

**Objeto virtual de aprendizaje para contribuir en la evaluación y adaptación de contenidos  
virtuales del Politécnico Gran Colombiano**

**Ivon Tatiana Parra Astroz**

Licenciada en Diseño Tecnológico

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el Aprendizaje en  
Red

Directora

Luz Marina Cuervo Gamboa

Magister en TIC enfocadas en la educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red

Bogotá D.C., agosto 2021

## Resumen

Este documento expone la propuesta de intervención disciplinar que tiene como objetivo diseñar un objeto virtual de aprendizaje, que contribuya con la evaluación y adaptación de contenidos virtuales del Politécnico Grancolombiano. Los módulos que se producen en el área de escenarios para el aprendizaje no cuentan con un proceso de evaluación para ser seleccionados y adaptados como insumo de otros recursos institucionales.

Para responder a esta necesidad, el diseño del OVA se fundamenta en el enfoque de investigación cualitativa, ya que desde la observación al contexto se analizó la metodología de trabajo del área, identificando posibles criterios a tener en cuenta para este proceso de evaluación. Como en este proceso se recogen datos específicos y por si mismos plantean acciones de mejora, también se vincula la investigación acción como tipología específica.

Con un contexto identificado y analizado, se implementa el modelo de diseño instruccional ADDIE, para potenciar habilidades y conocimientos en los docentes autores, por medio del recurso e-learning gracias a cinco fases específicas: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

En ese orden de ideas, se desarrollan los contenidos del OVA relacionados con el quehacer del autor y la proyección del módulo. Esto a través de dos momentos que potencien el aprendizaje activo en los docentes: indagación y asociación. La indagación para identificar y analizar cómo deben ser desarrollados los contenidos dentro de un módulo y la asociación, para contrastar lo analizado con un módulo evaluado con criterios satisfactorios. Finalmente se desarrollaron diagnósticos de inicio y de cierre para evidenciar la incidencia del OVA en su proceso de producción, así como una rubrica como recurso de apoyo en el proceso de evaluación.

## **Abstract**

This document sets out the disciplinary intervention proposal that aims to design a virtual learning object, which contributes to the evaluation and adaptation of virtual contents of the Politécnico Grancolombiano. The modules that are produced in the area of learning scenarios do not have an evaluation process to be selected and adapted as input from other institutional resources.

To respond to this need, the OVA design is based on the qualitative research approach, since from the observation to the context the work methodology of the area was analyzed, identifying possible criteria to take into account for this evaluation process. As specific data are collected in this process and actions for improvement are proposed by themselves, action research is also linked as a specific typology. With an identified and analyzed context, the ADDIE instructional design model is implemented, to enhance skills and knowledge in teacher authors, through the e-learning resource thanks to five specific phases: analysis, design, development, implementation and evaluation.

In that order of ideas, the contents of the OVA related to the author's work and the projection of the module are developed. This through two moments that enhance active learning in teachers: inquiry and association. The inquiry to identify and analyze how the contents should be developed within a module and the association, to contrast what has been analyzed with a module evaluated with satisfactory criteria. Finally, initial and closing diagnoses were developed to demonstrate the incidence of OVA in its production process, as well as a rubric as a support resource in the evaluation process.

## Tabla de contenido

Pág.

### Tabla de contenido

1.	Problema.....	5
	<b>1.1 Planteamiento del problema</b> .....	5
	<b>1.2 Formulación del problema</b> .....	7
	<b>1.3 Objetivos</b> .....	7
	<b>1.3.1 Objetivo general</b> .....	7
	<b>1.3.2 Objetivos específicos</b> .....	7
	<b>1.4 Justificación</b> .....	7
2.	Marco referencial.....	9
	<b>2.1 Antecedentes investigativos</b> .....	9
	<b>2.2 Marco teórico</b> .....	13
3.	Diseño de la investigación.....	21
	<b>3.1 Enfoque y tipo de investigación</b> .....	21
	<b>3.2 Línea de investigación institucional</b> .....	22
	<b>3.3 Población y muestra</b> .....	23
	<b>3.4 Instrumentos de investigación</b> .....	23
4.	Propuesta de intervención.....	25
5.	Conclusiones y recomendaciones.....	45
	Referencias.....	47
	Anexos .....	49

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

La institución de educación superior Politécnico Grancolombiano dentro de su oferta formativa, tanto en pregrado como posgrado, cuenta con dos modalidades de educación que buscan responder a las necesidades y transformaciones constantes en materia de formación profesional.

Una de estas modalidades es la educación virtual, que, incorporando las tecnologías de la información y las comunicaciones, proporciona diversos recursos y herramientas para facilitar el acceso al conocimiento y procesos de aprendizaje oportunos.

Para que su oferta formativa responda a los requerimientos establecidos en términos de la malla curricular, se encuentra el área de Escenarios para el aprendizaje. Esta área de trabajo cuenta con un equipo de profesionales integrado por asesores pedagógicos y diseñadores, encargados de la línea de producción de materias o módulos, como son denominados allí, que enmarcan cada programa tecnológico o profesional que ofrece la institución en distintas áreas del conocimiento.

Los asesores pedagógicos, se encargan de acompañar el proceso de construcción de los módulos a cargo de docentes autores, quienes son dispuestos por las coordinaciones de los programas de pregrado y posgrado. Este acompañamiento incluye varias fases, la contextualización sobre el modelo pedagógico del área, revisión del sílabo correspondiente, bosquejo para definir los contenidos de cada unidad y la propuesta inicial de los recursos que harán parte de la misma.

Cada módulo propuesto cuenta con competencias que se espera, sean alcanzadas por los estudiantes, teniendo en cuenta las actividades o recursos propuestos, su desarrollo y los resultados de aprendizaje que arrojen los mismos.

Es importante anotar que luego del proceso de asesoría pedagógica, los módulos cuentan con una revisión de par académico<sup>1</sup> experto en el tema del módulo, que evalúa la pertinencia de los temas propuestos por los autores y con base en esto, se proponen ajustes de ser necesario.

En la segunda mitad del año 2020, el área de escenarios para el aprendizaje estuvo encargada de elegir algunos módulos que pudieran ser adaptados a recursos como los e-book, esto como iniciativa de la institución para dirigirlos a diversos públicos.

Durante esta selección, se evidenció que el área no cuenta con un proceso de evaluación que, a través de criterios específicos, soporte la elección del módulo como insumo para ser adaptado a las necesidades de otros recursos propuestos por la institución. Criterios como, por ejemplo, la amplitud en los sustentos teóricos, contenidos propositivos que faciliten la indagación y planteamiento de interrogantes, actividades planteadas como evidencia de los resultados de aprendizaje o la claridad en el lenguaje.

Reconocer este proceso de evaluación al iniciar la construcción del módulo, posibilitaría que los docentes no solo se enfoquen en la metodología para su construcción, sino que también identifiquen los criterios que deben sobresalir, más allá de entregar una serie de contenidos estructurados de manera clara y coherente. Aproximadamente el 50% de los docentes que inician un proceso de autoría deben capacitarse con la metodología y esto reduce en tiempos, la posibilidad de enfocarse en la generación de contenidos más significativos, además de los retrocesos generados comúnmente por los ajustes que deben ser aplicados a los contenidos.

---

<sup>1</sup> En la institución educativa Politécnico Grancolombiano, en el área de producción de Educación Virtual, el par académico cumple la labor de valorar de forma crítica los materiales que producen los autores para los módulos con los que los estudiantes virtuales aprenden. Dicha valoración mide la calidad... y la viabilidad de dichos materiales para el proyecto. (Escenarios para el aprendizaje, 2019)

## **1.2 Formulación del problema**

¿Como un OVA puede contribuir con el proceso de evaluación y adaptación de contenidos virtuales del Politécnico Grancolombiano?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Diseñar un objeto virtual de aprendizaje que contribuya con la evaluación y adaptación de contenidos virtuales del Politécnico Grancolombiano.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Indagar modelos de diseño y virtualización de contenidos digitales (ADIIE)
- Determinar los criterios necesarios para la evaluación y adaptación de un módulo con base en la tendencia pedagógica liberal renovada progresivista.
- Elaborar los contenidos que harán parte del OVA, teniendo en cuenta los momentos que plantean la indagación y asociación como parte del aprendizaje activo de los autores de contenidos.

## **1.4 Justificación**

Un escenario de aprendizaje se concibe como una apuesta didáctica que vincula metodologías, contenidos, materiales y actividades en función de las competencias que un estudiante debe alcanzar (Escenarios para el aprendizaje, 2021). Sobre este contexto se estructuran los módulos, que buscan responder a las necesidades que como profesionales encontrarán, teniendo en cuenta tres aspectos fundamentales, el conocimiento o saber, las habilidades o el saber hacer y los principios o el saber ser.

Por tal razón, la propuesta de vincular un objeto virtual de aprendizaje al proceso de construcción de un módulo es necesaria, ya que contribuye, por un lado, a la formación integral de los futuros

egresados y a su vez de los autores de contenidos, quienes a través de la indagación y asociación de nuevas ideas propenden un aprendizaje activo. Y, por otro lado, a garantizar que el repositorio de estos recursos se caracterice por contar con criterios de calidad basados en una evaluación objetiva y pertinente, a la hora de ser vinculados como insumos de otros recursos por parte de la universidad.

Si bien, desde la metodología de escenarios para el aprendizaje se capacita a los docentes autores para cumplir con esos requerimientos estructurales, de forma clara y coherente, contar con un recurso que desde el principio del proceso los invite a desarrollar contenidos con un enfoque de versatilidad conforme a las necesidades de la universidad, facilitará que la selección de los mismos no sea desde una mirada subjetiva, sino teniendo en cuenta el cumplimiento de criterios por medio de acciones medibles.

La incidencia del objeto virtual de aprendizaje en el proceso de producción y específicamente en la primera fase de construcción de estructuras y contenidos, lograría mitigar transversalmente variables propias del proceso. Variables como el tiempo, en términos de producción, acompañamiento y revisión; recursos, en términos de durabilidad de la contratación; y la formación, en términos de capacidad instalada en el área para los desarrollos nuevos, propios de cada temporada.

En ese orden de ideas, se evidencia que la propuesta podría impactar y transformar procesos específicos, dentro de la producción en inicial y así, a largo plazo beneficiaría la producción en general y por ende el resultado final.

## 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes investigativos

La primera investigación denominada OVA para auditoria integral en el área de sistemas, es un trabajo de grado de la especialización en Informática para el aprendizaje en red, desarrollado en Bogotá, Colombia. El objetivo de la investigación fue diseñar un objeto virtual de aprendizaje OVA, para proporcionar y fortalecer el conocimiento técnico, funcional y operativo necesario, y mejorar el desempeño de las actividades laborales en el área de sistemas de una empresa.

Según Rugman R., (2005) citado por Castellanos, Z. A. (2018), en empresas multinacionales las personas son consideradas como los recursos más importantes de la empresa. Una organización puede disponer de recursos financieros ilimitados, de la última tecnología, de la marca más poderosa del mercado, pero si no cuenta con el personal adecuado difícilmente podrá exportar dicha ventaja competitiva. Por eso la autora enfatiza en la importancia de capacitar el recurso humano para contribuir a su desarrollo integral porque así mismo impacta su labor, su relación con los demás empleados, y mejora procesos de comunicación en diversos escenarios.

También resalta como antecedente, la importancia de reconocer los principales conceptos que se manejan en las capacitaciones: inducción, entrenamiento y formación básica.

Vinculando estas realidades, inherentes a distintos contextos, el enfoque metodológico que se propone está enfocado en la indagación, exploración y participación, con el objetivo de proporcionar preguntas de investigación o generar espacios para las mismas, lo que a su vez se constituye en una investigación cualitativa basada en métodos de recolección de datos no estandarizados frente a la problemática que se espera resolver.

En ese orden de ideas el basó su análisis de investigación en aspectos relacionados con el conectivismo, como modelo pedagógico enmarcado en dar vital importancia a los contenidos que se aprenden en relación con la era digital; el aprendizaje significativo, enfatizando en aquellos aspectos que faciliten la adquisición y apropiación del aprendizaje, y que normalmente no son tenidos en cuenta; y la capacitación empresarial, en el marco de la creación, difusión, y actualización de los procesos y en general del desempeño y desarrollo de las organizaciones. Para esto se valió de tres tipos de instrumentos. Instrumentos de diagnóstico (observación, entrevistas y grupos de discusión); Instrumentos de seguimiento enfocados en la necesidad permanente de adquisición de conocimientos y de vivencias que actualicen y desarrollen a la persona en el ámbito personal y profesional, y la programación eficazmente planificada de eventos y actividades educativas que satisfagan las necesidades individuales y grupales.” (Siliceo Aguilar, 2002, pág. 49). E instrumento de evaluación, con el objetivo de medir los resultados del aprendizaje después de que dicho aprendizaje ha podido aplicarse en el trabajo diario. El criterio de medición es el cumplimiento de los planes de acción elaborados por los asistentes”. (Siliceo Aguilar, 2002).

Finalmente, la estrategia didáctica que se desarrolló a través del OVA, llamada *Conociendo mi trabajo*, tuvo el objetivo de cubrir la necesidad de explicar las funciones de cada empleado en el área, la metodología de trabajo y así mismo la terminología propia de los procesos más relevantes, con el fin de fortalecer sus competencias en relación con el trabajo en equipo, liderazgo, toma de decisiones y relaciones interpersonales. El cubrir esta necesidad también genera un impacto importante en la disminución de tiempo en actividades como auditorías a cuentas médicas, recobros y reclamaciones, que son las más comunes.

Esto gracias a los diversos recursos de video y definiciones que hacen parte del recuso, tanto en la parte conceptual como en las prácticas de ambiente y que, como resultado, evidencian un mayor grado de interés por parte del equipo, frente al dinamismo del recurso en pro de optimizar el proceso gracias a las TIC.

De ahí la importancia de considerar como antecedente un proceso investigativo que evidenció que, aunque las TIC están inmersas en la labor cotidiana de este grupo, un recurso de apoyo como un OVA sin duda impacta de forma positiva, para estandarizar información y así mismo generar espacios de aprendizaje significativo, incrementando las posibilidades de mejorar los resultados al final de los procesos internos.

La segunda investigación denominada Cualificación de las Competencias Argumentativas de los Estudiantes de Educación Media del Colegio José María Córdoba, es un trabajo de grado de la especialización en Informática para el aprendizaje en red, desarrollado en Bogotá, Colombia. El objetivo de la investigación fue fortalecer las habilidades y competencias argumentativas de los estudiantes de Educación Media del Colegio Centro Integral José María Córdoba mediante el uso de recursos y herramientas de internet.

Estudios como el análisis de las voces, tonos y estrategias de pensamiento utilizados por los participantes en sus intervenciones en los foros electrónicos de discusión, para determinar la presencia de habilidades y destrezas de pensamiento crítico. (Páez, 2006, p 58) en (Camacho, G. N., 2018), sirvió de antecedente para esta investigación gracias al uso de herramientas metodológicas, como el recaudo de evidencias. Ambientes virtuales de aprendizaje como estrategia pedagógica, para fortalecer las habilidades de comprensión lectora y producción textual en los estudiantes de grado décimo jornada mañana de educación media de la institución educativa técnica Francisco José de Caldas del municipio de Natagaima Tolima, aporta desde los recursos

desarrollados en el AVA, como parte de la estrategia metodológica para aumentar las competencias lectoescritoras. Y el diseño e implementación de una Wiki para el desarrollo de los procesos de comprensión y producción textual, también aportó como referente, teniendo en cuenta el entorno wiki y estrategias lúdico-recreativas en pro de actividades de lectura y comprensión lectora.

La integración de estos elementos fue vinculada a la propuesta por medio de un diseño metodológico basado en la investigación cualitativa, teniendo en cuenta las competencias argumentativas como cualidades propias difícilmente cuantificables, desde un enfoque de investigación acción participativa, que usando la observación participante y no participante para plantear situaciones problemas, y orientar a los estudiantes, en pro de una pedagogía constructivista.

También se implementó una matriz de análisis a modo de criterio evaluativo, teniendo en cuenta criterios como modelo pedagógico, teoría del aprendizaje y de la argumentación, que a su vez hacen parte de las categorías desarrolladas en el marco teórico.

Finalmente, la estrategia metodológica llamada *Batallas argumentativas*, llevada a cabo para la cualificación de las competencias argumentativas de los estudiantes, estuvo caracterizada por las siguientes fases: adquisición de insumos por parte de conversatorios, en los que debía escuchar y participar; práctica de inducción y deducción por medio de ejercicios de lógica; definición de una postura determinada, reflexionado desde diversos contenidos por medio de actividades como cine foros; argumentación y contraargumentación, por medio de debates a partir de foros; perfección de argumentos gracias a recursos como ensayos; sustentación y evidencia de una estructura conceptual y argumentativa, elaborando un mapa conceptual y finalmente la demostración de la competencia argumentativa adquirida por medio de su producción escrita.

Este antecedente argumentativo se considera relevante, ya que, al plantear momentos como una etapa diagnóstica, una de análisis por medio de aportes y una aplicativa para cualificar las competencias argumentativas, permite un impacto real a nivel metodológico activando el aprendizaje en términos de la indagación y asociación de nuevos contenidos, indistinto del nivel de cualificación al final del proceso.

## **2.2 Marco teórico**

### **Aprendizaje activo**

Esta propuesta de intervención disciplinar está enmarcada por el aprendizaje activo.

El aprendizaje por descubrimiento o aprendizaje activo es un enfoque de enseñanza en el que los alumnos participan del proceso de aprendizaje mediante el desarrollo del conocimiento y la comprensión (Activo, 2001). Entonces requiere que los alumnos reflexionen y practiquen utilizando nuevos conocimientos y habilidades a fin de desarrollar recuerdos a largo plazo y una comprensión más profunda. Esta última también les permitirá conectar distintas ideas entre sí y pensar de manera creativa (Activo, 2001).

En este sentido, el objetivo es que los autores no solo reciban contenidos relacionados con la elaboración de un módulo, sino que se genere la necesidad de comprobar su eficiencia o lo que se espera obtener de los mismos, teniendo la posibilidad de compararlos con contenidos ya desarrollados. Esa asociación les permitirá establecer pautas para darle sentido a la información y a las ideas nuevas, (...) conectándolas con saberes previos a fin de poder procesar y luego comprender el nuevo material. (Activo, 2001).

De esta manera, se evidencia que el aprendizaje activo se basa en el constructivismo, pues en ese mismo proceso de construir el sentido, reemplazan o adaptan conocimientos previos con niveles más profundos de comprensión. El aprendizaje ocurre a medida que el conocimiento se desplaza de la memoria a corto plazo a la memoria a largo plazo, y de a poco se incorpora en modelos mentales más detallados y sofisticados llamados esquemas (Activo, 2001).

### **Escenarios para el Aprendizaje**

La innovación tecnológica que constantemente permea el entorno bien sea en términos sociales, relacionales, académicos o laborales, plantea desafíos que invitan a repensar el objetivo de la educación en relación con la garantía o la oportunidad, de tener procesos de enseñanza – aprendizaje que respondan a estas nuevas necesidades generadas por esa transformación inminente.

La influencia que actualmente tiene las tecnologías de la información y la comunicación ha generado la integración de nuevos conceptos, que para el caso de la educación incluyan nuevas modalidades o entornos en los cuales se genere esa transmisión y adquisición de conocimientos. Tal es el caso de la sociedad del aprendizaje (SA), que según Hutchins (1968) y Husen (1974) es una nueva sociedad en la que la difusión y circulación del conocimiento no es realizada específicamente por las instituciones formales en relación con el espacio tiempo, se requiere aprender toda la vida a aprender.

De concepciones como éstas se desprenden conceptos como la sociedad de la información (SI), o la sociedad del conocimiento (SC).

Dado que las tecnologías de la información y las comunicaciones rompen con el paradigma de limitar los procesos de enseñanza y aprendizaje a un solo lugar o temporalidad, incluso a la modalidad presencial, aparecen en el contexto conceptos como un escenario de aprendizaje.

Un escenario de aprendizaje se concibe como una apuesta didáctica que vincula metodologías, contenidos, materiales y actividades en función de las competencias que un estudiante debe alcanzar (Escenarios para el aprendizaje, 2021).

Describir escenarios de aprendizaje propiciados por las TIC nos ayudará en el diseño y creación de ambientes de aprendizaje adecuados a las nuevas coordenadas espaciotemporales, a los nuevos objetivos educativos, etc., de tal forma que podamos comprender cómo los cambios afectan a los estudiantes, profesores, centros y a la comunidad. (Salinas, J., 2005). En este orden de ideas estos escenarios, planteados con secuencias didácticas adaptadas a las necesidades particulares de la intencionalidad educativa, contribuirán a al uso efectivo, eficiente y masivo de la información, como factor determinante de las nuevas transformaciones a las cuales debe responder la educación.

## **OVA**

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje surgen como una respuesta a la problemática de la distribución y empaquetamiento de contenidos educativos catalogables (Quintero, 2017). El objetivo de estos contenidos educativos es que impacten positivamente el entorno o el público al que puedan llegar por medio de recursos como videos, imágenes o cuestionarios.

Este tipo de recursos presentan desafíos en relación con su formato, pues por un lado ofrece una versatilidad considerable frente a la cantidad de recursos vinculados con las TIC que puedan incorporarse. Pero por otro lado necesitan de herramientas que permitan su almacenamiento o

estructuración de forma específica, es decir, por medio de lenguajes de programación o exportando el formato fuente, en paquetes como el scorm, para ser cargados en otras plataformas.

Rescatando una de las definiciones proporcionadas por el Ministerio de Educación Nacional:

“Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, “auto contenible” reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación” (MEN, 2006) en (Quintero, 2017).

En este orden de ideas, un objeto virtual de aprendizaje, puede contribuir con estructuras y contenidos desarrollados para llegar a cualquier tipo de público, alcanzar casi a cualquier persona gracias a sus diversas opciones de almacenamiento y a atemporalidad, herramientas disponibles para su desarrollo, e incluso incluir recursos digitales que impacten positivamente el entorno y motive el conocimiento por medio de recursos como videos, imágenes, lecturas, cuestionarios, que propician el aprendizaje significativo.

### **Diseño instruccional**

El diseño de aprendizaje se conoce también con los términos diseño instruccional o educativo (Koper, 2005). En la actualidad existen varios modelos de diseño instruccional usados para el diseño de cursos, programas y todo tipo de materiales para el aprendizaje (Góngora, 2012). Estos ambientes o entornos de aprendizaje están mediados por las TIC y permiten la apropiación de contenidos, generando procesos de conocimiento más eficientes.

Las nuevas tendencias del diseño de aprendizaje favorecen la no limitación de los contenidos de los cursos, la autonomía del que aprende para determinar la dirección del proceso y la evaluación como una categoría más subjetiva que no se rija por criterios cuantitativos específicos, sino que se evalúen los procesos y se dé protagonismo a la autoevaluación.

El diseño de instrucción como proceso tiene en cuenta los puntos débiles y fuertes de las diferentes teorías de aprendizaje, de esta forma puede tomar lo que necesite para lograr una planificación de calidad, que tribute al aprendizaje. (Góngora, 2012)

Por esta razón resulta eficiente incluir como parte del proceso de diseño y desarrollo de una propuesta de intervención disciplinar, enmarcada en un OVA, el enfoque de aprendizaje activo, pues conforme con los criterios expuestos anteriormente esta manera de implementar fase a fase un desarrollo, contando con una evaluación permanente, genera procesos de producción de contenidos en términos de elaboraciones mentales, generando en mayor o menor medida procesos de aprendizaje efectivo.

El diseño instruccional se plantea como un proceso sistémico con actividades interrelacionadas que nos permiten crear ambientes que realmente faciliten, de forma mediada, los procesos de construcción del conocimiento. Si estos ambientes de aprendizaje no utilizan un diseño instruccional adecuado a la modalidad virtual no seguirán una planificación apropiada del proceso formativo con una propuesta didáctica definida y, por ello, los beneficios de las actividades de aprendizaje pueden verse disminuidos notablemente. Por tanto, el diseño instruccional no debe dejarse de lado en la producción e implementación de ningún

recurso educativo o ambiente virtual de aprendizaje, sino que sirve como garantía de rigor y validez de todo el proceso (Belloch, 2013).

### **Modelo ADIIE**

ADDIE es un modelo mediante el cual se crean las experiencias de aprendizaje de la formación e-learning con el objetivo de potenciar las habilidades y los conocimientos de los estudiantes.

Representa una guía para la construcción de herramientas de e-learning, la cual consta de cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. El modelo Addie se incluye en el marco del sistema de diseño instruccional, una de las etapas esenciales en el desarrollo de una plataforma de formación e-learning. (Evol Campus, s.f.)

Por estas razones el modelo ADDIE se incluye no solo como parte de la propuesta de intervención disciplinar, sino como la metodología que propenda por la evaluación continua de los pasos o fases que deben tenerse en cuenta, para que el OVA planteado satisfaga las necesidades identificadas por medio de la situación problema. A continuación, se describen las fases que componen el modelo:

*Analizar:* Es el paso inicial para identificar todas las variables inmersas, para este caso, en la situación problema relacionada con la falta de criterios para evaluar un módulo y considerar su pertinencia para ser adaptado como insumo de otro recurso. Según (Bates, s.f.), se tienen en cuenta variables como características de la población objetivo, conocimientos previos, recursos disponibles o necesarios, etc.

*Diseñar:* Este paso se centra en la identificación de los objetivos de aprendizaje para el curso y cómo se crearán y diseñarán los materiales (por ejemplo, puede incluir la

descripción de las áreas de contenido que se deben incluir y el guion gráfico que defina qué contenidos se presentarán en formato de texto, audio y video y en qué orden) (Bates, s.f.). Se espera que como parte de este resultado se genere un esquema o estructura del proceso de aprendizaje que responda a los objetivos definidos.

*Desarrollar:* Este paso se enfoca en la producción de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño. (Belloch, 2013). Es uno de los pasos más importantes porque es donde se desarrollan los tanto los contenidos, como la estructura a través de la cuál se pensó el recurso que servirá como estrategia para responder a la situación problema planteada y analizada.

*Implementar:* Este paso es la ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos (Belloch, 2013). Es decir, que el recurso desarrollado y en general la estrategia que busque la solución a la necesidad identificada esté a disposición de los estudiantes, esto incluye capacitaciones o alistamiento de recursos o contenidos para la población objetivo.

*Evaluar:* Este último paso o etapa del modelo, también es uno de los más importantes, ya que se trata de determinar si realmente el proceso de aprendizaje o de formación funciona realmente (Evol Campus, s.f.). Para este caso si el OVA propuesto como recurso principal de la propuesta de intervención disciplinar responde a los objetivos planteados, cumple con las pautas requeridas y responde a las necesidades identificadas inicialmente. Resulta esencial antes de publicar el contenido diseñado y desarrollado, que éste sea evaluado (Evol Campus, s.f.). Pensando en una evaluación formativa, de cada una de las fases y sumativa, en caso de plantearse actividades específicas que demuestren su efectividad.

**Figura 1.** Esquema del modelo ADDIE



*Fuente:* elaboración propia

### 3. Diseño de la investigación

#### 3.1 Enfoque y tipo de investigación

Teniendo en cuenta la definición que plantea (Balcázar Nava, P., González-Arratia López-Fuentes, N. I., Gurrola Peña, G. M., & Moysén Chimal, A. 2013):

“la investigación cualitativa emplea la observación y su propósito consiste en la reconstrucción de la realidad, se orienta hacia el proceso y desarrolla una descripción cercana a la realidad que se investiga, por lo que intenta responder a las preguntas ¿por qué? y ¿para qué? Para ello la investigación cualitativa hace uso de diferentes técnicas que sirven para la recuperación de datos”.

Por tanto, el enfoque elegido para esta propuesta de intervención disciplinar es la investigación cualitativa, teniendo en cuenta el análisis que se plantea como resultado de la observación a la metodología implementada, en el área de escenarios para el aprendizaje con los autores de contenidos.

Si bien, esta observación permite que se identifiquen situaciones problema en relación con los módulos resultantes de los procesos de producción, son varias las aristas que se deben considerar al momento de realizar el análisis, ya que las necesidades que suple el módulo no solamente están en función del contenido, también en función de su versatilidad, rigurosidad, claridad y dinamismo, a la hora de ser evaluado como un insumo para otros recursos institucionales.

Esto, no solo permite recolectar datos específicos, sino que además plantea una oportunidad para proponer acciones de mejora frente al quehacer docente, como población directa impactada en el proceso y la influencia que, a nivel del ser, el hacer y el saber,

obtengan los estudiantes, como población que posteriormente se encuentre con el módulo resultante.

Es por ello, que al identificar esta oportunidad se vincula la investigación acción como el tipo de investigación que realiza simultáneamente la expansión del conocimiento científico y la solución de un problema, mientras aumenta, igualmente, la competencia de sus respectivos participantes (sujetos coinvestigadores) al ser llevada a cabo en colaboración, en una situación concreta y usando la realimentación de la información en un proceso cíclico. (Miguélez, n.d.)

### **3.2 Línea de investigación institucional**

La línea institucional de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, a la cual se acoge la presente propuesta de investigación disciplinar es *Evaluación, Aprendizaje y Docencia*, dado que sus tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. Además (...) esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades (FULL, 2021).

En este sentido, la propuesta para contribuir en la evaluación y adaptación de contenidos virtuales se encamina en el propósito de optimizar procesos que, desde una revisión constante, pueden ser cualificados, y más si se piensa en el uso de las TIC como medio para alcanzar nuevas oportunidades de enseñanza, pero también de aprendizaje, no solo desde el consumo, sino también desde la producción de contenidos.

### **3.3 Población y muestra**

La población tenida en cuenta para el planteamiento de esta propuesta de intervención disciplinar, está compuesta por los docentes de planta vinculados al Politécnico Grancolombiano, tanto de pregrado como de posgrado, que tienen a su cargo la labor de acompañar a los estudiantes en distintos momentos de su formación profesional, como tutores de contenidos desarrollados para el área virtual, pero también como docentes en el área presencial. Para el caso de este rol como autores de contenidos, se tiene en cuenta la vinculación de estos docentes con la escuela y la facultad con la cuál desarrollan su quehacer, teniendo en cuenta su experiencia y formación profesional.

Dado que cada semestre, cambian tanto las temáticas de los módulos, como la vinculación de los docentes seleccionados para este proceso, se encuentra oportuna la propuesta e implementación de un recurso como el OVA, para impactar de manera positiva las dos temporadas de módulos a desarrollar en el año.

En general cada temporada cuenta con un número de 60 módulos, por lo tanto 60 docentes que integrarían la población de estudio. Por esta razón no se toma en consideración el cálculo de la muestra propuesto.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

El instrumento de investigación planteado como parte de esta propuesta de intervención disciplinar, es la encuesta. Las organizaciones contemporáneas, políticas, económicas o sociales, utilizan esta técnica como un instrumento indispensable para conocer el comportamiento de sus grupos de interés y tomar decisiones sobre ellos. (Romo, 1998).

Hay dos aspectos fundamentales que definen la encuesta, la utilización de cuestionarios estructurados como instrumento básico de captura de información, y la utilización de muestras que pretenden representar a la población objeto de estudio. (Alvira, 2011)

Para este caso particular, la población a la que van dirigidas son los docentes autores de módulos de la institución universitaria Politécnico Grancolombiano.

Este recurso se vincula para definir dos momentos precisos en relación con el análisis de la situación identificada, una encuesta como diagnóstico de inicio y la otra como diagnóstico de cierre del proceso.

El objetivo, es que apelando a la característica de comparabilidad que permite la encuesta por su forma sistemática de almacenar resultados, se compare y contraste la percepción de los autores, frente a la producción de contenidos, antes y después de utilizar el OVA. Esto teniendo en cuenta, que el propósito principal es que contribuya a la evaluación y adaptación de los módulos a otros recursos.

Para la realización de estos instrumentos, se contó con la herramienta tecnológica Google forms, para facilitar su diligenciamiento en línea por parte de los autores.

Se caracteriza por contener preguntas relacionadas con el proceso de producción de los módulos, la vinculación de las TIC en el mismo, la implementación del OVA, su caracterización y por ende su pertinencia como recurso que contribuya a la identificación de criterios para evaluar y adaptar contenidos, Las imágenes de estos formatos se encuentran en los anexos del presente documento.

A continuación, los enlaces de los mismos: <https://forms.gle/ahdGYG9tR3CxeL4K7>  
<https://forms.gle/kv14ZKmlvBftQ27a7>

#### **4. Propuesta de intervención**

La propuesta de intervención corresponde a la descripción de la estrategia que el estudiante diseña para resolver la problemática descrita en el capítulo 1.

La propuesta de intervención que se propone surge de la necesidad de crear un proceso de evaluación que, a través de criterios específicos, soporte la elección de un módulo desarrollado en el área de escenarios para el aprendizaje, como insumo para otros recursos institucionales. Además de propiciar en los docentes autores procesos de aprendizaje activo, basados en la indagación y asociación.

##### **Título**

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

##### **Introducción**

La estrategia didáctica que se expone a continuación está enmarcada por el desarrollo de un OVA, que tiene como propósito a través de dos momentos específicos (indagación y asociación), proporcionar una serie de elementos que le permitan al autor comprender la secuencia didáctica implementada por el área de escenarios para el aprendizaje, y a su vez analizar la intencionalidad de los contenidos expuestos.

Esto a través de la presentación de algunos recursos que hacen parte del módulo junto con preguntas enfocadas en su amplitud teórica, claridad en el lenguaje o indicadores de aprendizaje, criterios que se tendrán en cuenta para proponer una rúbrica como recurso evaluativo que dé cuenta de un módulo que cumple con los aspectos necesarios para ser usado con otros fines institucionales.

Dado que en el proceso de producción de un módulo confluyen distintas variables como el tiempo o los recursos, se plantean dos elementos diagnósticos a modo de encuesta. Uno al inicio

del OVA y otro al cierre, esto con el fin de indagar el impacto del recurso frente al quehacer de los docentes con el objetivo de mitigar dificultades que se presentan con las variables mencionadas.

### **Propósito u objetivo**

Desarrollar los contenidos de un OVA que responda a la necesidad de evaluar un módulo para ser adaptado a otros recursos virtuales, impactando tanto el quehacer docente, como variables inmersas en la producción.

### **Competencias a desarrollar**

Por medio de la estrategia didáctica, se espera que la población objetivo alcance las siguientes competencias:

- Apropiar la secuencia didáctica establecida en el área de escenarios para el aprendizaje, respondiendo a los requerimientos básicos relacionados con el desarrollo de módulos.
- Contrastar por medio de experiencias de indagación y asociación, los componentes conceptuales y pedagógicos que debe tener un módulo evaluado y adaptado como insumo para otros recursos virtuales.
- Reflexionar acerca de la importancia de crear contenidos que impacten en la formación integral de los estudiantes, conforme con los enfoques institucionales.
- Reconocer la importancia de un proceso de autoría consciente y responsable que garantice la producción de un módulo eficaz en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

## **Población Objetivo**

Docentes de planta de la institución de educación superior Politécnico Grancolombiano, vinculados como autores de módulos para el área de escenarios para el aprendizaje, de la modalidad de educación virtual.

## **Contenidos y temáticas a tratar**

### **Unidad 1: Reconozcamos los módulos**

*Diagnóstico inicial:* ¿Qué tan familiarizado se encuentra con el proceso de producción de módulos?

#### ***Tema 1: Indagación***

- Módulo interactivo
- Interactuando con el módulo
- Presentación del módulo
- Competencia del módulo
- Elemento
- Entrada
- Lectura fundamental
- Actividad de refuerzo
- Actividad evaluativa

#### ***Tema 2: Asociación***

- Módulo modelo
- Asociando el módulo

#### ***Recurso de apoyo***

- Rúbrica de evaluación y adaptación del módulo

*Diagnóstico de cierre:* ¿Cómo incidió este OVA en el proceso de producción de módulos?

## **Momentos de implementación**

La estrategia didáctica propuesta está enmarcada por los siguientes momentos:

*Alistamiento con los autores*

Como parte de las condiciones o parámetros iniciales del proceso se considera el alistamiento de los autores de los contenidos una vez han sido asignados para desarrollar un módulo en particular. Seguidamente para el proceso de bosquejo de la estructura del módulo o “maquetación”, como se le denomina, se hace la claridad frente a la vinculación del OVA, como parte metodológica fundamental para iniciar la producción.

#### *Desarrollo de los contenidos de la propuesta*

El segundo momento corresponde a la interacción de los autores con los contenidos presentados, teniendo en cuenta que las temáticas allí descritas pretenden una identificación de características iniciales, para luego comprender y estructurar nuevos conocimientos a partir de su experiencia, a la luz de módulos por generar, que puedan ser evaluados respondiendo a necesidades institucionales y conceptuales.

#### **Actividades**

Teniendo en cuenta la intencionalidad de la estrategia didáctica planteada, las actividades a desarrollar no son sumativas, sino por el contrario formativas, pues conducen al análisis y cuestionamiento de los contenidos que se presentan de manera secuencial.

#### **Tiempos**

El tiempo definido para interactuar con los tiempos descritos en el OVA, están sujetos al proceso de bosquejo inicial del módulo, aproximadamente 2 horas.

#### **Recursos y materiales**

Los recursos dispuestos en el OVA están pensados y proyectados para que el estudiante indague y se cuestione frente a los componentes de los módulos, pero también frente a los

contenidos que está por generar. Es indispensable que cuente con un ordenador con conexión a internet, como recurso tecnológico y con el OVA como recurso digital.

### **Evaluación**

Dada la intencionalidad del OVA como recurso de apoyo vinculado al proceso de producción de un módulo, la evaluación será formativa, realizando un seguimiento al recorrido de las temáticas por parte de los docentes, como evidencia de su proceso de aprendizaje. Además, los diagnósticos de inicio y cierre servirán como insumo para comparar las competencias alcanzadas por los autores una vez implementado el recurso, en comparación con el principio.

### **Prototipo de la herramienta**

Este objetivo virtual de aprendizaje será propicio para que los autores de contenido puedan visualizar teniendo un marco de referencia los principales componentes de un módulo, con la posibilidad de contrastar lo que está construido y lo que puede llegar a plantearse luego de un proceso organizado, estructurado y evaluado de producción.

El recurso se encuentra disponible en la web y se puede acceder por medio del siguiente enlace:

[https://jrs9nvsiu0luu4zlhe220q-on.driv.tw/OVA\\_Ivon%20Tatiana%20Parra%20Astroz/OVA\\_Ivon\\_Tatiana\\_Parra\\_final/](https://jrs9nvsiu0luu4zlhe220q-on.driv.tw/OVA_Ivon%20Tatiana%20Parra%20Astroz/OVA_Ivon_Tatiana_Parra_final/)

### **Pantalla de inicio**

En la primera página del recurso se puede evidenciar el título del OVA, la bienvenida para los docentes autores, así como el menú de navegación lateral izquierdo con la ruta de los recursos.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos Siguiente

[Presentación general](#)

[Introducción](#)

[Resultado de aprendizaje](#)

[Mapa de contenidos](#)

[Plan de trabajo](#)

[Presentación del profesor](#)

[Saberes previos](#)

[Referencias bibliográficas](#)

[Contenidos](#)

## Presentación general ☰ Menú

Estimado profesor:

Reciba una cordial bienvenida al curso virtual **Impactando la comunidad POLI a través de los módulos**.

Es un OVA diseñado como recurso para apoyar la producción de módulos en el área de escenarios para el aprendizaje. Surge por la necesidad de generar un proceso de evaluación que a través de criterios específicos, soporte la elección del módulo como insumo para ser adaptado a las necesidades de otros recursos propuestos por la institución educativa Politécnico Gran Colombiano.

Para responder a esta necesidad, no solo se tiene en cuenta el impacto que puedan llegar a tener los contenidos, también se propone con el fin de propiciar aprendizaje activo en el docente autor, ya el objetivo es que los autores no solo reciban contenidos relacionados con la elaboración de un módulo, sino que se genere la necesidad de comprobar su eficiencia o lo que se espera obtener de los mismos, teniendo la posibilidad de compararlos con contenidos ya desarrollados.

Esta asociación les permitirá establecer pautas para darle sentido a la información y a las ideas nuevas, (...) conectándolas con saberes previos a fin de poder procesar y luego comprender el nuevo material. (Activo, 2001).

CC BY-SA Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

## Introducción

En este espacio se dan a conocer las razones por las cuales se desarrollo el OVA, en respuesta a las necesidades planteadas a partir de la situación problema, así como las generalidades de la ruta didáctica o implementación del mismo.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos Anterior Siguiente

[Presentación general](#)

[Introducción](#)

[Resultado de aprendizaje](#)

[Mapa de contenidos](#)

[Plan de trabajo](#)

[Presentación del profesor](#)

[Saberes previos](#)

[Referencias bibliográficas](#)

[Contenidos](#)

## Introducción ☰ Menú

Para responder a la necesidad descrita, en primer lugar, se propone la implementación de una encuesta a modo de diagnóstico, para indagar qué tanto conocen los docentes del área de Escenarios para el Aprendizaje. Posterior a ello se propone la implementación del OVA compuesto por dos momentos.

El primer momento enfocado hacia la indagación, para que el docente trabaje con un módulo interactivo y pueda elegir las opciones más convenientes con base en sus conocimientos previos, teniendo como precedente su estructuración. Mientras que el segundo momento está enfocado hacia la asociación a través de la cual se espera que luego de haber interactuado con la experiencia previa, pueda identificar lo que se espera lograr comparando sus elecciones con un modelo de módulo construido, aprobado y calificado previamente.

Para el cierre de la implementación del OVA, se propone una rúbrica a modo de insumo para el docente, a través de la cuál se evidencien los criterios analizados durante los dos momentos y que por medio de una evaluación objetiva sirva como soporte para valorar la adaptación del módulo para desarrollar recursos como los e-book como parte de iniciativas de la institución.

Finalmente, como herramienta de medición frente al nivel de incidencia de la implementación del OVA, se propone una encuesta de diagnóstico de cierre que permita comparar el nivel de reconocimiento que alcanzaron los docentes frente a los criterios requeridos por parte del área.

CC BY-SA Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

## Resultados de aprendizaje

Este espacio da cuenta de las competencias que se espera sean alcanzadas por los autores una vez finalice su recorrido por el OVA.

The screenshot shows a web interface titled "Impactando la comunidad POLI a través de los módulos". On the left is a navigation menu with items: "Presentación general", "Introducción", "Resultado de aprendizaje" (highlighted), "Mapa de contenidos", "Plan de trabajo", "Presentación del profesor", "Saberes previos", "Referencias bibliográficas", and "Contenidos". The main content area is titled "Resultado de aprendizaje" and contains the following text:

Teniendo en cuenta que la implementación del OVA se propone como una acción de mejora en el proceso de producción de módulos para los docentes autores del Área de Escenarios para el Aprendizaje, se espera que al final de la implementación los autores estén en capacidad de:

- Apropiar la secuencia didáctica establecida en el área de escenarios para el aprendizaje, respondiendo a los requerimientos básicos relacionados con el desarrollo de módulos.
- Contrastar por medio de experiencias de indagación y asociación, los componentes conceptuales y pedagógicos que debe tener un módulo evaluado y adaptado como insumo para otros recursos virtuales.
- Reflexionar acerca de la importancia de crear contenidos que impacten en la formación integral de los estudiantes, conforme con los enfoques institucionales.
- Reconocer la importancia de un proceso de autoría consciente y responsable que garantice la producción de un módulo eficaz en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

At the bottom of the content area, there is a Creative Commons license notice: "CC BY-SA Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0". Navigation buttons "Anterior" and "Siguiete" are visible at the top and bottom right.

## Plan de trabajo

En este espacio se describe la secuencia didáctica que le permitirá a los autores hacer el recorrido por las temáticas propuestas.

The screenshot shows a web interface titled "Impactando la comunidad POLI a través de los módulos". On the left is a navigation menu with items: "Presentación general", "Introducción", "Resultado de aprendizaje", "Mapa de contenidos", "Plan de trabajo" (highlighted), "Presentación del profesor", "Saberes previos", "Referencias bibliográficas", and "Contenidos". The main content area is titled "Plan de trabajo" and contains the following text:

El plan de trabajo propuesto para abordar los contenidos propuestos desde el OVA son:

1. Diligenciar la encuesta de diagnóstico inicial en Google forms
2. Reconocer el contexto que enmarca la *indagación* (tema 1), como primer momento para propiciar el aprendizaje activo.
3. Iniciar el recorrido por los recursos que componen el módulo interactivo, leyendo y respondiendo los interrogantes que allí se plantean.
4. Continuar el recorrido reconociendo el contexto que enmarca la *asociación* (tema 2), como segundo momento en el aprendizaje activo comparando las respuestas anteriores con el contenido del módulo modelo.
5. Visualizar y descargar para su posterior aplicación la rúbrica de evaluación y adaptación de módulos, como insumos para otros contenidos virtuales.
6. Diligenciar la encuesta de diagnóstico de cierre en Google forms.

At the bottom of the content area, there is a Creative Commons license notice: "CC BY-SA Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0". Navigation buttons "Anterior" and "Siguiete" are visible at the top and bottom right.

## Presentación del profesor

En este espacio se encuentra la información relacionada con la formación profesional y experiencia laboral de la autora del OVA.

The screenshot shows a web page titled "Impactando la comunidad POLI a través de los módulos". On the left is a navigation menu with items: "Presentación general", "Introducción", "Resultado de aprendizaje", "Mapa de contenidos", "Plan de trabajo", "Presentación del profesor" (highlighted), "Saberes previos", "Referencias bibliográficas", and "Contenidos". The main content area is titled "Presentación del profesor" and contains the following text: "Ivon Tatiana Parra Astroz. Asesora pedagógica del Politécnico Grancolombiano, Licenciada en Diseño tecnológico de la Universidad Pedagógica Nacional, diplomada en gestión de proyectos, y Especialista en Informática para el Aprendizaje en Red de la Fundación Universitaria Los Libertadores en curso. Con experiencia en desarrollo y asesoría de contenidos virtuales y presenciales, coordinación y facilitación de procesos formativos presenciales y conferencias a nivel nacional en el uso de plataformas digitales en temas de emprendimiento como Facebook y Google." Below the text is a Creative Commons license notice: "Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0". Navigation buttons "Anterior" and "Siguiete" are visible at the top and bottom right.

## Saberes previos

Este espacio da cuenta de los conocimientos básicos que deben tener los autores de los módulos para poder realizar los recorridos y actividades propuestas en el recurso digital.

The screenshot shows a web page titled "Impactando la comunidad POLI a través de los módulos". On the left is a navigation menu with items: "Presentación general", "Introducción", "Resultado de aprendizaje", "Mapa de contenidos", "Plan de trabajo", "Presentación del profesor", "Saberes previos" (highlighted), "Referencias bibliográficas", and "Contenidos". The main content area is titled "Saberes previos" and contains the following text: "Los docentes asignados al rol como autores para el área de Escenarios para el Aprendizaje deben estar alfabetizados digitalmente, es decir contar con las habilidades de búsqueda, investigación y análisis de la información. No solo ser consumidores sino también prosumidores de la misma, con el objetivo de comunicarla por medio de contenidos, actividades y a su vez experiencias que inviten al estudiante a repensar su presente y el rol que desempeñarán como profesionales." Below the text is a Creative Commons license notice: "Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0". Navigation buttons "Anterior" and "Siguiete" are visible at the top and bottom right.

## Contenidos

En este espacio se evidencian los temas relacionados con la primera unidad del OVA.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiete

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
**Contenidos**  
Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje

## Contenidos

A continuación encontrará los contenidos que componen la primera unidad del Objeto Virtual para el aprendizaje, con el objetivo de indagar, analizar y comparar sus contenidos, desde su quehacer como autor de módulos para el Área de Escenarios para el Aprendizaje.

 Tema 1: Indagación

 Tema 2: Asociación

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

## Unidad 1

En este espacio se encuentra el título de la primera unidad, su propósito principal y seguidamente la presentación que da a conocer el resumen de los contenidos.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiete

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
**Plan de trabajo**  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos  
Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje

## Unidad 1: Reconozcamos los módulos



Reconozcamos los módulos que se producen en Escenarios para el Aprendizaje

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiete

Presentación general  
Introducción  
**Resultado de aprendizaje**  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos  
Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
**Presentación**  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje  
Contenido de la unidad

## Presentación

### Resumen

En esta unidad encontrará algunos contenidos relacionados con los módulos que se desarrollan en el área de Escenarios para el Aprendizaje, con el objetivo de interactuar con los mismos, generando procesos de indagación y asociación como parte de su aprendizaje activo. Por medio de esta experiencia se pretende que pueda identificar e interiorizar cuáles son los elementos que se necesitan para generar contenidos con criterios satisfactorios y así mismo obtener una rúbrica a modo de guía, que acompañe la elaboración de sus módulos y sea parte de la acción de mejora que se propone.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

## Palabras clave

En esta sección se presentan las palabras clave, relacionadas con el contenido que se encontrarán en el OVA.

The screenshot shows a digital learning interface titled "Impactando la comunidad POLI a través de los módulos". On the left is a navigation menu with items like "Presentación general", "Introducción", "Resultado de aprendizaje", "Mapa de contenidos", "Plan de trabajo", "Presentación del profesor", "Saberes previos", "Referencias bibliográficas", "Contenidos", "Unidad 1: Reconozcamos los módulos", "Presentación", "Palabras clave" (highlighted), "Preguntas orientadoras", "Resultados de aprendizaje", and "Temáticas de la Unidad 1". The main content area is titled "Palabras clave" and features a red brain icon. Below the icon is a list of keywords:
 

- Módulo
- Indagación
- Asociación
- Aprendizaje activo
- Acción de mejora
- Evaluación
- Adaptación

 At the bottom of the content area, there is a Creative Commons license notice: "Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0". Navigation buttons "Anterior" and "Siguiete" are visible at the top right.

## Preguntas orientadoras

En esta sección se definen las preguntas que pueden orientar la revisión y estudio de los contenidos concernientes a la primera unidad.

The screenshot shows the same digital learning interface as above, but with the "Preguntas orientadoras" section selected in the navigation menu. The main content area is titled "Preguntas orientadoras" and features a red icon of two people. Below the icon is a list of five guiding questions:
 

- ¿Cuáles elementos pueden caracterizar la producción satisfactoria de un módulo?
- ¿Qué criterios se deben conocer como autor de un módulo del área de Escenarios para el Aprendizaje?
- ¿Considera limitantes frente al impacto que pueden tener los contenidos de un módulo?
- ¿Cómo parte de la construcción de un módulo, la rúbrica puede ser una acción de mejora?
- ¿Puede el aprendizaje activo abrir espacios de reflexión frente a los contenidos desarrollados a partir de un módulo del Área de Escenarios para el Aprendizaje?

 The Creative Commons license notice and navigation buttons are also present in this view.

## Resultados de aprendizaje

En esta sección se plantean esos resultados del proceso de aprendizaje que respondan a las competencias planteadas inicialmente.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiente

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos  
Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
**Resultados de aprendizaje**  
Temáticas de la Unidad 1

Resultados de aprendizaje

Una vez estudiados los contenidos que hacen parte de la primera unidad del OVA, se espera como resultados de aprendizaje por parte de los autores:

- Reconocer los principales recursos que componen un módulo y su importancia dentro de la secuencia didáctica.
- Apropiar la secuencia didáctica de los módulos en relación con la intencionalidad de cada recurso planteado.
- Indagar frente a los recursos propuestos, si su contenido responde a la intencionalidad pedagógica del módulo.
- Analizar luego de responder a los interrogantes planteados, cuáles acciones de mejora pueden ser implementadas frente a los recursos propuestos en un módulo.
- Identificar los principales criterios para evaluar un módulo que responda a los requerimientos para ser adaptado como otro recurso virtual institucional.
- Proponer criterios de evaluación específicos para el módulo a cargo, relacionados con el área de experiencia relacionada.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

## Temática de la Unidad 1

Se da apertura a los contenidos de la primera unidad con el recurso planteado como diagnóstico inicial (encuesta en Google Forms).

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiente

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos  
Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje

Temáticas de la Unidad 1

Diagnóstico inicial

1. ¿Qué tan familiarizado se encuentra usted con el rol de autoría en el área de Escenarios Virtuales para el Aprendizaje?

De respuesta al siguiente interrogante eligiendo la opción que más se acerque a su realidad actual, dando clic en este enlace. ([formulario de Google forms](#)).

Luego de diligenciar el diagnóstico diríjase al contenido de la unidad, en donde encontrará el primer tema, *Indagación*. Este espacio será el primer acercamiento con la estructura y los contenidos de un módulo desde sus saberes previos.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

## Tema 1: Indagación

En esta sección se plantea en términos generales el propósito del área de escenarios para el aprendizaje frente a la estructuración de módulos y se enfatiza en la importancia de indagar frente a sus principales componentes, teniendo en cuenta los saberes previos al respecto.

The screenshot displays a digital learning interface. At the top right, there are buttons for 'Anterior' and 'Siguiete'. The main title is 'Impactando la comunidad POLI a través de los módulos'. A left-hand navigation menu lists various sections, with 'Plan de trabajo' selected. The main content area is titled 'Tema 1: Indagación' and contains two paragraphs of text. The first paragraph discusses the role of the 'Área de Escenarios para el Aprendizaje' in creating formative modules for virtual education, emphasizing the importance of the teacher's role in ensuring a process of construction and reconstruction for students. The second paragraph details the pedagogical approach, focusing on collaborative problem-solving and discovery among participants. At the bottom, a Creative Commons license notice is displayed: 'Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0'.

## Módulo interactivo

En esta sección se explica porqué a estas primeras imágenes que encontrará el estudiante se le denomina módulo interactivo y así mismo se le explica la importancia de responder a los interrogantes planteados en relación con los contenidos de las imágenes, para reflexionar acerca de su intencionalidad.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiente

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos

Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje  
Temáticas de la Unidad 1

## Módulo Interactivo

En este OVA se denomina módulo interactivo a aquél contenido que ha sido desarrollado desde el área de Escenarios de Aprendizaje, pero adaptado para tener dentro de algunas de sus secciones específicas, preguntas y opciones de respuesta a través de las cuales se pueda indagar el nivel de conocimiento y claridad frente al objetivo de las mismas por parte de cada docente.

Esta interactividad se plantea con el fin de que cada docente pueda cuestionar la forma en la que se presentan los contenidos desde estos planteamientos en el módulo, teniendo en cuenta su experiencia a nivel pedagógico y disciplinar y así mismo respondiendo posiblemente a necesidades contextuales que presenten los estudiantes.

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

## Interactuando con el módulo

En esta sección se explica paso a paso cómo deben interactuar los docentes con las imágenes y los interrogantes que se plantean en relación con estas.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiente

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos

Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje

## Interactuando con el Módulo

Con base en la importancia de generar elementos de mejora durante la construcción de nuevos contenidos para el área de escenarios para el aprendizaje, a continuación encontrará algunas de las secciones más importantes que componen un módulo. El objetivo es que identifique inicialmente cuál es la intencionalidad inicial con la que se presenta dicho contenido y con base en ello, elija la opción que más se adapte a este fin.

No pierda de vista que dentro de la secuencia didáctica que se plantea, se busca que los estudiantes puedan utilizar y adaptar estos contenidos a su realidad, construyendo y reconstruyendo los mismos, conforme con su proceso de aprendizaje. También que los contenidos desarrollados deben tener varios elementos visibles como sustento teórico amplio o lenguaje claro, por ejemplo, ya que pueden ser considerados como insumos para otros recursos.

A continuación encontrará imágenes de algunos de los principales recursos que componen un módulo y junto con ellos una pregunta con opciones de respuesta, para que elija la opción que mejor defina el objetivo del curso, teniendo en cuenta el contenido que se presenta en la imagen. Esta interacción se propone con el fin de indagar y analizar la claridad de los mismos al momento de presentarlos a los estudiantes.

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

## Secciones del módulo

**Presentación:** Se invita a analizar al autor si la presentación menciona con claridad lo que se espera encontrar en el módulo.

Mapa de contenidos

Plan de trabajo

Presentación del profesor

Saberes previos

Referencias bibliográficas

Contenidos

Unidad 1: Reconozcamos los módulos

Presentación

Palabras clave

Preguntas orientadoras

Resultados de aprendizaje

Temáticas de la Unidad 1

Tema 1: Indagación

Módulo Interactivo

Interactuando con el Módulo

Presentación del módulo

Competencia general del módulo

Elemento en el módulo

Entrada en el módulo

Lectura fundamental en el módulo

Actividad de refuerzo en el módulo



## Presentación

### Orientaciones

Estimado(a) estudiante, bienvenido(a) al Módulo de Corrientes Psicológicas Empírico Analíticas. Este Módulo requiere de su parte la suficiente dedicación en tiempo y atención, para que pueda entender los conceptos principales que contiene, los cuales le servirán posteriormente para su carrera y desempeño profesional en psicología. Le recomiendo dedicarle al menos una hora diaria, hacer las lecturas de manera pausada, tomar apuntes según su estilo personal y prepararse para las diferentes actividades que se le propondrán.

Con base en la presentación del módulo Corrientes Psicológicas empírico analíticas, ¿Cuál considera que es el párrafo que mejor se ajusta al objetivo planteado para abordar los contenidos del curso?

- En este módulo encontrará postulados relacionados con el empirismo y su influencia en las corrientes psicológicas como formas de pensamiento que permiten analizar desde la experiencia, procesos de aprendizaje significativo teniendo en cuenta las tendencias actuales.
- En este módulo se abordarán postulados relacionados con las distintas concepciones que se han tejido a lo largo de la historia sobre el conocimiento humano, con el fin de identificar, como nacen nuevas posturas para tratar de explicar comportamientos, y diversos argumentos frente al papel de la psicología como ciencia encargada de hacer un simul desde sus explicaciones con el funcionamiento de una máquina de procesamiento humano de la información.

**Competencia:** Se analiza si la competencia planteada posibilita el alcance del módulo a nivel procedimental y actitudinal, a parte del nivel conceptual que siempre está presente en la propuesta.

Presentación general

Introducción

Resultado de aprendizaje

[Mapa de contenidos](#)

Plan de trabajo

Presentación del profesor

Saberes previos

Referencias bibliográficas

Contenidos

Unidad 1: Reconozcamos los módulos

Presentación

Palabras clave

Preguntas orientadoras

Resultados de aprendizaje

Temáticas de la Unidad 1

Tema 1: Indagación

Módulo Interactivo

Interactuando con el Módulo

Presentación del módulo

Competencia general del módulo

Elemento en el módulo

Entrada en el módulo

[preview/plan\\_de\\_trabajo.html](#)

### Competencia general del módulo



#### Pregunta de Elección Múltiple



#### Competencia general

Comprender los orígenes de los supuestos epistemológicos, ontológicos y metodológicos de las principales escuelas de psicología contemporánea en relación con las corrientes del pensamiento filosófico.

Teniendo en cuenta la competencia presentada en anteriormente, puede dar cuenta del propósito básico de una competencia planteada desde escenarios para el aprendizaje, porque:

- Comprender de donde vienen los supuestos epistemológicos amplía el campo de acción del psicólogo en formación, teniendo en cuenta que las diversas formas de pensamiento solo se pueden evidenciar a partir de la teoría.
- Una vez el estudiante tiene la posibilidad de comprender los orígenes de los supuestos epistemológicos, se apunta a su formación cognitiva inicial, con el fin abrir paso al análisis de la información recibida, e incluso preparar el camino para adaptar estos conocimientos a su presente.

Dado que las competencias planteadas desde escenarios para el aprendizaje buscan esa combinación de conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas, poniéndolas en marcha para resolver alguna situación específica, se parte del punto de la comprensión, pero es indispensable tener en cuenta la formación procedimental y actitudinal.

**Elemento:** En este apartado se analiza el uso del lenguaje y cómo incide en la comprensión de los contenidos relacionados con las actividades planteadas.

The screenshot shows a page titled "Impactando la comunidad POLI a través de los módulos" with navigation buttons for "Anterior" and "Siguiete". A sidebar on the left lists various course components, with "Elemento en el módulo" selected. The main content area is titled "Elemento en el módulo" and features a "Pregunta de Elección Múltiple" section. It includes a sub-header "Elemento" with a leaf icon and a definition: "Definir los autores clásicos que dieron origen al racionalismo y al empirismo como formas de explicar el conocimiento humano." Below this are two multiple-choice options:

- Hacer uso de la expresión "autores clásicos" es claro, ya que se sobreentiende que son filósofos que se refirieron al racionalismo en la época antigua.
- Para la construcción de este elemento puede ser más apropiado hablar de autores relacionados con el racionalismo o empirismo, denominándolos "racionalistas" o "empiristas" o haciendo énfasis en que hicieron postulados para estas corrientes en particular.

At the bottom, there is a Creative Commons license notice: "Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0".

**Entrada:** En esta sección se analiza si la entrada propuesta permite la activación de aprendizaje para motivar a los estudiantes en cuanto a los contenidos.

The screenshot shows a page titled "Plan de trabajo" with a sidebar on the left listing course components, with "Entrada en el módulo" selected. The main content area is titled "Entrada" with a puzzle piece icon. It contains a paragraph of text:

Ya ha estudiado los orígenes de la psicología en los inicios de la filosofía desde Grecia hasta la Época Medieval. Ahora usted entra en la era moderna de la historia de la filosofía, donde va a conocer una nueva manera de entender las ciencias, gracias a la cual nació la psicología como estudio independiente. Le invito a asumir la Lectura fundamental con mucha atención para que pueda comprender los hechos que fueron ocurriendo y que trajeron el escenario psicológico que conocemos en la actualidad.

Below the text are two multiple-choice options:

- Hacer un contexto general del recorrido que ya se ha realizado en términos temáticos sitúa al estudiante en el recorrido histórico que plantea el módulo, y le permite comprender que no fue sino hasta la modernidad cuando la psicología fue denominada como una ciencia independiente.
- Valerse del contexto general de la etapa de la historia ya trabajada en términos de las corrientes psicológicas, es más efectivo si antes de entrar a detallada en el papel determinante de la filosofía, se le recuerda a los estudiantes, porque esta es fundamental, para trazar el camino de la psicología y su diferenciación con otras ciencias.

At the bottom, there is a paragraph explaining the purpose of the introduction text: "El objetivo del texto de entrada que se plantea desde el área de escenarios para el aprendizaje, está relacionada con la activación de conocimientos por parte del estudiante, a partir de interrogantes acerca del tema, situaciones del contexto o relatos que tengan relación, en este caso con el momento histórico con el que se va a encontrar en los demás recursos."

**Lectura fundamental:** En esa sección se analiza la importancia o la pertinencia de las fuentes, así como los contenidos desarrollados, como evidencia de la validez del documento.

**Pregunta de Elección Múltiple**

### 3. La revolución científica: nueva visión del mundo

Como se ha venido estudiando, el concepto de revolución científica se va tejiendo a partir de los nuevos pensadores que hacen ciencia al separarse del racionalismo y la metafísica, construyendo conocimiento a partir de métodos empíricos, es decir, basados en la experiencia sensible. Esto implica que todo el mundo es estudiado y explicado de una manera completamente diferente a como se venía haciendo. Navarro et al. (2009) presentan cómo se pasó históricamente de una visión geocéntrica del mundo a una visión heliocéntrica.

#### 3.1. Geocentrismo

Los antiguos filósofos griegos tenían una cosmovisión (forma de explicar el mundo y su funcionamiento) geocéntrica, es decir, se entendía que la Tierra era el centro del universo. Para Aristóteles la Tierra era estática y los cuerpos celestes se movían de manera circular a su alrededor; el motor de todo este movimiento era Dios. Ptolomeo agrega elementos empíricos a esta explicación aristotélica creando cálculos para explicar las variaciones en los movimientos circulares de los planetas; sin embargo, se mantiene la visión de la Tierra quieta y central con planetas y estrellas moviéndose entorno de ella de una forma ordenada, aunque con mediciones bastante flexibles.

- El propósito de una Lectura fundamental, es ver el dominio temático del autor en relación con los contenidos propuestos para ser desarrollados a partir del sílabo. De ahí la importancia de tener muy claro que el uso de referentes teóricos, citados, agrega a la argumentación basada en la experiencia un sustento teórico importante.
- No hay un número mínimo o máximo de autores que se deban agregar en el contenido desarrollado en una Lectura fundamental, y como su propósito responde a que los autores desplieguen su experiencia a partir de la

**Actividad de refuerzo:** En esta sección se analiza si la intencionalidad de las preguntas planteadas permite un aprendizaje significativo teniendo en cuenta los resultados de aprendizaje que permitan el alcance de la competencia.

**Pregunta de Elección Múltiple**

Precursor de la psicología moderna Arrastre aquí

Padre de la filosofía moderna Arrastre aquí

Explicación matemática del universo Arrastre aquí

Hume

Descartes

Galileo

- La actividad de refuerzo está relacionada con los elementos que están definidos como esos pasos o actividades que permiten alcanzar la competencia planteada y por lo tanto da cuenta de que se reconocen estos autores y su influencia de forma pertinente y clara.
- Luego del desarrollo temático de la Lectura fundamental, se espera que las actividades propuestas complementen o refuercen los contenidos trabajados desde la recordación y el análisis de la información, para que se generen procesos de aprendizaje significativo. Contrastar lo que menciona cada autor puede contribuir con este propósito.

## Tema 2: Asociación

En esta sección se describe la intencionalidad del módulo con el que se encontrará más adelante y se enfatiza en la importancia de haber revisado el tema 1, para contrastar los contenidos.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiete

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos

Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje

### Tema 2: Asociación

Para abordar esta segundo tema que es la asociación, es indispensable que haya realizado el recorrido por los recursos y actividades propuestas en la indagación, ya que tendrá los elementos teóricos para analizar el porqué un contenido puede ser considerado más o menos eficiente en términos de su lenguaje, argumentación o intencionalidad.

Esto es lo que define el momento de asociación, planteado desde el aprendizaje activo, ya que frente a los contenidos se plantean posturas que llevan a que el docente se cuestione, busque información, relacione las nuevas ideas con conceptos ya aprendidos y organice cada idea de acuerdo al contexto en el que viven (Tecnológico de Monterrey, 2020) y así mismo con la intencionalidad con la que impactará al estudiante.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

## Módulo modelo

En esta sección se explican los parámetros tenidos en cuenta para considerar que el módulo que se encontrarán más adelante cumple con criterios de evaluación satisfactorios en procesos de revisión tradicionales para ser cargados al aula.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiete

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos

Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje

### Módulo modelo

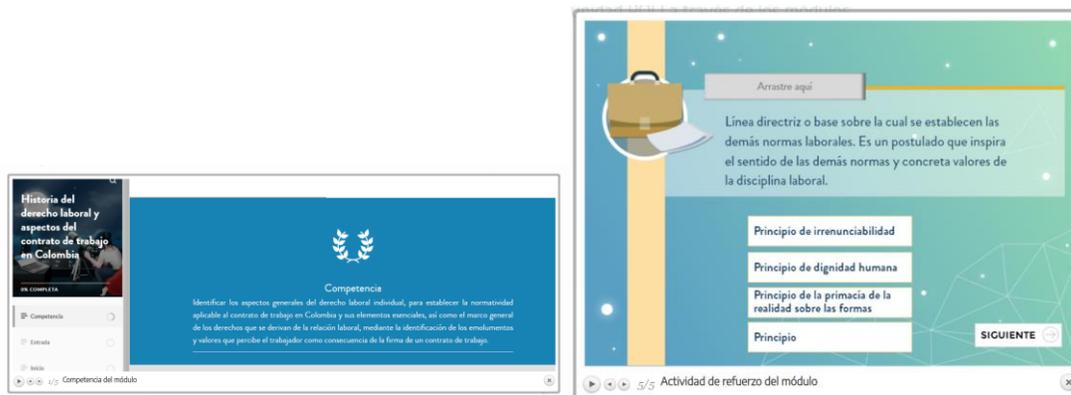
En este OVA se denomina módulo modelo a aquél contenido que ha sido desarrollado desde el área de Escenarios de Aprendizaje, y que se comparte a modo de referencia, ya que los recursos planteados, así como los textos que sirven de hilo conductor entre los mismos, han cumplido con unos criterios de evaluación satisfactorios.

Cabe mencionar que esos criterios evaluativos fueron dados en un principio por el par académico, pero también por la coordinación del área de escenarios para el aprendizaje, desde la perspectiva de contenidos creados como una materia para compartir en el aula master de la modalidad virtual sin ninguna modificación.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

## Asociando el módulo

En esta sección se expone una galería de imágenes del módulo, con el cuál se espera que el autor contraste los contenidos, y así mismo desde su experiencia considere criterios para que sea evaluado y adaptado para otros recursos.



## Recurso de apoyo

En esta sección se expone la intencionalidad de la rubrica como recurso de apoyo, para contribuir en la construcción de criterios específicos para la evaluación y adaptación del módulo.



## Rubrica de apoyo para la elaboración del módulo

En esta sección se presenta la rúbrica propuesta como insumo para que el autor pueda apoyarse en criterios adicionales, produciendo un módulo con proyección de insumo para otros recursos.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiente

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos  
Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras

Rubrica de apoyo para la elaboración de un módulo

Rubrica de evaluación y adaptación del módulo

[Rubrica de evaluación y adaptación del módulo](#)

 ¡Importante!

Al acceder al archivo tendrá la oportunidad de descargarlo y una vez con el insumo, su desafío es plantear nuevos criterios, bien sea disciplinares o en otros aspectos académicos que desde su experiencia considere oportunos para el proceso de evaluación. Sin duda su aporte enriquecerá el proceso.

Rúbrica para aplicar al módulo que servirá como insumo de otro recurso virtual de la institución Politécnico Grancolombiano

Formato Rúbrica de evaluación						
Dimensiones	Criterios	5	4	3	2	1
Dimensión 1. Estructuración de las temáticas y componentes del módulo 100 puntos	<p><i>Criterio 1.1 Estructuración de la competencia, elementos e indicadores. Puntos 25</i></p>	<p><b>Indicador. Nivel máximo Puntos 15</b></p> <p>Realiza una estructuración clara y coherente de los tres componentes, que evidencian la intencionalidad del módulo, en relación con los resultados que se espera alcanzar.</p>	<p><b>Indicador. Nivel Medio-alto Puntos 10</b></p> <p>Realiza una estructuración clara y coherente de dos de los componentes, que evidencian la intencionalidad del módulo, en relación con los resultados que se espera alcanzar.</p>	<p><b>Indicador. Nivel medio Puntos 5</b></p> <p>Realiza una estructuración clara y coherente de uno de los componentes, que evidencian la intencionalidad del módulo, en relación con los resultados que se espera alcanzar.</p>	<p><b>Indicador. Nivel mínimo Puntos 2</b></p> <p>Realiza una estructuración, pero no es coherente, de los componentes, que evidencian la intencionalidad del módulo, en relación con los resultados que se espera alcanzar.</p>	<p><b>Indicador. Nivel no cumplido Puntos 0</b></p> <p>No realiza una estructuración clara y coherente de ninguno de los componentes del módulo, en relación con los resultados que se espera alcanzar.</p>
	<p><i>Criterio 1.2 Estructuración recursos como Lectura fundamental, actividad de refuerzo y Material de apoyo Puntos 25</i></p>	<p><b>Indicador. Nivel máximo Puntos 15</b></p> <p>Los tres recursos, definen el propósito principal del módulo de forma coherente y están argumentados con base en sustentos teóricos de fuentes confiables. Cumple con la estructura.</p>	<p><b>Indicador. Nivel Medio-alto Puntos 10</b></p> <p>Dos de los recursos, definen el propósito principal del módulo de forma coherente, y están argumentados con base en sustentos teóricos de fuentes confiables. Cumple con la estructura.</p>	<p><b>Indicador. Nivel medio Puntos 5</b></p> <p>Dos de los recursos, definen el propósito principal del módulo de forma coherente, aunque no están argumentados con base en sustentos teóricos de fuentes</p>	<p><b>Indicador. Nivel mínimo Puntos 2</b></p> <p>Uno de los recursos, definen el propósito principal del módulo de forma coherente y están argumentados con base en sustentos teóricos de fuentes confiables.</p>	<p><b>Indicador. Nivel no cumplido Puntos 0</b></p> <p>Ninguno de los recursos, definen el propósito principal del módulo de forma coherente y están argumentados con base en sustentos teóricos de fuentes</p>

## Diagnóstico de cierre

Se da el cierre de los contenidos de la primera unidad con el recurso planteado como diagnóstico de cierre (encuesta en Google Forms).

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior Siguiente

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos

Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje  
Temática de la Unidad 1

## Diagnóstico de cierre

Menú

¿Cómo inició este objeto virtual de aprendizaje en su rol como autor en el área de Escenarios Virtuales para el Aprendizaje?

Responda a este interrogante, teniendo en cuenta su experiencia con los contenidos proporcionados y los saberes adquiridos, por medio del siguiente enlace ([formulario de Google forms](#)).

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

## Referencias

La última sección muestra las referencias relacionadas con el desarrollo de la primera unidad del OVA y en general de los contenidos.

Impactando la comunidad POLI a través de los módulos

Anterior

Presentación general  
Introducción  
Resultado de aprendizaje  
Mapa de contenidos  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Referencias bibliográficas  
Contenidos

Unidad 1: Reconozcamos los módulos  
Presentación  
Palabras clave  
Preguntas orientadoras  
Resultados de aprendizaje

## Referencias bibliográficas

Menú

- Escenarios Virtuales para el Aprendizaje. (2019). Asesoría pedagógica - Formación 2019. Documento de manejo interno.
- Galileo Educational Network – Inspiring A Passionate Commitment To Learning. (s.f.). ¿Qué es la indagación? <https://galileo.org/articulos/que-es-la-indagacion/>
- Guzmán et al., (2012). Desarrollar y evaluar competencias docentes: estrategias para una práctica reflexiva. Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación, Vol. 3, No. 1, 22-40ISSN: 2215-8421. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vvys31.2012.02>
- Morales, D. G. (26 de 04 de 2013). Fundamentos de la pedagogía. <http://pfc2normal.blogspot.com/2013/04/buenas-noches-apreciados-estudiantes.html>
- (s.a.) (2020). Tipos y teorías de aprendizaje. Tecnológico de Monterrey.
- (s.a.) (2009). Aprendizaje: definición, factores y clases. Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p55d4922.pdf>
- Miguélez, M. M. (n.d.). *La investigación-acción en el aula*.

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

## 5. Conclusiones y recomendaciones

- Identificar procesos de diseño instruccional como el modelo ADDIE, es una herramienta fundamental para implementarla en la labor como asesora pedagógica, ya que permite la construcción de módulos evaluando la incidencia de cada aspecto, para que el resultado no solo responda con contenidos claros y eficientes, sino que además contribuya con el aprendizaje activo y significativo, tanto para los autores como para los estudiantes.
- Por medio de recursos tecnológicos como el objeto virtual de aprendizaje, y los formularios digitales implementados a modo de diagnósticos, se determinaron criterios evaluativos, que serán tenidos en cuenta a la hora de elegir un módulo como insumo para recursos institucionales como el e-book.
- Criterios como la amplitud de sustentos teóricos, contenidos propositivos, actividades planteadas como evidencia de resultados de aprendizaje y lenguaje sucinto y claro, responden a la necesidad de evaluar el módulo, con el fin de adaptarlo y que pueda ser implementando como un recurso diferente para alcanzar otras poblaciones. Esta iniciativa responde a la intencionalidad de la tendencia liberal renovada progresivista.
- Pensar en la producción de contenidos desde el aprendizaje activo, impacta de forma directa a los autores, ya que no solo conocen lo que debe contener un módulo, comprenden la importancia de generar un contenido que objetivamente pueda ser evaluado y adaptado para otras comunidades. Así mismo posibilitan que su proceso de aprendizaje se base en la reflexión frente a necesidades más

amplias, en la comprensión asociando esquemas mentales previos con conceptos nuevos y pensando de forma más creativa.

### **Recomendaciones**

- Producir un módulo para el área de escenarios para el aprendizaje implica una inversión importante de tiempo y recursos, por eso se recomienda incluir dentro de los tiempos de alistamiento con los autores, tiempos de trabajo destinados a identificar y analizar la intencionalidad de los mismos, en procura de las necesidades institucionales y estudiantiles.
- Vincular el uso del OVA como recurso que por medio de las TIC evidencia y proyecta el resultado al que puede llegar un módulo y propende por la calidad en los repositorios de los recursos instituciones con criterios de evaluación efectiva.

## Referencias

- Activo, A. (2001). Aprendizaje Activo.
- Alvira, M. F. (2011). Cuadernos metodológicos. La encuesta: una perspectiva general metodológica. Centro de investigaciones sociológicas.
- Bates, A. W. (s.f). Teaching in a Digital Age. Pressbooks.  
<https://cead.pressbooks.com/chapter/4-3-el-modelo-addie/>
- Belloch, C. (2013). Modelo ADDIE. Universitat de Valencia.  
<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?7>
- Camacho, G. N. (2018). Cualificación de las Competencias Argumentativas de los Estudiantes de Educación Media del Colegio José María Córdoba [trabajo de grado de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional FULL.  
<http://hdl.handle.net/11371/1871>
- Castellanos, Z. A. (2018). OVA para auditoría integral en el área de sistemas [trabajo de grado de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional FULL. <http://hdl.handle.net/11371/1865>
- Escenarios para el aprendizaje (2019). *El rol del par académico en el proceso de revisión de materiales para la Educación Virtual en el proyecto Escenarios para el aprendizaje*. Documento de manejo interno. Politécnico Grancolombiano.
- Escenarios para el aprendizaje (2021). *Modelo escenarios para el aprendizaje*. Documento de manejo interno. Politécnico Grancolombiano.
- Evol Campus (s.f.). El modelo Addie, la forma de transmitir conocimientos en el e-learning. EvolMind. <https://www.evolmind.com/latam/blog/que-es-y-en-que-consiste-el-modelo-addie#!>

Fundación Universitaria Los Libertadores (FULL) (2021). Líneas Institucionales de Investigación. <https://www.ulibertadores.edu.co/investigacion-4/lineas-investigacion/>

Galileo Educational Network – Inspiring A Passionate Commitment To Learning. (s.f.). ¿Qué es la indagación? <https://galileo.org/articles/que-es-la-indagacion/>

Góngora Parra, Y. y Martínez Leyet, O. L. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. 13(3), 342-360  
[http://campus.usal.es/~revistas\\_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/9144/9377](http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/9144/9377)

Hutchins, R. M. (1969). The learning society.

Koper, R. y Tattersall, C. (2005). Learning Design: A Handbook on Modelling and Delivering Networked Education XXVIII. ISBN: 978-3-540-22814-1

Miguélez, M. M. (n.d.). La investigación-acción en el aula.

Quintero, E. A. (2017). Curso en Ambientes y Objetos Virtuales de Aprendizaje. Fundación Universitaria Los Libertadores.

Romo, H. L. (1998). La metodología de encuesta. 1–40.

Salinas, J. (2005). Nuevos escenarios de aprendizaje. In Grupo CIFO: IV Congreso de Formación para el Trabajo (pp. 421-431).

Siliceo Aguilar, A. (2002). Capacitación y desarrollo de personal. Mexico: Limusa.

Torsten, H. (1974). The Learning Society. London: Methuen

## Anexos

A continuación, se presentan las encuestas propuestas como diagnósticos de inicio y de cierre, como parte del proceso de desarrollo del OVA.

### Diagnóstico inicial

### Diagnóstico inicial

Estimado docente:  
Bienvenido al diagnóstico inicial para el proceso de autoría de módulos, en el área de Escenarios para el aprendizaje del Politécnico Grancolombiano.

El objetivo de esta encuesta es indagar qué tan familiarizado se encuentra con el rol de autoría y la incidencia que el módulo puede tener, como insumo de otros recursos de la institución educativa.

Al momento de diligenciar el formulario, es muy importante que responda con total honestidad, pues el objeto virtual de aprendizaje que revisará durante la capacitación de autoría, le permitirá reconocer o reforzar los conocimientos al respecto, gracias al análisis de recursos que harán parte del desarrollo de contenidos en su quehacer durante esta labor.

parratiana0@gmail.com [Cambiar de cuenta](#) 

\*Obligatorio

Correo \*

Tu dirección de correo electrónico

SiguientePágina 1 de 5
Borrar formulario

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

### Diagnóstico inicial

parratiana0@gmail.com [Cambiar de cuenta](#) 

\*Obligatorio

Objetivo de Escenarios para el aprendizaje

Con base en la propuesta de formación profesional del Politécnico Grancolombiano, el área de Escenarios Virtuales para el Aprendizaje desarrolla los módulos formativos: \*

- Enfocando el área de formación virtual en las competencias laborales que le permitirán llevar la teoría a la práctica cotidiana.
- Vinculando metodologías de trabajo, materiales y actividades en función de las competencias que el estudiante debe alcanzar.
- Generando contenidos enfocados en el desarrollo de actividades que permitan adquirir conocimientos por medio de la experiencia, al relacionarlos con su contexto.
- No sabe/ No responde

### Rol de autor de contenidos del módulo

Dentro de las siguientes actividades, cuáles reconoce como parte del proceso de autoría para el módulo en el área de Escenarios para el Aprendizaje: \*

- Reconocimiento del primer sílabo del módulo aprobado y modificación de los mismos en el proceso de construcción.
- Planeación conjunta con el asesor pedagógico sobre la elaboración y entrega de las unidades del módulo, teniendo en cuenta los recursos requeridos para cada escenario.
- Correcciones en compañía del par académico, con el fin de lograr un módulo mejor estructurado como parte del trabajo en equipo.
- No sabe / No responde

De acuerdo con los siguientes enunciados, ¿hasta qué punto considera que debe incidir el rol como autor de módulo? \*

- El autor del módulo, debe ser parte activa del desarrollo del mismo, justo hasta antes de iniciar el proceso de corrección de estilo, en la medida en que todos los requerimientos y compromisos de entrega ya han sido abordados en la revisión por parte del par académico.
- Dada la importancia del rol del autor del módulo, más allá de la entrega de sus compromisos contractuales, debería acompañar todo el proceso de revisión por parte del equipo de asesoría, teniendo en cuenta que antes de pasar a diseño, es probable que existan interrogantes que requieran de su experticia.

### Criterios para tener en cuenta

Con base en el conocimiento que tiene de Escenarios para el aprendizaje, ¿en cuál parte del proceso de autoría considera necesaria la implementación de más apoyos didácticos desde la asesoría pedagógica, como por ejemplo video infografías o ejemplos que expliquen la forma de desarrollar un recurso e incluso su formato? \*

- Antes de la maquetación
- Durante el proceso de maquetación
- Cuando se esté generando un sílabo para un nuevo módulo
- No sabe / No responde

Teniendo en cuenta que los módulos que se desarrollan desde Escenarios para el aprendizaje tienen un sistema de evaluación definido por sus tipologías y ciclos de formación, ¿Cómo considera que este proceso podría garantizar un aprendizaje significativo y activo constante en quienes entren en contacto con el contenido? \*

- Considero que el sistema de evaluación propuesto para dar cuenta de las competencias que debe alcanzar el estudiante, tiene en cuenta sus saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales, por tanto garantiza un aprendizaje significativo y activo constante.

## Diagnóstico de cierre

**Diagnóstico de cierre**

Estimado docente:  
 Bienvenido al diagnóstico de cierre. Luego de identificar los principales elementos que deben componer un módulo desarrollado desde el área de Escenarios para el Aprendizaje, a la luz de criterios evaluativos que hagan del módulo un insumo adaptable para otros recursos, tenga en cuenta su proceso frente a los dos momentos específicos, indagación y asociación.

Al momento de diligenciar el formulario, es muy importante que responda con total honestidad, pues el objetivo es evidenciar el nivel de incidencia del Objeto Virtual de Aprendizaje como recurso de mejora durante su rol como autor de contenidos. Por tal razón, algunas de las preguntas no cambian o tienen ligeras modificaciones.

Muchas gracias por sus valiosos aportes.

parratiana0@gmail.com [Cambiar de cuenta](#) 

\*Obligatorio

Correo \*

Tu dirección de correo electrónico

[Siguiete](#) [Borrar formulario](#)

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

**Componentes del módulo**

De los siguientes elementos que se encuentran en el listado y teniendo en cuenta los componentes abordados en el OVA, elija cuales hacen parte del módulo desarrollado por el área de Escenarios para el Aprendizaje: \*

Guion de módulo, Escenarios, Lecturas fundamentales, Actividades de investigación.

Actividades de refuerzo, Actividades evaluativas, Lecturas complementarias, Material de apoyo.

Video de cierre, Material de apoyo, inicio, entrada, Actividades evaluativas.

No sabe / No responde

Con base en la estructura desarrollada para los módulos de pregrado y posgrado manejados por el área de Escenarios Virtuales para el Aprendizaje, ¿Cuál es la durabilidad de los mismos, teniendo en cuenta la distribución por Escenarios? \*

16 semanas

8 semanas

12 semanas

Con base en la incorporación de recursos tecnológicos como herramientas para potenciar el nivel de aprendizaje en los estudiantes, luego de su acercamiento con el OVA, usted lo identifica como:

- Medio idóneo para gestionar y facilitar el aprendizaje a través de la interacción con los objetos.
- Conjunto de recursos digitales con un propósito educativo, compuesto por tres componentes: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.
- Mediador social, escolar y familiar con el objetivo de promover el aprendizaje.

Luego de la incorporación de un Objeto Virtual de Aprendizaje, como recurso que propicia procesos de indagación y asociación, en términos del aprendizaje durante el desarrollo de un módulo, usted lo considera:

- Recurso innecesario en la medida que la guía del asesor y la documentación concerniente a la construcción del módulo son claras.
- Recurso necesario para optimizar el proceso de elaboración de un módulo, teniendo en cuenta que reconocer otros módulos desarrollados y reflexionar frente a sus componentes, me puede direccionar mejor en el propósito de crear un contenido de impacto en la construcción y reconstrucción de los saberes de los estudiantes.
- Lo incluiría dentro de mi proceso de autoría si fuera parte de los requisitos, pero si no hiciera parte del mismo, no considero que me aporte.

De los siguientes criterios que se proponen, cuáles considera que deben tenerse en cuenta para que el módulo desarrollado pueda ser evaluado y así mismo adaptado como insumo para otro módulo dentro de la institución? Tenga en cuenta los dos momentos de indagación y asociación como elementos para evidenciar la incidencia de los mismos.

- Amplitud en los sustentos teóricos expuestos a través de diversos contenidos
- Contenidos propositivos que conduzcan a la indagación y formulación de interrogantes en relación con el contexto.
- Actividades planteadas como resultados de aprendizaje que van en común con el objetivo de formación.
- Lenguaje sucinto y claro en temas metodológicos y conceptuales.

[Atrás](#)[Enviar](#)[Borrar formulario](#)

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)