

# Experiencia del diseño de secuencias didácticas digitales en la asignatura Investigación de Mercados

Franklin Deiber Buitrago-Echeverry<sup>1</sup>  
Universidad Autónoma de Manizales  
franklinbuitrago@autonoma.edu.co

DOI: <https://doi.org/10.21158/2357514x.v8.n1.2020.2748>

**Cómo citar este artículo:** Buitrago-Echeverry, F. D. (2020). Experiencia del diseño de secuencias didácticas digitales en la asignatura Investigación de Mercados. *Revista Virtu@lmente*, 8(1), 25-41. DOI: <https://doi.org/10.21158/2357514x.v8.n1.2020.2748>

**Fecha de recepción:** 02 de agosto de 2020

**Fecha de aprobación:** 28 de septiembre de 2020

<sup>1</sup> Administrador de Empresas Agropecuarias - Universidad Santo Tomás. Especialista en Gerencia Comercial y Mercadeo- Universidad Ean. Magíster en Gestión Humana y Desarrollo Organizacional – Universidad Externado de Colombia. Doctorando en Gestión – Universidad Ean. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5543-3282>





# RESUMEN

Este artículo aborda los principales conceptos del diseño de secuencias didácticas digitales (SDD) para un Aula Virtual de Aprendizaje (AVA), basadas en el Modelo de Entornos Convergentes (MEC - Complexus) del Sistema de Educación a Distancia (SEAD) de la Universidad Autónoma de Manizales (UAM). Las SDD son un dispositivo a través del cual se incorporan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las unidades didácticas contextualizadas con el propósito de promover el aprendizaje; de esta forma, el estudiante puede aprender, por medio de diferentes actividades de aprendizaje situadas, a enlazar la teoría con la práctica en el contexto socioprofesional. Teniendo en cuenta, entonces, la aplicabilidad de las SDD, el artículo tiene como objetivo describir la experiencia de diseño de entornos de aprendizaje para la asignatura de Investigación de Mercados en el segundo período académico de 2019. El texto se desarrolla a través de la narrativa del profesor y su interpretación del proceso y permite concluir que el diseño de secuencias didácticas digitales es un constructo amplio que va más allá de simplemente describir qué se debe hacer en un aula de clase o cómo el estudiante y el profesor hacen uso de las TIC. Pues, integrar herramientas tecnológicas como la televisión, el internet, el material didáctico digital, los videos académicos, la bibliografía en línea y los casos empresariales, hace que la transferencia de conocimientos realmente tome sentido y que los estudiantes comprendan de forma pertinente la importancia de estudiar y aplicar lo aprendido en el aula.

**Palabras clave:** educación a distancia; secuencias didácticas digitales (SDD); Aula Virtual de Aprendizaje (AVA); Modelo de Entornos Convergentes (MEC - Complexus); herramientas tecnológicas en educación.



# Experiencing the design of digital didactic sequences in the subject of Market Research

## ABSTRACT

This article discusses the main concepts of designing digital teaching sequences (DTS) for a Virtual Learning Classroom (VLC), based on the Converged Environments Model (MEC-Complexus) of the Distance Learning System (DLS) at Universidad Autónoma de Manizales (UAM). The DTS are used to incorporate Information and Communication Technologies (ICT) into contextualized teaching units, with the purpose of promoting learning in a way that the student can learn to link theory with practice in the socio-professional context, by means of different located learning activities. So, taking into account the applicability of the DTS, this article aims at describing the experience of designing learning environments for the subject entitled Market Research during the second academic period of 2019. The text is developed through the teacher's narrative and interpretation of the process, and allows us to conclude that the design of digital learning sequences is a broad construct that goes beyond simply describing what should be done in a classroom or how the student and teacher make use of ICTs; as integrating technological tools such as television, the Internet, digital teaching materials, academic videos, online literature, and business cases, makes the transfer of knowledge meaningful and helps students understand the importance of studying and applying what they have learned in the classroom in a relevant way

**Keywords:** distance education; digital teaching sequences (DTS); Virtual Learning Classroom (VLC); Converged Environments Model (MEC-Complexus); technological tools in education.



# Experiência de desenho de sequências didáticas digitais na disciplina de Pesquisa de Mercados

## RESUMO

Este artigo aborda os principais conceitos do desenho de sequências didáticas digitais (SDD) para uma sala de Aula Virtual de Aprendizagem (AVA), com base no Modelo de Ambientes Convergentes (MEC - Complexus) do Sistema de Educação a Distância (SEAD) da Universidade Autônoma de Manizales (UAM). As SDDs são um dispositivo do qual as tecnologias de informação e comunicação (TIC) são incorporadas em unidades didáticas contextualizadas com o objetivo de promover a aprendizagem; desta forma, o aluno pode aprender, através de diferentes atividades de aprendizagem situadas, a relacionar a teoria com a prática no contexto socioprofissional. Levando em consideração, então, a aplicabilidade das SSDs, o artigo tem como objetivo descrever a experiência do desenho de ambientes de aprendizagem para a disciplina Pesquisa de Mercados no segundo período letivo de 2019. O texto é desenvolvido por meio da narrativa do professor e sua interpretação do processo e permite concluir que o desenho das sequências didáticas digitais é uma construção ampla que vai além de simplesmente descrever o que deve ser feito em uma sala de aula ou como o aluno e o professor fazem uso das TIC. Pois, integrar ferramentas tecnológicas como televisão, internet, materiais didáticos digitais, vídeos acadêmicos, bibliografia online e casos empresariais, faz com que a transferência de conhecimentos realmente faça sentido e que os alunos entendam de forma pertinente a importância de estudar e aplicar o que foi aprendido na sala de aula.

**Palavras-chave:** educação a distância; sequências didáticas digitais (SDD); Sala de Aula Virtual de Aprendizagem (AVA); Modelo de Ambiente Convergente (MEC - Complexus); ferramentas tecnológicas em educação.



# Conception de séquences didactiques numérisées pour l'enseignement des études de marché

## RÉSUMÉ

Cet article aborde les principaux concepts de séquences didactiques numérisées (SDN) dans le cadre de la réalisation d'un document virtuel d'apprentissage (DVA) basé sur le modèle d'environnements convergents (MEC - Complexus) du système d'enseignement à distance (SEAD) de l'Université Autonome de Manizales (UAM). Les SDN sont des dispositifs intégrant les technologies de l'information et de la communication (TIC) dans des unités d'enseignement contextualisées et permettant un meilleur apprentissage. Les étudiants apprennent ainsi, au travers de différentes activités, à intégrer la théorie à la pratique en milieu professionnel. L'article décrira ensuite la conception d'environnements virtuels d'apprentissage pour la formation aux études de marché pour l'année académique 2019 et ce, en prenant compte l'applicabilité des SDN. L'analyse s'appuie par ailleurs sur l'expérience de l'enseignant et de son interprétation du processus, et conclut que la conception de séquences didactiques numériques est un vaste enjeu allant bien au-delà de la simple description des tâches à réaliser en classe ou de la façon dont les étudiants et enseignants utilisent les TIC. En conclusion, les SDN doivent intégrer des outils technologiques tels que la télévision, internet, du matériel pédagogique numérique, des vidéos académiques, des bibliographies en ligne et des études de cas qui améliorent les transferts des connaissances et la pertinence de l'étude et de l'applicabilité des apprentissages.

**Mots-clés:** enseignement à distance; séquences didactiques numériques (SDN); document virtuel d'apprentissage (DVA); Modèle d'environnement convergent (MEC - Complexus); outils technologiques pour l'éducation.



## 1. Introducción

Este artículo es un producto del proceso de investigación que se ha desarrollado en los últimos años en el grupo de investigación SEAD UAM, de la Universidad Autónoma de Manizales. Aquí se describen las metodologías aplicadas en el Aula Virtual de Aprendizaje (AVA), la integración de herramientas tecnológicas y la mediación del tutor-docente en la transferencia del conocimiento. El objetivo es describir cómo se diseñan e incorporan las secuencias didácticas digitales (SDD) en un AVA, mostrando el desarrollo temático de diferentes actividades y cómo estas conducen a la apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes para aplicar los conceptos a un contexto real.

El artículo se desarrolla en tres partes. La primera, presenta el modelo de entornos convergentes (MEC - Complexus), en el cual, a su vez, se integran tres entornos: televisivo, AVA y tutoría virtual. En el MEC - Complexus convergen diferentes generaciones de la educación a distancia e integra elementos de *B-Learning*, *T-Learning* y *M-Learning*, entre otros.

En la segunda parte, se aborda el concepto de las SDD como un dispositivo que integra actividades de indagación, tematización, problematización, aplicación y finalización. Las SDD implican que las actividades de aprendizaje estén mediadas por tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

La tercera parte hace referencia al diseño de las SDD que conforman la asignatura de Investigación de Mercados.

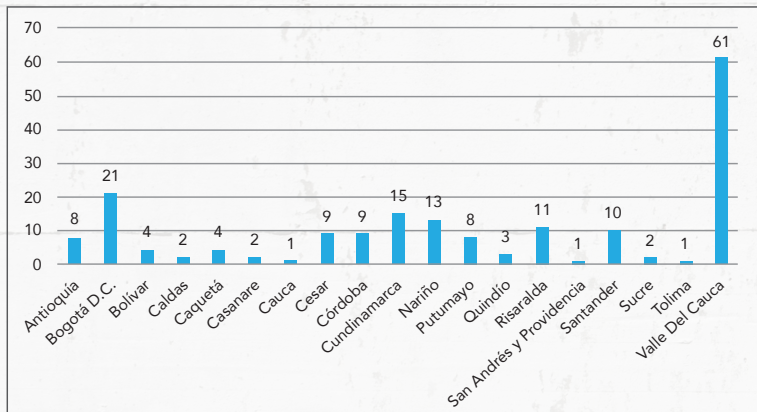
Por último, se presentan los hallazgos de este ejercicio académico a manera de conclusiones, recomendaciones e interpretaciones sobre el proceso que desarrollaron los estudiantes a través de las actividades de aprendizaje propuestas.

## 2. Aspectos generales del diseño de la asignatura Investigación de Mercados

El grupo matriculado en la asignatura estuvo conformado por 185 estudiantes, distribuidos en 48 municipios de 19 departamentos del territorio colombiano. La asignatura se desarrolla en ocho semanas y para ello se diseñaron SDD mediante la integración de actividades de aprendizaje, indagación, problematización, aplicación y tematización.



**Figura 1. Número de estudiantes por departamento**



**Fuente. Departamento de Estudios a Distancia – Grupo de investigación SEAD UAM.**

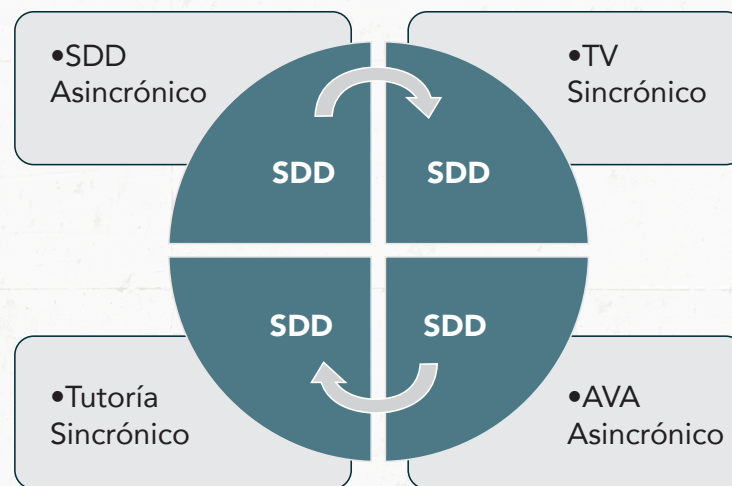
Para el caso de la asignatura de Investigación de Mercados, se diseñaron diez sesiones de teleclases, en donde se desarrollaron ampliamente los contenidos del curso. En este espacio de interacción interpersonal, los estudiantes tienen la oportunidad de participar en tiempo real con el profesor principal y el profesor asistente. Se incluyeron sesiones de tutorías académicas virtuales, que tuvieron como objetivo generar un espacio académico sincrónico para desarrollar actividades de tematización y contextualización de los ejes temáticos del curso; este espacio se convierte en un escenario ideal para que el estudiante pueda aclarar sus dudas sobre los contenidos y las actividades propuestos.

La asignatura contó con sesiones de teleclase, tutorías académicas, bibliografía digital, casos de estudio, textos guías, guías de aprendizaje, videos de contexto, WhatsApp y la mediación permanente del docente.

## 2.1 Modelo de entornos convergentes (MEC - Complexus)

Los procesos de educación han evolucionado y cada vez integran más componentes para facilitar la interacción entre estudiantes y docentes; en consecuencia, hacer más amigable y comprensible el proceso de aprendizaje es un desafío y allí se deben integrar diferentes tecnologías educativas ágiles y flexibles para propiciar la apropiación del conocimiento.

**Figura 2. Esquema del MEC - Complexus para la asignatura Investigación de Mercados**



**Fuente. Departamento de Estudios a Distancia - Grupo de investigación SEAD UAM.**

- El MEC - Complexus se desarrolla en una plataforma educativa en la que convergen distintas generaciones de la educación a distancia, mediante la incorporación de material didáctico, la televisión escolar, el AVA y las tutorías académicas, de tal manera que, con base



en los principios de interacción social e interactividad, constituye un entorno social de aprendizaje de carácter socioconstructivista. (Ágamez-Triana, Rincón-Rojas y Silva-Ferreira, 2018, p. 530)

El curso de Investigación de Mercados fue diseñado bajo el principio del MEC - Complexus. En este sentido, garantiza que el estudiante utilice diversas metodologías de aprendizaje que le permitan explorar los contenidos académicos de diversas formas para alcanzar los objetivos planteados.

Las actividades de aprendizaje se realizan mediante la incorporación de recursos web 2.0 y web 3.0 al entorno televisivo, entorno virtual de aprendizaje y tutorías académicas. Entre los recursos que se utilizan se encuentran los foros virtuales y el chat de WhatsApp, entre otros. La pertinente utilización de los recursos educativos media los momentos sincrónicos y asincrónicos durante el desarrollo de la asignatura. Es importante anotar que en el MEC - Complexus interactúan estudiantes y dos profesores: el principal y el tutor. El profesor principal tiene la responsabilidad de diseñar, desarrollar y evaluar los entornos de aprendizaje. El profesor tutor centra sus acciones en el acompañamiento durante las teleclases.

En consecuencia, el reto del MEC - Complexus es transformar las potencialidades de las TIC en mediaciones socioculturales que agreguen valor al aprendizaje. Así, el MEC - Complexus debe sobrepasar las perspectivas utilitaristas de las TIC, que se reflejan en diseños instruccionales de carácter conductual y cuyo énfasis está centrado en el control de todo aquello que pasa en un entorno digital por personas distintas a los profesores y a los estudiantes. (Ágamez et al., 2018, p. 537).

### 2.1.1 Entorno virtual de aprendizaje

La plataforma que se utiliza es Moodle (*Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*) —o entorno modular de aprendizaje dinámico orientado a objetos—. A través de esta plataforma se diseñan aulas virtuales para las diferentes asignaturas y para aquellos procesos transversales a los de formación de los estudiantes, orientados a la consecución de las intencionalidades educativas.

En esta plataforma se diseñaron las SDD definidas para la asignatura de Investigación de Mercados, que incluyen actividades de indagación, tematización, problematización y aplicación. El AVA está compuesta por espacios o pestañas que conforman el curso. A continuación, se sintetizan algunos elementos de la guía de diseño de entornos de aprendizaje SEAD UAM (2017).

- Mi asignatura: aquí se encuentra la información general del curso: introducción, ficha de identificación, mapa conceptual, estrategias de aprendizaje, estrategias de evaluación, plan de trabajo y perfil de los profesores.
- Nuestro compromiso: compuesto por foro de novedades, intenciones educativas, actividad de indagación inicial y contrato didáctico.
- Plan de evaluación del aprendizaje: en este espacio se describen las actividades de las SDD evaluativas, con porcentajes y fechas de inicio y cierre.



- Plan de tutorías: es el cronograma de las diferentes tutorías programadas, en donde se incluyen los recursos por utilizar, como lecturas y videos que son útiles para la tutoría académica.
- Secuencias didácticas: se desarrollan los contenidos del curso y se integran diferentes momentos. Básicamente, la introducción, la incorporación de las teleclases, las tutorías, los foros de teleclases, los videos, las lecturas recomendadas y la bibliografía. Dependiendo de la secuencia didáctica, se pueden incluir las actividades de indagación, tematización, problematización, aplicación y finalización; no necesariamente deben estar las cinco actividades dentro de la secuencia didáctica.

En la línea desarrollada por el grupo de investigación SEAD UAM, el AVA es un entorno transversal en el desarrollo de la asignatura; en él, convergen el entorno televisivo y el de la tutoría académica. De manera que el proceso de aprendizaje se extiende más allá de los encuentros sincrónicos, lo que potencia la interacción social y la interactividad. Así, integran espacios sociales y académicos que ayudan a fortalecer las relaciones que se configuran en los entornos de aprendizaje y son determinantes para hacerlo efectivo.

En las aulas virtuales confluyen profesores, estudiantes y conocimientos de carácter conceptual, procedimental y actitudinal, los cuales se integran y movilizan para generar alternativas de solución a las situaciones problémicas.

## 2.2 Entorno televisivo

En muchas instituciones educativas, la Teleformación constituye el medio fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje, donde se aprovechan al máximo las capacidades tecnológicas instaladas y en las que el empleo de entornos mixtos de aprendizaje va desde el uso de plataformas altamente interactivas que favorecen el trabajo colaborativo hasta la utilización intensiva de la televisión educativa en sus variantes más interactivas. (De Armas, 2016, p.5)

Las teleclases se caracterizan por utilizar diversas herramientas como la llamada al aire y preguntas en vivo. Dentro del entorno televisivo se incluyen actividades de indagación y problematización, que ayudan a vincular al estudiante a la teleclase y a propiciar la interactividad en tiempo real, ya sea por llamada o por el chat, en el aula virtual de aprendizaje.

En cada teleclase se presentan dos de los momentos de una SDD. Uno de ellos es la actividad de indagación inicial, que pretende explorar las teorías implícitas que poseen los estudiantes sobre los temas del curso. El otro momento, y en el que más se trabaja a lo largo de la teleclase, es la actividad de tematización, que comprende el desarrollo de los contenidos temáticos de la sesión trabajada.



Desde esta perspectiva, se trata de lograr que el entorno televisivo se constituya como el aula y, en consecuencia, como un entorno de aprendizaje donde profesores, conocimientos y recursos se integran para ayudar al estudiante a gestionar su propio aprendizaje. Esto, con el fin de que cada estudiante asuma el rol de gestor de su proceso de aprendizaje en este sistema, pues específicamente, el entorno televisivo les permite tomar decisiones respecto al uso del tiempo y el espacio.

### 2.3 Entorno de las tutorías académicas

Las tutorías académicas se constituyen como un sistema de apoyo formativo necesario para el «asesoramiento didáctico-curricular y psicopedagógico que favorece la calidad e innovación del aprendizaje» (Martínez *et al.*, 2016, p. 290), así como el fortalecimiento de actitudes, habilidades y destrezas, mejora de procesos y desarrollo de competencias profesionales. En esta dinámica, la estructura del programa de tutorías se describe con relación a los escenarios formativos en los cuales interactúan profesores y estudiantes.

En el Sistema de Estudios a Distancia de la Universidad Autónoma de Manizales (SEAD -UAM®) el programa de tutorías emerge como una estrategia que aporta al mejoramiento de la calidad en el ámbito de las asignaturas constitutivas del plan de estudios y a la construcción de las trayectorias académicas pertinentes para cada estudiante. (Ágamez, Álvarez y Ruiz, 2016, p. 12)

Las tutorías se establecen con fechas y horas en el plan de acción tutorial para que el estudiante asista y pueda interactuar con el profesor y los compañeros de clase. En

el caso particular del curso de Investigación de Mercados, las tutorías pretenden que los estudiantes profundicen en temáticas, los profesores realicen prácticas demostrativas entre los compañeros del grupo y se desarrollen actividades cooperativas. No obstante, los participantes del curso tienen una permanente comunicación con el tutor-profesor y sus compañeros de clase a través de WhatsApp. La integración de esta herramienta facilita la comunicación constante entre los participantes del curso y por este chat el tutor puede resolver inquietudes de los estudiantes casi que de forma inmediata. Esta app permite que el estudiante tenga un vínculo armónico con el profesor, el cual le facilita cumplir con las actividades académicas.

Es de anotar que el plan de acción tutorial se vincula de manera directa con las SDD y se caracteriza por ser flexible y dinámico para dar respuesta a las contingencias del aula. En el documento, de igual modo, se presentan las líneas de acción tutorial articuladas a la trayectoria académica de los estudiantes, identificando las tutorías académicas en el ámbito de carrera, asignaturas, práctica e investigación.

## 3. Secuencias didácticas digitales

Las secuencias didácticas son, sencillamente, conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos. En la práctica, esto implica mejoras sustanciales de los procesos de formación de



los estudiantes, ya que la educación se vuelve menos fragmentada y se enfoca en metas. (Tobón, Pimienta y García, 2010, p. 20)

Según Ágamez-Triana, Rincón-Rojas y Silva-Ferreira (2018), en el modelo de entornos convergentes las secuencias didácticas digitales son un dispositivo que se configura a partir de la Unidad Didáctica Contextualizada (UDC). Esta está diseñada desde el enfoque socioconstructivista e integra las intencionalidades educativas, los contenidos problémicos, las estrategias de aprendizaje y las estrategias de evaluación. Desde esta perspectiva, el diseño de la UDC emerge del análisis del contexto socioprofesional, por ello, esta se construye a partir de la identificación de situaciones problémicas y se orienta al desarrollo de competencias. La SDD se configura mediante las actividades de aprendizaje situadas, mediadas por las TIC, y se desarrolla en los tres entornos mencionados. «La elaboración de una secuencia didáctica es una tarea importante para organizar situaciones de aprendizaje que se desarrollarán en el trabajo de los estudiantes» (Díaz-Barriga, 2013c, p. 1).

Las SDD se convierten entonces en un desafío para los docentes que diseñan actividades significativas que resulten contundentes y les permitan a los estudiantes desarrollar capacidades de análisis y llevar los conocimientos teóricos a la realidad empresarial, en aras de contrastar los contenidos aprendidos y ponerlos en práctica.

En el MEC - Complexus las secuencias didácticas digitales emergen como resultante de la integración significativa de las TIC, mediante una adaptación sinérgica, es decir, es el proceso por el cual confluyen

los entornos de aprendizaje —material didáctico, televisión escolar y aulas virtuales de aprendizaje— en virtud del principio de flexibilidad espaciotemporal. La dinamización de la SDD se realiza a partir de cinco momentos que se desarrollan gradual y continuamente, posibilitando trazar alternativas de rutas para la consecución de las intenciones formativas. (Ágamez et al. 2018, p. 13)

La construcción de una secuencia didáctica tiene como punto de partida una serie de aspectos formales que emanan del plan de estudios, pero, particularmente, del programa. Puede ser materia, asignatura, módulo, unidad de aprendizaje o la denominación que el currículo establezca para el trabajo docente. Las SDD están compuestas por cinco momentos que se describen a continuación (Ágamez et al., 2018, p. 542-544).

- a. El momento de indagación se realiza mediante actividades orientadas a la concertación de las intencionalidades educativas y al reconocimiento de los modelos mentales de los estudiantes en situaciones de acción. Desde esta perspectiva, las actividades de indagación deben estar mediadas por diferentes formatos representacionales, de tal manera que se expliciten las teorías implícitas.
- b. El momento de problematización se realiza mediante actividades que sugieren situaciones problémicas de carácter prototípico para los contextos socioprofesionales y hace referencia a situaciones de formulación.



c. El momento de tematización está orientado al desarrollo de actividades que promuevan la apropiación crítica de los referentes conceptuales, metodológicos y actitudinales, de tal manera que el estudiante comprenda la situación problémica.

d. El momento de aplicación hace referencia a las actividades de aprendizaje orientadas a la resolución de problemas que tienden a la creación de diferentes alternativas de solución, a su valoración misma y a la toma de decisiones.

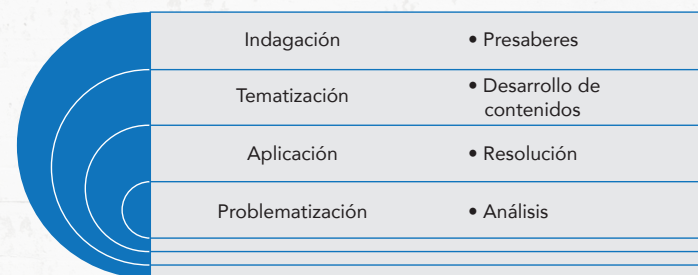
e. El momento de finalización tiene como propósito facilitar la transferencia de los aprendizajes a nuevos contextos. En este aspecto, las diversas situaciones —de acción, formulación, validación e institucionalización— toman relevancia al momento de abordar nuevos aprendizajes y retos, convirtiéndose en procesos cíclicos de amplitud variante, donde el individuo debe integrar nuevas estrategias para abordar situaciones de diversas complejidades de carácter intra e intercontextual.

## 4. Secuencias didácticas digitales en la asignatura de Investigación de Mercados

En la elaboración de las SDD de la asignatura se desarrollaron diferentes actividades, algunas de ellas directamente relacionadas con el caso de estudio empresarial. El caso de estudio

se trabajó con diferentes propósitos, dependiendo del tema que se estaba abordando. Este permite ser utilizado en diferentes momentos del aprendizaje y, por tratarse de un contexto real, ayuda a mantener el interés del estudiante y así poder aplicar actividades significativas para los participantes.

Figura 3. Secuencias didácticas digitales (SDD)



Fuente. Departamento de Estudios a Distancia-grupo de investigación SEAD UAM.

Los momentos o actividades de aprendizaje que se utilizaron en el diseño del AVA de Investigación de Mercados constituyen el eje fundamental para el desarrollo y la apropiación de los contenidos del curso, para este caso. Dentro de las actividades diseñadas, algunas de ellas son calificables y otras no tienen un peso porcentual para efectos de aprobación del curso.

Como actividad de indagación inicial del curso, en la pestaña «Nuestro Compromiso» se propone elaborar un ensayo que responda a la siguiente pregunta: «¿Qué es Investigación de Mercados?». Para ello en el AVA se elaboró la siguiente consigna y se dieron las indicaciones para llevar a cabo la actividad:



Teniendo en cuenta que la asignatura de Investigación de Mercados conlleva a una estructurada indagación de las variables que acompañan el mercadeo de las organizaciones y empresas, para con esta información estructurar informes para la toma de decisiones coherentes con los entornos cambiantes y dinámicos, es fundamental que realicemos un breve diagnóstico sobre los conceptos que usted como estudiante tiene sobre la asignatura.

En las siguientes pestañas del AVA se desarrollaron las SDD que, en términos generales, contienen un párrafo de introducción, el desarrollo de las actividades o momentos de la SDD, las grabaciones de las teleclases, el chat de teleclase, en donde se refleja la participación de los estudiantes, el chat o foro de las tutorías académicas, y la bibliografía recomendada.

#### 4.1 SDD 1: diseño de la Investigación de Mercados

La asignatura de Investigación de Mercados se desarrolla mediante la estrategia de análisis de casos y para ello cada estudiante debe realizar la lectura preparatoria de los temas y, a partir de ella, llevar a cabo las actividades de aprendizaje aplicando los elementos conceptuales y metodológicos que se abordan en cada teleclase.

Tabla 1. Actividades de aprendizaje – SDD 1

Tipo de actividad	Nombre de la actividad	Descripción
Diagnóstica	Indagación	El estudiante, a través de un foro, participa dando sus apreciaciones sobre el video propuesto. En este espacio la idea es que los estudiantes participen y socialicen con sus compañeros sobre el tema tratado. Este foro se denominó «Conocer la necesidad del consumidor», y pretende percibir los conceptos que tiene el estudiante sobre el tema en específico y, de esta forma, establecer cómo se pueden mejorar los conceptos que se desarrollarán en las SDD.
Procesual	Problematización	Para el desarrollo de esta actividad el estudiante revisó un caso de estudio real: «Caso Crem Helado, refrescan y entretienen a las familias colombianas». Después de leer el caso, el estudiante elaboró un plan de marketing adecuado para Crem Helado según los conocimientos que adquirió en el curso de Mercadeo y las instrucciones del profesor.

Fuente. Elaboración propia.



Se desarrollaron actividades de indagación al inicio de cada SDD en donde el estudiante socializo los principales temas que se trabajaron en la SDD a través de foro. Se analizó el caso de estudio en cada SDD con el fin de interiorizar y aplicar los contenidos estudiados en la asignatura. Los estudiantes desarrollaron la actividad propuesta para el caso real de estudio según las recomendaciones impartidas por el docente. Se desarrollaron evaluaciones en línea en donde el estudiante pudo medir sus conocimientos sobre los conceptos básicos de investigación de mercados.

#### 4.2 SDD 2: estructuración y ejecución de la Investigación de Mercados

Una vez superados los ejercicios conceptuales que requiere toda investigación de mercados, es fundamental que el investigador establezca la estructura necesaria para poner en marcha la aplicación de los instrumentos propios de la investigación de mercados. En esta SDD se abordaron de manera dinámica los diferentes puntos del proceso de estructuración, con el ánimo de aportar a la construcción de las actividades del caso de estudio.

Tabla 2. Actividades de aprendizaje – SDD 2

Tipo de actividad	Nombre de la actividad	Descripción
Procesual	Tematización	Los estudiantes deben participar de manera activa en el foro, respondiendo al siguiente interrogante: «¿A qué hace alusión el factor de oportunidad en la investigación de mercados?». Para desarrollar esta actividad el estudiante revisó el video «Investigación de Mercados - Marketing (Marketing)», propuesto en el AVA, y consultó la bibliografía recomendada para la SDD. Esta actividad tiene como propósito que los estudiantes comiencen a consultar y revisar conceptos específicos que se van a tratar en la SDD.
Procesual	Problematización	En esta oportunidad se elaboró una guía de estudio con instrucciones para resolver la situación hipotética que se muestra a continuación. En esta segunda SDD el estudiante pone en práctica lo aprendido, confrontándolo con el caso de estudio y la situación problema planteada.

Fuente. Elaboración propia.



#### 4.2.1 Situación hipotética

Supongamos que Crem Helado está pasando por un proceso de pérdida de participación en el mercado y, por consiguiente, sus ventas han disminuido en un 30 %. El gerente general de la compañía decide contratar a los expertos en investigación de mercados para que los orienten sobre el mejor enfoque de investigación de mercados que deben utilizar y el tipo de técnica que deben emplear para lanzar al mercado un nuevo producto que ayude a aumentar las ventas y la participación. Ustedes serán el equipo contratado para esta investigación de mercados y deberán dar respuesta al planteamiento de investigación formulado: disminución en las ventas y pérdida en la participación del mercado de helados.

Para responder al planteamiento anterior, los estudiantes escogieron el enfoque de investigación adecuado, el cual puede ser cualitativo, cuantitativo o mixto; de igual forma, seleccionaron el tipo de técnica a utilizar, como grupos focales y entrevistas en profundidad, entre otras; que consultaron en la bibliografía sugerida para esta asignatura. Después de seleccionar el enfoque y la técnica, sustentaron el porqué de su decisión y elaboraron los instrumentos que usarían para llevar a cabo la investigación de mercados.

#### 4.3 SDD 3: elaboración y preparación informe final Investigación de Mercados

Quizás uno de los aspectos más importantes de la investigación de mercados tiene que ver con la presentación de los resultados, ya que en esta etapa el investigador debe plasmar sus hallazgos, el procedimiento para alcanzarlos, las dificultades y, sobre todo, la propuesta final.

Tabla 3. Actividades de aprendizaje – SDD 3

Tipo de actividad	Nombre de la actividad	Descripción
Procesual	Tematización	A través del foro propuesto, los estudiantes revisaban conceptos en torno a la pregunta: «¿Cuál es el aspecto más importante que resaltar en el informe final de la investigación de mercados?». En el desarrollo de esta actividad, los estudiantes revisan la bibliografía recomendada y el video propuesto, y participan de forma activa en el foro, al compartir los conceptos adquiridos sobre el tema planteado.
Procesual	Problematización	Para el desarrollo de esta actividad los estudiantes realizaron una campaña de lanzamiento de un producto para el caso de estudio «Crem Helado, refrescan y entretienen a las familias colombianas». Este debe ser innovador y estar dirigido a un nicho de mercado específico.

Fuente. Elaboración propia.

Los estudiantes realizaron dos actividades fundamentales:

- Desarrollaron el plan de medios o publicidad, es decir, en dónde pautaron —televisión, radio, prensa, etc.—.
- Diseñaron el logo o presentación de producto. Para esto, los estudiantes revisaron la bibliografía recomendada, las



teleclases y los videos propuestos; se apoyaron en las tutorías académicas, y entregaron un informe sobre el nuevo producto que sería lanzado al mercado.

De esta manera, las SDD responden fundamentalmente a una serie de principios que se derivan de una estructura didáctica —actividades de apertura, desarrollo y cierre—, y a una visión que emana de la nueva didáctica: generar procesos centrados en el aprendizaje, trabajar por situaciones reales y reconocer la existencia de diversos procesos intelectuales y de la variada complejidad de estos (D’Hainaut, 1985).

Las SDD se convierten en un diseño pedagógico mediado por las TIC, en donde el estudiante es el eje fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este es entonces un escenario en donde intervienen diferentes recursos tecnológicos y pedagógicos orientados a la transferencia de conocimiento de un área específica con criterios de pertinencia, coherencia y calidad académica.

## 5. Conclusiones

De las actividades evaluativas propuestas, tres de ellas correspondían a exámenes en línea con preguntas de respuesta múltiple, que pretendían medir los conceptos aprendidos por los estudiantes en cada una de las SDD. Cada examen en línea tenía un peso porcentual del 5 % sobre la nota total del curso; la actividad de indagación inicial pesaba el 10 %, y las otras actividades, desarrolladas en las tres SDD, pesaban el 25 % cada una. Esto quiere decir que el curso contó con siete

actividades evaluativas, de las cuales tres se desarrollaron con un caso de estudio real, utilizando actividades problémicas y de aplicación. Del 100 % de los estudiantes matriculados, el 92 % aprobó el curso.

El éxito de desarrollar un curso virtual en el que el 92 % de los estudiantes realizó las actividades y lo aprobó satisfactoriamente demuestra que seguir las instrucciones dadas por los docentes y diseñar actividades significativas, en donde el estudiante pueda contrastar los contenidos con la realidad, hace que comprenda la utilidad de los contenidos que está estudiando.

Un aspecto por mejorar en el diseño de futuras SDD es incluir actividades de finalización que les permitan a los estudiantes transferir los conocimientos a situaciones reales, para que los aprendizajes se materialicen en propuestas de mejora o planes empresariales útiles para el sector real. Mediante esta dinámica, lo aprendido en el aula de clase se convierte en una herramienta eficaz para el desarrollo productivo de las organizaciones.

En este sentido, el diseño de un AVA a través de las SDD en el MEC-Complex se convierte en un dispositivo de espacios académicos interactivos para los estudiantes de diferentes regiones y municipios del país; un trabajo riguroso que debe estar acompañado de herramientas tecnológicas y pedagógicas que, de forma práctica, puedan tender puentes de aprendizaje dinámicos entre profesores y estudiantes, con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza en el ámbito de la educación superior.



Integrar herramientas tecnológicas como la televisión, el internet, el material didáctico digital, los videos académicos, la bibliografía en línea y los casos empresariales, hace que la transferencia de conocimientos realmente tome sentido y que los estudiantes comprendan de forma pertinente la importancia de estudiar y aplicar lo aprendido en el aula de clase en el sector real.

El diseño de secuencias didácticas digitales es un constructo amplio que va más allá de simplemente describir qué se debe hacer en un aula de clase o cómo el estudiante y el profesor hacen uso de las TIC. Las SDD son un concepto más acorde a la realidad, pues surgen como un producto de la interacción entre las posibilidades que ofrecen las TIC, cuyas variables espaciotemporales son más complejas, lo que hace necesarias nuevas estrategias de aprendizaje que logren trascender las fronteras físicas. De igual forma, la virtualidad nos permite mantener un contacto permanente entre estudiantes y docentes.

## Bibliografía

- Ágamez, J. Álvarez, D. y Ruíz, A. (2016). *Enlaces: Programa de tutoría académica en el SEAD-UAM*. Manizales: Universidad Autónoma de Manizales, Grupo de Investigación SEAD UAM. Recuperado de <https://bit.ly/37Ammkn>.
- Ágamez-Triana, J.; Rincón-Rojas, A.; Silva-Ferreira, L. (2018). Secuencias didácticas digitales en el Modelo de Entornos Convergentes (Mec-Complexus). *Memorias* (1), 530-546.
- D'Hainaut, L (1985). *Objetivos didácticos y programación. Análisis y construcción de currículums, programas de educación, objetivos operativos y situaciones didácticas*. Barcelona: Oikos Tau
- De Armas, N. (2016). *El enfoque ciencia, tecnología y sociedad (CTS) y la televisión educativa como medio de enseñanza: algunos puentes para su análisis*. La Habana, Cuba: Universidad de Ciencias Informáticas.
- Díaz-Barriga, Á (2013a). Secuencias de aprendizaje. ¿Un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas? *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 17(3),11-33.
- Díaz-Barriga, Á. (2013b). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 4(10), 3-21. DOI: [https://doi.org/10.1016/S2007-2872\(13\)71921-8](https://doi.org/10.1016/S2007-2872(13)71921-8)
- Díaz-Barriga, Á. (2013c). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de <https://bit.ly/36HMAm4>
- Martínez, P., Pérez, J. y Martínez M. (2016). Las TICS y el entorno virtual para la tutoría universitaria. [ICTS and virtual environments for university tutoring]. *Educación XX1*, 19, (1), 287-310. DOI: <https://doi.org/10.5944/educxx1.13942>
- Tobón, S., Pimienta, J. y García, J. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Ciudad de México: Pearson.