



Definición

La estrategia de crowdsourcing nace de la conjunción de dos palabras provenientes del habla inglesa: crowd (multitud) y outsourcing (abastecimiento externo) (López, Pertusa y Gonzalez, 2016).

El crowdsourcing es el acto de considerar un trabajo tradicionalmente realizado por una persona designada por una organización (generalmente un empleado/a) y el medio de externalizar el contenido hacia un grupo generalmente grande de personas vía online, en la forma de una convocatoria abierta (opencall) (Howe, 2006 citado en López, Pertusa y Gonzalez, 2016).



Aprendizajes que fomenta

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje significativo
- Análisis de la información
- Organización de ideas
- Selección efectiva de la información
- Creatividad e Innovación



Competencias transversales TEC21

- Emprendimiento innovador
- Compromiso ético y ciudadano
- Inteligencia social



Metodología / Etapas

Publicación de la idea

El equipo tiene una idea que quiere mejorar. Se publica la idea en una plataforma virtual.

Colaboración

El estudiantado puede votar a favor o en contra de la idea. Aportan comentarios positivos y negativos que ayudarán para mejorar la idea. Ofrecen soluciones con comentarios constructivos.

Análisis y organización de las ideas

El equipo que recibe la retroalimentación analiza los comentarios. Organizan la información y los clasifican en positivos y negativos.

Selección efectiva de la información

A partir de la información recolectada, el equipo selecciona cuidadosamente los comentarios que más aporten para mejorar la idea.

Creatividad e innovación

El equipo define de manera creativa e innovadora las soluciones de mejora.



Rol - Docentes

- Guía del alumnado para asegurar que se implemente correctamente la dinámica. Asesor/a del alumnado en cuanto a la manera en que se realiza una innovación.
- Proveedor/a de la tecnología para que se realice correctamente la dinámica. Mediador/a y revisor/a de los mensajes que se reciban.



Rol - Estudiantes

- Creador/a: es la persona que publica en la red sus ideas y expone su proyecto ante otras.
- Colaborador/a: es la persona que vota de manera anónima a favor o en contra de la idea del creador/a.
- Aporta información adicional y ofrece soluciones para mejorar.



Evaluación

Dinámica

Instrumento: Lista de cotejo

Criterios: aporte de nuevas ideas, número de participaciones, interacción, etcétera.

Documento final Instrumento: Rúbrica

Criterios: El documento debe incluir la idea detallada con las mejoras que se hicieron a partir de la información recabada.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

- Aprovechando el impacto de las redes sociales y comunidades digitales.
- Utilizando herramientas digitales como encuestas online, tableros digitales, etc.



Referencias

López, G., Pertusa, A., Gonzalez, E. (2016). Una revisión de la literatura sobre crowdsourcing. Journal of innovation & knowledge, 2 (1), 24-30. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2444569X16300099>

Parada, P. (2013). Las 10 plataformas de crowdsourcing mas innovadoras. Pascual Parada. Recuperado de: <http://www.pascualparada.com/las-10-plataformas-de-crowdsourcing-mas-innovadoras/>

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Crowdsourcing [Documento PDF]. Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>

