



**Work Book**

# **EDUCADORES ONLINE**

**Explora – Diseña – Ejecuta – Transforma**

**M1**

# ¡Bienvenido!



**En SPIRA nos enfocamos en generar hábitos productivos**, nuestra experiencia nos ha permitido afianzar una metodología efectiva para la formación y estamos decididos a ofrecerte las herramientas que te permitan mejorar la experiencia de formación de tus estudiantes, **impactando de manera positiva su desarrollo en entornos digitales**.

Hoy nos enfrentamos al reto de brindar una experiencia de aprendizaje satisfactoria en un entorno que, aunque no lo parezca, para muchos sigue siendo ajeno: el entorno Digital. Nunca antes el desafío fue tan grande, nunca antes docentes y estudiantes se habían separado tan abruptamente y nunca antes las capacitaciones y entrenamientos fueron aislados del contexto presencial con tanta urgencia.

Ante este cambio de paradigma, nuestra metodología, en conjunto con la potencia del entorno virtual, se convierten en un puente que te acerca a lo que más amas en la vida: generar aprendizaje. Solo que esta vez iremos a un nivel más allá...

## ¿Estás listo para generar hábitos productivos?

### ¡Adelante!



# Objetivos

**¿Qué queremos lograr con esta certificación?**

Queremos que puedas:

**01**

**Diseñar planes formativos híbridos**  
(Presencial - Virtual).

**02**

**Asegurar una metodología efectiva** de ejecución online.

**03**

**Alcanzar resultados positivos** después de una implementación online.

# Este será nuestro camino:

## M1 ESTRATEGIAS EFECTIVAS PARA LA VIRTUALIDAD

Entornos digitales, herramientas y audiencia.

### ¿Qué vas a poder hacer?

- Explorar y comprender los objetivos de desarrollo de nuestra audiencia
- Definir brechas a trabajar
- Diseñar estrategias efectivas de formación en entornos digitales

### Temas de desarrollar

- Estrategias efectivas de formación online
- Definición de brechas
- Proceso de exploración y diagnóstico
- Cómo diseñar una estrategia de formación online efectiva
- AVAS - OVAS

## M2 DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES

Diseño de contenidos para estrategias en entornos digitales.

### ¿Qué vas a poder hacer?

- Diseñar una estrategia formativa para entornos digitales
- Hacer el Diseño instruccional de un contenido de alto impacto
- Definir los objetivos y métricas del programa

### Temas de desarrollar

- Introducción al Diseño de contenidos digitales
- Modelo de Cambio
- Diseño Instruccional (OVA's)
- Storytelling
- Creatividad
- Didáctica y experiencia digital

## M3 PRESENTACIONES DE ALTO IMPACTO

Presentaciones efectivas para la formación online.

### ¿Qué vas a poder hacer?

- Utilizar metodologías y herramientas innovadoras para ejecución
- Ejecutar entrenamientos online de alto impacto (sincrónicos y asincrónicos)
- Manejar herramientas para ejecuciones sincrónicas y asincrónicas

### Temas de desarrollar

- Introducción al concepto de presentaciones efectivas de alto impacto
- Técnicas y habilidades de comunicación en presentaciones online
- Generación de empatía en presentaciones online
- Herramientas para presentaciones Sincrónicas y Asincrónicas en Ambientes Digitales

## M4 TRANSFORMANDO LA EVALUACIÓN

Diseño herramientas de medición online.

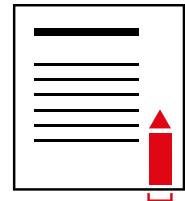
### ¿Qué vas a poder hacer?

- Conocer y crear sistemas de medición para estrategias de formación online
- Buscar feedback constante de sus estrategias
- Medir y mejorar continuamente

### Temas de desarrollar

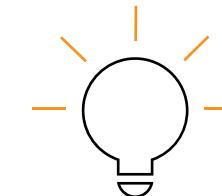
- Introducción al concepto de medición y mejoramiento continuo
- El modelo Kirkpatrick
- La medición en Ambientes virtuales
- Diseño de instrumentos de evaluación para la virtualidad
- Seguimiento y Acompañamiento
- Definición de nuevas brechas
- Mejoramiento Continuo

# Conoce la iconografía de nuestro Work Book



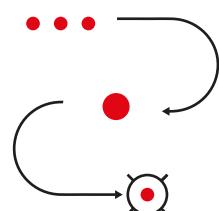
## Bibliografía y recursos

Presenta los datos de libros en su versión digital o física para complementar la información, también incluye infografías, links, formatos y otros recursos de apoyo.



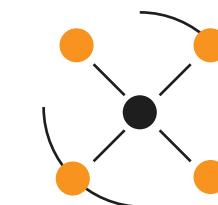
## Conceptos clave

Enlista las palabras o términos que resultan fundamentales para comprender mejor los temas trabajados en cada módulo.



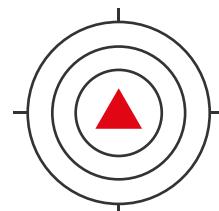
## Desarrolla tu aprendizaje

Son actividades enfocadas en poner en práctica los temas trabajados, tanto en este Workbook, como en tu ámbito de trabajo/estudio.



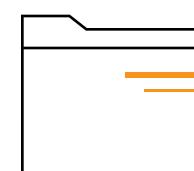
## Comparte en foros

Es una invitación para que expreses tu opinión en diferentes foros, compartas tu trabajo y experiencias de acuerdo con los temas trabajados en cada módulo.



## Punto de inflexión

Presenta temas o hitos que por su complejidad y naturaleza llaman a la reflexión y a la convergencia de distintos puntos de vista.



## Portafolio de evidencias

Es una sugerencia para organizar y recopilar los diferentes productos, materiales descargables y de apoyo durante cada módulo.

**¡Estamos listos para iniciar!**

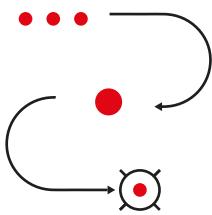
# Módulo 1

## Estrategias efectivas para la virtualidad

Temas a desarrollar:

- 1. Estrategias efectivas de formación online.**
- 2. Definición de brechas.**
- 3. Proceso de exploración y diagnóstico.**
- 4. Cómo diseñar una estrategia de formación online efectiva.**
- 5. AVAS – OVAS.**





# 1. Estrategias efectivas de formación online

## Desarrolla tu aprendizaje

De acuerdo con la video cápsula de este tema, contesta las siguientes preguntas:

### ¿Cuándo es efectiva una estrategia de formación virtual?

Es momento de definir tu estrategia o programa de formación online; debes pensar muy bien cuál será: puede ser un tema que habitualmente trabajas de manera presencial, o bien un programa que has detectado como área de oportunidad en el nivel corporativo o académico en el que te desarrollas. **Considera que este programa o estrategia la estarás trabajando a lo largo de esta certificación:**

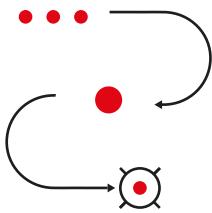
**Mi Estrategia de formación online es:**

**Mi audiencia / estudiantes son:**

**Mis objetivos son:**

**¿Cuál sería la duración?**

**¿De qué manera involucro la tecnología en mi programa?**



## 2. Definición de brechas y sus componentes

**Desarrolla tu aprendizaje.**

De acuerdo con lo trabajado en las video cápsulas, contesta:

Recordemos que toda brecha comienza con una hipótesis.

**¿Cuál es la hipótesis que tienes con respecto al programa online que elegiste?**

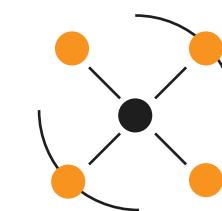
**¿Cuáles son los 4 componentes de una brecha objetiva?**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Es momento de que dibujes tu brecha. Hazlo en un gran formato para tenerla presente de ahora en adelante. **No olvides descargar nuestra guía para la construcción de brechas objetivas.**

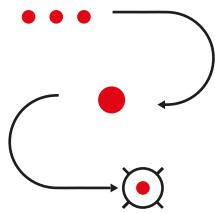
**¿Cuáles son las fuentes que alimentan tu brecha?**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.



**Comparte en foros**  
Toma una foto de tu brecha y compártela en el foro del módulo 1.

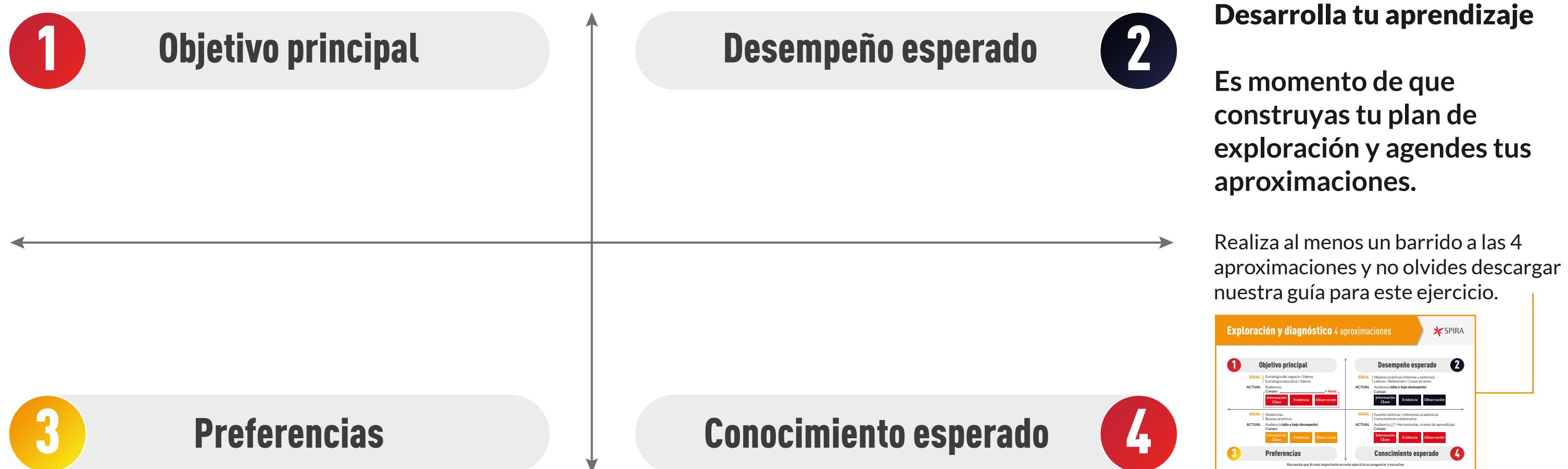
# 3. Exploración y diagnóstico

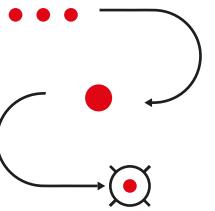


## **Desarrolla tu aprendizaje.**

Tal como lo trabajamos en la video cápsula, hacer el ejercicio de exploración nos ayuda a recolectar información suficiente que bien podríamos organizar en 4 niveles, esta información será un insumo fundamental para el diseño de nuestra estrategia online.

De acuerdo con tu experiencia y con lo que trabajamos, construye una definición de las cuatro aproximaciones que te presentamos.





# 3. Exploración y diagnóstico

## 3.1 Conociendo a mi audiencia

### Desarrolla tu aprendizaje.

Tal como vimos en la video cápsula, antes de diseñar una estrategia para tu proyecto, es necesario conocer bien a tu audiencia; para ello, **descarga el formato “perfil de usuario” y complétalo de acuerdo con tu proyecto.**



### Datos sociodemográficos

Género, edad, profesión, nivel socioeconómico, grado de estudios, trayectoria, ciudad, etc.

### Comportamientos

Formatos preferidos de aprendizaje: Youtube, Netflix, Facebook, Google, Zoom, Teams, etc.

### Preferencias en Internet

Consecuencia de los datos sociodemográficos, por ejemplo: callados, alegres, tristes, sentimentales, sin tiempo, estresados, temperamentales, inexpertos en tecnología, etc.

### Hábitos de consumo

Contenidos y programas que prefieren para informarse, entretenérse y aprender, por ejemplo “profe julio” o “Game of Thrones”.

# 4. Cómo diseñar una estrategia de formación online efectiva

## 4.1 Un ejercicio antes de comenzar

### Desarrolla tu aprendizaje.

Lleva a cabo el ejercicio que te proponemos antes de comenzar el tema:

**Diseña un programa en formación Online** dirigido a niños de entre 10 y 14 años acerca del tema que deseas.

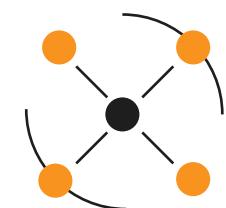
Tu programa debe cumplir las siguientes condiciones:

Debe **generar valor** para los participantes.

Dirigido a **1200 alumnos**.

Debe ser **100% virtual**.

Con **duración máxima** de dos meses.



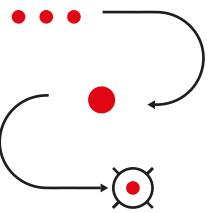
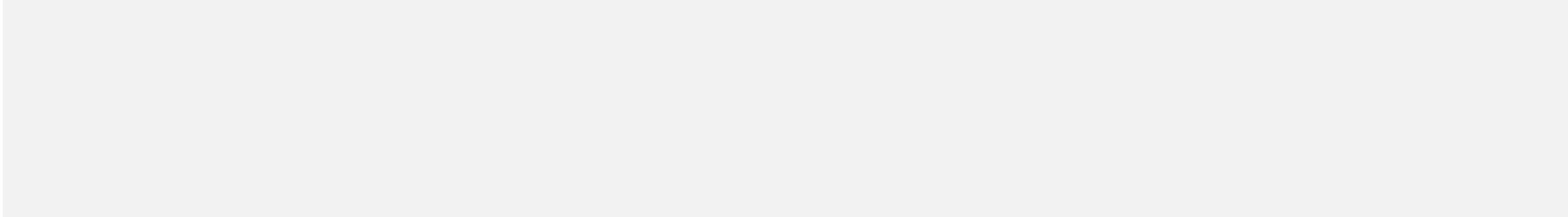
**Realiza este ejercicio en hojas blancas.**

**Una vez que lo termines, contesta las siguientes preguntas.**

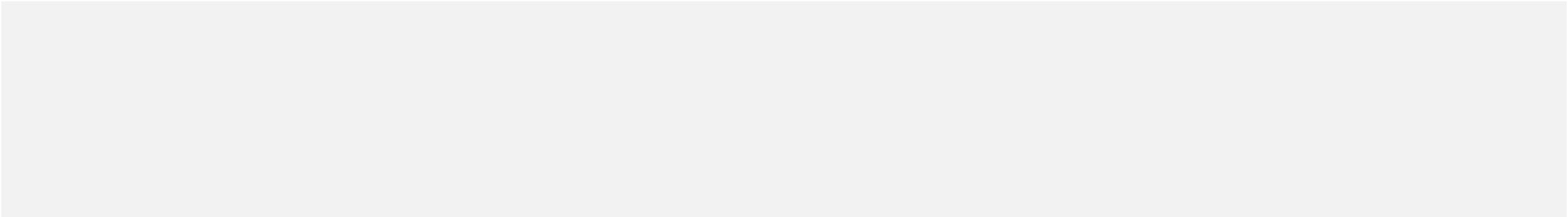
### Comparte en foros

Participa en el foro de discusión compartiendo tus respuestas.

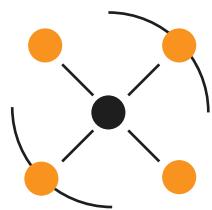
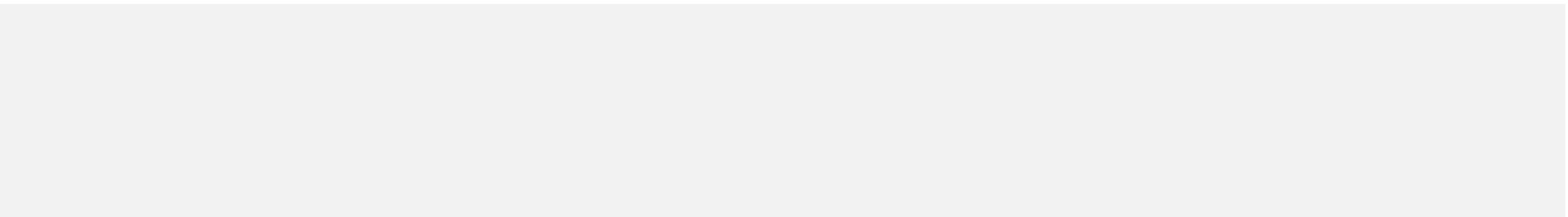
**¿Cuál fue tu punto de partida?**



**¿Está fundamentada la duración del programa? ¿Por qué?**



**¿Qué cuestionamientos te genera este ejercicio?**



### **Comparte en foros**

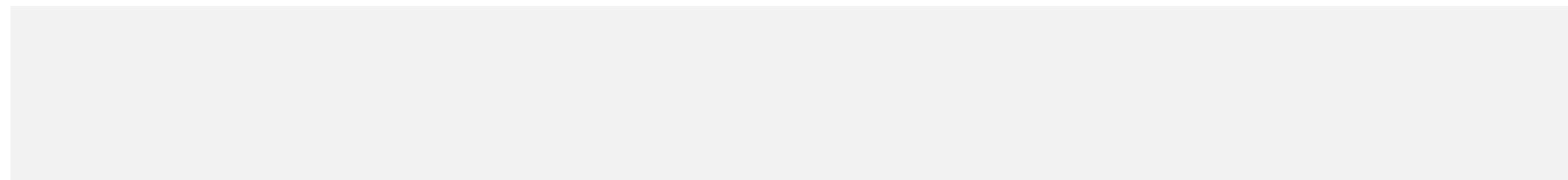
Participa en el foro de discusión compartiendo tus respuestas.

# 4. Cómo diseñar una estrategia de formación online efectiva

## Desarrolla tu aprendizaje

Con base en los temas trabajados en la video cápsula, contesta:

**¿Cuál es el insumo más importante** para diseñar la estrategia y las tácticas que te permitirán cerrar tu brecha?

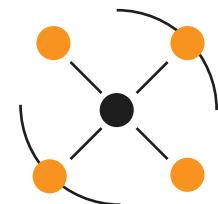


**¿Qué se debe tener en la definición** de cada uno de los objetivos de la estrategia?

Impacto	Aplicación	Aprendizajes	Engagement

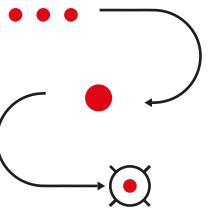


*No olvides descargar nuestra guía para la definición de la estrategia.*



## Comparte en foros

Participa en el foro mostrándonos cómo definiste tu estrategia en gran formato.



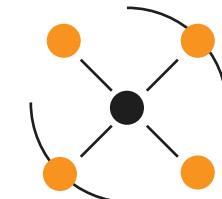
# 5. AVAS y OVAS

**Desarrolla tu aprendizaje.**

Con base en la información trabajada, explica lo siguiente:

¿Por qué el portal presentado como ejemplo es un **Ambiente Virtual de Aprendizaje?**

¿Por qué los ejemplos presentados -**ENIGMA, SPIRA LIVE** y **Edutuber “profe julio”**- cumplen con las características de ser **Objetos Virtuales de Aprendizaje?**

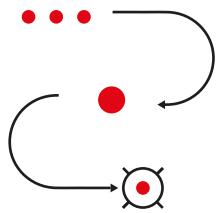


¿Qué **AVAS** y **OVAS** has utilizado o utilizas?

**Comparte en foros**

Comparte en el foro del módulo los AVAS y OVAS que te han resultado interesantes o de utilidad.

# 5. AVAS y OVAS



**Desarrolla tu aprendizaje.**

Después de trabajar este tema en la plataforma, completa el siguiente cuadro:



**Se define como:**

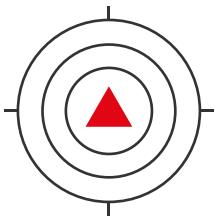
**Se caracteriza por:**

**Su finalidad es:**



# Punto de Inflección

## Los retos de la educación virtual

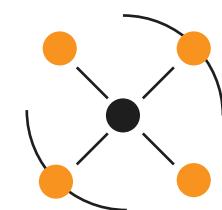


“Un punto de inflexión de mi carrera fue el semestre pasado, porque aunque he tomado varios cursos en línea, yo nunca había dado clases virtuales. Sin embargo, he de decir que el reto de ser docente a mi parecer se mantiene y es enamorar a los estudiantes. La verdad no importa si es presencial o virtual, porque de cualquiera de las dos formas se puede lograr. El detalle que no es menor es que los docentes que tenemos grandes habilidades comunicativas tenemos que empezar a desarrollar otro tipo de habilidades, como es el manejo de recursos tecnológicos y la búsqueda de diferentes estrategias que permitan que el estudiante que está en su casa logre los objetivos de aprendizaje.

Y es que la educación virtual requiere de los docentes mayor tiempo de preparación de clase: armar guías de aprendizaje, videos explicativos, buscar textos de fácil disponibilidad, crear actividades -como laboratorios virtuales y demás- que se puedan hacer por cada clase. Eso toma tiempo: se te pueden ir fácilmente seis a doce horas, e incluso pueden ser más.

Dentro de la experiencia que tuve con una de las asignaturas que dicté, que fue mitad presencial y mitad virtual, he de decir que me fue mejor en la modalidad virtual, dicho por los mismos estudiantes. Los recursos tecnológicos que podemos usar en la actualidad para la enseñanza pueden abordar las diferentes formas de aprender de los estudiantes.

Es por ello que algunos estudiantes se apoyaron más en las guías de aprendizaje, otros en los videos explicativos, otros en los foros, otros en los encuentros sincrónicos, otros en los laboratorios, etcétera. Finalmente, he de reconocer que una ganancia muy grande de este sistema es que se promueve mucho el trabajo independiente de los estudiantes”.



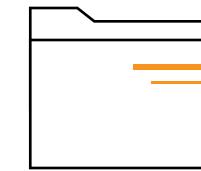
### Comparte en foros

Comparte en el foro del Módulo I tu opinión acerca de este punto de inflexión.

Camilo Morales Jiménez | julio 24, 2020

<https://www.las2orillas.co/los-retos-de-la-educacion-virtual/>

# Cierre del módulo 1



## Portafolio de evidencias:

En este módulo contamos con los siguientes descargables y ejercicios:

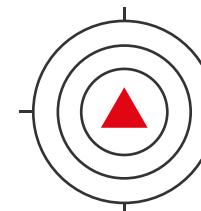
Guía para la construcción de la brecha objetiva/Ejercicio.

Guía para la exploración y diagnóstico/Ejercicio

Formato para definir perfil del Usuario/Ejercicio

Guía para definir la estrategia /Ejercicio

Infografía AVAS - OVAS

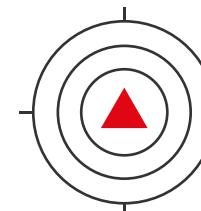


## Para acreditar este módulo necesitas:

Obtener una calificación mayor a 8 en la evaluación teórica.

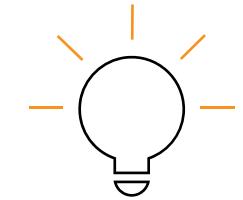
Subir tu ejercicio de Brecha objetiva

Subir tu ejercicio con la estrategia definida de acuerdo con la guía.



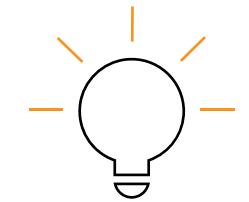
**No olvides estar pendiente de nuestra sesión en vivo y ten a la mano tus ejercicios y preguntas para nuestro experto.**

# Conceptos Clave del Módulo I



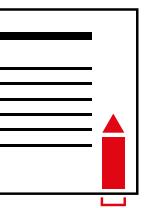
Tema	Concepto	Explicación
<i>Introducción al mundo digital</i>	<b>Asincronismo</b>	Falta de coincidencia temporal y espacial de hechos y procesos. Por ejemplo, la obtención de aprendizajes en una plataforma virtual.
<i>Introducción al mundo digital</i>	<b>Sincronismo</b>	Coincidencia o simultaneidad de hechos o fenómenos en el tiempo. Por ejemplo, la obtención de aprendizajes en una video llamada en tiempo real.
<i>Definición de brecha</i>	<b>Hipótesis</b>	Una hipótesis es una proposición o enunciado que se considera cierto de entrada, aunque aún no haya podido probarse; por lo tanto constituye una especulación o una conjetura de trabajo, carente de confirmación o refutación mediante la experiencia. El término proviene del griego <i>hypo</i> , “por debajo”, y <i>thesis</i> , “opinión” o “conclusión”. Las hipótesis pueden plantearse con mayor o menor fundamento en lo real, pero sirven como un primer paso en la investigación, la cual buscará demostrarla o refutarla. Esto, sin embargo, deberá hacerse mediante evidencia empírica o mediante una argumentación sólida, dependiendo de que la investigación sea cuantitativa o cualitativa.
<i>Definición de brecha</i>	<b>Assessments</b>	'Assessment' es una modalidad de entrevista que muchas empresas adelantan con el fin de que sus procesos de selección sean más efectivos y va más allá de responder cuestionarios de pruebas y competencias. Según Juan Carlos Suárez, director general de TH PLUS, esta modalidad consiste en una evaluación más amplia que ayuda a analizar de manera integral a los candidatos, al ponerlos en acción y enfrentarlos a ejercicios que permiten complementar las pruebas escritas y de competencias requeridas para un cargo específico. Este tipo de entrevista grupal analiza y evalúa las competencias requeridas para un cargo en particular, ahorrando tiempo no solo a la empresa sino también a los candidatos, “ya que participan en ella los postulantes más aptos para la vacante y también quienes serían los jefes inmediatos y personal de Recursos Humanos”, comenta Adriana Gutiérrez Faccini, psicóloga de la Universidad Javeriana.

# Conceptos Clave del Módulo I



Tema	Concepto	Explicación
<b>Definición de brecha</b>	<b>Brecha</b>	En términos de consultoría, la brecha se refiere a una situación actual, que se construye con base en los hallazgos que obstaculizan el logro de los objetivos de una compañía/colegio/docente/ al otro extremo se encuentra la situación ideal que se construye con los hábitos productivos que deseamos generar en un público objetivo/estudiantes, a fin de lograr una mejora sustancial en la compañía/colegio y sus indicadores (KBI's, KKI'S podrían ser ejemplos de esos indicadores). Esta brecha será reducida con la implementación de la estrategia que diseñamos para ello.
<b>Exploración y diagnóstico</b>	<b>Perfil de Usuario</b>	Se refiere a la colección de todas las características sociales, conductuales y profesionales de las que forma parte nuestra audiencia, estudiantes o participantes. Es importante realizar este estudio, (incluso dibujar a nuestra audiencia), pues con este insumo se facilita el planteamiento de una estrategia.
<b>Diseño de la estrategia</b>	<b>Engagement</b>	<p>Es una palabra del inglés que se puede traducir como 'compromiso' o 'fidelidad'. Es usada en el mundo organizacional para hacer referencia al nivel de compromiso que tiene un trabajador con su empresa.</p> <p>En este sentido, el engagement de un trabajador se refleja en los resultados de su trabajo y el nivel de compromiso que este siente hacia la organización donde labora, y se traducen en mayor rendimiento laboral, mayor satisfacción personal y mejor salud mental.</p> <p>Desde una perspectiva psicológica, el engagement es un estado de realización positivo que experimenta el trabajador en relación con su trabajo. Un trabajador engaged siente el trabajo como algo retador y divertido, que lo inspira y lo entusiasma, y que le produce momentos de verdadero placer y satisfacción, y no como una carga agobiante que le consume la vida, de allí los altos niveles de dedicación y vigor con que realiza sus tareas. Lo contrario al engagement es el burnout, que es el síndrome de agotamiento laboral.</p>

# Bibliografía y Links del Módulo 1



## Para Saber más de AVA´s

<https://stefanigarram.blogspot.com/2013/09/que-son-los-ambientes-de-aprendizaje-y.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=2gdWUS7IWKE>

El ambiente de aprendizaje: diseño y organización / Catherine E. Loughlin, Joseph H. Suina / Ediciones Morata

## Para saber más de OVA´s

<https://avaco.unibague.edu.co/lineamientos/repositorio-de-ovas>

<http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/men/oac1.html>

<https://www.evirtualplus.com/aprende-crear-objetos-virtuales-de-aprendizajes-metodologia/>

## Para saber más de SPIRA, KKI´s y KBI´s

<https://spira.co/sabe-que-son-los-kbis/>

## Buscadores Académicos:

<https://www.aprendizaje.wiki/index.htm>

<https://scholar.google.com/>

<https://www.youtube.com/education>

<https://eric.ed.gov/>

<https://concepto.de/>

