

Explorando los Antecedentes de los Sistemas Informáticos: Una Aventura en Mercadeo

Economía, Administración & Contaduría | Mercadeo | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de educación técnica/tecnológica comprendan el concepto y los antecedentes de los sistemas informáticos, especialmente en el contexto de la asignatura de Mercadeo. Los estudiantes aprenderán cómo la evolución de los sistemas informáticos ha impactado la forma en que las empresas recopilan, procesan y utilizan la información para tomar decisiones estratégicas en mercadeo. A través de actividades colaborativas, identificarán las características fundamentales de los sistemas informáticos y reflexionarán sobre su relevancia en el mundo actual, donde la tecnología y la información son pilares esenciales para el éxito comercial. Este conocimiento es crucial para que los futuros técnicos en mercadeo comprendan las herramientas tecnológicas que facilitan el análisis de mercado, la gestión de clientes y la optimización de campañas publicitarias. Además, la sesión les permitirá conectar la historia de los sistemas informáticos con aplicaciones prácticas en su vida profesional y cotidiana, reforzando el valor del aprendizaje activo y colaborativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar el concepto y la definición de sistemas informáticos.
- Analizar los principales hitos históricos en la evolución de los sistemas informáticos.
- Relacionar el desarrollo de los sistemas informáticos con su aplicación en el área de mercadeo.
- Colaborar en equipos para construir conocimiento compartido sobre antecedentes tecnológicos.

Recursos Necesarios

- Computadora con proyector y acceso a internet.
- Cartulinas, marcadores y hojas blancas (al menos 1 por grupo de 4 estudiantes).
- Videos breves sobre historia de los sistemas informáticos (2 videos de 3-4 minutos cada uno).
- Presentación digital con imágenes y líneas del tiempo.
- Cuestionarios impresos con preguntas para discusión.
- Plataforma digital o pizarra para anotar ideas colectivas.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre tecnología y uso de computadoras.
- Familiaridad con conceptos elementales de mercadeo.

- Experiencia previa en trabajo en equipo y participación en actividades colaborativas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica a los estudiantes que explorarán los antecedentes y la importancia de los sistemas informáticos en el contexto de mercadeo para comprender mejor cómo la tecnología ha transformado esta área.

Activación de conocimientos previos

Docente: Formula la pregunta detonadora: "*¿Pueden mencionar ejemplos de cómo la tecnología ha cambiado la forma en que las empresas venden sus productos o se comunican con sus clientes?*"

Estudiantes: Responden en plenaria, compartiendo ejemplos conocidos como redes sociales, tiendas en línea o aplicaciones móviles.

Motivación y enganche

Docente: Presenta un dato curioso: "*¿Sabían que los primeros sistemas informáticos ocupaban habitaciones enteras y ahora tenemos dispositivos mucho más pequeños y potentes que usamos todos los días?*" Muestra imágenes de computadoras antiguas versus dispositivos actuales para captar la atención.

Contextualización

Docente: Conecta el tema con la vida cotidiana: "*En mercadeo, entender cómo la tecnología ha evolucionado nos ayuda a usar mejor las herramientas actuales para identificar clientes, analizar tendencias y tomar decisiones rápidas.*"

Estudiantes: Reflexionan y comentan cómo utilizan la tecnología para informarse o comprar productos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 75 minutos

Presentación del contenido

Docente: Divide la clase en grupos de 4 estudiantes. Explica que explorarán en equipo la historia y evolución de los sistemas informáticos a través de actividades colaborativas, donde cada integrante tendrá un rol para fomentar la responsabilidad compartida.

Actividad 1: Línea de tiempo colaborativa

- **Objetivo:** Analizar los principales hitos históricos en la evolución de los sistemas informáticos.
- **Instrucciones:**

- Proporcionar a cada grupo una hoja grande o cartulina y marcadores.
- Entregar una lista de eventos clave (sin fechas) relacionados con los sistemas informáticos.
- Los estudiantes investigan (con recursos digitales proporcionados) y organizan cronológicamente los eventos en la línea de tiempo.
- Cada grupo presenta brevemente su línea de tiempo.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Línea de tiempo física con fechas y descripciones.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisar, guiar con preguntas como: "*¿Por qué consideran este evento importante?*", "*¿Cómo creen que este avance influyó en el mercadeo?*"

Actividad 2: Discusión guiada sobre aplicación en mercadeo

- **Objetivo:** Relacionar el desarrollo de los sistemas informáticos con su aplicación en mercadeo.
- **Instrucciones:**
 - Presentar un video corto que muestra el uso actual de sistemas informáticos en mercadeo.
 - Luego, en grupos, responder preguntas impresas:
 - ¿Cómo ayudan los sistemas informáticos a conocer mejor al cliente?
 - ¿Qué ventajas ofrecen para diseñar campañas efectivas?
 - ¿Qué retos enfrentan las empresas al usar estas tecnologías?
 - Compartir las respuestas con el grupo grande.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Respuestas escritas breves y exposición oral.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Facilitar la discusión, preguntar: "*¿Pueden dar un ejemplo real o ficticio?*" y estimular la participación igualitaria.

Actividad 3: Conceptualización colaborativa

- **Objetivo:** Identificar el concepto de sistemas informáticos.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, sintetizar una definición clara y sencilla de sistemas informáticos, usando lo aprendido.
 - Escribir la definición en una hoja y preparar una explicación breve para la clase.
 - Compartir en plenaria y construir una definición colectiva en la pizarra.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Definición escrita y presentación oral.
- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol del docente:** Guiar con preguntas: "*¿Qué elementos consideran que no pueden faltar en la definición?*", y consolidar la definición final.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a investigar un sistema informático innovador aplicado en mercadeo y preparar una mini exposición para su grupo.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo adicional:** Proporcionar resúmenes simplificados y apoyo verbal para organizar ideas, asignar roles claros dentro del grupo para facilitar su participación.

Transiciones

Al concluir cada actividad, el docente hace una breve recapitulación y conecta la siguiente tarea mostrando cómo cada paso construye el conocimiento sobre sistemas informáticos, preparando a los estudiantes para la síntesis final.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis

Docente: Solicita que cada grupo cree un mapa mental colectivo en la pizarra con los conceptos clave, hitos históricos y aplicaciones en mercadeo discutidas.

Estudiantes: Participan activamente agregando información y organizando ideas en el mapa mental.

Reflexión metacognitiva

- *¿Cómo definirías con tus propias palabras un sistema informático?*
- *¿Qué importancia tienen los sistemas informáticos en las estrategias de mercadeo?*
- *¿Qué aprendiste trabajando en equipo que te ayudó a entender mejor el tema?*

Docente: Pide que algunos estudiantes compartan sus respuestas en voz alta.

Retroalimentación

Docente: Proporciona comentarios positivos sobre la colaboración, destaca definiciones acertadas y corrige malentendidos, ofreciendo ejemplos prácticos para reforzar el aprendizaje.

Transferencia

Docente: Anima a los estudiantes a observar cómo usan sistemas informáticos en sus actividades diarias y a pensar en cómo estas herramientas pueden apoyar futuros trabajos en mercadeo.

Tarea o reto

Docente: Propone investigar una herramienta tecnológica actual utilizada en mercadeo (como CRM o análisis de datos) y preparar un breve reporte para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la fase de inicio, mediante la pregunta detonadora para conocer conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante las actividades colaborativas, observando la participación, el trabajo en equipo y las producciones (línea de tiempo, respuestas y definiciones).
- **Sumativa:** En el cierre, evaluando el mapa mental colectivo, la reflexión escrita y la capacidad para definir sistemas informáticos y su aplicación.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y explicar el concepto de sistemas informáticos (objetivo 1).
- Precisión y organización en la elaboración de la línea de tiempo histórica (objetivo 2).
- Relación clara entre los sistemas informáticos y su aplicación en mercadeo (objetivo 3).
- Participación activa y responsable en trabajos colaborativos (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación y roles en grupo.
- Rúbrica para evaluar línea de tiempo y definiciones.
- Observación directa durante las actividades y plenarias.
- Autoevaluación y coevaluación al final de la sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Línea de tiempo física creada por los grupos.
- Respuestas escritas y presentaciones orales en la discusión guiada.
- Definición colectiva de sistemas informáticos.
- Mapa mental elaborado en plenaria.
- Respuestas a preguntas de reflexión.