un instrumento.

El apartado II se refiere al planeamiento del problema, resultado de un seguimiento constante a varios grupos de la Licenciatura de Mercadotecnia desde la perspectiva de tutoría y asesoría, dando como resultado la identificación de los problemas que competen en la realización de los trabajos colaborativos. Con los insumos sustraídos se planteó el apartado III. Antecedentes, que muestran cómo se conciben los trabajos colaborativos desde la observación en tutoría y el seguimiento en asesoría.

El apartado IV corresponde a la justificación en donde se resalta la importancia de considerar estrategias que permitan al alumnado trabajar las actividades colaborativas de manera más eficiente en donde todos los integrantes del equipo contribuyan de forma organizada a fortalecer sus productos colaborativos.

El apartado V refiere a los objetivos, que expresan la construcción de una guía con estrategias que favorezcan el trabajo del alumnado y el seguimiento de los asesores.

Todo lo anterior es enriquecido con la información que se maneja en los aportes de la literatura, que conforman el apartado V en donde se muestran acciones y formas de trabajo colaborativo efectivo.

Posteriormente se redacta el apartado VI referido al procedimiento para desarrollar la Guía de estrategias para el docente, como resultado de un análisis cualitativo producto del seguimiento de varios grupos de la Licenciatura en Mercadotecnia en el rol de tutora.

El apartado VII se refiere al producto central de este proyecto: la Guía con sus respectivos apartados que en conjunto muestran estrategias tanto para complementar los textos de las actividades colaborativas, como para mejorar el seguimiento de este tipo de trabajo.

El apartado VIII contiene una propuesta de evaluación de la Guía y las estrategias de implementación para llevarse a cabo en las asignaturas de la licenciatura en Mercadotecnia.

Este trabajo se enfoca a presentar una Guía de estrategias para el docente que le permita integrar de manera efectiva a los alumnos para que entreguen productos colaborativos eficientes.

El trabajo colaborativo es aquel que favorece el crecimiento de un grupo a través de un proceso de discusión entre los integrantes de un equipo para resolver situaciones problemáticas y a su vez se responsabilicen de su aprendizaje, se dé la relación social y se exploren conceptos, va más allá de organizar la información. (Lucero, 2003).

I. DIAGNÓSTICO

I.1 Contexto

La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) cuenta con la modalidad presencial y la modalidad virtual que está a cargo del Sistema de Universidad Virtual (SUV) que cuenta con 7 programas educativos los cuales son: Bachillerato en Modalidad Virtual, Licenciatura en Mercadotecnia en Modalidad Virtual, Programa de Nivelación de la Licenciatura en Enfermería, Licenciatura en Innovación y Tecnología Educativa, Especialidad en Tecnología Educativa, Maestría en Tecnología Educativa, y Maestría en Gestión de Instituciones Educativas.

En septiembre de 2011 se pone en operación, la Licenciatura en Mercadotecnia Virtual con el objetivo de brindar una oferta educativa que atienda las necesidades actuales del mercado laboral de la región mediante la formación de profesionistas con conocimientos, habilidades, actitudes y valores que les permita enfrentarse al mercado nacional e internacional (Vega y Polo, 2010). Pretende formar estudiantes que se incorporen a las actividades económicas que se llevan a cabo en diferentes regiones del estado como en: Tula – Tepeji del Río Con la industria Cementera; Parque Industrial de Atitalaquia con la producción de Alimentos; Huejutla con su Industria Textil; Tizayuca y su zona Industrial entre otros.

La licenciatura cuenta con un plan de estudios de 9 semestres. En la primera generación tuvo 46 alumnos y actualmente tiene una población de. Por otra parte, la mayoría de los estudiantes hombres y mujeres con los que cuenta la Licenciatura son personas que trabajan en algún sector privado o de gobierno y por razones de compromiso laboral o social no asisten a instituciones de modalidad presencial, sus edades varían entre los 21 y 65 años, ya que, para algunos, ésta es su segunda carrera.

I.2 Documento Rector del SUV

El Documento Rector del SUV, en su misión y su visión explica que a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se brinden programas educativos que favorezcan las competencias del estudiante que le permitan contribuir al desarrollo social (Programa Rector del SUV, 2011).

El Programa Educativo (2010) contempla que los estudiantes deben de desarrollar competencias en los ámbitos de: procesos cognitivos, base de conocimientos, conocimientos estratégicos y metacognitivo. Las competencias Genéricas que pretende desarrollar la Licenciatura en Mercadotecnia en modalidad virtual son:

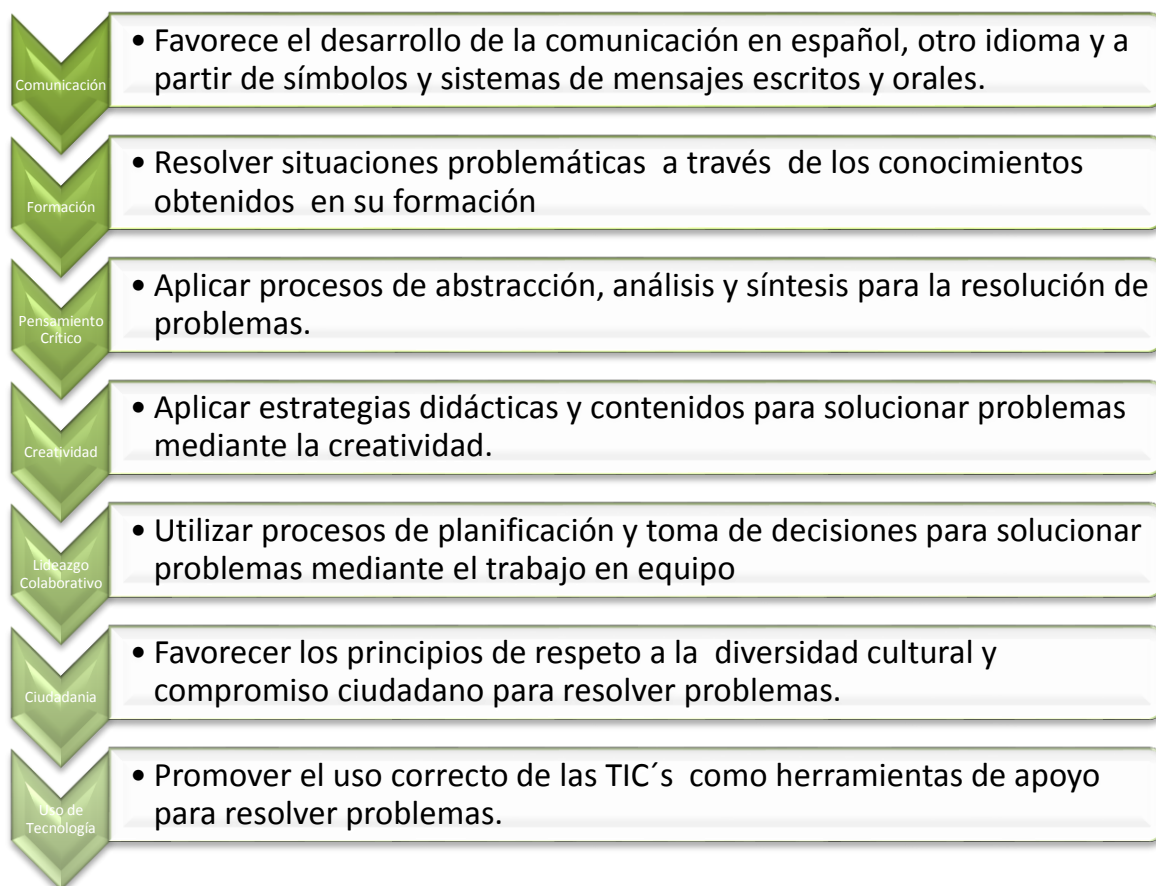


Figura 1 Competencias genéricas. Extracto de las tablas de indicadores de competencias (Vega, A., & Polo, C. 2010).

Este proyecto se delimita a la quinta competencia “Liderazgo colaborativo”, precisamente porque se identifica como una debilidad el aprendizaje colaborativo ya que presenta características de trabajo seccionado y grupal en donde no se está integrando la información de cada uno de los integrantes de los equipos sin un previo análisis o reflexión de los contenidos, de ahí la necesidad de buscar estrategias que permitan realizar trabajos colaborativos eficientes es decir que se demuestren a través de su evolución en el tablero de discusión donde se observe el actuar de los alumnos mediante discusión, puntos de vista interacciones de trabajo que reflejen el estar compartiendo conocimiento.

I.3 Problemáticas identificadas durante la tutoría

La problemática detectada a través de la tutoría en la Licenciatura en Mercadotecnia se documentó a través del análisis de ocho ciclos en la función de tutoría con 4 materias asignadas en cada ciclo, en donde se identificaron las siguientes eventualidades que llevaron en un primer momento a la reflexión y posteriormente a la búsqueda de estrategias para minimizar lo que a continuación se observó:

Todas las asignaturas presentan actividades colaborativas desde la primera semana de trabajo, lo que implica que los alumnos deberían comenzar a interactuar desde el inicio de la asignatura, lo cual no ocurre porque los integrantes de los equipos comienzan a ingresar a la plataforma, en el mejor de los casos a partir del tercer día después de la fecha de inicio y la mayoría de los alumnos lo hace en los fines de semana.

En cada asignatura se presentan más de 4 actividades colaborativas, sin embargo, éstas se incrementan durante la última semana que dura 5 días y no 7 días como las anteriores semanas. Lo que se ha observado es que comienzan su participación en el trabajo colaborativo en forma frecuente durante las primeras dos actividades de este tipo y a partir de la tercera actividad, sus intervenciones son escasas, y generalmente durante el cuarto o último trabajo

colaborativo no ingresan al foro más que uno o dos alumnos, o bien el equipo completo se dividen las actividades para entregar los trabajos que les corresponda.

El número de alumnos por grupo generalmente rebasa los 25 por lo tanto, se forman equipos de aproximadamente 5 integrantes, lo que implica mayor dificultad para organizarse. De acuerdo a Jacques (2007) cuando los alumnos tienen que interactuar durante periodos largos, el número de participantes no debe de exceder a las 5 personas, ya que si son más hacen difícil la coordinación, este autor sugiere que los integrantes sean impares para que las decisiones cuando se consensan no queden empatadas.

El periodo de tiempo para desarrollar las actividades colaborativas es de una semana, lo que a veces complica revisar la estructura del producto por parte de los alumnos, ya que además del trabajo colaborativo, cuentan con otro tipo de actividades individuales como los foros y las tareas, aunado a los materiales que cada uno de los alumnos debe leer dentro de la guía de estudio para resolver sus actividades.

Generalmente un alumno es el que asume la iniciativa del trabajo colaborativo, su tarea consiste en distribuir fragmentos del mismo entre sus compañeros para posteriormente integrarlo y enviarlo. En este proceso, la interacción se reduce a que todos cumplan con su parte. Como menciona Arias y Carrillo (2012), algunas de las acciones que los alumnos realizan en los trabajos colaborativos son: falta de coordinación del trabajo, influencias inapropiadas de la dinámica de equipo, tendencia a descansar en otros, responsabilidades no claras y uso inapropiado de la información.

A pesar de que al alumno se le indica que todos sus acuerdos deben de estar en el tablero de discusión, suelen con frecuencia tener pláticas por teléfono celular, por Skype, por correo personal e incluso se han llegado a conocer y trabajar en forma presencial. Todo lo anterior afecta porque no dejen evidencia en el tablero

de discusión que valide esos acuerdos para que se les pueda dar seguimiento a la construcción de sus trabajos colaborativos.

Las situaciones descritas en los párrafos anteriores permitió reconocer como una problemática la falta de eficacia en el trabajo colaborativo, pero también se pudo plantear un escenario en el que se establece que si se logran modificar esas barreras, entonces se podrían tener equipos mejor organizados con una mejor interacción e interactividad que les permita resolver problemas de una manera integral y no fragmentada. De acuerdo con Domínguez y Pérez (2009), la interacción se refiere a un diálogo entre alumnos que intercambian información mediante un canal de comunicación, que en este caso es la plataforma, y, por otro lado, hay otra forma donde los alumnos al ingresar diversas ocasiones al tablero de discusión y dejar sus aportaciones, interactúan con el software de la plataforma para dejar su evidencia.

Los puntos anteriores se refieren a problemáticas observadas en los equipos de trabajo, pero a lo largo de la tutoría también se observan otros aspectos referidos a la función del Asesor, que abonan a que los trabajos no se lleven a cabo como deberían y que a continuación se exponen:

Dentro de los tableros de discusión, en algunos casos los alumnos son los que crean la secuencia para realizar los trabajos y en otros es el asesor quien llega a colocar las indicaciones de trabajo.

Las indicaciones en el tablero de discusión, la mayoría de veces se centra únicamente en copiar y pegar las instrucciones de la Guía didáctica y en ocasiones proporcionar algún material.

No todos los trabajos dentro del tablero de discusión de los equipos llegan a ser supervisados por parte de los asesores y los tutores.

Con base a lo que se ha detectado, puede decirse que el trabajo colaborativo tiene que ser fortalecido, como menciona Escarbajal (2010), se puede hablar de un trabajo cooperativo cuando cada uno realiza su parte de acuerdo a sus

capacidades y destrezas, sin embargo, para que esta sección de trabajo distribuido se considere una cooperación participativa deben de integrarse todos al equipo y trabajar como uno solo para cumplir con sus objetivos y metas, esto se convierte en trabajo colaborativo.

Por todas estas situaciones descritas previamente en el proceso del aprendizaje colaborativo y socialización, es que se determinó diseñar una propuesta de mejora, recuperando las opiniones de los involucrados en este proceso como los son: el asesor, tutor y los alumnos, por lo que se pensó en consultar a los demás asesores y conocer su punto de vista sobre las situaciones problemáticas anteriormente expresadas.

I.4 Resultados de un sondeo a los asesores, tutores y alumnos sobre las actividades colaborativas

La Licenciatura en Mercadotecnia, cuenta con 47 asignaturas las cuales son atendidas por aproximadamente 38 asesores y 5 tutores. Las asignaturas se dividen en tres bloques: el del inicio donde los alumnos están llevando las materias básicas que sirven de soporte para pasar a las asignaturas intermedias, donde ya entran en materia específica de la licenciatura, y las asignaturas finales en donde se espera el fortalecimiento de sus competencias. Por la distribución anterior, se seleccionaron como muestra para el sondeo: 6 materias de inicio, 6 materias intermedias y 6 materias de término, con la finalidad de recabar los resultados de los tres bloques.

Para la aplicación del cuestionario se revisaron varios tipos de instrumentos como encuesta fácil, wufoo, polldaddy, entre otras, siendo la más factible por el manejo y los resultados que arroja, la herramienta del formulario de Google Drive en la cual se diseñó y aplicó un cuestionario con cuatro secciones: datos personales, experiencia, propuestas de mejora y capacitación (ver Anexo 1). La finalidad del cuestionario fue obtener información desde la perspectiva de otros asesores que estén impartiendo clases en la misma Licenciatura y que han tenido la experiencia de trabajar con las actividades colaborativas. El

cuestionario se aplicó a 18 docentes de la Licenciatura de Mercadotecnia Virtual cuyos resultados se muestran en el siguiente apartado.

I.4.1 Resultados de la Sección I Datos personales

A 18 asesores se les envió la encuesta y solo la contestaron 12, por lo que hablamos de un 62% de ellos. Con lo cual se reflejan los siguientes datos:

En la figura 2, de esta primera sección, se observa que todos los asesores

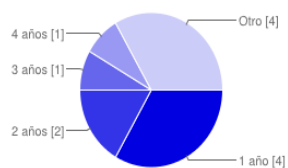
12 respuestas

[Ver todas las respuestas](#) [Publicar datos de análisis](#)

Resumen

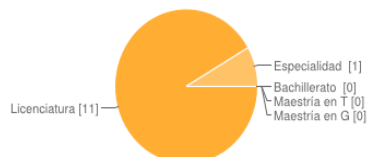
Datos Generales del Asesor

¿Cuánto tiempo lleva en el sistema virtual de la UAEH?



1 año	4	33%
2 años	2	17%
3 años	1	8%
4 años	1	8%
Otro	4	33%

¿En qué programas del SUV ha participado



Bachillerato Virtual	0	0%
Licenciatura en Mercadotecnia Virtual	11	92%
Especialidad en Tecnología Educativa	1	8%
Maestría en Tecnología Educativa	0	0%
Maestría en Gestión de Instituciones Educativas en Ambientes Virtuales	0	0%

tienen experiencia en sistema del SUV y el 50% de los que respondieron tienen la experiencia de haber participado como asesores y tutores.

Figura 2 Resultados de la sección I. Datos generales: asignaturas impartidas y rol dentro del SUV.

En la figura 3 de esta primera sección se puede observar que los docentes que participaron conocen el sistema virtual, tienen experiencia y han dado varias asignaturas, lo cual indica que cada uno de ellos ya tiene su forma de trabajo dentro de la plataforma.

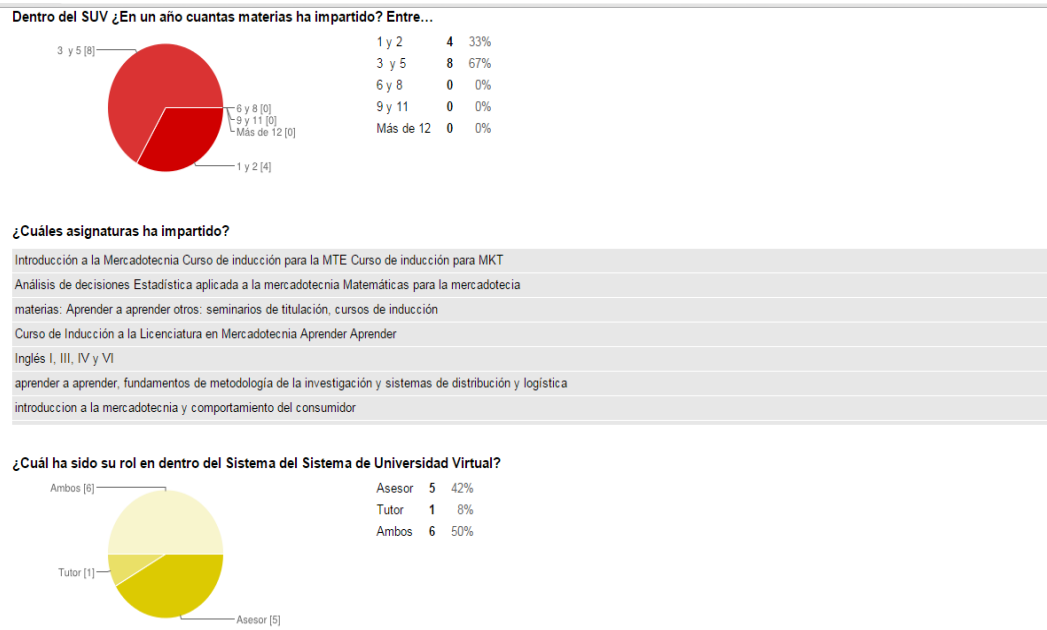


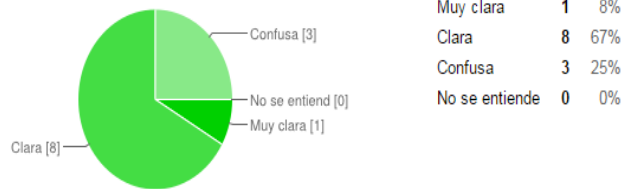
Figura 3 Resultados de la sección I. Datos generales: asignaturas impartidas y rol dentro del SUV.

I.4.2 Resultados de la Sección II Experiencia

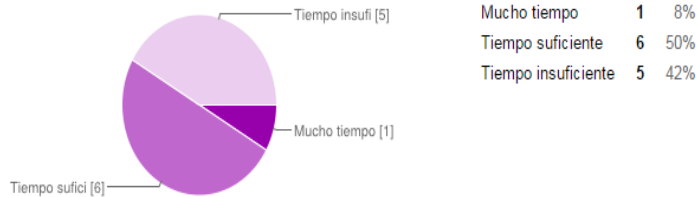
En esta segunda parte, la información recabada es muy puntual. En las figuras 4, 5 y 6 están argumentando que hay entre 4 y 8 actividades colaborativas por asignatura y cada asignatura dura 5 semanas, por lo que estamos hablando de 1 a 2 actividades colaborativas por semana aun que la última semana es corta, de 5 días. Se reporta que las instrucciones son claras pero hay un porcentaje de 25% que indica que no lo son, se manifiesta que hay quejas y problemas entre los integrantes constantemente, además de que la mayoría entra a trabajar en las actividades colaborativas en fin de semana. La supervisión generalmente es cada 3 días.

Experiencia

¿Cómo considera la redacción de las actividades colaborativas?



¿Cómo considera la duración de las actividades colaborativas?



Dentro de las asesorías que ha impartido ¿cuantas actividades colaborativas generalmente tiene una signatura?

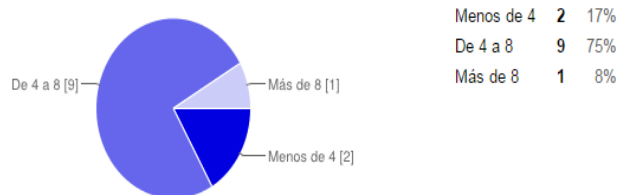


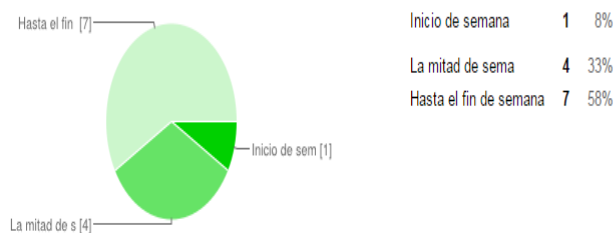
Figura 4 Resultados de la sección II. Experiencia sobre las actividades colaborativas: redacción, duración y número de actividades colaborativas.

En esta segunda sección, se observa que la mayoría de los asesores argumentan que la redacción de las actividades colaborativas son claras y que el tiempo para que las trabajen los alumnos es el adecuado, además las actividades integradoras son más de 9 en cinco semanas que dura la asignatura, por lo que se dice que son alrededor de 3 trabajos colaborativos en una semana de 7 días, aparte de las actividades individuales y los foros. Por otra parte, la mayoría de los alumnos suelen entrar dos días antes de que se termine el tiempo de entrega de la actividad y la mayoría tienen problemas para ponerse de acuerdo, lo cual es un problema para que los alumnos entreguen trabajos colaborativos que cumplan con las especificaciones.

En caso de que haya identificado una de las problemáticas anteriores ¿Qué medidas ha tomado?

Hablar con los participantes para ayudarles a ponerse de acuerdo en la actividad.
Invitar a los alumnos a participar activamente en los equipos y de no ser así solo tomo en cuenta las actividades de quienes si trabajaron y a los demás no les tomo en cuenta nada aun cuando en la portada de trabajo los incluyan, sino hay evidencia de participación no tienen calificación
Mandar correo a los alumnos y las problemáticas se han canalizado a los asesores
Intervenir insistiendo en participar colaborativamente.
En ocasiones el problema es que no se ponen de acuerdo para realizar las actividades no coinciden en tiempos y se termina aceptando 2 actividades
Dar diferentes calificaciones con base a las aportaciones, enviar correo electrónico para notificar la escasa participación.

Con base en su experiencia, todos los alumnos participan en la actividad colaborativa ¿desde?



Los alumnos han presentado quejas con respecto a las actividades colaborativas

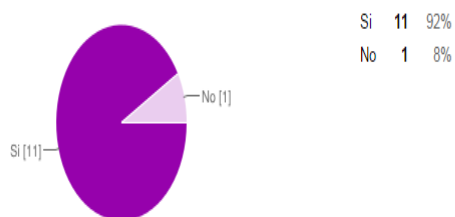


Figura 5 Resultados de la sección II. Experiencia sobre las actividades colaborativas: medidas tomadas ante problemáticas, quejas.

Con respecto a la experiencia, los puntos de mejora radican en: la redacción de las actividades, la duración de las mismas, la cantidad en el curso, los problemas, el comienzo de trabajo por parte de los alumnos, las problemáticas y el seguimiento, que serían los puntos de mejora a mencionar en la Guía.

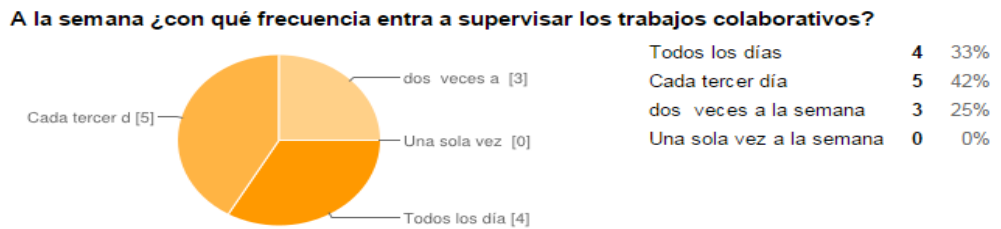


Figura 6 Resultados de la sección II. Experiencia sobre las actividades colaborativas: quejas y frecuencia para supervisar trabajos colaborativos.

Finalmente, la tabla 1 se muestra los porcentajes de alerta respecto a la experiencia. El 67% de los docentes nos indican que la redacción de las actividades es clara, el 50% expresan que el tiempo para realizar las actividades es insuficiente, el 33% indican que hay más de 4 actividades colaborativas, 75% indican que hay más de 4 actividades colaborativas, 92% mencionan que los alumnos refieren problemas dentro le equipo, el 83% de los problemas es porque no todos ingresan a trabajar en él, 43% de los asesores entran a supervisar los equipos cada 3er día.

Tabla 1 Porcentajes de alerta rescatados del cuestionario

Porcentaje de Alerta en cuanto a la Experiencia							
Criterios	Redacción de las Actividades	Tiempo de duración de las actividades	No. de actividades en la asignatura	Ingreso del alumno a trabajar en	Quejas sobre el trabajo colaborativo	Tipos de quejas	Supervisión por el docente
Muy Clara	8%						
Clara	67%						
Confusa	25%						
Mucho tiempo		8%					
Tiempo suficiente		50%					
Tiempo insuficiente		42%					
Menos de 4			17%				
De 4 a 8			75%				
Más de 8			8%				
Inicio de semana				8%			
La mitad de la semana				33%			
Hasta el fin de semana				7%			
Si					92%		
No					8%		
No participan todos						83%	
Malos entendidos						25%	
Duración de la actividad						25%	
La actividad no se entiende						17%	
Otro						8%	
Todos los días							33%
Cada tercer día							42%
Dos veces a la semana							25%

I.4.3 Resultados de la Sección III Propuestas de Mejora

En cuanto a los resultados de las propuestas de mejora, se describen las figuras 7 8 y 9. Los resultados muestran que la participación del asesor es orientada a aspectos de estructura de la actividad, los trabajos propuestas están en el tenor de resolver problemáticas, presentaciones y proyectos, aunado a que sugieren que se consideren solo una actividad colaborativa por unidad y que comiencen a partir de la segunda semana, estos tópicos también forman parte del Guía.

Propuestas de Mejora

¿De qué manera interviene en los foros Colaborativos? para

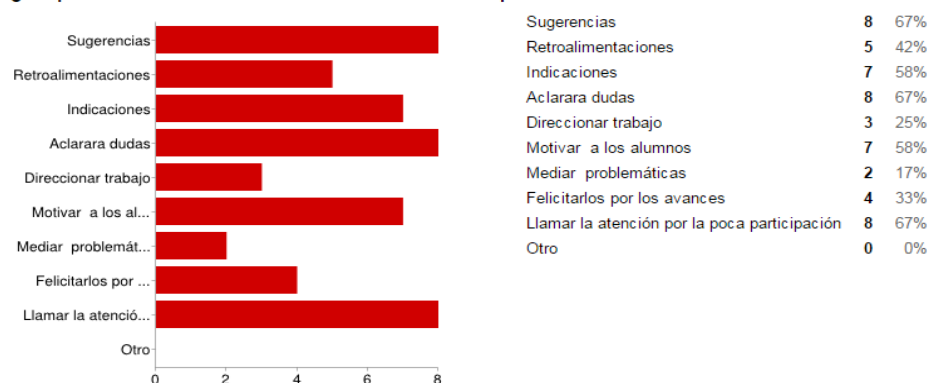


Figura 7 Sección III Propuestas de mejora. Forma de intervención en los foros colaborativos.

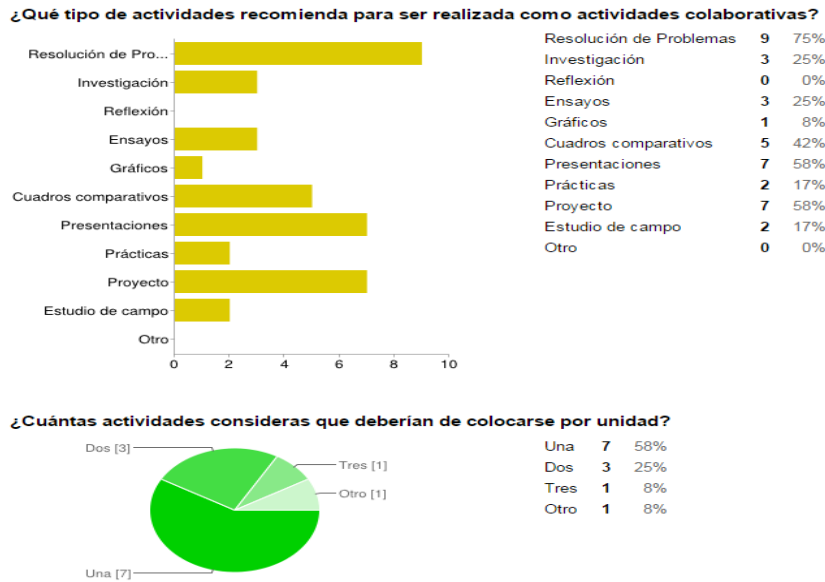


Figura 8 Sección III Propuestas de mejora. Recomendaciones para realizar actividades colaborativas y número de actividades colaborativas.

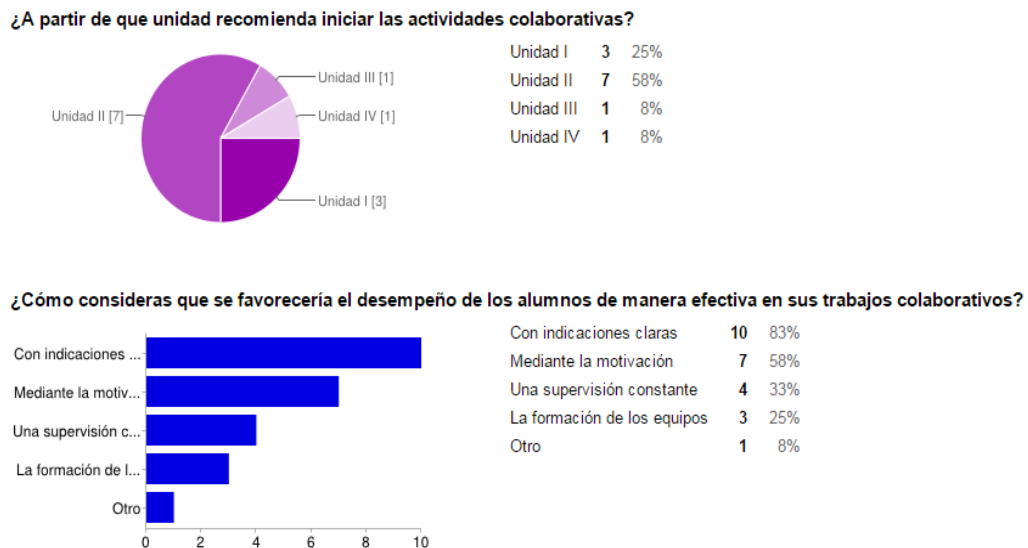


Figura 9 Sección III Propuestas de mejora. ¿Cuándo iniciar el trabajo colaborativo?, y desempeño de los alumnos.

En esta tercera parte la mayoría ha argumentado participar en los tableros de discusión en la motivación, las indicaciones, sugerencias, para llamar la atención y aclarar dudas, por otra parte, sugieren que los trabajos colaborativos versen en la solución de problemas, presentaciones y proyectos. Sugieren de 1 a 2 actividades colaborativas y que se comiencen a partir de la segunda unidad de trabajo, proponen que, para que las actividades sean efectivas deben de ser supervisadas constantemente, tener indicaciones claras y mantener la motivación en los tableros. Finalmente, se recomienda que las actividades colaborativas comiencen en la segunda semana del curso, lo que permitirá identificar su forma de trabajo de cada uno para integrar los equipos de manera correcta.

I.4.4 Resultados de la Sección IV Capacitación

En las figuras 11 y 12 se muestran los resultados de la sección IV referida a la capacitación, en donde se observa que ésta es una necesidad primordial.

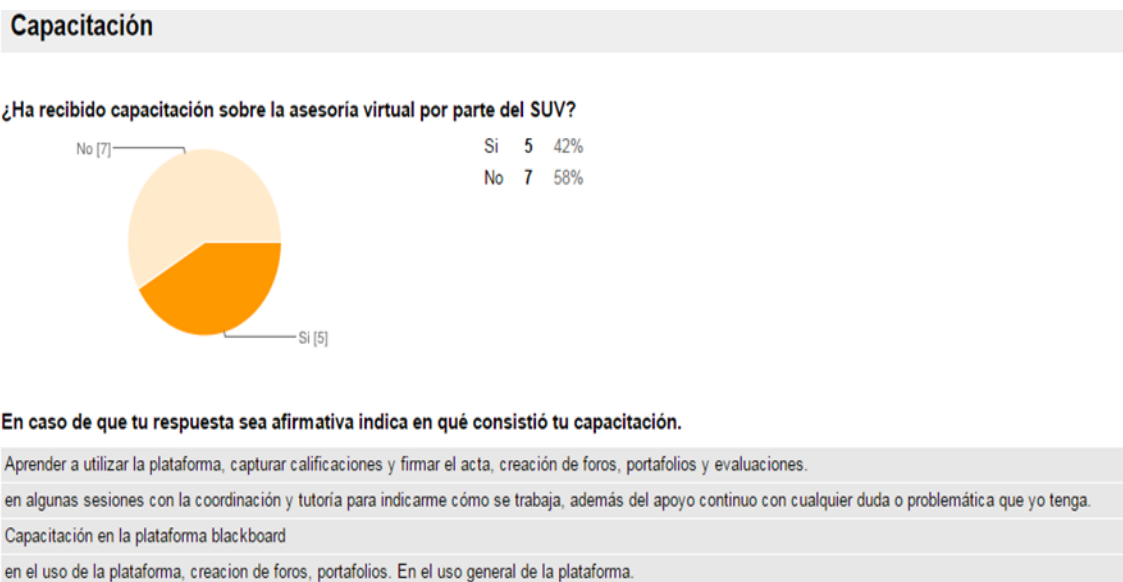
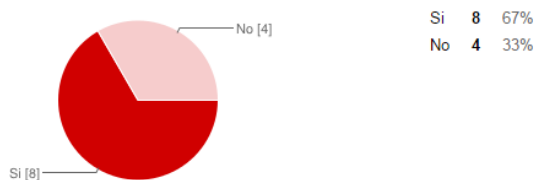
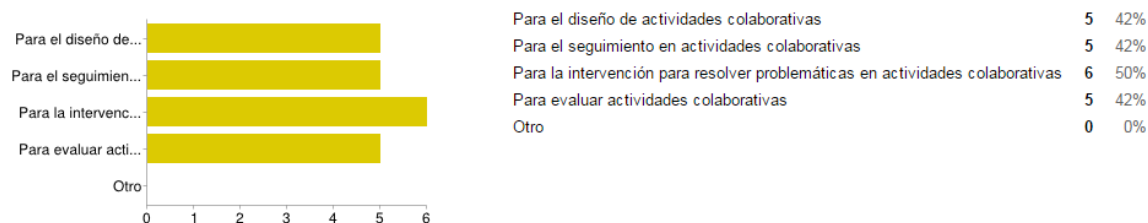


Figura 10 Sección IV. Capacitación. ¿Ha recibido capacitación? ¿En qué consistió?

¿Considera que necesita capacitación u orientación sobre los trabajos colaborativos?



En caso de que su respuesta sea afirmativa, en que rubros considera este apoyo



En caso de haber seleccionado la casilla "otro", favor de especificar, en que

Aún no hay respuestas para esta pregunta.

Figura 11 Sección IV. Capacitación. ¿Necesita capacitación? ¿En qué rubros?

En resumen, el diseño, aplicación y sistematización de este instrumento, permitió tener un panorama más preciso sobre el contexto del problema referido al trabajo colaborativo en un entorno virtual.

I.5 Análisis FODA

FODA es una herramienta (Ponce, 2007) que permite estudiar un evento desde sus fortalezas y oportunidades, así como las debilidades y amenazas.

Con este tipo de análisis se puede reflexionar sobre las condiciones internas y externas que presenta una situación y permitan tomar decisiones sobre los datos con los que cuenta.

Con el análisis FODA se pueden planear estrategias que permitan evaluar los 4 aspectos y de esta manera comenzar a buscar estrategias que conviertan las debilidades en fortalezas y las amenazas en oportunidades. A continuación, se presentan los resultados de este análisis:

FODA

a. Fortalezas

- ✓ Se cuenta con una plataforma en donde se llevan a cabo las actividades colaborativas.
- ✓ Los trabajos colaborativos están en un espacio específico denominado tablero de discusión.
- ✓ Todas las asignaturas que se imparten en la Licenciatura de Mercadotecnia cuentan dentro de su guía de estudio con trabajos colaborativos.
- ✓ Existen herramientas de comunicación síncrona y asíncrona en el tablero de discusión
- ✓ Las herramientas que proporciona el área de trabajo del equipo: wiki, blog, intercambio de archivo y correo.

b. Debilidades

- ✓ La falta de indicaciones precisas en las actividades
- ✓ El desconocimiento de las políticas de los trabajos colaborativos por parte de los alumnos.
- ✓ Falta de indicaciones claras
- ✓ Escasa orientación y guía en el trabajo colaborativo
- ✓ Falta de calidad en algunos de los trabajos colaborativos
- ✓ Falta de organización de tiempo para trabajar en las actividades colaborativas.
- ✓ Falta de acuerdos entre los alumnos dentro el tablero de discusión del trabajo colaborativo.
- ✓ La presencia constante de quejas por parte de los alumnos, referidas a problemáticas entre los integrantes del equipo.

c. Oportunidades

- ✓ Realimentar constantemente los avances de los trabajos.
- ✓ Trabajar con temas significativos y de interés para los alumnos.
- ✓ Motivar a los alumnos a través del desarrollo de sus habilidades para trabajar en equipo.
- ✓ Dar seguimiento continuo a los alumnos.
- ✓ Mejorar la redacción de las actividades

d. Amenazas

- ✓ Que a los alumnos no les atraigan las actividades colaborativas.
- ✓ Que los alumnos, debido a sus demás ocupaciones, solo puedan entrar los sábados y domingos a la plataforma y eso reduzca la oportunidad de integrarse efectivamente con sus compañeros para las tareas colaborativas.
- ✓ Que no se sientan motivados
- ✓ Que los conflictos generados entre ellos no se solucionen.

Con base en el bosquejo del FODA sobre esta problemática de no presentar un producto significativo en cuanto a las actividades colaborativas y por ende que la calidad de los trabajos no sea la esperada, puede deberse a varias causas como son las siguientes:

1. Los alumnos carecen de estrategias de comunicación entre ellos para tener acuerdos eficientes que les permitan reflexionar y analizar correctamente la información que están compartiendo entre todos.
2. Los docentes no saben cómo diseñar actividades colaborativas eficientes y por lo tanto no saben cómo orientar a los alumnos en su desarrollo.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema detectado a través de la tutoría, es que los trabajos colaborativos no están siendo atendidos correctamente por los alumnos, ya que mal interpretan lo que tienen que realizar y es por eso que estos trabajos se vuelven cooperativos. Es importante recordar que en un trabajo colaborativo se involucra la interacción, la coordinación y su enfoque enfatiza los procesos más que los productos, mientras que en enfoque cooperativo, el trabajo se divide, cada integrante trabaja por sus objetivos y se enfocan en la tarea que tiene que entregar, esto es lo que provoca que un producto de un equipo, es decir el trabajo final que se entrega no cumpla con las características típicas de obtener un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias socioafectivas.

Por eso es importante atender este problema y ofrecer una reorientación a las actividades colaborativas, a fin de que los alumnos puedan obtener productos incorporar comentarios y discutir sobre la manera de integrarlo para obtener un producto del trabajo de todos los miembros del equipo y que a su vez refleje la construcción social del conocimiento. De no intervenir en esta situación que no es deseable, se puede esperar que los trabajos colaborativos continúen sin la dirección apropiada, por lo que se pretende mejorar estas actividades mediante un proyecto de intervención

La realización de esta Guía podrá servir de apoyo a los asesores que imparten asignaturas en la licenciatura en Mercadotecnia, a fin de que las actividades colaborativas sean producto del análisis y reflexión de todos los involucrados, a fin de que los alumnos participen en un proceso que les favorezca un aprendizaje significativo al trabajar colaborativamente y se contribuya al desarrollo de las competencias que el programa educativo está marcando (Vega, y Polo, 2010).

Al momento de realizar el estudio en el 2015, aproximadamente 409 alumnos estaban cursando la licenciatura y se encontraban trabajando con una idea reducida de lo que son los trabajos colaborativos, es decir, realizan trabajos con

la intervención de solo la mitad de los alumnos aportando información, la otra parte solo corrige algunos datos y el representante del equipo es el que integra, corrige y envía el trabajo. Lo que se pretende es delinear bien la forma de trabajo del alumno en los equipos para elaborar trabajos colaborativos, de tal manera que participen en discusiones temáticas y lleguen a acuerdos de equipo, pero sobre todo, que su aprendizaje se vea reflejado en las actividades colaborativa.

Asimismo, se pretende que con esta Guía, los asesores tengan una presencia más frecuente y que sus indicaciones sean más en el sentido de ir orientando al alumno y motivarlo para que continúen con su actividad, para tener resultados eficientes en estos trabajos. Además de cuidar el apego al modelo educativo; para el desarrollo de la competencia genérica de Liderazgo Colaborativo, para que los estudiantes tomen decisiones en colaboración con su equipo, que contribuyan a resolver problemas trabajando por metas comunes, desarrollen ideas, proyectos y que planifiquen para tener trabajos realmente integrados (Modelo Curricular Integral de la UAEH, 2009).

En un futuro, la Guía puede mejorar este tipo de trabajos al implementarse en los diseños curriculares de las materias y de esta manera trabajar los lineamientos que están previamente establecidos tanto en el Modelo curricular como en el programa educativo de la Licenciatura en Mercadotecnia. Este proyecto únicamente se enfoca a resolver la segunda problemática que indica la falta de indicaciones precisas de los docentes para fortalecer las actividades colaborativas

Con esta acción, los alumnos de las generaciones futuras podrán ser beneficiadas al plantear el diseño y acompañamiento de actividades, ello podrá contribuir a que el estudiante integre sus trabajos de forma conjunta con sus compañeros de equipo, a través del aporte de ideas, discusiones, análisis reflexivos y planificaciones que les permitan tener los resultados de acuerdo a un aprendizaje colectivo. Cabe señalar que la competencia de liderazgo

Colaborativo implica una serie de indicadores que se tienen que cumplir por parte del alumno como son algunos de ellos, los siguientes

Definen el problema: las alternativas, las características, el criterio y el resultado óptimo, Definen un propósito en común con el equipo de trabajo: objetivos y metas claramente identificados. Captan las necesidades y los intereses de las personas integrantes del equipo de trabajo por medio del diálogo, Generan en el equipo de trabajo un estado de ánimo de superación y logro de metas, y detectan las fortalezas y debilidades de los miembros de su equipo para lograr un alto desempeño, Responsabilidad en la organización, planificación del tiempo, toma de decisiones, trabajo en equipo y motivación y conducción hacia metas comunes. (Modelo curricular Integral de la UAEH, 2009).

La Guía de estrategias será un recurso didáctico para los asesores que les permita construir actividades colaborativas efectivas, es decir aquellas que posibiliten que los estudiantes resuelvan problemas trabajando por metas comunes, desarrollen ideas, proyectos y que planifiquen para tener trabajos realmente integrados, por otra parte, con estas estrategias se minimizarían las problemáticas que a nivel equipo se llegan a dar porque sus aportaciones carecen de elementos de reflexión y complemento para ser analizados por los integrantes de los equipos. Y porque no se están cumpliendo con una de las competencias que se tienen que desarrollar con base en el Programa educativo de la Licenciatura en Mercadotecnia, al respecto cabe recordar que dentro de las competencias que se mencionan en el plan de estudios de la Licenciatura en Mercadotecnia está la de Formación que menciona que el alumno debe de utilizar estrategias centradas en el aprendizaje y una de ellas es el colaborativo. Otra de las competencias es la que ya se ha mencionado, es decir la de Liderazgo Colaborativo en donde se pretende que el alumno mediante su desarrollo académico y social, desarrolle el trabajo en equipo.

Respecto al instrumento aplicado a los asesores de la Licenciatura en Mercadotecnia Virtual, ellos argumentan que si hay oportunidades de mejora como minimizar el número de actividades colaborativas en las asignaturas, dado

que si analiza el entorno se reconoce que en esta modalidad se cuentan con actividades para cubrir en una semana de siete días, si tienen un foro, y de dos a tres actividades individuales, más dos o tres actividades colaborativas, se satura a los alumnos, sin considerar que la mayoría de ellos está laborando y por lo tanto, el tiempo para cumplir con todo es insuficiente, por lo que al reducir las actividades colaborativas en las asignaturas, se daría tiempo al alumno de cumplir con todas y para integrarlas de una manera más efectiva en sus equipos de trabajo. Otra oportunidad es modificar la redacción de las indicaciones, motivar a los alumnos, solicitar actividades para resolver problemas, así como implementar capacitación sobre este tema. Por lo anterior, el propósito del proyecto es brindar a los asesores estrategias que puedan aplicar en la creación de actividades colaborativas eficientes y en la forma en que deben de guiar a los alumnos para tener resultados en donde se vea una integración efectiva de los alumnos y un conocimiento significativo.

Finalmente dentro del trabajo colaborativo se fomenta la relación, el respeto, además de compartir la autoridad y conocimientos entre ellos. La colaboración, que implica la relación entre personas que se respeten, que compartan autoridad y conocimientos, que socialicen ente ellos y aprendan. La Cooperación implica trabajar con otras personas para lograr una meta Woolfolk (2010).

III. JUSTIFICACIÓN

Por los datos recuperados en la matriz FODA, se observa que existen diversas problemáticas relacionadas con el trabajo colaborativo, pero en este proyecto únicamente se aborda la segunda problemática referida a la falta de indicaciones precisas de los docentes para fortalecer las actividades colaborativas, por eso se considera importante la creación de un Guía de estrategias para el docente para obtener productos eficientes en sus actividades colaborativas.

El instrumento aplicado a los asesores en sus cuatro rubros nos indica que tienen experiencia en esta modalidad y que constantemente se han encontrado con quejas y problemáticas en los equipos de trabajo que van desde el acceso tardío hasta los acuerdos para formular el trabajo, por eso es importante implementar un Guía que oriente al asesor en las problemáticas con las que se puede enfrentar y cómo conducir al alumno a la realización de trabajos colaborativos eficaces.

Para la UAEH, es importante que todos sus programas de Licenciatura cumplan con el Modelo Curricular Integral (Molina, Nicolás, Villamil y Vera 2009) en el cual se menciona que dentro de sus dimensiones Psicopedagógicas se deben de fomentar la competencia de Liderazgo Colaborativo, la cual favorece el desarrollo de capacidades en el alumno como: planificar, tomar decisiones y trabajar en equipo que permite que la enseñanza aprendizaje se fortalezca con los actores que intervienen como son el Asesor y el Alumno, esto se refiere a que el ser humano es un ente social que necesita interactuar con el asesor y con sus pares para intercambiar información y con base en esta práctica construir un aprendizaje significativo, por eso es importante implementar estrategias que favorezcan lo que el Modelo curricular establece al respecto.

En la Licenciatura en Mercadotecnia Virtual, se cuenta con una población de aproximadamente entre 550 y 600 alumnos que se ven afectados en su formación educativa por no desarrollar apropiadamente el trabajo colaborativo y no poder integrarlo como lo marca el modelo Curricular. Si esta problemática

lograra alinearse, tendríamos alumnos que estarían siendo favorecidos al adquirir un aprendizaje significativo en sus actividades colaborativas debido a que si bien es cierto que las trabajan y las entregan, también es cierto que uno o dos alumnos de un equipo de cinco, son los que más trabajan y los demás solo se concretan a dar vistos buenos o realizar alguna aportación superficial, por otra parte, las actividades colaborativas solo son copiadas y pegadas por los asesores de la guía a el tablero de discusión y no se da un texto extra sobre la actividad y los tutores solo se concretan a solicitar al estudiante que entre a realizar sus actividades colaborativas.

Por lo que se propone un Guía de estrategias para realizar actividades colaborativas eficientes para el asesor. Con esta Guía se pretende que el asesor cuente con recomendaciones precisas que le permitan integrar elementos necesarios en la construcción de sus actividades colaborativas y de esta manera se vean beneficiados los estudiantes de la Licenciatura adquiriendo una nueva forma de trabajo más eficiente que les permita obtener un conocimiento significativo y una comunicación más analítica y reflexiva con sus compañeros de equipo.

Finalmente, esta Guía de estrategias también pretende beneficiar a este programa educativo en lo que respecta a la evaluación Institucional, en la dimensión denominada “Características personales para la Docencia”, en el ítem B.3 “Actitud y habilidad para el trabajo colaborativo”, ya que en este punto la mayoría de los asesores del Sistema de Universidad Virtual obtienen un puntaje bajo (Programa Rector del SUV 2011). Esta pregunta la contestan los alumnos en la evaluación del docente que se lleva a cabo al final de cada periodo y que abona a una calificación final del docente, por lo tanto, si se logran implementar estrategias que permitan que los alumnos estén más satisfechos con los trabajos colaborativos, el puntaje será más alto y por consecuencia elevará la calificación del docente. Además de ser pertinente porque no está requiriendo recursos económicos, solo los humanos y de tiempo para la aplicación de los cuestionarios para obtener los datos y procesarlos.

De no implementarse este proyecto los asesores y los alumnos podrían seguir seguirían trabajando bajo el mismo esquema de repartir el producto y dejar que un integrante incorpore, corrija y envíe el producto final. Además, se considera que este proyecto es factible puesto no genera ningún gasto económico y se pondrá a disposición de la coordinación de la Licenciatura en Mercadotecnia Virtual para su difusión y aplicación.

Por otra parte, el uso de esta guía no es limitativa, ya que puede ser utilizada por cualquier otro programa educativo en modalidad virtual.

IV. OBJETIVOS

IV.1 Objetivo General

Diseñar una Guía de Estrategias Docentes para el diseño e implementación de actividades colaborativas en la Licenciatura en Mercadotecnia modalidad virtual con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

IV.1 Objetivos Específicos

1. Identificar las problemáticas que se presentan en los trabajos colaborativos a través de un monitoreo en los tableros de discusión de varios cursos de la Licenciatura en Mercadotecnia.
2. Aplicar una encuesta a los alumnos, asesores y tutores para recolectar información que permitan direccionar las estrategias de mejora en los trabajos colaborativos.
3. Elaborar la guía de estrategias docentes con una serie de recomendaciones y sugerencias para la creación de actividades y dar seguimiento a los equipos.
4. Evaluar la guía de estrategia docentes por dos asesores y un tutor con la finalidad de recibir retroalimentación y realizar los cambios pertinentes.

V. APORTES DE LA LITERATURA

Con la siguiente información se pretenden dar a conocer los criterios que se utilizaron sobre los trabajos colaborativos, que es el tema que compete en este trabajo y que se ha utilizado como referente para la elaboración de la guía que se presenta como producto, por lo cual es importante conocer la siguiente información.

V.1 ¿Qué es una Guía?

De acuerdo con la Real Academia Española, una Guía es un tratado o documento que dirige o encamina RAE (2016).

Existen diferentes tipos de Guía como son los de: motivación, aprendizaje, comprobación, síntesis, aplicación, estudio, lectura, observación, Refuerzo, nivelación, anticipación y de reemplazo entre otras (Fundación Educacional, 2001).

La Guía tiene la función de servir de orientación para algún proceso que se lleve a cabo dependiendo de la naturaleza del mismo.

Comprende diversas partes, dependiendo del tipo que se trate. En este caso, la Guía didáctica comprende: índice, presentación del producto, objetivo, material, contenido y bibliografía García (2009).

La guía como recurso didáctico pretende orientar al lector sobre algunos aspectos como: el concepto de una guía, las estrategias de enseñanza y aprendizaje y el rol del docente, que tienen que ver con el desarrollo de actividades colaborativas asertivas, por lo cual se consideró importante integrar la siguiente revisión de temas que dieron pauta para dirigir el contenido de la guía.

V.2 Estrategias de enseñanza y aprendizaje

Como menciona Cázares (2011), las estrategias “son los medios para alcanzar los fines”, cada docente tiene su propio estilo para crear sus estrategias, con la finalidad que los alumnos de acuerdo con sus estilos de aprendizaje puedan aprender con los recursos proporcionados, y de esta manera se cubran sus necesidades y se puedan favorecer el desarrollo de competencias, partiendo de sus objetivos y metas que deseen alcanzar.

Existen diferentes tipos de estrategias basadas en el campo en el que se apliquen, en el caso de este proyecto se habla de estrategias de enseñanza y aprendizaje y al respecto hay gran variedad de clasificaciones, de acuerdo a Sánchez (2008) las estrategias son diversas pero las de los alumnos comprenden: tomar conciencia de su propio aprendizaje, actitud, planificación de trabajo, conceptualización y autoevaluación; lo que se complementa con algunas de las competencias que el Asesor tiene como: planificación de su acción docente, sistemas de evaluación para reflexionar sobre el aprendizaje del alumno, afectivas, de información, motivación , promoción de la comunicación entre otras, que ayudan a que el alumno adquiera sus saberes.

Las estrategias que el asesor implementa en su espacio, se establecen con la finalidad de que los alumnos se apropien de los saberes, y esto se fortalece cuando el asesor, implementa su rol con base en las competencias y reformas educativas.

V.3 El nuevo rol del docente

En esta faceta tecnológica el rol del docente ha cambiado, de ser un trasmisor del conocimiento a ser un facilitador del conocimiento, en la sociedad actual en donde las nuevas metodologías implican dinámicas sociales dentro y fuera de una aula, se requiere un cambio de la actuación del docente con respecto al aprendizaje colaborativo, por lo que Noguera y Begoña (2010) indican que son las funciones del educador en el aprendizaje colaborativo mediado por un ordenador implica: las herramientas tecnológicas, el aprendizaje mediado y el papel del profesor.

De lo anterior se deriva que se debe de marcar una diferencia entre el trabajo cooperativo - en donde los integrantes del equipo se reparten el trabajo y luego la integran -, y el trabajo colaborativo en donde el conocimiento lo construyen entre todos los integrantes a través de compartir, reflexionar y formar un solo producto a través del análisis. También se habla de establecer grupos fijos, y la presencia de un espacio en donde se lleve a cabo la actividad teniendo a un profesor como mediador de la misma a través de planificar una secuencia de trabajo, guiar el proceso, mediar, promover la evaluación y de gestionar el trabajo.

Los elementos antes mencionados son un soporte que se involucran como base para ahondar en los aspectos que se enfocan al proyecto, ya que cuando hablamos de actividades colaborativas, debemos de pensar en nuestro actuar como docente y las estrategias de enseñanza a implementar en un espacio que se denomina ambiente de enseñanza y que permite que el alumno se sienta con libertad de asumir su papel como parte de un equipo.

V.4 Trabajo colaborativo en ambientes virtuales

De acuerdo con Escarbajal, (2010) los trabajos colaborativos son aquellos en los cuales los integrantes de los equipos se mueven sobre la democracia, es decir ellos mismos se vuelven responsables del trabajo o actividad que tienen que realizar en conjunto y se acoplan tan bien que los trabajos van con un estilo propio de ellos.

De acuerdo a lo anterior, los trabajos colaborativos tienen varias funciones: favorecer el aprendizaje, fomentar la educación social y crear ambientes de aprendizaje dentro de los equipos, esto solo se logra con la integridad de los que forman parte de un equipo e intercambian sus puntos de vista y su perspectiva de los temas, esto es lo que enriquece el trabajo y lo vuelve colaborativo.

Por otra parte, Coll y Monereo (2008) comentan que los trabajos colaborativos mediante ordenadores favorecen el aprendizaje cuando cuentan con herramientas dentro de los entornos virtuales, si bien es cierto que hay

comunicación en tiempo real y diferido entre los mismos alumnos y los alumnos con los profesores también existen apoyos de sistemas mediante los cuales se comparten documentos y esto es lo que apoya el proceso de la construcción del conocimiento a partir de una problemática o caso que tengan que resolver.

El trabajo colaborativo implica que los alumnos compartan su conocimiento y lo socialicen para que en conjunto resuelvan los problemas o las temáticas asumiendo cada individuo “una interdependencia, la responsabilidad, sus destrezas para que en conjunto lleguen juntos a cumplir con sus metas” (Peña, Pérez y Roldón, 2010).

En el programa educativo de la Licenciatura en Mercadotecnia, dentro del apartado de Evaluación, se mencionan como tipos de evaluación: la autoevaluación, coevaluación y la heteroevaluación, en esta última se consideran las actividades individuales y colaborativas, las cuales dentro de su desarrollo se vuelven trabajos en grupo con los mismos integrantes del equipo, debido a que sí trabajan juntos, y se dividen el trabajo, pero unos cooperan y otros no y al final uno o dos terminan realizando el trabajo solicitado, de ahí la necesidad de cambiar estrategias que direccionen a los alumnos a desarrollar esas habilidades sociales que les permitan interaccionar continuamente con sus pares o integrantes de equipo para intercambiar información y establecer acuerdos que asuman como equipo siendo todos partícipes de dicha actividad.

Por otro lado, cabe mencionar que dentro de esta temática existen conceptos de suma importancia que van ayudar a entender de manera más puntual este.

En primera instancia se tiene la cooperación, que implica la relación entre personas que se respeten, que comparten autoridad y conocimientos, que socializan entre ellos y aprendan. “La cooperación implica trabajar con otras personas para lograr una meta” (Woolfolk, 2009, p.323).

Aunado a lo anterior tenemos el aprendizaje colaborativo que implica una comunicación entre los integrantes del equipo para aportar el conocimiento que tienen de una temática, generando una interdependencia positiva en el sentido

de que no se pretende competir entre ellos sino que tratan los integrantes del equipo de generar un aprendizaje con lo que cada uno aporta desde su perspectiva, en este tipo de aprendizaje se genera respeto a las opiniones de los demás, que favorece el desarrollo de competencias y habilidades individuales.

Por otra parte, en el aprendizaje cooperativo es el docente quien diseña y mantiene el control de la estructura y diseño de las interacciones, de los resultados que se han de obtener. Por otro lado, implica una interacción cooperativa, se trabaja en pequeños grupos en donde cada uno tiene sus propios objetivos que se unen a los objetivos de los demás integrantes para lograr su meta (Lara, 2009).

Algunas características entre el aprendizaje cooperativo y colaborativo las comparten Peña, Pérez y Rondón (2011).

Aprendizaje cooperativo: los integrantes del equipo se dividen el trabajo, el docente plantea una problemática e indica tareas a desarrollar, cada integrante del equipo aporta su parte, se enfoca a las tareas que cada integrante tiene que realizar, finalmente el llegar a concluir el trabajo depende del compromiso de cada integrante para entregar su parte y donde el docente apoya para la integración del trabajo.

Aprendizaje Colaborativo: todo parte de una problemática que tienen que realizar, cada integrante abona a todos los puntos, se realiza una interacción entre todos los integrantes, los mismos integrantes del equipo son los que construyen la forma de ir armando el trabajo, los alumnos son más independientes, llegan a concretar su trabajo por la meta común que tienen, se relacionan y negocian lo que quieren para cada punto, se mantiene la comunicación constante

Otro concepto importante en este trabajo es el del ambiente de aprendizaje; de acuerdo con Hernández (2013) un ambiente de aprendizaje es un espacio que comprende elementos de diseño instruccional, al alumno, al docente, los contenidos educativos y los medios de información y comunicación, lo cual en la

modalidad virtual podrían ser: el asesor, las instrucciones de la actividad, las indicaciones de la guía, el tutor, el alumno y el tablero de discusión.

Para completar estos conceptos, se tiene el de contenidos. Quesada (2009) los define como las actividades realizadas por los docentes, que deben ser coherentes y significativas para desarrollar habilidades y conocimientos en los alumnos, los contenidos deben de cumplir con ciertas características como son: precisión en los elementos que el alumno debe de conocer, tener instrucciones precisas, implican estrategias didácticas, deben de invitar a los alumnos a la reflexión. Por otra parte, los contenidos de las actividades pueden ser declarativas, procedimentales y actitudinales.

De acuerdo con Ariel (2013), el trabajo colaborativo desarrolla habilidades de responsabilidad, comunicación, cooperación, trabajo en equipo y autoevaluación (figura 12).

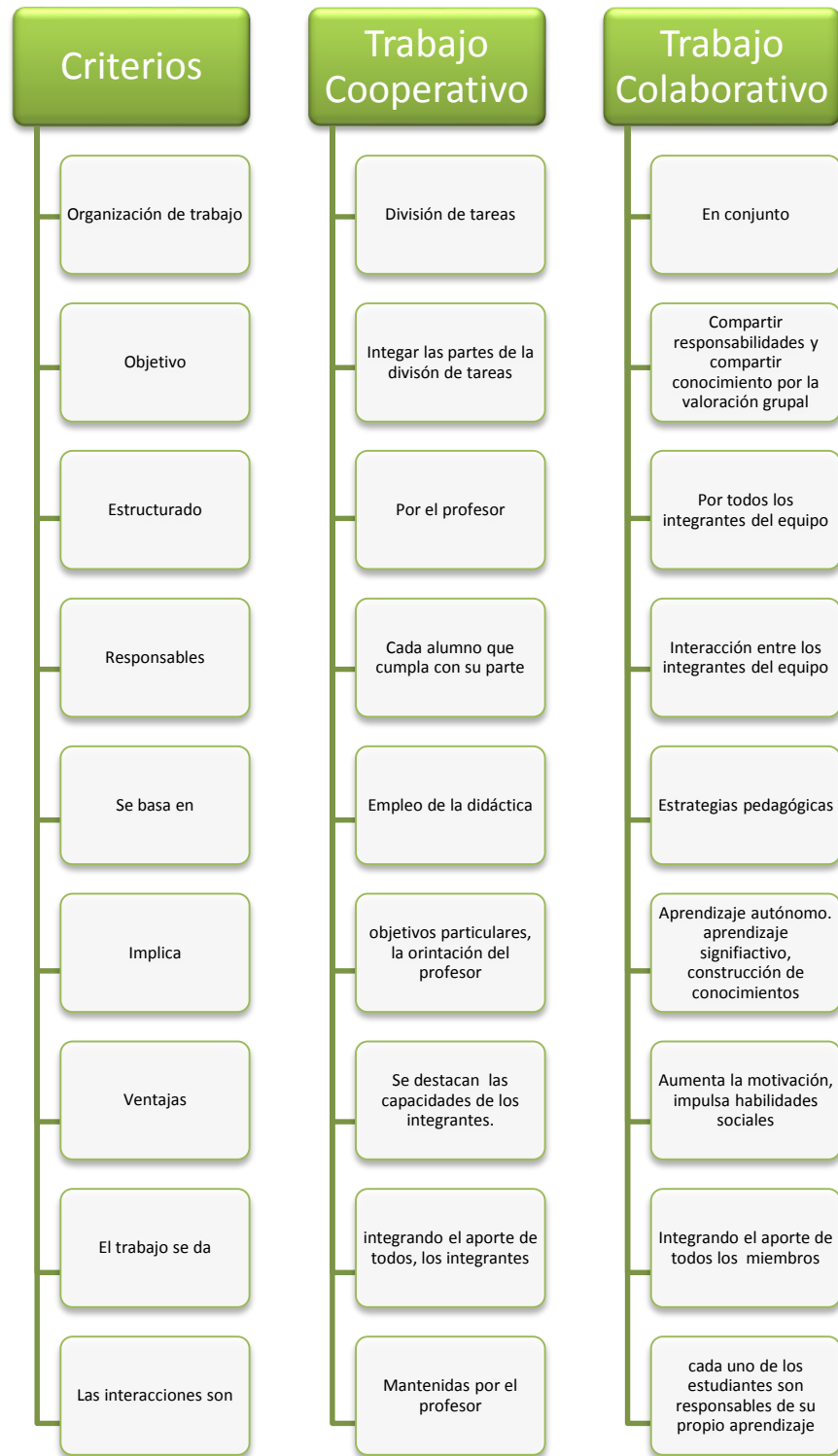


Figura 12 Diferencias entre trabajo cooperativo y trabajo colaborativo.

En la Licenciatura en Mercadotecnia se ha detectado que hay una mezcla entre un trabajo colaborativo y cooperativo, es cooperativo porque los integrantes del equipo aportan de manera individual, y no todos trabajan con sus propios objetivos, tal es el caso que unos entran ya casi que se va a entregar la actividad a solo revisar detalles y eso no es cumplir con los objetivos de todos, además de que entre ellos se da la competitividad.

Otro enfoque que se retoma en este trabajo es la interacción que se da en los trabajos de equipo, con la que los alumnos socializan y comparten puntos de vista.

V.5 La interacción como parte del aprendizaje

La didáctica de acuerdo con Madrid y Mayorga, p. 250 (2010), “Es una interacción que se da cuando el docente enseña al alumno algún concepto o tema y cuando el alumno aprende esa concepto o tema” es decir, todo lo que implica que se dé esta interacción socio-afectiva dentro de un espacio de aprendizaje implica la didáctica, cuando hablamos de ello involucra la comunicación entre ambas partes, alumnos y docentes, la instrucción que el docente da a los alumnos para realizar sus actividades y la formación que el docente promueva en el alumno a partir de la enseñanza y el aprendizaje que el alumno va a adquirir.

Dentro de la enseñanza el constructivismo juega un papel importante y algunos de los representantes de esta corriente son: Vygotsky con su teoría Sociocultural, en la que menciona que los procesos de aprendizaje se condicionan por la cultura en la que nace un individuo y por la sociedad en que se desenvuelve el mismo. Por otro lado, Piaget menciona que los individuos aprenden de acuerdo a sus ritmos, es decir los individuos asimilan conocimientos a partir de los conocimientos previos que ya tienen y en base a ello construyen los nuevos o los reestructuran Woolfolk (2010).

Ambos exponentes del conocimiento nos indican por una parte que el alumno dentro de su genética ya trae información que va hacer moldeada desde que

nace hasta que llega a una edad adulta conforme lo que prenda en la sociedad y en la escuela ya que es un individuo social que interactúa con su entorno, esto nos indica que en la escuela se forma con una serie de conocimientos previos, que van a ser modificados, fortalecidos por los nuevos conocimientos que adquiere de acuerdo a la teoría de Piaget.

Por otra parte, está el Aprendizaje significativo que se da cuando el alumno relaciona los nuevos conocimientos con los que antes tenía, es decir, es significativo para el alumno el nuevo conocimiento cuando adquiere significado sobre el conocimiento previo que ya tenía Viera (2003).

Además, las actividades deben de cumplir con una serie de requisitos como son: las indicaciones generales para realizar la actividad, el tiempo para realizar y la precisión de los contenidos entre otras, si bien es cierto se cumplen también es cierto que las características de los mismos, tanto en la guía como en las instrucciones de los tableros generalmente son las mismas y en la mayoría de veces los alumnos argumentan dudas sobre lo que tienen que realizar.

Dentro de la modalidad virtual las actividades colaborativas forman parte de las competencias que se fomentan dentro de la Licenciatura en Mercadotecnia, de ahí el compromiso en fortalecer esta área de trabajo con los alumnos.

V.6 Importancia de las actividades colaborativas en modalidad virtual

De acuerdo a Barragán, Aguinaga y Ávila, (2010), el aprendizaje colaborativo fomenta el desarrollo de conocimientos teóricos, formativos y prácticos, así como el desarrollo de las habilidades sociales y comunicativas ya que en la educación a distancia se relacionan los alumnos en un ambiente virtual, ya que los alumnos buscan la manera de interactuar ya sea a través del chat, redes sociales, foros, etc.

Los ambientes virtuales ayudan a la inclusión social ya que los alumnos interactúan con fines educativos, adquiriendo conocimientos a través del

intercambio de información, habilidades y destrezas comunicativas y digitales. Los trabajos colaborativos implican el fomentar “el desarrollo individual, la madurez de los integrantes del equipo, la integración de todos, la responsabilidad social de compartir, la autorregulación en su espacio para tomar acuerdos, compartir valores y normas”.

Guitert y Pérez (2013), mencionan que son varias las bondades que se pueden obtener con este tipo de actividades colaborativas como son: en el área académica se fomentan habilidades de pensamiento, se promueve la participación, se construye conocimiento; en el ámbito social se promueve el desarrollen actitudes positivas, se incrementen la autoestima, se genera la autoayuda entre los integrantes del equipo; y finalmente en el ámbito psicológico se eleva la autoestima del estudiante, se fomentan vínculos de relación de trabajo entre ellos.

A veces la virtualidad se siente como un espacio frío ya que cuando se realizan las actividades individuales se envían y se regresa un calificación y una retroalimentación, sin embargo, cuando existen actividades colaborativas en los tableros de discusión aunque la interacción ente los integrantes del equipo es síncrona en el tablero de discusión del equipo, se puede tener una interacción social más continua que genera confianza, seguridad y vínculos sociales que permiten un clima cómodo para el desarrollo de la actividad.

VI. PROCEDIMIENTO DE ELABORACION DE LA GUÍA DE ESTRATEGIAS DOCENTES PARA EL DISEÑO DE ACTIVIDADES COLABORATIVAS EN AL LICENCIATURA EN MERCADOTECNIA MODALIDAD VIRTUAL

Los pasos para la elaboración de la Guía de estrategias para la elaboración e implementación de actividades colaborativas para la Licenciatura en Mercadotecnia Virtual, se hicieron con base a la información de la Fundación Educativa (2001) que establece lo siguiente:

Paso 1: Determinar el objetivo de la guía con respecto a lo que se pretende con ella. Para ello, se detectó una problemática en las actividades colaborativas a través de monitorear los tableros de discusión de los equipos mediante un año de tutorías y asesorías en la Licenciatura en Mercadotecnia virtual.

Paso 2: Generar una estructura que contenga los apartados de interés que van a solucionar las problemáticas detectadas a través de la tutoría y el cuestionario aplicado a los asesores de las materias de la Licenciatura en Mercadotecnia.

Paso 3. Se contextualiza la guía con base con base en situaciones reales experimentadas en la Licenciatura en Mercadotecnia.

Paso 4: Bibliografía

Sección 1: Se describirá qué es y para qué sirve la Guía

Sección 2: Se describirán y justificarán los elementos de mejora para las actividades en el sentido de: redacción, número, tiempo para resolverlas, tipo, retroalimentación y seguimiento.

Sección 3: Se darán ejemplos de las prácticas apropiadas y no apropiadas en los tableros de discusión de los equipos y estrategias de seguimiento para el desarrollo de éstas.

VII. “GUÍA DE ESTRATEGIAS DOCENTES PARA EL DISEÑO DE ACTIVIDADES COLABORATIVAS EN LA LICENCIATURA EN MERCADOTECNIA VIRTUAL”



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

GUÍA DE ESTRATEGIAS
DOCENTES PARA EL DISEÑO DE ACTIVIDADES COLABORATIVAS PARA LA
LICENCIATURA EN MERCADOTECNIA VIRTUAL

Susana Gabriela Morales Vargas

Octubre, 2016

1. INTRODUCCIÓN	2
2. OBJETIVO	3
3. ¿QUÉ ES UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS?	3
4. TRABAJO COLABORATIVO VS TRABAJO COOPERATIVO	4
5. ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL TRABAJO COLABORATIVO	8
6. VENTAJAS QUE TIENEN LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS	12
7. DESVENTAJAS QUE TIENEN LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS	15
8. ESTRATEGIAS QUE SE RECOMIENDAN IMPLEMENTAR	17
9. EJEMPLOS DE ESTRATEGIAS PROPIAS E IMPROPIAS	22
10. CONCLUSIONES	32
11. REFERENCIAS DE LA GUÍA	33

1.Introducción

La presente Guía de Estrategias tiene el propósito de proporcionar una serie de sugerencias que van a favorecer el trabajo colaborativo que se lleva a cabo dentro de los tableros de discusión que conforman las asignaturas de la Licenciatura en Mercadotecnia Virtual.

Consiste en una serie de estrategias que se darán a conocer de manera ordenada y secuencial para aplicarse dentro de la creación de actividades colaborativas para cumplir con los lineamientos de las competencias de Formación y las competencias de liderazgo colaborativo, establecidos en el Modelo Curricular Integral de la UAEH (Molina, Nicolás, Villamil, y Veira, 2009), y el Programa Educativo de la Licenciatura de Mercadotecnia del SUV.

El Modelo Curricular Integral de la UAEH y el Programa Educativo, indican que “Durante el proceso de formación del estudiante de nivel licenciatura de la UAEH, éste debe aplicar el liderazgo colaborativo para identificar, desarrollar ideas y/o proyectos del campo profesional y social por medio de los procesos de planificación y toma de decisiones, asegurando el trabajo en equipo, la motivación y conducción hacia metas comunes”.

Esta Guía puede ser sujeta a cambios con base en los resultados de su aplicación y a los lineamientos del Modelo integral de la UAEH, basados en competencias de colaboración.

2.Objetivo

Que el asesor diseñe e implemente actividades colaborativas basadas en las competencias de colaboración mencionadas en el Modelo integral de la UAEH, para fortalecer el aprendizaje de los alumnos en la Lic. En Mercadotecnia.

3.¿Qué es una Guía de Estrategias?

Es importante considerar a la Guía de Estrategias como un recurso para orientar las actividades colaborativas y obtener mejores resultados en el desarrollo de las competencias que marca el programa de estudios.

La Guía es un recurso didáctico que contiene procedimientos que pueden ser utilizados por el asesor con la finalidad de aplicarlos en la creación, implementación y seguimiento de actividades colaborativas para fortalecer la asesoría virtual y para desarrollar entre los estudiantes, las competencias de formación y liderazgo colaborativo mencionadas en el modelo integral curricular de la UAEH: planificación, toma de decisiones y trabajo en equipo.

Si mejoramos las estrategias de enseñanza, el rol del asesor y el ambiente en donde trabaja el alumno, entonces se puede tener éxito en las actividades colaborativas y resultados favorables en los alumnos.



Ilustración 1 Estrategias didácticas

Fuente: Anónimo. *Infografía Estrategias*. http://www.freepik.es/foto-gratis/estrategy-infografia-de-ejecutivos_858556.htm.

4.Trabajo colaborativo vs trabajo cooperativo

La primera problemática con la que se enfrenta el Tutor Virtual está relacionada con la confusión del alumno acerca de cuál es la diferencia entre un trabajo colaborativo y un trabajo cooperativo.

En este sentido, la práctica habitual del alumno es entrar al tablero de discusión y si puede realizar cualquiera de las siguientes acciones: solo presentarse y ponerse a disposición para comenzar, saludar y dejar su número de celular o saludar y repartir el trabajo colocando una lista con los integrantes del equipo y delegando una parte del trabajo a cada uno de los integrantes.



Ilustración 2 Aprendizaje.

Fuente: Orbe, E. <https://www.youtube.com/watch?v=Rm6nWljzErk>. *El Aprendizaje Colaborativo vs. Cooperativo.*

Gutter y Pérez (2013) mencionan que existe controversia entre lo que es la cooperación y lo que es la colaboración, ya que en ocasiones se pueden inclinar por uno de los conceptos considerando elementos de ambos y por eso los pueden usar como sinónimos, también menciona que existe una gran diferencia entre ambos, la postura de la cooperación la defiende Piaget y la colaborativa Vygotsky por lo anterior es importante diferenciarlos para que los asesores de la Licenciatura en Mercadotecnia virtual planteen la realización efectiva de actividades colaborativas.

Con respecto al trabajo colaborativo y cooperativo, Maldonado (2007) establece las siguientes diferencias:

Un trabajo colaborativo es aquel que incluye a varios integrantes que van a trabajar por cumplir con un fin común para lo cual trabajan en un ambiente controlado en donde van a afijar sus metas comunes a lograr y cada uno de los integrantes va a aportar lo que sabe en cuanto a su conocimiento o experiencia para favorecer el trabajo realizando aportaciones que van siendo ajustadas por todos los integrantes para afinar el trabajo. Ejemplos de un

trabajo colaborativo es cuando los alumnos van a realizar un sociodrama de alguna temática, cuando realizan un proyecto, cuando realizan una investigación de campo o cuando crean un artículo.

Un trabajo cooperativo es aquel en el que cada uno de los integrantes contiene una parte del trabajo que la van a unir y es responsable de ello y lo comparte con la finalidad de integrar un solo trabajo, hay interdependencia y respeto por lo que aporta cada uno. Ejemplos de trabajos cooperativos es cuando en equipo realizan ejercicios, resuelven el cuestionario de una lectura de comprensión y evalúan una exposición o un artículo.

Sin embargo, en la práctica de la asesoría virtual, no es suficiente esta interpretación, ya que se considera más valioso un trabajo en donde los integrantes estén en constante intercambio justificado de ideas y propuesta, que un trabajo en donde se pueda percibir que los alumnos se reparten tópicos para finalmente hacer una integración final, sin revisar la coherencia de las aportaciones de cada uno de ellos. eso es lo que diferencia al trabajo colaborativo del cooperativo Guitert y Pérez (2013)



Ilustración 3 Diferencias entre aprendizaje colaborativo y cooperativo.

Fuente: Ticeducacionec.com. (2016). Las TIC y su utilización en la educación: Diferencias entre #aprendizaje #colaborativo y #cooperativo. [Online] Available at: <http://www.ticeducacionec.com/2016/04/diferencias-entre-aprendizaje.html> [Accessed 29 Jul. 2016].

5.Elementos que conforman el trabajo colaborativo

Cuando se habla de un trabajo colaborativo es importante considerar **los siguientes elementos que van a dar la pauta** para comenzar esta actividad como lo mencionan Izquierdo (2010), Magallanes (2011) y Maldonado (2007).

Ambiente de aprendizaje

Este es generado a través de la interacción entre el asesor-alumnos y alumnos-alumnos en un espacio y con recursos disponibles. **En el caso de la modalidad virtual** el espacio es el equipo de trabajo que cuenta con las herramientas de tablero de discusión, buzón de transferencia, wiki, blog y correo para que se lleve a cabo interacción entre alumno-alumno y asesor-alumno.

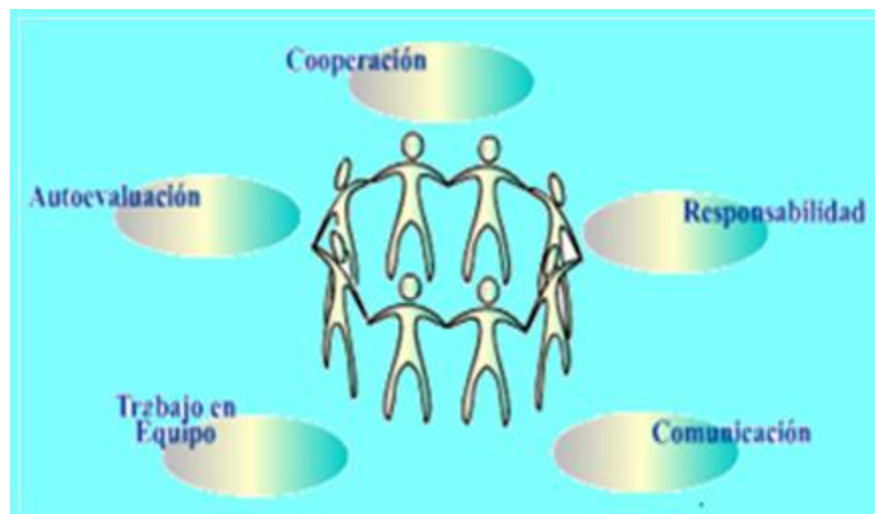


Ilustración 4 Ambiente Virtual.

Fuente: Perfil, V. (2015). ROBO DE IDENTIDAD: VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL TRABAJO COLABORATIVO EN LINEA. [Online] Feritzel.blogspot.mx. Available at: <http://feritzel.blogspot.mx/2015/05/ventajas-y-desventajas-del-trabajo.html> [Accessed 29 Jul. 2016].

Interdependencia positiva

Esta interdependencia surge, cuando cada uno de los integrantes que conforman el equipo, se reúnen en un espacio, con la finalidad de trabajar

juntos, para poder llevar a cabo un trabajo, la actividad, la tarea, el proyecto, etc., y esto se logra porque comparten: una meta, un objetivo o un mismo interés en común. Para fomentar esta interdependencia entre los alumnos, las instrucciones del trabajo colaborativo deben de despertar el interés en los alumnos a través de una aplicación significativa de sus saberes.



Ilustración 5 Interdependencia.

Fuente: Enrédete. Interdependencia. *Conceptos Calve: Interdependencia*. Unicef.

Interacción

Implica ese contacto que los alumnos van a tener de manera síncrona o asíncrona dentro de su tablero de discusión para generar acuerdos, compartir información y estructurar el trabajo con las opiniones, conocimientos y actitudes positivas de todos los integrantes.

Habilidades individuales y de equipo

Cada uno de los integrantes del equipo muestra sus habilidades dentro del desarrollo de la actividad, sin embargo, al mismo tiempo todo el equipo desarrolla y fomenta habilidades de comunicación, coordinación, evaluación, seguimiento, de participación.



Ilustración 6 Habilidades de un directivo

Fuente: Universia. *Las habilidades más demandadas por las empresas para ser directivo.* <http://noticias.universia.es/consejos-profesionales/noticia/2015/07/22/1128600/habilidades-demandadas-empresas-directivo.html>, España.

Conocimiento

Este apartado se refiere a que todos los integrantes del equipo deben de tener el conocimiento o elementos básicos para poder abordar la actividad el cual en la mayoría de las veces se cumple, dado que los alumnos que están llevando una asignatura en común, que antecede a asignaturas básicas para tener un mismo referente de conocimiento de la temática a tratar en las actividades colaborativas.



Ilustración 7 Conocimiento

Fuente: De Conceptos. Concepto de Conocimientos. De Conceptos

Objetivos en común

Se refiere a que los objetivos son los mismos para todos los integrantes, como lo es el cumplir con una actividad con ciertos requisitos, es decir contar con todos los elementos solicitados y no desviarse de los contenidos, en este sentido, todos trabajan para cumplir con la entrega de su actividad.



Ilustración 8 Objetivos

Fuente: Mundial, O. (2016). ¿Cómo redactar el Objetivo Profesional en tu CV? [Online] Blog.occeduacion.com. Available at: <http://blog.occeduacion.com/blog/bid/277513/C-mo-redactar-el-Objetivo-Profesional-en-tu-CV#.V5tHHbjhDIU> [Accessed 29 Jul. 2016].

6. Ventajas que tienen las actividades colaborativas

Las ventajas que se pueden encontrar en los trabajos colaborativos pueden ser diversas, con una recopilación de diversas fuentes Katzen (2000), Marr y García, (1997) y Contreras, Willys y Ramos (2012), se rescata lo siguiente:

Se fomentan las relaciones socio afectivas

Debido a que los equipos están integrados por pocos alumnos (3 a 5 integrantes) se puede dar una interacción afectiva adecuada entre los miembros del equipo, porque entre menos sean, es más fácil tomar acuerdos y establecer estrategias de trabajo además de que permite que los alumnos que no se integran en grupos grandes si lo puedan realicen en estos espacios por la confianza de ser pocos, esto favorece el desarrollo de los saberes y ña socialización entre los miembros del equipo.

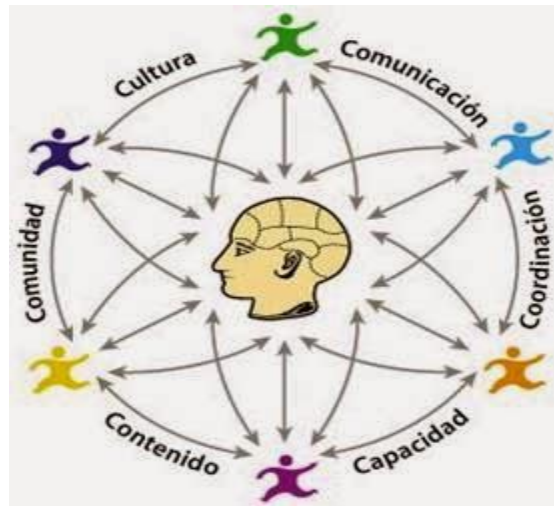


Ilustración 9 Relaciones socio afectivas

Fuente. Ayudameadolescente.blogspot.mx. (2014). Los adolescentes y las relaciones socio afectivas. [online] Available at: <http://ayudameadolescente.blogspot.mx/> [Accessed 29 Jul. 2016].

Cumplen objetivos comunes

Desde que comienza la actividad ya están planteados los objetivos que se dan por hecho ya que se tienen que alcanzar con la entrega del trabajo en un determinado tiempo y con características específicas.

Desarrollan habilidades de comunicación, sociales y de interacción

Los alumnos cuando se encuentran en sus equipos y se relacionan por el trabajo crean un lazo afectivo que es el que les va a permitir una comunicación más fluida para determinar sus acuerdos y trabajar armónicamente entre ellos, también interaccionan unos más que otros porque se sienten identificados entre ellos, sin embargo, no excluyen a los demás.

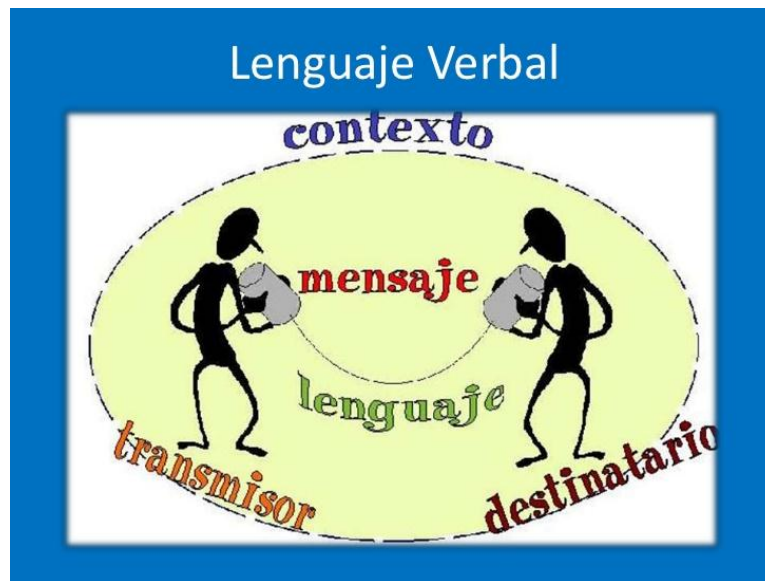


Ilustración 10 Lenguaje verbal

Fuente: Es.slideshare.net. (2016). Presentación habilidades comunicación Cade. [Online]
Available at: <http://es.slideshare.net/Maria289/presentacion-habilidades-comunicacion-cade>
[Accessed 29 Jul. 2016].

Se fomenta el valor del respeto y cooperación.

En los trabajos colaborativos se fomenta el respeto, **ya que desde que comienzan a trabajar y aportar saberes, se aplican las netiquetas** entre los integrantes, entre ellos deben realimentarse mutuamente, además de cooperar con diversidad material y comentarios que permiten ir enriqueciendo e integrando el trabajo entre todos.

Se aprende de las experiencias de los demás

Debido a que cada uno de los integrantes del equipo, tienen diferentes estilos de aprendizaje, la misma temática la van a analizar de diferente manera, por lo que van a expresar sus habilidades comunicativas, sociales, cognitivas, de liderazgo y creatividad entre otras, en el momento de comenzar a establecer acuerdos, compartir información e integrar la actividad, lo cual enriquece el trabajo y es lo que va a

fomentar la dinámica de intercambio e integración de los puntos a desarrollar en cada apartado del trabajo.

Se promueve el pensamiento crítico

Esta es una competencia que se desarrolla en los trabajos colaborativos por su naturaleza ya que cuando los alumnos comienzan a participar y revisan las aportaciones de sus demás compañeros reflexionan y tratan de complementar la información establecida o proponen otras ideas que complementen lo establecido.

Se eleva la autoestima

Los alumnos elevan su autoestima cuando se sienten parte de alguna actividad colaborativa al cubrir sus aportaciones de manera efectiva.

7.Desventajas que tienen las actividades colaborativas

Se pueden presentar desventajas en los trabajos colaborativos, sin embargo, en los asesores recae el compromiso de volver estas desventajas en áreas de mejora a través del desarrollo de las actividades significativas y esto se logra si se fomentan los lineamientos del trabajo colaborativo, como: “establecer contacto, fijar reglas, crear un calendario, incluir solo a solo que participen...” (Legorreta y Hernández, 2009, p. 4)

Decisiones Prematuras

Hay integrantes que en la desesperación de que los demás no se han reportado a su espacio de trabajo, que al verse solos en su tablero de discusión ingresan al foro de trabajo en equipo y toman el control de la actividad realizando el trabajo solos, sin embargo, en la entrega del producto, colocan el nombre de todos y lo envían sin haber esperado a los demás o preguntar a los miembros del equipo, dado que no se presentaron en los primeros días de la semana en que tuvieron que integrar la actividad colaborativa.

Dominio Personal

En los equipos de trabajo, puede darse la situación de que un alumno tome el rol de líder y delegue funciones a sus compañeros, además de indicar cómo deberán de trabajar estos, sin que exista una mediación para consensuar los roles para la realización de la actividad colaborativa.

Consumo de tiempo

En el equipo de trabajo los integrantes consumen tiempo y días en llegar acuerdos y esto puede disminuir el tiempo de trabajo efectivo para desarrollar la actividad, por lo cual no entregan sus actividades en el día establecidos o las entregan pueden ser incompletas o no las revisan y en lugar de ser colaborativas se vuelven cooperativas.

Competencias por el Liderazgo

En otra situación, se presentan que hay más de un líder en equipo y por querer direccionar las acciones para integrar o desarrollar la actividad, entre ellos hay discrepancias eso retrasa los trabajos porque no hay acuerdos y esto confunde a los demás integrantes, lo que se refleja en un obstáculo para avanzar en la actividad colaborativa.

Carentes de responsabilidad grupal

Puede darse que dentro el equipo no exista el interés en cumplir con la actividad por parte de ninguno de los integrantes o bien, no se da la iniciativa para comenzar a trabajar en la actividad colaborativa hasta que alguno de los integrantes comience a participar en el tablero de discusión y de la apertura a que los demás participantes comiencen a integrarse, esta acción puede retrasar los acuerdos y el desarrollo del trabajo al interior del equipo de trabajo para completar la actividad encomendada.

Estrategias que se recomiendan implementar

Después de haber reflexionado sobre los trabajos cooperativos y colaborativos, así como sus ventajas y desventajas, se cuenta con el contexto de las diversas situaciones que pueden intervenir o favorecer para que las actividades colaborativas sean efectivas, a continuación se enlistan las estrategias que se sugiere implementar en los trabajos colaborativos para tener los productos deseados desde una participación efectiva por parte de los alumnos y que garanticen un conocimiento compartido.

Ambiente de Aprendizaje

El ambiente de aprendizaje como bien sabemos es el espacio que el alumno utiliza para realizar su estudio y en el cual se minimizan distractores y cuenta con las condiciones necesarias para poder enfatizar su aprendizaje, en este caso hablamos de ambientes virtuales y están compuestos por un espacio virtual alojado en un lugar en donde puede desarrollar su estudio, en el caso de la plataforma se cuenta con una área destinada para la realización de su trabajo como son: foros de discusión, espacio para enviar correos, los buzones de envío, también cuentan con acceso al internet, redes sociales, wikis, etc., (Contreras, Willys y Ramos, 2012).

Se sugiere que se creen los equipos de trabajo desde la primera semana que inicie el curso y que sea el asesor quien habilite los espacios de colaboración como el tablero de discusión, el buzón de intercambio, y demás herramientas que considere necesarias para la realización de la actividad colaborativa, que se cree la secuencia de inicio y se deshabilite el espacio de crear nuevas secuencias para evitar dispersión de las aportaciones, prever que todo esté listo, para que cuando comience la actividad, los alumnos cuenten con ese lugar de trabajo y que una vez que dé inicio la actividad, el asesor ingrese para compartir alguna sugerencia o dar alguna indicación para que los alumnos se sientan acompañados, el tutor puede ver si hay presencia o no de los participantes y mandar correo para motivarlos a entrar.

Número de actividades colaborativas recomendadas

En la literatura no se menciona con exactitud cuántas actividades colaborativas son recomendadas por unidad o por materia, sin embargo, Casamayor (2008) recomienda considerar el número de actividades con base en: el número de horas máximas de dedicación del alumno por unidad de trabajo y el número de actividades individuales que tiene que realizar dentro de cada unidad.

Sin embargo, en las observaciones de la tutoría y por los resultados de las encuestas se recomienda comenzar las actividades colaborativas desde la segunda unidad de trabajo e incluir no más de una actividad colaborativa en cada unidad o semana de trabajo, ya que generalmente contemplan en la unidad final más de dos actividades colaborativas además de individuales y si a esto le aunamos que la última unidad dura 5 días, **los alumnos no le dedican el mismo tiempo, ni la calidad de participación dando como resultado** que solo cumplan y cooperen, sin colaborar, por eso es importante solo considerar una actividad colaborativa por unidad.

Temas Recomendados.

En la práctica se detectan diferentes tipos de actividades solicitadas que van desde solicitar mapas, hasta realizar investigaciones, sin embargo, de acuerdo a Scagnoli, (2005), las actividades que motivan la participación de los alumnos en los trabajos colaborativos son las siguientes:

- ✓ Trabajo de proyectos. Cuando a los alumnos se les encarga un proyecto a partir de un tema que se relacione con algún evento actual, novedoso, real, apegado a una situación conocida como: que el análisis de cierta campaña de un producto en la televisión, innovación de estrategias de venta, para promover las manualidades un grupo de mujeres, creación de una marca para promocionar una salsa casera, entre otros, con la finalidad de captar su atención de un proyecto que ellos tienen que desarrollar con base en lo que han visto en su asignatura, esto los motiva a trabajar y a ponerse de acuerdo.

✓ Revisión de trabajos de otros compañeros

Otra opción en la que les gusta trabajar a los alumnos es revisar actividades desarrolladas por otros compañeros y que tienen que revisar para detectar puntos de mejora o realimentar **con base en** lo que ya saben o tienen que aplicar con sus conocimientos previos en el tema.

✓ Role Play

Esta opción consiste en que le asignan al equipo trabajos que van a evaluar de otros equipos y esto les llama la atención pues cambian los roles y eso les permite estar en otra posición y lo asumen con responsabilidad y entusiasmo.

Si bien es cierto que hay otras actividades como los cuadros y las presentaciones, los gráficos y las investigaciones, son actividades más de carácter individual que colaborativo.

Redacción en las guías de estudio de las actividades

Collasos, Guerrero y Vergara (2008), nos indican que las actividades colaborativas tienen que ser diseñadas **con base en** objetivos, tamaño del grupo, recursos y mecanismos de evaluación.

Cuando revisamos las actividades colaborativas, en las guías se observa la ausencia de un contexto en el que se indique el objetivo de la actividad, Por otra parte no se forman equipos con el número adecuado de integrantes no se les proporcionan orientaciones para la selección de fuentes confiables basadas en lecturas de autores reconocidos, revistas, o artículos científicos.

También hace falta incluir rúbricas para orientar sobre los indicadores de calidad requeridos y facilitar la evaluación.

Formación de equipos

La formación de equipos es importante, en la Licenciatura en Mercadotecnia los grupos generalmente están conformados por más de 25 alumnos y por lo tanto se llegan a formar aproximadamente de 6 equipos de 4 a 5 alumnos, de acuerdo a Peña, Pérez y Rondón, (2010), los grupos de trabajo se crean con pocos alumnos con la finalidad de que entre ellos se lleguen acuerdos más rápidamente y se creen lazos afectivos, ya que entre más grandes sean los grupos más dificultades se encuentran por llegar a acuerdos y por ende no trabajan todos de manera semejante, en cambio la experiencia indica que equipos de 4 o 5 alumnos son más efectivos que los que tienen más de 5 integrantes.

Lineamientos de las actividades

Los lineamientos son como las reglas del juego que los asesores pueden colocar en sus aulas virtuales para el trabajo, En la plataforma virtual Blackboard, existe la metodología de la evaluación, sin embargo, sería conveniente precisar ya sea en las políticas del curso o bien en las guías de estudio, algunos aspectos como los siguientes:

- ✓ Considerar las acciones cuantitativas y cualitativas de cada actividad colaborativa, esto se refiere al número de intervenciones en el tablero de discusión y la calidad de las participaciones.
- ✓ Aclarar que no todos los integrantes obtendrán la misma nota de calificación, sino que dependerá de su nivel de participación.
- ✓ Considerar que para todas las actividades colaborativas existe una rúbrica que deberán de analizar antes de realizar el trabajo colaborativo.
- ✓ Que se deben colocar los archivos de los avances de los trabajos en los foros de equipo o páginas de grupo.

- ✓ Que todos los acuerdos y avances deben de quedar registrados en el tablero, aunque usen Skype, correos electrónicos u otras herramientas deben de colocar imágenes, audios, o pantallas que avalen los acuerdos con esas herramientas.

Participación del asesor

De acuerdo a Collasos, Guerrero y Vergara (2008), en los trabajos colaborativos el profesor debe ser un mediador cognitivo facilitando los procesos de aprendizaje a través del desarrollo del pensamiento de los estudiantes con la implementación de actividades que impliquen resolución de problemas, proyectos o solución de casos. Apoyarlos para ser más independientes en los aprendizajes auto-dirigidos, Explicar el trabajo, monitorearlo constantemente y evaluar el desarrollo del trabajo.

Si bien es cierto que los asesores en la plataforma entran a ver los avances también es cierto que falta alineación en esas presencias, los autores nos indican que no hay que resolver el trabajo a los alumnos, solo hay que orientarlos. Pero si es importante que en una primera intervención se realicen preguntas como:

- ✓ “¿Cuál es la idea principal de...?”
- ✓ ¿Qué pasa si...?
- ✓ ¿Cómo afecta a...?
- ✓ ¿Por qué es importante...?
- ✓ ¿Cómo se relaciona... con lo aprendido antes?
- ✓ ¿Qué conclusiones se puede deducir de...?

Estas preguntas sirven para que el alumno reflexione y pueda orientar su trabajo, el hecho de que se sientan acompañados por el asesor los motiva a trabajar más arduamente, el asesor en este sentido también debe de entrar a los

tableros y observar si los estudiantes están trabajando juntos, si el trabajo lleva el sentido solicitado y de vez en cuando realimentar sobre los avances.

Participación del tutor

El tutor dentro del Sistema de Universidad Virtual tiene un papel relevante ya que es considerado el que acompaña al alumno en sus cursos y constantemente **constante-mente** está en comunicación con el estudiante a través de anuncios, correos para preguntar porque no ha participado a invitarle a incorporarse, se le considera el mediador entre el asesor y el alumno, por eso es de reconocerse su participación también en estos espacios de colaboración.

De acuerdo a Llorente, (2006), el tutor es la figura que cumple con lo siguiente:

- ✓ Asegurarse de que los estudiantes tengan dominio técnico de las herramientas tecnológicas.
- ✓ Función social a través de la bienvenida al curso, la animación y estímulo a que participen en sus actividades, dinamizar el trabajo en la red.
- ✓ Usar sistemas de tutoría asíncronos como los foros de tutoría y el correo electrónico y los sistemas síncronos como el Skype y los anuncios, para motivación constante.

8.Ejemplos de Estrategias propias e impropias

Con todas las estrategias antes revisadas desde la perspectiva de los autores y la propia experiencia, a continuación, se muestran algunos ejemplos reales de cómo se trabajan las actividades colaborativas y como deberían de trabajarse con base a lo planteado.

Ejemplo1: Número excesivo de actividades colaborativas en una unidad

Inapropiado

En este curso existen 3 actividades colaborativas para la semana 5 de trabajo que solo dura 5 días.

Tabla 2 Ejemplo de actividades colaborativas

<p>Actividad 4.4</p> <p>Descarga el documento titulado "Estatutos del trabajo colaborativo" y en equipo llenen el formato solicitado, dicho documento permitirá tener un control en la organización de su equipo.</p> <p>Una vez organizados, en equipo deben trabajar una serie de lineamientos a considerarse en el trabajo colaborativo para MKTV. Pueden apoyarse del material de la actividad 4.2 o hacer una búsqueda en internet. Ejemplo:</p> <p>- Es importante que los miembros del equipo realicen acuerdos para la organización de la actividad en los primeros dos días de la semana. Para trabajar con sus compañeros, deberán ingresar a su espacio de equipo correspondiente. Este se encuentra al final del menú de la izquierda. En este espacio ustedes encontrarán una serie de herramientas de comunicación: Tablero de discusión, Wiki y Blog.</p> <p>Deberán hacer uso del tablero de discusión en la secuencia "Foro de equipo" y si gustan también de la herramienta intercambio de archivos para compartir sus documentos y para la organización. Ejemplo: aporte1_luis</p> <p>Hagan de su espacio un lugar de encuentro donde el conocimiento lo construyan todos los participantes. Una vez finalizado su documento con los lineamientos, el representante del equipo deberá enviarlo por medio del <i>Portafolio</i> para su revisión correspondiente.</p> <p>Recuerden incluir una portada con los datos de la actividad y las personas participantes.</p>	Colaborativa	10%
---	--------------	-----

<p>Actividad 4.5</p> <p>Para llevar a cabo esta actividad, el representante que coordinará las actividades y tiempos será definido por el asesor.</p> <p>La herramienta Wiki será de gran utilidad en la colaboración ya que mediante ella se puede crear y editar el contenido por diferentes usuarios además de facilitar la participación y el acceso al trabajo compartido.</p> <p>En el espacio de trabajo Grupos, tienen disponible dicha herramienta, la cual utilizarás con los integrantes de tu equipo para proponer "Estrategias para realizar actividades colaborativas exitosas". Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener la comunicación con el equipo todos los días por diferentes medios: mensaje, chat, foro de grupo, etc. - Si el equipo presenta problemas de diferencias en ideas o acuerdos que imposibilitan el avance en la actividad, se puede pedir apoyo al tutor/asesor. <p>Recuerden que para el trabajo de la wiki deben ser constantes en las aportaciones y edición de ideas.</p> <p>Nota: está a tu disposición el tutorial para <u>"Realizar aportaciones en la Wiki"</u>.</p>	Colaborativa	10%
<p>Actividad 4.6</p> <p>Ahora llevarán a la práctica el uso del Blog de la plataforma, también está disponible en <i>Grupos</i>, donde deberán crear un blog con el nombre "Blog del trabajo colaborativo", en este espacio el representante del equipo deberá publicar comentarios personales sobre el tema de trabajo colaborativo y en equipo conclusión final del tema.</p>	Colaborativa	10%

<p>Recuerden que la interacción de esta actividad debe ser llevada en el espacio de grupos y la versión final debe ser publicada en el espacio solicitado.</p> <p>Nota: está a tu disposición el tutorial para "Publicar y emitir comentarios en el Blog"</p>		
---	--	--

Apropiado

Que en la semana 1 y la semana 5 de trabajo de la asignatura última, no hay actividades colaborativas, lo correcto es sería distribuir dos de estas actividades en entre la semana de trabajo 2 y 3, para equilibrar las actividades colaborativas y no dejar todo al último.

Ejemplo 2: Redacción de la actividad en la guía y en el foro

Apropiado

Las instrucciones en la guía en cuanto a esta actividad están siendo claras, son puntuales y se está invitando a los alumnos a ingresar a su foro de equipo entrar a su equipo y trabajar con su actividad.

Tabla 3 Redacción correcta de la actividad colaborativa

<p>Redacción en la guía</p>
<p>Actividad 4.4</p> <p>Descarga el documento titulado "Estatutos del trabajo colaborativo" y en equipo llenen el formato solicitado, dicho documento permitirá tener un control en la organización de su equipo.</p> <p>Una vez organizados, en equipo deben trabajar una serie de lineamientos a considerarse en el trabajo colaborativo para MKTV. Pueden apoyarse del material de la actividad 4.2 o hacer una búsqueda en internet. Ejemplo:</p>

- Es importante que los miembros del equipo realicen acuerdos para la organización de la actividad en los primeros dos días de la semana.

Para trabajar con sus compañeros, deberán ingresar a su espacio de equipo correspondiente. Este se encuentra al final del menú de la izquierda. En este espacio ustedes encontrarán una serie de herramientas de comunicación: Tablero de discusión, Wiki y Blog.

Deberán hacer uso del tablero de discusión en la secuencia "Foro de equipo" y si gustan también de la herramienta intercambio de archivos para compartir sus documentos y para la organización. Ejemplo: aporte1_luis

Hagan de su espacio un lugar de encuentro donde el conocimiento lo construyan todos los participantes. Una vez finalizado su documento con los lineamientos, el representante del equipo deberá enviarlo por medio del Portafolio para su revisión correspondiente. Recuerden incluir una portada con los datos de la actividad y las personas participantes.

Redacción en el tablero de discusión

Actividad 4.4

Buenas noches compañeros.

Acabo de intentar descargar el enlace "Estatutos del trabajo colaborativo" pero me salió un mensaje que dice que no funciona la página, entendí que con eso vamos a designar la organización del equipo, ¿entonces como le hacemos? Esperamos a que sirva la liga del material? Final del formulario

Inapropiado:

El asesor no abrió la conversación, es una alumna la que escribió el texto que se encuentra en el tablero.

- ✓ El asesor debió de haber retomado los aspectos importantes de la actividad y reforzar la información de la guía para orientar al alumno a realizar la actividad.
- ✗ Hay quienes copian y pegan en el tablero exactamente la misma información que se encuentra en la guía y eso no es muy viable a

menos que dentro de la instrucción de la guía desde su diseño instruccional sea lo bastante clara y precise que el alumno no tenga duda, o bien se recomienda que la instrucción de la actividad cuando se pegue en la secuencia del tablero de discusión se enriquezca con sugerencias, estrategias y detalles para que los alumnos trabajen desde un principio con los elementos correctos.

- ✓ Indicaciones sobre la rúbrica, la fecha de entrega, la importancia de las participaciones, el tipo de intervenciones y sus avances.

Ejemplo 3: Participación en el tablero

Esta es una conversación real

Tabla 4 Conversación real

Actividades semana 4
Publicación:
Actividades semana 4
Autor:
Vania
Fecha de publicación:
2 de septiembre de 2014 16:37
Estado:
Publicado
Hola compañero respecto a la primera actividad colaborativa, tengo problemas al descargar el archivo, podrías facilitármelo por favor para saber qué es lo que tenemos que realizar y demos avance a la actividad. Gracias y linda tarde
(Se ha leído la publicación)
Secuencia:
Actividades semana 4

Publicación:

[Actividades semana 4](#)

Autor:

ADRIAN

Fecha de publicación:

1 de septiembre de 2014 22:21

Estado:

Publicado

Hola buenas noches compañeros respecto a las actividades quisiera saber cómo nos vamos a organizar con los tiempos para que podamos entregar en el tiempo indicado nuestras actividades.

(Se ha leído la publicación)

Secuencia:

Actividades semana 4

Publicación:

[RE: Actividades semana 4](#)

Autor:

Vania

Fecha de publicación:

5 de septiembre de 2014 13:27

Estado:

Publicado

Hola compañeros.
Complemente la aportación de nuestra compañera Karla, en la actividad 4.4, y la envié a "Intercambio de archivos" solo falta los datos de dos compañeros, les agradecería que se pusieran en contacto para poderla enviar.
Gracias y linda tarde.

(Se ha leído la publicación)

Secuencia:

Actividades semana 4

Publicación:

[RE: Actividades semana 4](#)

Autor:

ADRIAN

Fecha de publicación:

3 de septiembre de 2014 9:31

Estado:

Publicado

Hola compañera ya tengo el documento de la actividad 4.4 nada más faltan nuestros otros integrantes del equipo y cómo vamos hacerle para contestarlo ya que se entrega el viernes, nos quedan pocos días para enviarlo.

(Se ha leído la publicación)

Secuencia:

Actividades semana 4

Publicación:

[RE: Actividades semana 4](#)

Autor:

Karla

Fecha de publicación:

3 de septiembre de 2014 9:27

Estado:

Publicado

Hola compañeros una disculpa por no haberme comunicado antes, lo que pasa es que no he tenido señal de internet y se me ha complicado, espero y aun pueda contribuir en algo, en un momento veré cuál es el avance

(Se ha leído la publicación)

Secuencia:

Actividades semana 4

Publicación:

[RE: Actividades semana 4](#)

Autor:

PROFESOR DIRECTOR

Fecha de publicación:

2 de septiembre de 2014 23:08

Estado:

Publicado

Hola Vania si, ya me comentaron lo estoy revisando mientras pueden avanzar en las demás actividades.
Asesora

Inapropiado:

Hay 6 participaciones 5 de los alumnos y 1 del asesor, los alumnos no fueron guiados, no está la figura del tutor ni la del asesor, como debe de ser, no hay motivación ni orientación solo una intervención y es para aclarar una acción.

Apropiado:

- ✓ Que el asesor interviniera desde la primera participación con las preguntas de sondeo.
- ✓ La presencia del tutor invitando a los demás integrantes a participar porque solo están 3 de 4 alumnos inscritos en el equipo.
- ✓ Existencia de una realimentación, aunque fuera mínima para motivar al alumno.

Ejemplo 4: Número de participantes del equipo

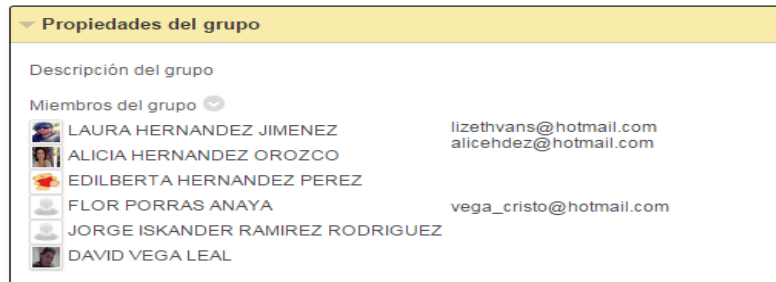


Ilustración 11 Participantes

Fuente: Impresión de pantalla de plataforma Blackboard 2014

Inapropiado:

En este equipo existen 6 integrantes lo cual dificulta el trabajo debido a que el número de alumnos es excesivo, por lo cual los acuerdos y la coordinación se dificultan.

Apropiado:

Que el equipo se redujera a 4 alumnos para que los acuerdos sean más rápidos y las participaciones más activas y sea más fácil darle seguimiento.

9. Conclusiones

Esta guía es producto de una revisión bibliográfica con la que se pretende dar solución a varias situaciones colaborativas que se han observado durante la tutoría y que han arrojado los cuestionarios aplicados a los asesores involucrados en este ejercicio, en donde ellos manifiestan que hay cantidad excesiva de las actividades por curso, al igual que se motiven a los alumnos para que inicien sus actividades desde el inicio de la semana y no hasta el fin de semana y que se establezcan lineamientos para que no tengan problemas. Por otra parte, es cierto que todos realizan sus procesos con base en su experiencia también es cierto que no está de más tener consideraciones en una guía que puedan permitir al asesor mejorar su práctica docente.

El seguimiento a las actividades colaborativas está implícito en todo el procedimiento que se puede dar si se aplican las estrategias sugeridas, ya que desde el momento en que se está entrando constantemente a los tableros de discusión a ver el desenvolvimiento de los alumnos se está dando el seguimiento oportuno.

Finalmente, la guía puede tener limitaciones, por problemáticas tal vez no identificadas, pero que dado su aplicación se pueden detectar e incorporar para fortalecerla.

10. Referencias de la Guía

- Casamayor, G., Alós, M., Chiné, M., Dalamau, Ó., Herrero, O., Mas, G., y otros. (2008). *La Formación On-Line. Una Mirada integral sobre el e-learning, b-learning....* Barcelona : Graó de Irif, S.Ls.
- Contreras, B., Willys, A. L., & Ramos, A. C. (noviembre de 2012). Trabajo Colaborativo y ambientes virtuales: El caso de la red de alumnos normalistas. Guadalajara , Jalisco , México.
- García Echevarría, S., & Marr, R. (1997). *La Dirección Corporativa de los Recursos Humanos*. Madrid: DIAZ DE SANTOS.
- Guitert, M., & Pérez Mateo, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *TESI*, 10-31.
- Izquierdo Alonso, M., & Izquierdo Alonso, A. M. (2010). Enseñar a investigar: una propuesta didáctica. *Científica Complutenses*, 107-123.
- Katzenbach, J. R. (2000). *El trabajo en equipo*. Barcelona: Granica.
- Llorente Cejudo, M. d. (2006). El tutor en E-learning: aspectos a tener en cuenta. *Electrónica en Tecnología Educativa*.
- Magallanes Domínguez, J. E. (Abril de 2011). EL TRABAJO COLABORATIVO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE SITUACIÓN EXTRAEDAD. Ciudad Juárez, Chihuahua, México.
- Scagnoli, N. I. (2005). Estrategias para Motivar el Aprendizaje Colaborativo en Cursos a Distancia. Illinois, USA.

VIII. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Se pretende que una vez elaborada la Guía se someta a la valoración por parte de 5 asesores que impartan asignaturas del inicio, 5 asesores que impartan asignaturas de la mitad y 5 asesores que impartan asignaturas del final de la licenciatura, así como los tutores y la coordinación de la Licenciatura en Mercadotecnia, para realizar las correcciones pertinentes y de esta manera la Guía de Estrategias, se utilice, para lo cual se gestionará ante la coordinación de la Licenciatura en Mercadotecnia que se autorice contactar a los asesores y tutores que tendrán presencia en las asignaturas de los bloques antes mencionados y proporcionarles la guía con la finalidad de que la puedan aplicar en sus actividades colaborativas antes de dar inicio a las asignaturas con la finalidad de atender todas las indicaciones y el departamento de diseño instruccional las aplique antes de que comience el curso.

Esto se puede considerar en un pilotaje en quince asignaturas para darles seguimiento desde la tutoría e identificar las oportunidades de mejora para fortalecerla como un instrumento de trabajo que contribuyan al logro de aprendizajes significativos en las actividades colaborativas.

El pilotaje de la Guía puede llevarse a cabo en cuatro etapas:

Etapa1: se gestiona el permiso de su incorporación en 15 asignaturas y se notifica a la los asesores y tutores, previa autorización de la coordinación para implementarla en un periodo-

Etapa 2: se da seguimiento a las actividades colaborativas mediante la tutoría normal para ver el desarrollo de las mismas actividades durante las 5 semanas del periodo que duren las asignaturas.

Etapa 3: se lleva una bitácora de observaciones y se aplica un cuestionario a los asesores, tutores y alumnos después de esta práctica.

Etapa 4: se valida toda la información y se entregan los resultados a la coordinación sobre la implementación de la Guía.

En este proceso solo participan directamente: la coordinación, los asesores, los tutores, correspondientes a las 15 asignaturas. Y los alumnos de manejar indirecta porque no sabrán de estas estrategias, sin embargo al final se les solicitarán contesten un cuestionario.

IX. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Se propone que en un primer momento, antes de su implementación, una muestra al azar de asesores (2 asesores y 1 tutor), sean quienes realicen la evaluación de los contenidos de la guía, con la finalidad de tener una primera aproximación de lo que la guía pudiera aportara para contar con actividades colaborativas que el alumno pueda aprovechar como parte de su formación.

. Posterior a la primera valoración, la guía se pondría en práctica con todos los asesores y tutores, que dentro de sus asignaturas y en sus guían manejen actividades colaborativas, para posteriormente, todos los involucrados al evalúen a través de un Instrumento para determinar su utilidad.

Esta evaluación se realizará a través de una Rúbrica, la cual presentará criterios que tengan que ver con los parámetros antes señalados.

Esta rúbrica se les otorga a los asesores y tutores para que ellos valoren y califiquen la Guía y puedan dar fe de su aplicación para que esta evaluación sea más objetiva.

Ya que se tenga el consenso de las rúbricas se podrá determinar si la Guía es aplicable para ser implementada en todas las actualizaciones de las materias de Mercadotecnia o si requiere de algún complemento para ser extender su uso a todas las asignaturas del plan de estudios de este programa educativo y de la demás oferta del Sistema de Universidad Virtual.

Tabla 5 Rúbrica propuesta para evaluar la guía

Criterios	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
Contenido	Detecta los problemas reales de las actividades colaborativas	Detecta la mayoría de los problemas de las actividades colaborativas	Detecta solo dos problemáticas de las actividades colaborativas
	Muestra varios casos de los problemas	Muestra solo algunos casos de los problemas	No muestra casos reales de los problemas
	Propone estrategias viables para mejorar el trabajo con las actividades colaborativas	Propone estrategias que no se pueden cumplir al cien por ciento para resolver los problemas	Las estrategias que propone están fuera de nuestro alcance
Operatividad	Las estrategias que propone se pueden poner en práctica inmediatamente	Las estrategias implican que se analicen para poder ponerlas en práctica	Las estrategias n se pueden poner en práctica
	Las propuestas dependen de más de tres personas	Las propuestas dependen solo de 2 personas	Las propuestas dependen solo de una persona
	La guía es fácil de entender	La guía no se entiende del todo	La guía no se entiende
Factibilidad	La guía muestra ejemplos congruentes con nuestra realidad	La guía muestra ejemplos que casi no suceden	La guía muestra ejemplos que no están presentes en las asignaturas
	La guía es entendible	La guía es confusa	La guía no es clara y por lo tanto no se

			entiende.
	La guía es funcional	La guía no es del todo funcional	La guía no me puede ayudar

X. CONCLUSIONES

Con base en la experiencia, los resultados de los instrumentos y las referencias consultadas fue posible la construcción de un Guía de estrategias para elaborar e implementar actividades colaborativas el cual, aunque fue diseñada para solucionar la problemática detectada en Mercadotecnia, también puede ser utilizada en otros programas como un referente para mejorar los productos de las actividades colaborativas y el desarrollo de competencias sociales y de comunicación.

Las estrategias pueden ser diversas y van en el sentido de buscar técnicas o metodologías que permitan el mejor desempeño del alumno en actividades colaborativas y favorecer el aprendizaje del mismo, las estrategias pueden ser de diferente índole: conocidas, modificadas o creadas, siempre y cuando estén alineadas a los objetivos o propósitos que se pretendan lograr con base en las actividades o productos que se tengan planeados.

Las estrategias recomendadas son el producto de una reflexión sobre las necesidades detectadas por los asesores y de las observaciones realizadas desde la función de tutoría, por lo cual se fortalecieron con experiencias de otros asesores y tutores y se llegó a determinar que estas estrategias son las que podrían favorecer la socialización de los alumnos y por ende una participación más efectiva dentro de los espacios asignados a los trabajos colaborativos.

La motivación si bien es cierto debe de ser propia del mismo alumno, se ha demostrado que si del exterior vienen palabras de aliento el alumno se siente cobijado y acompañado en este espacio virtual diseñado para trabajar en alguna ocasiones solo y en otras acompañado por sus compañeros, la motivación debe de ser constante tanto del alumno, como de los asesores y de los tutores para fortalecer su autoestima lo cual propicie un clima de confianza entre en mismo alumno-asesor, alumno-alumno y alumno-tutor, y de esta manera se desenvuelva de manera más dinámica en su actividad asignada.

Ahora ya se cuenta con la guía, lo que le sigue es la implementación en las asignaturas que entran en actualización para pilotear sus resultados con la ayuda de los asesores y tutores para determinar si es factible su aplicación y sobre todo si cumple con el propósito para el cual fue creada.

XI. Referencias

- Clarenc, C. (2013). *Libro de Actas, Memorias del II Congreso Virtual Mundial de e-Learning*.
- Aru, F. E. (2001). *¿ CÓMO HACER GUÍAS DIDÁCTICAS ?* Santiago, Chile.
- Cázares Aponte, L. (2011). *Estrategias educativas para fomentar competencias* . México: Trillas.
- Collazos, C., & Mendoza, L. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y educadores*. 61-79.
- Coll, C., & Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. México: EDICIONES MORATA, S.L.
- Escarbajal, A. (2010). *Interculturalidad, mediación y Trabajo Colaborativo*. México: NARCEA, S.A, DE EDICIONES.
- Española, R.A (2016).*Diccionario de la Lengua Española*. Grupo Planeta Spain.
- García Aretio, L. (febrero de 2009). La Guía Didáctica. BENED.
- Gómez Bastan, S. (2012). Metodología de la Investigación. Estado de México, México: Red Tercer Milenio, S.C.
- Hernández, J. (21 de Enero de 2002). Ambiente de Aprendizaje interactivo en Internet, basado en tecnología JPS para educación ambiental. Cholula, Puebla, México.
- Lara Villanueva, R. S. (2009). *La Cooperación en la Educación Superior: una metodología didáctica para trabajar en el aula*. México: praxis.
- Legorreta, C., Hernández, A.M. (2009). *Lineamientos y Tips para el trabajo Colaborativo*. Obtenidos de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/Modulo0_PDF/Tema1_lineamientos.pdf.
- Madrid, D., & Mayorga, J. (2010). ¿Didáctica General en y para Educación Social? Puntos de encuentro desde la perspectiva del alumnado. *Educatio Siglo XXI*, 245-260.

- Molina, A., Cisneros, S., Villamil, E., & Veira, F. (1 de Diciembre de 2009). Modelo Curricular Integral. Pachuca, Hidalgo, México.
- Nogera Fructoso, I., & Gros Salvat, B. (2009). El rol del profesor en el aprendizaje colaborativo mediado por ordenador. *REIRE*, 66-82.
- Peña, K., Pérez, M., & Rondón, E. (2010). Redes sociales en Internet: reflexiones sobre sus posibilidades para el aprendizaje cooperativo y colaborativo. *Teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, 173-205.
- Pérez-Mateo, M., & Guitert, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Teoría de la Educación y cultura en la sociedad de la información*, 10-31.
- Ponce Talancón, H. (2007). La matriz foda: alternativa de diagnóstico y determinación de estrategias de intervención en diversas organizaciones. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 113-130.
- Quesada, R. (2009). *Cómo planear la enseñanza estratégica*. México: LIMUSA.
- Sánchez Benítez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Didáctica Español Lengua Extranjera*, 1885-2211.
- UAEH. (2011). Programa Rector del Sistema de Universidad Virtual. Pachuca de Soto, Hidalgo , México.
- Vega, A., & Polo, C. (1 de Diciembre de 2010). Programa Educativo de la Licenciatura en mercadotecnia Modalidad Virtual. Pachuca de Soto, Hidalgo, México.
- Viera Torres, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*, 37-43.
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. México: PEARSON.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario para Asesores

Datos Generales del Asesor	
Pregunta	Respuesta
¿Cuánto tiempo lleva en el sistema virtual de la UAEH?	1 año 2 años 3 años 4 años Otro
¿En qué programas del SUV ha participado?	-Bachillerato Virtual -Licenciatura en Mercadotecnia Virtual -Especialidad en Tecnología Educativa -Maestría en Tecnología Educativa -Maestría en Gestión de Instituciones Educativas en Ambientes Virtuales
Dentro del SUV ¿En un año cuántas materias has impartido? Entre...	1 y 2 3 y 5 6 y 8 9 y 11 Más de 12
¿Cuáles asignaturas has impartido?	
¿Cuál ha sido su rol en dentro del Sistema del Sistema de Universidad Virtual?	Asesor Tutor ambos

Experiencia	
Pregunta	Respuesta
¿Cómo consideras la redacción de las actividades colaborativas?	-Muy clara -Clara -Confusa -No se entiende
Dentro de las asesorías que has impartido ¿cuántas actividades colaborativas generalmente tiene una asignatura?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Más de 10
¿Cómo consideras la duración de las actividades colaborativas?	Mucho tiempo Tiempo Suficiente Tiempo Insuficiente
Dentro de las asesorías que has impartido ¿cuántas actividades colaborativas generalmente tiene una signatura?	Menos de 4 De 4 a 8 Más de 8
Dentro del desarrollo de las actividades colaborativas ¿Se has encontrado con problemas entre los alumnos?	Si No

En caso de que su respuesta sea afirmativa ¿Con qué frecuencia ha observado problemáticas en los trabajos colaborativos?	Continuamente Regularmente Escasamente
Las problemáticas que ha observado han sido de tipo:	-Llegar a acuerdos entre ellos -Cantidad de participaciones -Calidad de la participación -Participación oportuna -Anotar en la portada alumnos que no han participado -Otro:
En caso de que haya identificado una de las problemáticas anteriores ¿Qué medidas ha tomado?	Abierto
Con base a tu experiencia, todos los alumnos participan en la actividad colaborativa ¿desde?	-Inicio de semana -La mitad de sema -Hasta el fin de semana
Los alumnos han presentado quejas con respecto a las actividades colaborativas	Si No
En caso de que su respuesta sea afirmativa, indicar cuales de las siguientes opciones se han recibido por parte de los alumnos	-Quejas de que no participan todos -Malos entendidos -Otro
A la semana ¿con qué frecuencia entra a supervisar los trabajos colaborativos?	-Todos los días -Cada tercer día - Dos veces a la semana

	<ul style="list-style-type: none"> -Una sola vez a la semana -Otro
¿De qué manera interviene en los foros Colaborativos? Con	<ul style="list-style-type: none"> - sugerencias -retroalimentaciones -Indicaciones -Otro
Bajo qué circunstancias interviene en el foro	<ul style="list-style-type: none"> -Aclarara dudas -Direccionar trabajo -Motivar a los alumnos -Mediar problemáticas -Felicitarlos por los avances -Llamar la atención por la poca participación otras

Propuesta de Mejora	
Reactivo	Respuesta
¿Qué tipo de actividades recomienda para ser realizada como actividades colaborativas?	<ul style="list-style-type: none"> _Resolución de Problemas _Investigación _Reflexión _Ensayos _Gráficos _Cuadros comparativos _Presentaciones

	<ul style="list-style-type: none"> _Prácticas _Proyecto _Estudio de campo -Otras
¿Cuántas actividades consideras que deberían de colocarse por unidad?	<ul style="list-style-type: none"> -Una -Dos -Tres -Otro
¿A partir de que unidad recomienda iniciar las actividades colaborativas?	<ul style="list-style-type: none"> -Uno -Dos -Tres -Cuatro
¿Cómo consideras que se favorecería el desempeño de los alumnos de manera efectiva en sus trabajos colaborativos?	<ul style="list-style-type: none"> -Con indicaciones claras -mediante la motivación -una supervisión constante -La formación de los equipos Otro

Capacitación	
Reactivo	Respuesta
¿Ha recibido capacitación sobre la asesoría virtual por parte del SUV?	Si No
En caso de que su respuesta sea afirmativa indique en qué consistió su capacitación.	
¿Considera que necesita capacitación u orientación sobre los trabajos colaborativos?	Si No
En caso de que su respuesta sea afirmativa, en qué rubros considera este apoyo	<ul style="list-style-type: none"> -Para el diseño de actividades colaborativas -Para el seguimiento en actividades colaborativas -Para la intervención para resolver problemáticas en actividades colaborativas -Para evaluar actividades colaborativas -otro
En caso de haber seleccionado la casilla "otro", favor de especificar, en qué	
Favor de escribir una sugerencia o comentario para enriquecer los trabajos colaborativos	

