

**Design Thinking en la Cátedra Unadista de posgrados. Procesos de emprendimiento en
propuestas curriculares para la virtualidad.**

Mónica Belalcázar Galvis

Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD

Escuela de Ciencias de la educación ECEDU

Maestría en educación

Bogotá

2022

**Design Thinking en la Cátedra Unadista de posgrados. Procesos de emprendimiento en
propuestas curriculares para la virtualidad.**

Mónica Belalcázar Galvis

Proyecto de investigación

Director:

Rene Montero Vargas PhD.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD

Escuela de Ciencias de la educación ECEDU

Maestría en educación

Bogotá

2022

Dedicatoria

Este trabajo y todo el ejercicio de la Maestría lo dedico a mi familia, que siempre han creído en mí como profesional y como persona. De alguna manera es un reconocimiento al esfuerzo y persistencia que tuve estos poco más de dos años, donde en medio de mucho trabajo y una pandemia me exigí sacar adelante este sueño, con compromiso y responsabilidad en coherencia con lo que soy como persona.

Mónica Belalcázar Galvis

Agradecimiento

Inicialmente agradezco a mi familia, que me apoyaron y motivaron desde que tomé la decisión de iniciar un nuevo camino en mi formación académica y siempre confiaron en mí, que lograría cumplir la meta de graduarme. A todas las personas que de manera directa e indirecta intervinieron en el proceso, docentes, amigos, compañeras de trabajo, que me aportaron desde sus conocimientos y experiencia y me brindaron orientaciones para aclarar mis dudas y continuar el camino.

A Dios por darme la fuerza para continuar en los momentos no tan fáciles y siempre encontrar un aprendizaje en este recorrido académico.

A mi asesor, que sin su ayuda no hubiera podido lograr este trabajo de grado, que veía imposible de alcanzar, por su tiempo y acompañamiento juicioso y constructivo, por su disposición y motivación para construir un documento que aportara a mi conocimiento y a la Universidad.

Mónica Belalcázar Galvis

Resumen

Este trabajo de grado presenta los resultados de una investigación cualitativa, desde la técnica de análisis documental, relacionada con la propuesta de rediseño curricular para la Cátedra Unadista de Posgrado en la Universidad Nacional Abierta y a distancia (en adelante UNAD), enfocada a propiciar un espacio de formación que les permita a los estudiantes apropiarse la metodología Design Thinking para innovar en el diseño de alternativas de solución a problemáticas de su entorno.

Como propuesta se presenta el rediseño de la Cátedra Unadista de Posgrado a través de los documentos académicos Syllabus, guías de actividades de los cuatro escenarios y el Protocolo de Design Thinking como herramienta de seguimiento a las actividades que desarrolla el estudiante conforme a los requerimientos establecidos en cada una de las guías de actividades y que permite consolidar el proceso que se va construyendo en el transcurso de la Cátedra Unadista.

Esta propuesta le ofrece al estudiante la posibilidad de aprender a generar ideas que aporten a la solución de problemáticas sociales desde el Design Thinking, para que sea desarrollada en cualquier escenario, incluso se ofrece la ruta para crear una idea de negocio y proponer un emprendimiento si así lo deseara. Finalmente fortalece competencias y habilidades desde el trabajo colaborativo, interdisciplinar, toma de decisiones, empatía, ideación, creatividad e innovación, recursividad, entre otras.

Palabras Clave: Cátedra Unadista de Posgrado, Design Thinking, problemáticas sociales, creatividad, innovación, currículo.

Abstract

This degree work presents the results of a qualitative research, from the technique of documentary analysis, related to the proposal of curricular redesign for the UNAD Postgraduate Chair at the National Open and Distance University (hereinafter UNAD), focused on promoting a space of training that allows students to appropriate the Design Thinking methodology to innovate in the design of alternative solutions to problems in their environment.

As a proposal, the redesign of the UNAD Postgraduate Chair is presented through the Syllabus academic documents, activity guides of the four scenarios and the Design Thinking Protocol as a monitoring tool for the activities developed by the student in accordance with the requirements established in each one of the activity guides and that allows to consolidate the process that is being built in the course of the Unadista Chair.

This proposal offers the student the possibility of learning to generate ideas that contribute to the solution of social problems from Design Thinking, so that it can be developed in any scenario, it even offers the route to create a business idea and propose a venture if I wish so. Finally, it strengthens skills and abilities from collaborative, interdisciplinary work, decision making, empathy, ideation, creativity and innovation, recursion, among others.

Keywords: UNAD Postgraduate Chair, Design Thinking, social problems, creativity, innovation, curriculum.

Tabla de contenido

	Pág.
Lista de Tablas	9
Lista de Figuras	10
Lista de Anexos.....	11
Introducción	12
Capítulo Uno: Planteamiento del Problema.....	16
Capítulo Dos: Marco Teórico	26
La educación como una práctica social.....	27
El aprendizaje se construye en equipo	28
Design Thinking	30
Fases del Design Thinking	31
La dimensión del currículo y la Cátedra Unadista	35
Capítulo Tres: Metodología	41
La Investigación Cualitativa y el Análisis Documental: referentes para la acción	43
Métodos de la investigación cualitativa	45
Fases de la investigación cualitativa.	46
Técnicas de investigación cualitativa.....	48
La sistematización de los datos: el juego de colores	50
Definición de las categorías de análisis: organizar la información	56

Resultados del análisis de caracterización de los documentos.....	60
La UNAD como lugar del estudio.....	62
Contexto UNAD	62
El emprendimiento UNADISTA.....	63
La Cátedra Unadista.....	66
Capítulo Cuarto: Resultados	68
Syllabus	69
Guías de Actividades.....	71
Protocolo design thinking.....	76
Objeto virtual de información (OVI) Herramientas Design Thinking	77
Conclusiones	79
Recomendaciones	82
Referentes	83
Anexos	94

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Modificaciones Cátedra Unadista Posgrado</i>	20
Tabla 2. <i>Categorías de análisis</i>	56
Tabla 3. <i>Categorización de la información Cátedra Unadista Posgrado.</i>	56
Tabla 4. <i>Análisis de caracterización de los documentos.</i>	60

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. <i>Ejemplo Análisis documental Syllabus Cátedra Unadista Posgrado.</i>	53
Figura 2. <i>Ejemplo Análisis documental Guía de actividades Cátedra Unadista Posgrado.</i>	55
Figura 3. <i>Portada Protocolo Design Thinking.</i>	77
Figura 4. <i>Portada Objeto virtual de información (OVI) Herramientas Design Thinking.</i>	78

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo A. <i>Propuesta Syllabus Cátedra Unadista Posgrado</i>	94
Anexo B. <i>Propuesta Guía de Actividades Escenario 1</i>	102
Anexo C. <i>Propuesta Guía de Actividades Escenario 2.....</i>	109
Anexo D. <i>Propuesta Guía de Actividades Escenario 3.....</i>	118
Anexo E. <i>Propuesta Guía de Actividades Escenario 4.....</i>	126

Introducción

Esta investigación se desarrolla viendo la oportunidad de brindarle a los estudiantes de programas de posgrado de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD a través de la Cátedra Unadista, un espacio formativo direccionado a la generación de ideas de negocio creativas e innovadoras que se espera se conviertan en emprendimientos.

Esto se lleva a cabo por medio de la metodología Design Thinking, la cual centra su desarrollo en el cliente o usuarios, buscando generar ideas de negocios creativas e innovadoras que logre cubrir sus necesidades o expectativas reales a través de un producto o servicio. La metodología desarrolla fases, donde se obtienen productos que se van perfeccionando a medida que se va avanzando, al final se espera contar con una idea validada, con alta probabilidad de ser puesta a disposición del usuario.

Actualmente el emprendimiento es una actividad que se desarrolla más por necesidad que por oportunidad, llevando a las personas, por ejemplo, a idear y comercializar productos o servicios que no cubren una necesidad de los usuarios, no se cuenta con una planificación de negocios, proyección de costos, requerimientos financieros entre otros conocimientos, que son esenciales para que un emprendimiento se proyecte a mediano o largo plazo en una empresa rentable.

En el país existen instituciones de carácter público o privado que promueven desde diferentes escenarios el emprendimiento. Las instituciones de educación superior, por ejemplo, están llamadas a promover la formación de emprendedores ya que esto beneficia y dinamiza la economía de un país, generando empleos, compra de insumos, dinámicas financieras entre otras.

La UNAD cuenta con varias estrategias que aportan a la formación en emprendimiento y motivan el espíritu emprendedor, incluido la oferta de cursos relacionados con emprendimiento en algunos de los programas de pregrado, más específicamente en los relacionados con el área de la administración. Estas estrategias están disponibles para todos los estamentos de la institución (estudiantes, egresados, docentes y administrativos). Sin embargo, no se cuenta con una alternativa que esté dirigida a motivar el espíritu emprendedor de los estudiantes de posgrado independientemente del programa académico que curse.

Por lo anterior, se propone el rediseño de la Cátedra Unadista de posgrado, teniendo como objetivo incentivar en los estudiantes el espíritu emprendedor y la mentalidad emprendedora en coherencia con uno de los objetivos declarados en la Misión de la UNAD y elemento clave en el Proyecto Académico Pedagógico Solidario (PAPS) para proyectarlo como un líder emprendedor solidario.

Uno de los primeros pasos para la creación de emprendimientos es la identificación de una necesidad que conlleva a la generación de ideas de negocios, sin embargo, estos procesos requieren ejercicios que ayuden a la proyección de soluciones de problemas reales. Para ello se propone el desarrollo de la metodología Design Thinking en la Cátedra Unadista, integrando elementos como el contexto donde se encuentra el estudiante, trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad, innovación, entre otros, que hacen que en el desarrollo de las actividades los estudiantes adquieran diferentes habilidades y competencias y como producto no solo obtengan una idea de negocio validada sino que ya tienen herramientas para poder idear y materializar un emprendimiento.

Por el contexto académico de la investigación, decidí abordar la metodología cualitativa, desarrollando la técnica de análisis documental. Esta se realizó con el material académico de la

Cátedra Unadista (Syllabus y guías de actividades), lo que permitió establecer un sistema de categorías que son insumo para la propuesta de rediseño.

Es entonces como esta investigación se presenta con los siguientes capítulos:

El planteamiento del problema aborda de manera general el emprendimiento en el contexto colombiano, las diferentes estrategias y entidades con las que cuenta el gobierno para promover la cultura del emprendimiento y el espíritu emprendedor, como parte de una de las responsabilidades establecidas en el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 y en la Ley 2069 de 2020. Finalmente se hace una revisión de los cambios que ha tenido la Cátedra Unadista desde el 2014, como esta ha abordado algunos aspectos del emprendimiento y como se proyecta como el escenario para llevar el emprendimiento a los estudiantes.

Desde el marco teórico, se presentan los conceptos y teorías que sustentan la investigación. Se analiza la educación como la práctica social que facilita la interacción de las personas en ambientes sociales, laborales, familiares, culturales y que aportan a los procesos de aprendizaje. Se resalta el impacto que genera la educación desde lo colaborativo, el aprendizaje con el otro, aprender de su experiencia y su contexto social. Seguido se define la metodología Design Thinking, mencionando las fases y algunas de las herramientas que se desarrollan en cada una de ellas. Finalmente se aborda el currículo como elemento fundamental de la propuesta de rediseño, mencionando desde los aspectos teóricos hasta el contexto curricular en la UNAD. Las temáticas del marco teórico se analizan y correlacionan con la Cátedra Unadista, reconociendo el impacto formativo en los estudiantes.

La metodología presenta la descripción teórica de la investigación cualitativa y el análisis documental. Se relaciona el paso a paso del desarrollo del análisis de los documentos académicos

estudiados, la sistematización y caracterización de los datos para poder llegar a los resultados de análisis. Finalmente se menciona de manera general el contexto de la UNAD que es donde se desarrolla la investigación y se especifican las diferentes acciones que implementa la institución para llevar el emprendimiento a los diferentes estamentos.

El capítulo de resultados presenta la propuesta de rediseño de la Cátedra Unadista de posgrado. Esta propuesta incluye el Syllabus, cuatro guías de actividades, material de apoyo al desarrollo de la guía de actividades “Protocolo Design Thinking” y un OVI “Herramientas Design Thinking”.

Finalmente se relacionan las conclusiones, donde se comparten apreciaciones del resultado de la investigación. De manera objetiva se registran aspectos que hubiera querido realizar para complementar el ejercicio investigativo y algunas proyecciones que pueden ser interesantes abordar desde otras investigaciones y en la Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes Estudiantes y Egresados (VISAE), en el marco del Design Thinking.

Capítulo Uno: Planteamiento del Problema

Emprendimiento es una de las palabras que sin duda más se ha escuchado durante los dos últimos años a raíz de la pandemia (Chaturvedi y Karri, 2022). Muchas personas tuvieron que buscar una forma de sustento ante la ola de desempleo que se generó, sin importar si se tenía o no trayectoria en creación de empresas. A raíz del impacto económico de la pandemia, muchas personas tomaron la iniciativa de crear empresas, generar sus propios ingresos y trabajar por algo propio. La situación de salud puso de manifiesto la vulnerabilidad que se tenía de perder de un momento a otro un trabajo y no tener opciones de ingresos económicos adicionales (Mangla, 2021).

El emprendimiento no solo fue una de las alternativas de ingresos económicos en época de pandemia, también fue uno de los escenarios que permitió el desarrollo económico en la sociedad, mediante la conformación de empresas que generaron puestos de trabajo y dinamizaron la economía del país. No obstante, en la actualidad, la tasa de desempleo en Colombia, por citar un ejemplo, es del 11% (DANE, 2022), situación que invita a pensar en el diseño de estrategias para promover acciones de emprendimiento como una oportunidad de ingresos de sostenimiento económico y mejora en la calidad de vida de las personas.

Estas cifras, y las que históricamente han resultado en nuestro país en la misma materia, han llevado a los gobiernos a desarrollar estrategias que permitan fomentar el espíritu emprendedor, el aprendizaje y acompañamiento a personas que desean iniciar sus negocios. En Colombia, desde el Plan Nacional de Desarrollo (2018-2022) se estableció el emprendimiento como eje fundamental para la equidad. A través de la Ley 2069 de 2020 se definió la Ley de emprendimiento en Colombia, por medio de la cual se establecieron los siguientes ejes, (1) Tarifas diferenciadas y simplificadas de trámite, (2) Compras públicas; (3) Acceso al

financiamiento; (4) Institucionalidad, (5) Educación y desarrollo de habilidades para el emprendimiento.

En torno a esta ley se vincularon algunas entidades nacionales para acompañar a los emprendedores en Colombia. Una de ellas es INNPULSA, una agencia de emprendimiento e innovación del Gobierno Nacional que junto con el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo acompaña la aceleración de emprendimientos de alto potencial y a los procesos innovadores y de financiación que permiten escalar a las empresas del país para generar más desarrollo económico, equidad y oportunidades para todos los colombianos.

Otra de estas entidades es el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), el cual, en conjunto con las Secretarías de Educación Departamentales, Distritales y Municipales podrán desarrollar para la educación media, un programa de doble titulación técnico bachiller, en donde el estudiante pueda obtener conocimientos y capacidades educativas, de formación para el trabajo, el emprendimiento y la innovación. El SENA deberá diseñar e implementar el programa de Formación para el Emprendimiento, la Innovación y el desarrollo empresarial, y de la economía solidaria productiva, que será transversal a los programas de formación en su oferta institucional y buscará el fomento del comportamiento emprendedor, el desarrollo de competencias emprendedoras, de innovación, empresariales y de economía solidaria productiva (Artículo 74 Ley 2069 de 2020).

La ley menciona la responsabilidad que tienen las instituciones del Sistema de Educación Superior en el fortalecimiento del emprendimiento. No solo se designan responsabilidades al sector productivo, sino que se reconoce el aporte que puede realizar el sector educativo en la materia, para ello el gobierno pone a disposición estrategias correspondientes para generar articulaciones que favorezcan a los emprendedores.

En lo específico, existen algunas instituciones de Educación Superior que cuentan con unidades o áreas de emprendimiento, que desarrollan servicios o programas enfocados a promover, capacitar o asesorar a los estudiantes que manifiestan su motivación de emprender. Estas unidades despliegan ejercicios y herramientas para analizar el contexto, reconocer problemáticas y buscar soluciones innovadoras a las mismas. Se generan ideas de negocios que se pueden convertir en empresas rentables, donde el estudiante y futuro egresado encuentran la posibilidad de articular su profesión con una motivación emprendedora.

Es entonces responsabilidad de las instituciones educativas aportar al desarrollo de su proyecto de vida y desde la formación integral, fomentar la cultura del emprendimiento, generar espacios académicos o de formación a través de programas o servicios, que le permita a la comunidad reconocer el espíritu emprendedor, fortalecer competencias y promover los potenciales emprendedores para que sean futuros creadores de empresas y no egresados buscando oportunidades para emplearse.

Para ello, las universidades deben integrar en sus programas académicos, ya sea de pregrado o posgrado, cursos que formen en emprendimiento y que le den las bases necesarias para generar y consolidar ideas de negocios creativas e innovadoras y que den respuesta a una necesidad de la comunidad o su contexto. La actualidad exige que la academia promueva la creatividad e innovación de los estudiantes a través de modelos que generen solución a problemáticas reales y que sean impulsores de empleo y desarrollo económico (Vásquez, 2016).

En el contexto de la UNAD, el emprendimiento ha sido uno pilares para el proceso formativo de los estudiantes, lo vemos reflejado en la Misión cuando menciona:

“[...] generador de cultura y espíritu emprendedor que en el marco de la sociedad global y del conocimiento propicie el desarrollo económico, social y humano sostenible de las comunidades locales, regionales y globales con calidad, eficiencia y equidad social” (UNAD, 2018).

Es justamente en esta Universidad donde, durante los últimos cuatro años, me desempeñé como Líder de la Línea de Emprendimiento Solidario y Productividad Innovadora del Sistema de Bienestar Integral Unadista y al tiempo como Consejera Académica y Docente de la Cátedra Unadista de Pregrado. Estos escenarios me han permitido ver la importancia del emprendimiento en la vida académica y universitaria de los estudiantes, así como las formas en que podemos entregarles herramientas que incentiven el emprendimiento desde la academia.

En consecuencia, la experiencia me ha mostrado la necesidad de contar con ofertas formativas en emprendimiento con las bases necesarias para generar y consolidar ideas de negocios que den respuesta a requerimientos comunitarios y contextuales. La actualidad exige que la academia promueva la creatividad e innovación de los estudiantes a través de modelos que generen solución a problemáticas reales y que sean impulsores de empleo y desarrollo económico.

En la actualidad, me desempeño como directora de la Cátedra Unadista que se ofrece a programas de especialización y maestría. Desde mi experiencia, he visto que la Cátedra cuenta con la oportunidad de presentar una propuesta para acercar a los estudiantes de posgrado a procesos de emprendimiento, que les permitan desarrollar ideas de negocio viables y rentables.

La evolución de esta Cátedra inició desde el 2014 cuando la Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados (VISAE) asumió su orientación. Posteriormente, en 2019, 2021 y 2022 se presentaron ajustes a su propuesta curricular como se muestra en la tabla Número Uno.

Tabla 1*Modificaciones Cátedra Unadista Posgrado*

Evolución Cátedra Unadista Posgrado	
Año	Descripción General.
2014	La Cátedra Unadista es el curso que le abre las puertas al estudiante de primera matrícula que inicia su experiencia de estudiar en la UNAD, es un espacio de formación permanente, de acogida e integración a la Universidad. En la Cátedra el estudiante conoce los elementos centrales del Pensamiento Unadista, como los valores, los principios, el Manifiesto Unadista y el Modelo Pedagógico, articulados a sus experiencias y vivencias. La Cátedra favorece la formación integral, la adaptación del estudiante al modelo educativo, le brinda herramientas para su desempeño exitoso dentro de la educación a distancia y le facilita el desarrollo de habilidades para el aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo. La Cátedra Unadista tiene dos unidades y se desarrolla bajo la estrategia de Aprendizaje Experiencial, la cual está conformada por talleres vivenciales, talleres experienciales en línea y encuentros con líderes Unadistas, espacios en los que el estudiante puede interactuar con sus compañeros y tutor. Propósito Generar un espacio académico para la apropiación del Proyecto Académico Pedagógico Solidario PAPS, en donde el estudiante desarrolla competencias de liderazgo con conciencia social solidaria y pensamiento crítico para contribuir a la construcción de una sociedad justa y libre desde su experiencia como estudiante y posteriormente desde su ejercicio profesional. Entregar al estudiante herramientas de aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo que le faciliten su desempeño en la modalidad de educación a distancia y en ambientes virtuales de aprendizaje, con un papel activo y protagónico en su proceso de formación. Desarrollar habilidades sociales y comunicativas que favorezcan la interacción de los estudiantes en el contexto académico de la UNAD y faciliten su adaptación a la modalidad y la comprensión del modelo pedagógico Unadista.

Evolución Cátedra Unadista Posgrado	
Año	Descripción General.
2019	Este curso está enmarcado en la línea de Acogida e Integración Unadista, para construir sentido de pertenencia y contribuir en la proyección profesional de los estudiantes desde tu formación pos-gradual, también como parte del proceso de adaptación a la modalidad de estudio de la universidad. Junto a esta adaptación, la Cátedra Unadista ofrece un ambiente adecuado para el aprendizaje que permite conocer los elementos más esenciales del modelo pedagógico, la integración de los aprendizajes autónomo, significativo y colaborativo, así como la apropiación de competencias para que los estudiantes tengan éxito en la UNAD. Así mismo se espera que el curso de Cátedra Unadista contribuya al fortalecimiento de las habilidades adquiridas desde la formación profesional, y se apliquen o se construyan en los ambientes virtuales de aprendizaje. Por lo anterior, se desarrollan actividades con una estrategia de aprendizaje basada en escenarios, en esta no existen respuestas correctas o equivocadas. La Cátedra Unadista propone tres escenarios en donde el estudiante es el autor principal de cada uno de estos. Propósito. Suscitar un espacio académico para la construcción de una impronta Unadista en el marco del Proyecto Académico Pedagógico Solidario generando un pensamiento crítico con proyección social. Proponer al estudiante el uso de herramientas web para el desarrollo de habilidades propias del aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo que faciliten su adaptación a la modalidad. Apropiar el Modelo Pedagógico Unadista desde su rol como estudiante y en la interacción con su contexto, que fomente la solidaridad como un principio de aprendizaje con el otro y aporte al fortalecimiento de su proyecto de vida.
Año	Descripción General.
2021	La Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, te da la bienvenida a este espacio de formación académica pos-gradual con un escenario académico enmarcado en la línea de Acogida e Integración Unadista para construir sentido de pertenencia con tu

Evolución Cátedra Unadista Posgrado	
	universidad y ayudarte a la adaptación del modelo pedagógico, para que así puedas desarrollar con éxito tus actividades académicas. La Cátedra Unadista, te ofrece mediante una estrategia de Aprendizaje Basada en Escenarios (ABE), la oportunidad de aplicar los contenidos abordados a situaciones específicas del contexto y así darle sentido a la integración y aplicación de procesos de aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo. Durante el desarrollo de la Cátedra tendrás la oportunidad de conocer los elementos que conforman el modelo pedagógico de la universidad para así apropiarse las competencias que serán clave para tener éxito en tu proceso de formación pos-gradual en la UNAD. Propósito. Promover un espacio académico para la construcción de una impronta Unadista, en el marco del Proyecto Académico Pedagógico Solidario generando un pensamiento crítico con proyección social, en donde el estudiante desde su rol apropie el Modelo Pedagógico Unadista y aplique los conocimientos propios de un líder transformador a través de habilidades adquiridas a partir de estrategias de aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo.
Año 2022	Descripción General. La Cátedra Unadista es un espacio de formación académica pos-gradual, con un escenario académico enmarcado en la línea de Acogida e Integración Unadista para construir sentido de pertenencia con tu universidad y ayudarte a la adaptación del modelo pedagógico, para que así puedas desarrollar con éxito tus actividades académicas. Durante el desarrollo de la Cátedra Unadista, el estudiante construye el Portafolio de Solidaridad Unadista, que lo llevará a reunir las herramientas necesarias para conocer los elementos del Modelo Pedagógico de la universidad, identificar problemáticas del contexto, favorecer la construcción de conocimientos, habilidades y el desarrollo de actitudes que permitan la aplicación de los aprendizajes autónomo, significativo y colaborativo en su proceso formativo para así apropiarse las competencias que serán clave para tener éxito en su proceso de formación pos-gradual en la UNAD.

Evolución Cátedra Unadista Posgrado	
	Para conseguir lo anterior, el estudiante tendrá cuatro escenarios a desarrollar que se encuentran descritos en las guías de actividades, contará con encuentros virtuales como Web Conferencia y un Conversatorio con el equipo de trabajo, para resolver y construir el conocimiento necesario para apropiarse la modalidad. Al finalizar la Cátedra se espera que el estudiante comprenda la importancia del aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo durante el proceso de formación, los elementos del PAPS, reconozca problemáticas de su entorno y plantee soluciones innovadoras desde su liderazgo transformador y solidario. Propósito. El propósito de formación de la Cátedra Unadista es que el estudiante tenga la oportunidad de construir identidad con la Universidad y que a partir del Proyecto Académico Pedagógico Solidario comprenda el modelo y la modalidad de Educación Abierta y a Distancia en la UNAD, esto permitirá que, como líder transformador, con un pensamiento crítico fomente la solidaridad como un principio de aprendizaje con el otro para el proyecto profesional.

Fuente: Contenidos analíticos Cátedra Unadista Posgrado UNAD (2022).

Al margen de los cambios señalados, la Cátedra ha abordado el emprendimiento de manera general. En la Cátedra de pregrado, en la actividad final, se le propone al estudiante que identifique una problemática de su entorno relacionada con el área de conocimiento del Programa o la Escuela a la cual pertenece. Posteriormente debe diligenciar una Prueba de Liderazgo que le permitirá identificar su afinidad o tendencia frente al emprendimiento, la investigación y el liderazgo social, a partir de lo cual se le brindarán herramientas para plantear una posible solución a la problemática que ha identificado. Esta actividad corresponde a la Guía de Actividades del Reto 5-Visiones Solidarias (UNAD, 2022).

Desde la Cátedra de posgrado, se le propone al estudiante identificar una problemática social en su entorno o contexto para abordarla desde diferentes aspectos como el impacto de las

problemáticas sociales en la educación abierta y a distancia, relación con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS), estrategias para el aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo e integrando elementos institucionales como los componentes del Proyecto Académico Pedagógico Solidarios (PAPS), el Sistema de Bienestar Integral Unadista e innovación y emprendimiento. Esta información se encuentra registrada en el Syllabus de la Cátedra Unadista Especializaciones Código 203033 (UNAD, 2022)

Estos últimos aspectos, la innovación y el emprendimiento, son el foco central de la propuesta.

En consecuencia, promover el emprendimiento desde un espacio como la Cátedra Unadista puede resultar en una alternativa de solución frente a las necesidades de formación en emprendimiento de los estudiantes de posgrado, ya que en las mallas curriculares de estos programas no se encuentran cursos que promueva o fomenten del espíritu emprendedor en lo específico.

Esto se puede llevar a cabo si se repiensen los alcances de la Cátedra, desde la posibilidad de integrar al proceso formativo el desarrollo de acciones desde el Design Thinking, una mirada del diseño centrada en el usuario, que permite, a través de la innovación, la generación de ideas que resuelven problemas reales. En concreto, es una metodología orientada a la innovación de productos y servicios mediante la creatividad y el trabajo colaborativo e interdisciplinario.

Su implementación permitirá herramientas para gestionar procesos de ideación, teniendo en cuenta los contextos, los territorios, sus problemáticas y las oportunidades para solucionar situaciones, todo esto desde el enfoque profesional del programa que cada estudiante esté desarrollando. Esto es, ofrecer un valor agregado al futuro egresado de posgrado, que sin

importar el área de conocimiento en el que tiene competencias o se está formando, pueda ver el emprendimiento como una oportunidad de aportar a la sociedad y se visualice como un empresario.

Se propone entonces construir una propuesta de Cátedra Unadista de Posgrado, donde el estudiante desarrolle a través de la metodología ágil de Design Thinking como estrategia de aprendizaje, una propuesta de emprendimiento creativa e innovadora, que dé respuesta a una problemática identificada en el entorno, que puede tener un carácter social o económico, que se genere como un emprendimiento desde la oportunidad y no desde la necesidad.

Para lograr esta meta, se plantean tres preguntas que se convierten en los objetivos de la investigación, a saber:

¿Cómo generar procesos formativos orientados a la construcción de ideas para abordar problemáticas sociales?

¿Cómo construir propuestas educativas que aporten elementos metodológicos para la vida?

¿De qué formas se puede articular el emprendimiento en espacios de formación que vinculen distintos perfiles profesionales?

Estas preguntas orientan la investigación y constituyen los lentes con los cuales observé los datos para realizar los análisis. Desde luego, estos mismos interrogantes dan forma a los resultados que presentaré en las secciones posteriores.

Capítulo Dos: Marco Teórico

Hablar de una propuesta de rediseño de la Cátedra Unadista de Posgrado enfocada en entregarle a los estudiantes herramientas para motivar ejercicios de emprendimiento desde la ideación hasta la puesta en marcha de una idea de negocio, me llevó a tener una mirada desde varios aspectos, los cuales están correlacionados. La educación como la ruta que da la oportunidad de formación para desenvolverse en escenarios sociales y con ella las interacciones que por naturaleza tenemos en los procesos formativos. Para ello abordé la educación como una práctica social, visualizando el impacto que esta genera en las practicas académicas, la importancia o el rol que juegan los seres humanos desde diferentes acciones en los aprendizajes, el compartir con el otro el conocimiento y la generación de este.

Entendiendo esa interacción como parte de la construcción de conocimiento, que parte de la realidad de un contexto local o regional para interactuar en escenarios académicos acordes con la globalidad, se presenta desde la teoría y como estrategia didáctica la metodología Design Thinking, entendiéndola no solo como una técnica para facilitar los procesos de generación de ideas de negocios creativas e innovadoras, sino como un todo que conlleva también su desarrollo como trabajo en equipo interdisciplinar, construcción de habilidades de análisis y negociación, empatía, toma de decisiones informada, entre otras. También se contempla el por qué la metodología ofrece la oportunidad de motivar la creación de empresas a través del emprendimiento, lo cual genera un impacto en el estudiante desde su proyección profesional y el desarrollo de su proyecto de vida y desde la sociedad en aspectos sociales, económicos, culturales, entre otros.

Finalmente, y no menos importante, abordo el currículo como elemento estratégico pedagógico y didáctico que permite acercar al estudiante las herramientas para desarrollar el

proceso de aprendizaje, presentando aspectos conceptuales generales y focalizándolo desde la Cátedra Unadista.

A continuación, se relacionan los aspectos mencionados anteriormente.

La educación como una práctica social

Las prácticas sociales se pueden entender como las redes de acciones que desarrollan los individuos de forma permanente en la sociedad y que permiten la construcción de significados según la importancia que estas tienen en la cotidianidad de cada persona. Esta se transforma permanentemente ya que está relacionada con aspectos culturales, sociales, económicos (Murcia, Jaimes y Gómez, 2016).

Cuando se habla de práctica social se habla necesariamente de reconocer al ser humano, es quien la desarrolla en su interacción con otros. En las actividades diarias establecemos relaciones con personas, en el trabajo, el estudio y los escenarios familiares donde se crean diferentes experiencias conforme a nuestros intereses o necesidades, en palabras de Camacho (2006), la practica social:

“se refiere a la actividad del ser humano, sobre el medio en que se desenvuelve. A través de las prácticas sociales el hombre da sentido a los problemas fundamentales de la ciencia sometiéndose a complejas relaciones entre ellos y su entorno” (p. 133).

Particularmente, en los escenarios académicos, las personas desde el inicio hacen parte de manera natural del proceso, a través de interacciones con diversos actores que las acompañan (Gutiérrez, 2003). Cada persona construye experiencias, conocimientos, costumbres y realidades a partir de estas interacciones con las cuales aporta a la construcción de su proceso de aprendizaje (Ortiz y Robles, 2017).

Desde la teoría constructivista y según Vygotsky, el aprendizaje es el resultado de las interacciones que una persona establece con su entorno y con el medio que lo rodea (Ortiz, 2015). El estudiante desarrolla su aprendizaje desde lo individual, con los conocimientos construye en diferentes espacios y tiempos y lo complementa con otros aprendizajes en su entorno social, cultural, político e histórico. El conocimiento previo facilita el aprendizaje nuevo y es una de las características principales del constructivismo y soporta el aprendizaje significativo (Coloma y Tafur, 1999).

El aprendizaje se construye en equipo

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, es posible posicionar lo educativo como una práctica social, en tanto representa un espacio de interacción permanente en torno a la construcción de aprendizajes y conocimientos.

Los escenarios de formación contemplan cuando menos la relación entre docentes y estudiantes, el desarrollo de actividades y las estrategias pedagógicas y didácticas que promueven el aprendizaje. En consecuencia, desbordan el solo hecho de entenderse como espacios donde se resuelven actividades académicas que aportan a la formación de los estudiantes (De Vargas, 2006). Es la interacción entre los miembros de una comunidad académica lo que configura los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de la comunicación bidireccional, la construcción del conocimiento y la posibilidad de aportar y crear desde las experiencias colectivas.

Uno de los actores que quiero resaltar en estos procesos de construcción e intercambio social es el docente, quien se constituye como una persona que posibilita el diseño de estrategias para socializar conocimientos, habilidades y experiencias. El docente también vincula a los estudiantes en torno de acciones que les permiten participar en la vida social.

Para esto, se ocupa de promover la transformación social, la autocrítica, el análisis y la percepción de los entornos como un todo integral en el cual puede aportar y participar. En consecuencia, más allá de las propuestas de nuevos roles docentes (Villa, 2006) estamos frente a actores con validez y vigencia dentro del discurso de los educativo, y que continúan dinamizando los procesos de enseñanza y aprendizaje, en continuo aprendizaje y con un amplio compromiso con su labor.

En relación con la práctica educativa, el docente se vincula al construir con los estudiantes sus procesos de aprendizaje en relación con los contextos sociales, culturales e históricos, para trascender miradas que comprenden los procesos de aprendizaje como ejercicios memorísticos y pasivos (Cubero, 2005).

En el caso particular de esta investigación, comprendo la Cátedra Unadista, también como un espacio donde se construyen prácticas sociales. En ella se consolidan procesos de aprendizaje desde ejercicios colectivos, donde se tienen interacciones permanentes entre los actores y se vinculan sus experiencias y expectativas.

Este ejercicio colectivo promueve en el estudiante la construcción de conocimientos a partir del dialogo en torno a distintas actividades académicas donde las diferentes visiones, experiencias, habilidades, niveles de formación, profesiones y vivencias, configuran procesos enriquecedores y situados. Con esto se busca conseguir un desarrollo académico más cercano al estudiante, argumentado y con aportes desde cada uno de los participantes (Pérez, 2007)

En la Cátedra Unadista se vinculan los contextos como parte del proceso académico, que aporta al desarrollo comunitario. Esto quiere decir que se parte de las realidades para que se puedan identificar los problemas de la sociedad que requieren atención (UNESCO, 1999).

Es aquí donde el diseño de estrategias didácticas que se integran al proceso formativo, cobra especial relevancia para favorecer esta construcción social que representa lo educativo. De ahí que propuestas como el Design Thinking cobren relevancia en el andamiaje teórico de esta tesis.

Design Thinking

La palabra innovación suele provocar ideas acerca de procesos de invención o generación de elementos que previamente no existían. Sin embargo, el termino resulta mucho más cercano a la cotidianidad en tanto, es posible innovar en las actividades laborales o educativas a partir del mejoramiento de procesos, la optimización de recursos y el hallazgo de formas alternativas de proceder, entre otros (Huertas, 2020).

Una de las formas de avanzar en esta formulación de estrategias tiene que ver con la definición de alternativas para abordar situaciones específicas. Resolver problemas puede constituirse en un enfoque del aprendizaje que se centra en aprender a identificar y trazar planes de acción desde el reconocimiento de los actores, las conexiones y los elementos sociales, culturales e históricos que hacen parte de una situación determinada (Waisburd, 2009).

No obstante, resolver problemas puede lograrse desde diferentes perspectivas que tienen en común el requerir creatividad e innovación para abordar los aspectos que se necesiten. Una de esas perspectivas es el diseño de pensamiento o Design Thinking, la cual permite de manera creativa resolver problemas de cualquier orden, empresarial, social o educativo o encontrar el producto o servicio que resuelve una necesidad de usuarios (Berta, Aguila-socho y Galeana, 2010). Su propuesta radica en que está centrada en el usuario, tiene en cuenta su contexto y necesidades reales, las fases que se desarrollan no son lineales y en cualquier momento se pueden realizar ajustes (Huertas, 2020).

Según Brown (2010) citado por Tapia y Villareal (2020) el Design Thinking o pensamiento de diseño se entiende como:” un enfoque que se sirve de la sensibilidad del diseñador y su método de resolución de problemas para satisfacer las necesidades de las personas de una forma que sea tecnológicamente factible y comercialmente viable” Brown (2010).

Fases del Design Thinking

Esta metodología se desarrolla a través de fases, las cuales no son lineales, en cualquier etapa se puede regresar a la anterior, realizar ajustes y continuar. A continuación, se relacionan las fases y algunas herramientas que se utilizan para cumplir con el objetivo de estas:

- **Empatía.**

Busca identificar y entender a profundidad cual es problema o necesidad que tiene el usuario y su entorno, para esto se realiza un ejercicio minucioso de recolección de información. Pretende plantear un proyecto o idea de negocio respecto a una situación real. Se pueden plantear preguntas como ¿Cuál es el problema?, ¿Cuándo sucede?, ¿Por qué sucede?, ¿A quién le sucede?, ¿Dónde sucede?, ¿Qué se está haciendo para resolver el problema? (Cuadros, 2021). Teniendo en cuenta que la metodología está basada en el enfoque al usuario, es indispensable en esta etapa “ponerse en los zapatos del usuario”.

- **Herramientas.**

Encuestas de satisfacción, entrevistas cualitativas, focus group, elementos gráficos, árbol de problemas, mapa mental, observación (Dinngo, 2022). En esta fase se relacionan algunas de las herramientas usadas, pero se encuentran muchas más.

- **Definir.**

Se depura la información recolectada en la fase anterior para poder delimitar y especificar las variables que permiten definir el problema para que en la fase siguiente las ideas sean claras y con un objetivo medible (Cuadros, 2021). En esta etapa es importante tener claridad en lo que se va a resolver desde la idea de negocio o proyecto.

- **Herramientas.**

Mapa de empatía, perfil de usuario, infografía, mapa de interacción de usuarios entre otros.

Matriz de motivaciones, diagrama de Porter (Dinngo, 2022). En esta fase se relacionan algunas de las herramientas usadas, pero se encuentran muchas más.

- **Idear.**

Se inicia el ejercicio de lluvia de ideas donde el equipo plantea todas las posibles alternativas de solución, permitiéndose total libertad y creatividad. A través del pensamiento divergente se busca proponer múltiples alternativas de solución a la necesidad del usuario, para en la próxima fase poder seleccionar la que más se ajuste a resolver la realidad del usuario (Cuadros, 2021).

- **Herramientas.**

Lluvia de ideas, seis sombreros para pensar, SCAMPER, propuesta del valor, perfil del usuario, mapa de ofertas, (Dinngo, 2022). En esta fase, se relacionan algunas de las herramientas usadas, pero se encuentran muchas más.

- **Prototipar**

Las ideas se vuelven realidad a través del modelamiento, incluyendo el mayor número de características reales, lo que permite mostrar las ideas conceptualizadas, en la fase anterior. De esta forma se selecciona la idea o ideas que mayor viabilidad tenga en cuanto a su diseño y solución de la necesidad (Huertas, 2020).

- **Herramientas.**

Juego de roles, storyboard, prototipo en bruto, prototipado en papel, juego de roles, maquetas (Dinngo, 2022). En esta fase se relacionan algunas de las herramientas usadas, pero se encuentran muchas más.

- **Testear.**

El objetivo es comprobar la funcionalidad de los prototipos desarrollados en la fase anterior y seleccionar la mejor opción, que permita mejorar o aportar a la calidad de vida del usuario. Se prueba con los usuarios para conocer la opinión o percepción y con ello hacer las mejoras correspondientes para lograr cubrir la necesidad o problemática identificada. Se puede probar todas las veces que sea necesaria hasta encontrar la solución o producto o servicio que satisfaga al usuario. Esta etapa requiere tiempo y paciencia por parte del equipo para hacer las validaciones y correcciones (Huertas, 2020).

- **Herramientas.**

Observación encubierta, evaluación con usuario, prototipo de usabilidad, elevator pitch entre otros (Dinngo, 2022). En esta fase se relacionan algunas de las herramientas usadas, pero se encuentran muchas más.

Sobre esta propuesta de fases, el design thinking es una alternativa valiosa para pensar en un proceso de rediseño de un espacio formativo como la Cátedra Unadista en su versión de posgrados, ya que le permitiría al estudiante contar con un esquema de acciones orientadas a desarrollar ideas creativas e innovadoras, desarrollar pensamiento crítico, promover el espíritu emprendedor a través de la generación de ideas de negocio viables y dar solución a problemáticas del entorno (Otero, et al., 2022). Así mismo, fomenta el trabajo en equipos interdisciplinarios, lo cual facilita el establecimiento de interacciones de manera amplia y la construcción de conocimientos que, a corto mediano o largo plazo, podrán emplearse en el planteamiento y el desarrollo de propuestas de emprendimiento con miras a la transformación desde la innovación social.

Si bien el design thinking representa, en principio, ejercicios de innovación educativa y social (Carbonell, 2002) en concreto se trata de una innovación disruptiva (Llano, 2015), por su capacidad de transformar el entorno educativo, en nuestro caso. Esta innovación disruptiva favorece la introducción y el uso de distintas herramientas tecnológicas y sociales en los procesos educativos, lo cual puede lograr que se lleve al estudiante a vivenciar el aprendizaje y generar nuevas experiencias del conocimiento (Arias, et al., 2019).

Para ello se requiere tener una mirada de lo curricular que permita el dialogo entre otras miradas. Esto es, trascender la perspectiva curricular como un cumulo de temas que deben ser enseñados, y avanzar hacia perspectivas amplias que permitan ver lo curricular como algo flexible y adaptable, que permita la participación de los estudiantes y que abra opciones para construir practicas diferentes desde la interacción y el aporte de personas con diferentes expectativas, historias y trayectorias.

La dimensión del currículo y la Cátedra Unadista

La discusión por lo curricular cobra vigencia en tanto enfrentamos cambios vertiginosos y permanentes en el mundo educativo. Nuestras sociedades y las comunidades académicas exigen actualizaciones permanentes frente a los conocimientos y las posibilidades que derivan de ellos para establecer formas distintas de acercamiento y comprensión del mundo en que vivimos. Las nuevas propuestas formativas orientadas a la gestión de conocimientos buscan atender de manera oportuna las necesidades de los contextos.

Las instituciones de educación han afrontado estos desafíos y ofrecen a las sociedades y a los estudiantes procesos formativos que permiten aprovechar las cualidades y oportunidades que se encuentran en los niveles regional, nacional y global, pero para ello exigen de los estudiantes autonomía, capacidad crítica, analítica y reflexiva (Guerrero, 2004). Por tanto, lo curricular debe ofrecer flexibilidades y herramientas suficientes para satisfacer las necesidades particulares de la comunidad, que busca construir conocimientos y transformar sus realidades.

Para ello, la mirada de currículo describe una ruta del qué, por qué, cómo y cuándo deberían aprender los estudiantes (UNESCO, 2003), pero adicionalmente vincula ciertos contenidos y sus formas de entenderlos desde prácticas pedagógicas y didácticas (Sacristán, et al., 2012). Esto implica que lo curricular esté alineado con las necesidades de conocimiento de los estudiantes, con las prácticas docentes y con las propuestas pedagógicas y didácticas institucionales. Sin embargo, el currículo también evidencia relación entre las teorías educativas, la planificación, la acción y lo que en realidad se desarrolla en los espacios académicos (Coll, 1991), es decir, que lo curricular comprende todo el ejercicio académico desde lo operativo, lo reflexivo educativo y lo social (Kemmis, 1993).

Sobre el entendido de que el currículo debe estar conectado con el entorno y las necesidades sociales, para que los estudiantes puedan tener elementos que aporten al desarrollo de la comunidad y se desarrollen desde sus propias expectativas y proyectos profesionales, en teoría se considera debe tener un mínimo de características para que cumpla su objetivo:

Permite la transversalidad de lo que aprende el estudiante desde un área del conocimiento y como correlaciona los aprendizajes para que este sea holístico (UNESCO, 2003).

Da cuenta de la interacción desde lo social, ya que los procesos de aprendizaje se dan entre personas, se tejen relaciones sociales que permite la construcción de comunidad (Echavarría, 2003); desde lo cultural por que se relaciona con la reproducción de las costumbres, creencias y tradiciones; y desde lo político por el derecho propio que tienen las personas de recibir educación para generar un impacto en la sociedad, transformarla y construir con el otro.

Posibilita el encuentro de varios elementos y escenarios que hacen parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, considera la acción de aprender centrada en la interacción docente-estudiante y los demás elementos que aportan a la construcción de conocimientos.

Obedece al contexto, responde a necesidades identificadas en el mismo y a problemáticas identificadas previamente (Posner, 2005), por ello los ejercicios de investigación previos resultan un insumo pertinente para el diseño o planeación curricular. Sin embargo, no se ciñe a los “problemas de la sociedad”, en contraste, amplía su mirada hacia lo tecnológico ambiental, cultural etc.

Se puede ajustar a las dinámicas de cambio constantemente, desde principios de creatividad y libertad (Tedesco, 1998).

Es coherente con la misión, visión, principios y valores de las instituciones de educación y da cuenta de las intencionalidades formativas que se piensan para los estudiantes y de lo que la sociedad espera según sus condiciones e historia (Avendaño y Parada, 2013).

Responde a las expectativas de los estudiantes, ya que esto les permite desarrollarse y aportar a la sociedad desde su proyecto de vida (Avendaño y Parada, 2013)

Las características mencionadas anteriormente dan una visión mucho más clara de lo que entiendo por currículo, como los procesos que vinculan lo político, social y cultural en torno a actores como estudiantes, docentes, instituciones de educación y sector productivo, para abordar las demandas sociales. En consecuencia, debe tener como base procesos de investigación (Rodríguez, 2006), y ejercicios de planeación estratégica (Aranda y Salgado, 2005), para integrar el máximo de elementos y estrategias que harán parte del proceso formativo del estudiante.

Esta planeación curricular se sustenta en algunos aspectos (Aranda y Salgado, 2005):

- **Análisis sectorial.**

Define la pertinencia del currículo teniendo en cuenta la oferta de otros semejantes, las necesidades o expectativas que se busca cubrir con el currículo a diseñar.

- **Los resultados de aprendizaje esperado.**

Definen la intencionalidad y lo que se espera que el estudiante logre en el proceso de aprendizaje.

- **Selección de contenidos.**

Establece las temáticas a abordar por los estudiantes y que le permitirán adquirir conocimientos o habilidades en un área del conocimiento específico.

- **Estructura curricular.**

Se traduce en los planes de estudio, organizados de manera secuencial de las diferentes unidades de aprendizaje.

- **Evaluación del currículo.**

Deben permitir identificar la evolución del aprendizaje del estudiante con el fin de hacer mejoras en las dinámicas del proceso enseñanza y aprendizaje.

Con el contexto anterior y en relación con la Cátedra Unadista, retomo la propuesta de la UNAD frente a encontrar un currículo innovador, abierto, flexible, problémico y por competencias (UNAD, 2012).

El currículo innovador y flexible focaliza el dominio de habilidades y competencias que deben desarrollar los estudiantes para tomar acción frente a la incertidumbre del futuro, prever soluciones a situaciones, controlarlas y prevenirlas, es decir que los futuros egresados deben tener capacidad de adaptación al cambio y estar preparados para abordarlo (Herrera y Didriksson, 1999).

Respecto al currículo flexible (Pedroza, 2005), se caracteriza por su permanente actualización frente a modificaciones en los cuerpos de conocimientos derivados de los adelantos de cada área. También permite al estudiante decidir sobre sus rutas de formación de modo que rompe con los esquemas predefinidos y permite la determinación sobre los ritmos y tiempos dedicados al proceso formativo, así promueve el trabajo articulado entre investigadores y docentes para motivar la movilidad académica al interior de la institución y de manera externa. Vincula aprendizajes en otras áreas disciplinares y complementarias para fortalecer el

aprendizaje interdisciplinar a través del análisis y resolución de problemas de su entorno (Portillo, 2020).

Respecto al currículo problémico, la UNAD lo relaciona como:

“los diseños curriculares por núcleos problémicos promueven la construcción de comunidades de aprendizaje en donde el trabajo autónomo y la interacción dialógica se constituyen en estrategias para la producción colectiva del conocimiento, lo que necesariamente implica una nueva organización administrativa de la oferta educativa, los medios, las mediaciones y los mediadores.”
UNAD (2012)

El currículo por competencias busca el abordaje de problemas de la vida real, para que el estudiante construya las herramientas necesarias para desarrollar habilidades que le permitan procesos de análisis y formulación de soluciones (Segredo y Reyes, 2004). Esta mirada de currículo propone considerar el papel del estudiante y comprender al docente como un mediador en el proceso (González, 2006). Sin embargo, resalta la responsabilidad de los maestros en el diseño y desarrollo de las acciones y estrategias en las que el estudiante se verá inmerso para poder desarrollar las habilidades y competencias.

La Cátedra Unadista retoma estas miradas curriculares y orienta su intención formativa respondiendo a la pregunta ¿Cómo se construye la identidad Unadista en el estudiante y cómo se logra el desarrollo de los aprendizajes autónomo, significativo y colaborativo en la modalidad de la educación abierta, a distancia y en ambientes virtuales de aprendizaje? Para ello, toma como base pedagógica el Proyecto Académico Pedagógico Solidario (PAPS) (UNAD, 2011), el enfoque del constructivismo, el desarrollo del pensamiento crítico y la articulación al proceso formativo de los aprendizajes autónomo, colaborativo y significativo (UNAD, 2012).

La propuesta curricular de la Cátedra Unadista toma como núcleo problémico ¿Cómo se construye la identidad Unadista del estudiante y cómo se logra el desarrollo de los aprendizajes

autónomo, significativo y colaborativo en la modalidad de educación abierta, a distancia en ambientes virtuales de aprendizaje?, con un enfoque por competencias, flexible mediado por ambientes virtuales de aprendizaje y el uso de herramientas tecnológicas, trabajo en red a través del aprendizaje colaborativo (UNAD, 2012).

Una vez abordado el sustento teórico que da soporte a la propuesta que se presenta en el capítulo de resultados, presento a continuación el desarrollo metodológico, donde se encuentra el contexto de la investigación cualitativa y el paso a paso del análisis documental realizado desde los documentos académicos de la Cátedra Unadista de posgrado, el ejercicio de categorización que entrega insumos para la proyección de la propuesta.

Capítulo Tres: Metodología

La presente investigación cualitativa (Herrera, 2017), desde el análisis documental (Sánchez y Vega, 2003) y (Dulzaides y Molina, 2004), se realizó tomando como base los textos curriculares de la Cátedra Unadista para programas de Posgrado como el Syllabus, Guías de actividades y Portafolio de Solidaridad Unadista donde se hizo la revisión, selección, análisis e interpretación de los datos.

Inicialmente quiero mencionar que la elección del tipo de investigación se dio teniendo en cuenta que se realiza análisis de la información de manera más profunda, es decir, conocer características de los elementos, situaciones o personas y aspectos más subjetivos que no proporcionan los datos numéricos (Hernández, et al., 2014). El análisis al interior de la Cátedra en cuanto a su objetivo, las temáticas, criterios de evaluación, pedagogía y didáctica, no hubiera sido posible solo con la aplicación de encuestas para dar una valoración numérica.

Uno de los aspectos que me llamó la atención para seleccionar este tipo de investigación fue que el abordaje de teorías o autores no guiaba el estudio exclusivamente, la interpretación de la información analizada era realmente el centro de la producción de los resultados (Hernández, et al., 2014). Esto no quiere decir que la revisión bibliográfica no fuera parte del trabajo o no lo fundamentara, por el contrario, para lograr los análisis fue necesario recorrer muchas fuentes de información y referentes que me permitieron abrir la mirada sobre contenidos necesarios en el proceso.

Otro aspecto que tuve en cuenta fue el hecho de que el curso, no había sido objeto de investigación antes (Conteras, 2011). No obstante, como señalé en el planteamiento del problema, si se habían realizado ajustes al diseño de este en varios momentos, pero no como resultado de un ejercicio investigativo como el que desarrollé.

Respecto al ejercicio de revisión de los documentos del curso, el análisis documental me permitió explorar en detalle los datos del curso que se encuentran en el Syllabus y las cuatro guías de actividades, con el fin de identificar características propias del curso y de su manera de entender y manejar los contenidos. Sobre esta base, busqué elementos centrales que me permitieran establecer un sistema de categorías para organizar un sustento y generar una reformulación pedagógica y didáctica de la Cátedra. En suma, el propósito del análisis de datos fue explorarlos, permitirme leer a profundidad el contenido del curso, identificar conceptos y temas propios de la cátedra, encontrar similitudes en los datos para así organizarlos en categorías y que permitieran ser insumo para la proyección de la propuesta del curso (Hernández et al., 2014).

El proceso de análisis documental inició con la revisión del syllabus. En este documento se encontraron apartados destinados a ofrecer al estudiante una idea general de lo que iba a aprender, para qué le serviría, qué se esperaba que aprendiera, a través de qué estrategias desarrollaría las actividades, qué contenidos encontraría en cada uno de los cuatro escenarios que contempla el curso, qué actividades debía desarrollar, qué productos iba a entregar, cómo se valorarían los productos que iba a presentar, con qué tiempos contaría para desarrollar cada una de las actividades y cuáles serían las formas y escenarios de interacción con sus docentes (UNAD, 2013).

Posteriormente, revisé cada una de las guías de actividades, allí se ofrecía información al estudiante sobre el paso a paso del desarrollo de las actividades académicas, de las instrucciones respecto al trabajo colaborativo o trabajo individual según lo definido por el diseñador del curso y de los criterios de evaluación y su puntuación (UNAD, 2016). Finalmente revisé la relación

entre las guías de actividades y el syllabus para conocer los puntos de encuentro y desencuentro entre estos documentos.

Para describir el proceso que tomaron estas acciones, en principio, presentaré un recorrido teórico sobre la investigación cualitativa y el análisis documental; luego describiré el proceso de sistematización de los datos y, por último, ofreceré un acercamiento a lo que significó construir las categorías de análisis para la obtención de los resultados.

La Investigación Cualitativa y el Análisis Documental: referentes para la acción

La investigación cualitativa es un método científico que recopila datos de una realidad que el investigador desea indagar a profundidad y que no tiene un análisis o referente numérico como base. Esta perspectiva se enfoca en el reconocimiento de significados y definiciones contruidos directamente de las situaciones que se analizan (Salgado, 2007), es decir desde el estudio de la información que se recoge de entrevistas a profundidad, material multimedia, textos, observación, datos descriptivos del fenómeno, personas o situaciones objeto del estudio.

Esta investigación se caracteriza por analizar aspectos socialmente relevantes, para esto, el investigador está en contacto cercano con el objeto de estudio y su entorno obteniendo así la información desde la experiencia social y su significado en la vida de las personas (Neill y Cortez, 2018).

De otra parte, este método tiene como característica ser inductivo, es decir, busca descubrir información y no verificar datos, siendo esto la diferencia entre la indagación cualitativa y cuantitativa (Hernández, et al., 2015).

Dentro de la investigación cualitativa (Quecedo y Castaño, 2002; Mendizábal, 2006) definen unas características propias de los investigadores y de la investigación como:

Es inductiva. Los investigadores desarrollan conceptos o definen hallazgos a partir de lo que dicen los datos sin buscar comprobación o evaluación de estos.

El investigador ve al escenario y a las personas en una perspectiva holística. Las personas o fenómenos para estudiar se evalúan y analizan en un contexto integral ya que esto permite mayor profundidad de conocimiento e interpretación de la información.

Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio. Desde los ejercicios de observación, entrevistas entre otros, los investigadores son prudentes en su interacción con las personas para la recopilación de la información y entenderlos cuando interpretan sus datos.

Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Tratan de comprender a las personas en el contexto en el que se ubican y su realidad para poder describir de mejor manera el fenómeno.

El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones. Desde la perspectiva del investigador asume lo que observa como si fuera la primera vez que lo viera, si ninguna prevención de lo que observa.

Para el investigador todas las perspectivas son valiosas. Busca la comprensión de la información que recoge sin minimizar ningún detalle y sin discriminar a ninguna persona o situación.

Los métodos cualitativos son humanistas. Las diferentes herramientas a través de las cuales se estudian a las personas permiten acercarse más a ellas desde lo humano, lo social, entender sus comportamientos e ideales.

Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez en sus investigaciones. Un estudio cualitativo no es una simple mirada superficial por parte del investigador, es un proceso sistemático con controles rigurosos.

Para el investigador cualitativo, todos los escenarios y personas son dignos de estudio. Todas las personas, situaciones o escenarios son susceptibles de ser estudiados ya que cada uno tiene una particularidad de estudio y no son generalizables.

La investigación cualitativa es un arte. La metodología cualitativa no ha sido tan renombrada y pasado por procesos estandarizados con la investigación cuantitativa. Los investigadores son flexibles frente al proceso de investigación, se siguen lineamientos, pero no reglas.

Métodos de la investigación cualitativa

Son las estrategias que se utilizan para la recolección de los datos y que facilitan el proceso de recolección de información de las personas, fenómenos o situaciones objeto de investigación para posteriormente realizar su análisis, interpretación y consolidación permitiendo obtener los resultados finales (Piza, et al., 2019). El investigador debe tener claridad de la variedad de opciones que tiene y cuáles de ellas puede seleccionar para conseguir los datos suficientes y de calidad para el ejercicio investigativo.

A continuación, se relacionan los métodos definidos por (Rodríguez, et al., 1996):

Fenomenología. Es la descripción de los significados que las personas dan a su experiencia desde la cotidianidad y no a la relación desde lo estadístico.

Etnografía. Es el estudio del conocimiento cultural y como se desarrolla en la interacción social.

Etnometodología. Busca estudiar las acciones que desarrollan las personas para desenvolverse en el escenario social donde se encuentran.

Investigación acción. Estudia los problemas desde la perspectiva de quienes están involucrados y darle solución desde la construcción de sus propios conocimientos.

Fases de la investigación cualitativa.

A continuación, se relacionan las fases de la investigación cualitativa (Bernal, 2010):

- **Uno** Concebir la idea de investigación.

- **Dos** Plantear el problema de investigación:

Establecer objetivos de investigación.

Desarrollar las preguntas de investigación.

Justificar la investigación y su viabilidad.

- **Tres** Elaborar el marco teórico:

Revisar la literatura.

Detectar la literatura.

Obtener la literatura.

Consultar la literatura.

Extraer y recopilar la información de interés.

Construir el marco teórico.

- **Cuatro** Definir si la investigación es exploratoria, descriptiva, correlacional

o explicativa, y hasta qué nivel llegará.

- **Cinco** Establecer la hipótesis:

Detectar las variables.

Definir conceptualmente las variables.

Definir operacionalmente las variables.

- **Seis** Seleccionar el diseño apropiado de investigación (diseño experimental, preexperimental, cuasiexperimental o no experimental).

- **Siete** Determinar la población y la muestra:

Seleccionar la muestra.

Determinar el universo.

Estimar la muestra.

- **Ocho** Redactar los datos:

Elaborar el instrumento de medición y aplicarlo.

Determinar la validez y confiabilidad del instrumento de medición.

Codificar los datos.

Crear un archivo o una base de datos.

- **Nueve** Analizar los datos:

Seleccionar las pruebas estadísticas.

Elaborar el problema de análisis.

Realizar los análisis.

- **Diez** Presentar los resultados:

Elaborar el informe de investigación.

Presentar el informe de investigación.

Técnicas de investigación cualitativa.

Se puede mencionar que las técnicas son todas aquellas herramientas que el investigador tiene a disposición para recopilar la información que requiere ser analizada en la investigación. La selección de estas dependerá del objetivo a alcanzar y las propias necesidades de la investigación. Se debe tener en cuenta cuál de las técnicas disponibles se ajusta a las características de la población o fenómeno a estudiar (tiempo, espacio, privacidad).

Como se encuentra en López y Sandoval (2016), las técnicas más utilizadas en la investigación cualitativa son:

La observación. “Analiza detenidamente el fenómeno a investigar para tomar la información y posteriormente realizar el análisis. Es una etapa donde se toma el mayor número de datos posibles” (p 8)

La entrevista. “Es una conversación entre dos o más personas, donde se cuenta con un entrevistador y uno o varios entrevistados. Se desarrolla a través de preguntas respecto al tema objetivo de la investigación. Se cuenta con un instrumento guía que relaciona las preguntas a abordar, sin embargo, esto no estandariza la conversación y pueden surgir otros aspectos fuera de lo establecido en el instrumento” (p 10).

Análisis de contenido. “Es una técnica utilizada para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa de documentos con el fin de analizarlos” (p 14).

Dinámicas de grupo. “Buscan la adaptación de las personas a su medio, permitiendo la participación, socialización respetando las opiniones de los demás participantes, facilitan la transmisión del conocimiento” (p 16).

Para esta investigación seleccioné la técnica de análisis documental, la cual reúne un conjunto de acciones que permiten un ejercicio intelectual (interpretación, análisis y síntesis de la información) y da como resultado un documento secundario que actúa como resultado entre el documento original y el objetivo de investigación (Barbosa, et al., 2013).

Los documentos para analizar pueden ser de diferentes tipos: personales, institucionales, gubernamentales, universitarios y pueden ser complemento para el análisis del proceso investigativo. Los documentos por tener información real pueden dar un panorama de las características de las personas o fenómenos a estudiar.

El análisis documental se desarrolla en cinco etapas (Sandoval, 1996):

Rastreo e inventario de los documentos existentes y disponible.

Clasificación de los documentos identificados.

Selección de los documentos más pertinentes para los propósitos de la investigación.

Lectura en profundidad del contenido de los documentos seleccionados, para extraer elementos de análisis y consignarlos en un documento que registre los patrones, tendencias, convergencias y contradicciones que se vayan descubriendo.

Lectura cruzada y comparativa de los documentos en cuestión, ya no sobre la totalidad del contenido de cada uno, sino sobre los hallazgos previamente realizados, de modo que sea posible construir una síntesis comprensiva total, sobre la realidad humana analizada.

En relación con estos postulados llevé a cabo el proceso de tratamiento de los datos, tomando en cuenta algunos pasos como 1. Identificar qué información o documentos necesitaría para iniciar la revisión de la Cátedra Unadista; 2. Definiría la totalidad de documentos que leería;

Revisarlos uno a uno encontrando elementos que definieran la intencionalidad del curso; y 4. Algunos pasos adicionales que me permitieron llevar a la reflexión de lo que se estaba informando al estudiante en los documentos.

A continuación, se presentan los procesos que se llevaron a cabo con la información y, de forma detallada, el paso a paso para llegar a la categorización de la información de la Cátedra Unadista, misma que entrega insumos para la proyección de la nueva propuesta del curso.

La sistematización de los datos: el juego de colores

Como señalé en la sección anterior, realicé la revisión documental en los textos curriculares del curso (Syllabus, Guía de actividades de los cuatro escenarios y Portafolio de Solidaridad Unadista).

Para el ejercicio de análisis, se toman lápices de color (morado, naranja, agua marina, fucsia, café) para resaltar palabras o frases que fueran sobresalientes en la lectura y *hablaran* de las particularidades del curso. En la revisión que realicé encontré en un primer momento elementos que, si bien no daban cuenta de aspectos centrales del contenido curricular, sí me permitían reflexionar sobre la escritura del syllabus, esto los señalé con color crema. En esta misma línea, con el color verde señalé algunas palabras que me generaron *inquietudes* frente a la

redacción. No obstante, aunque estos dos colores iniciales no se tuvieron en cuenta para el ejercicio de categorización, sí generaron una posibilidad de reflexión sobre la forma de escritura del documento.

Revisión de datos.

A continuación, relaciono la revisión de los datos por cada uno de los documentos del curso:

Syllabus.

Inicié con la lectura del Syllabus, el cual informa al estudiante sobre aspectos generales del curso como las unidades temáticas, actividades a desarrollar, resultados de aprendizaje, entre otros. Se encuentra dividido por apartados y desde esta estructura explicaré a continuación el análisis documental desarrollado.

Apartado 1. Datos del curso: Se encuentran aspectos como unidad que se homologa a lo que se conoce como facultad o escuela a la que pertenece el curso, nivel de formación, campo de formación, número de créditos, tipología del curso (teórico, práctico, teórico-práctico), posibilidad o no de habilitación del curso, Docente que diseña y actualiza el curso, fecha de elaboración y actualización del curso.

Apartado 2. Propósito de formación: Presenta el propósito del curso.

Apartado 3. Resultados de aprendizaje: Señala la totalidad de resultados de aprendizaje esperados en el curso.

Apartado 4: Estrategias de aprendizaje: Se relaciona la estrategia de aprendizaje con la cual se desarrolla el curso. En el caso de la Cátedra Unadista, aprendizaje basado en escenarios

(ABE) y se relacionan los nombres de los cuatro escenarios que se van a trabajar en el desarrollo del curso.

Apartado 5: Contenidos y referentes bibliográficos del curso: Relaciona los referentes bibliográficos y digitales que se van a emplear para desarrollar los contenidos de cada unidad.

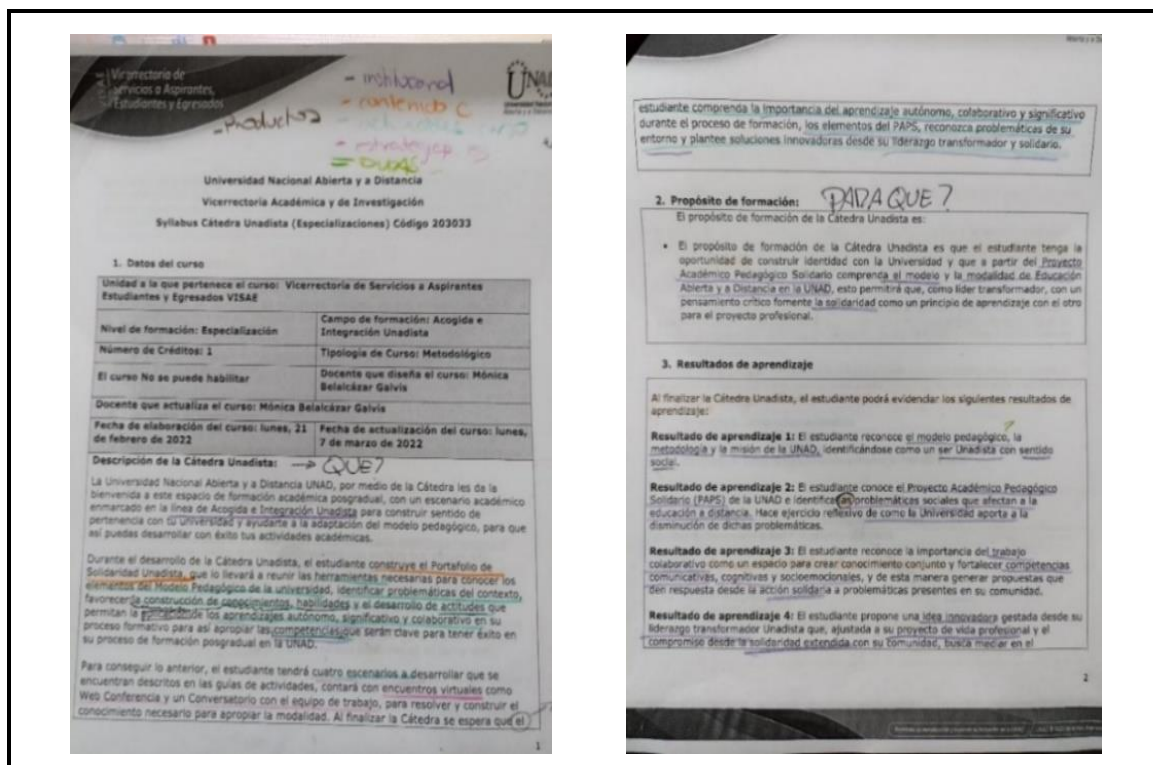
Apartado 6. Organización de las actividades académicas por semana y plan de evaluación del curso: En este bloque se listan tres momentos de aprendizaje del curso (momento inicial, momento intermedio y momento final), se mencionan los nombres de los cuatro escenarios que maneja la Cátedra, se especifica el tiempo de duración de cada momento en semanas, se describen de manera general las actividades a desarrollar, se indican los criterios con que serán evaluados los productos y se evidencia la valoración máxima del producto a entregar.

Apartado 7: Estrategias de acompañamiento Docente: En este espacio, se listan cada uno de los espacios de interacción que tendrá el Docente con los estudiantes, estos pueden ser: foros del campus virtual, conferencia en línea, atención Skype, entre otros.

A continuación, en la figura, se presenta un ejemplo del procedimiento desarrollado.

Figura 1.

Ejemplo Análisis documental Syllabus Cátedra Unadista Posgrado.



Fuente: Elaboración propia

En la imagen se aprecia la forma en que se organizó la información por colores. A partir de este ejercicio se pudieron establecer las categorías iniciales. Proceso que se detallará en la sección Definición de las categorías de análisis: organizar la información.

Una vez abordado el Syllabus, tome las guías de actividades y rúbrica de evaluación de cada uno de los cuatro escenarios del curso, desarrollando el mismo ejercicio de revisión documental descrito anteriormente.

Uno. Guía de actividades y rúbrica de evaluación.

Las guías de actividades son el documento que orienta al estudiante respecto al desarrollo de las actividades que debe desarrollar en un curso, le permite tener claridad en ¿qué debe entregar?, ¿cómo debe desarrollar los productos?, ¿cuándo debe elaborar los productos solicitados?, ¿con qué recursos debe desarrollar sus actividades?

A continuación, se describe la estructura de apartados en las guías de actividades:

Apartado 1. Descripción de la actividad. En este apartado se relaciona toda la información respecto a cada una de las actividades y el paso a paso que el estudiante debe desarrollar para la construcción de los entregables. Se informan las acciones que debe realizar el estudiante en cada uno de los espacios de su curso en plataforma. Se listan las evidencias o actividades que debe entregar de forma individual o grupal dependiendo lo proyectado por los Docentes.

Apartado 2. Lineamientos generales para la elaboración de las evidencias de aprendizaje a entregar. Se le entregan al estudiante algunas recomendaciones para el desarrollo de las actividades teniendo en cuenta si el trabajo que se entrega se desarrolla de manera individual o en grupos. Se mencionan aspectos relacionados con la presentación de los entregables como normas APA, ortografía y recomendaciones de uso de la herramienta Turnitin para detectar el plagio académico. Se mencionan las sanciones a las que se ve expuesto un estudiante frente a las situaciones de plagio.

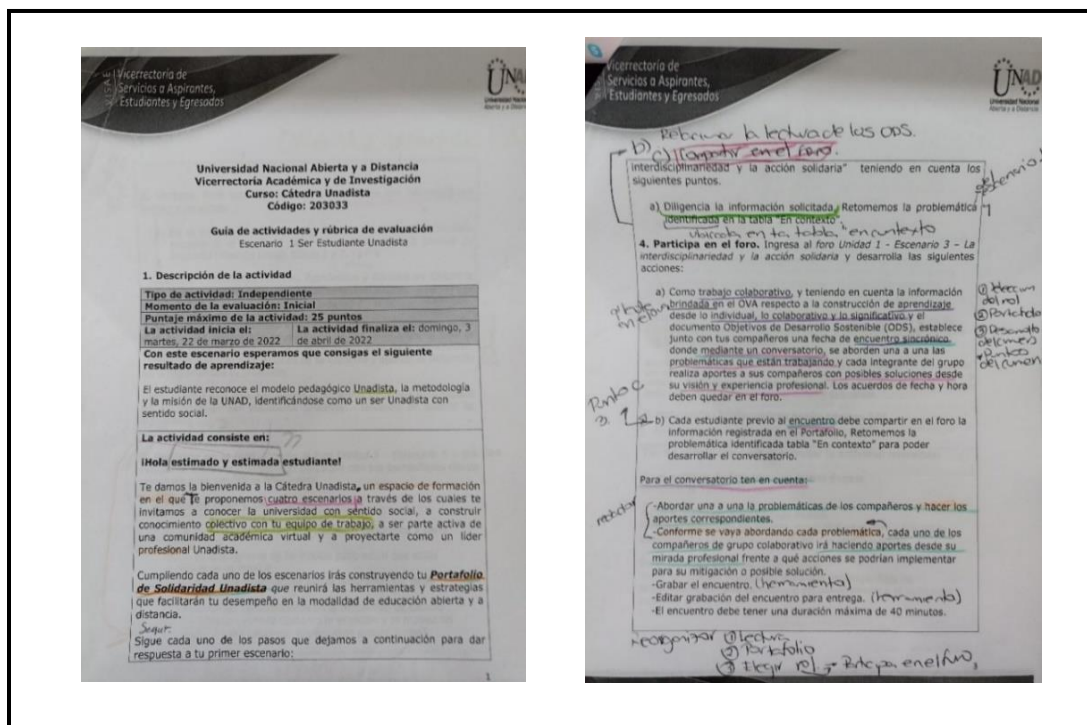
Apartado 3. Formato de rúbrica de evaluación. Para este apartado, se describen cada uno de los criterios que los Docentes van a tener en cuenta al momento de evaluar los productos a entregar. El número de criterios depende del docente que haya diseñado el curso. También se

menciona el puntaje que se asigna a cada criterio y la división de este puntaje global en cada uno de los niveles alto, medio o bajo que se pueden tener por cada uno.

A continuación, se presenta un ejemplo del proceso realizado con las guías de actividades.

Figura 2.

Ejemplo Análisis documental Guía de actividades Cátedra Unadista Posgrado.



Fuente: Elaboración propia

Como puede verse, el ejercicio realizado fue similar al llevado a cabo con el Syllabus. El uso de colores se mantuvo en este documento también de modo que se pudo establecer un mismo grupo de rubros iniciales de análisis entre ambos documentos.

Como ejercicio adicional, hice una lectura del Syllabus y las cuatro guías de actividades para ver la coherencia e interrelación de lo señalado en cada documento. Igualmente revisé las guías de actividades en relación con el esquema general del Portafolio de Solidaridad Unadista

(documento en PowerPoint que los estudiantes deben diligenciar escenario tras escenario con algunas de las actividades que pide la guía y hace parte de los productos a entregar por cada escenario) para identificar si las instrucciones dadas en la guía de actividades eran claras respecto a lo que el estudiante debería registrar en el documento.

Definición de las categorías de análisis: organizar la información

A partir de la lectura realizada a los documentos académicos y con base en las frases que hicieron parte de la organización por colores, identifiqué 5 rubros iniciales que me permitieron definir las primeras categorías de análisis, como se muestra a continuación:

Tabla 2.

Categorías de análisis.

Color	Categoría
Morado	1. Personalidad Unadista
Naranja	2. Insumos para la construcción
Agua Marina	3. Acción para el aprendizaje
Fucsia	4. Espacios de crecimiento
Café	5. Lo que aprendí

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se relacionan cada uno de los colores con las respectivas categorías y algunas de las palabras o frases relacionadas:

Tabla 3.

Categorización de la información Cátedra Unadista Posgrado.

Color	Categoría	Palabras o frases relacionadas
Morado	Personalidad Unadista:	Acogida e integración Unadista
	Aspectos institucionales,	Proyecto Académico Pedagógico Solidario (PAPS)
	palabras o conceptos	Modelo Pedagógico Unadista (MPU)
		Educación Abierta y a Distancia

Color	Categoría	Palabras o frases relacionadas
	relacionados con la filosofía institucional	Solidaridad (sentido social, solidaridad extendida, acción solidaria) Ser Unadista Problemáticas sociales Aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo Trabajo colaborativo Competencias comunicativas, cognitivas y socioemocionales Ideas innovadoras, innovación Proyecto de vida profesional Misión, Visión, Valores de la UNAD Liderazgo trasformador, líder transformacional Unadista Líder Unadista Cátedra Unadista Identidad Unadista
Naranja	Insumos para la construcción: Elementos que aportan al desarrollo de las actividades	Portafolio de solidaridad Unadista Referentes bibliográficos
Agua Marina	Acción para el aprendizaje: Relacionado con las actividades que el estudiante debe desarrollar en cada uno de los escenarios del curso.	Realizar video Diligenciar matriz de contexto de problemática Identificación de una problemática Elaboración de ensayo Elaboración de esquema Desarrollo trabajo colaborativo Aportes a los compañeros Diligenciamiento tabla “En contexto” Conversatorio

Color	Categoría	Palabras o frases relacionadas
Fucsia	Espacios de crecimiento: Relacionado con las estrategias pedagógicas y de acompañamiento Docente. Esta última mediada por herramientas tecnológicas que pueden ser usadas de manera sincrónica o asincrónica.	Diligenciamiento formato de relatoría
		Participación en los nodos virtuales de Bienestar
		Integral Unadista
		Diseño de poster
		Propuesta de solución a la problemática
		Podcast o videocast
		Diligenciar Portafolio de Solidaridad Unadista
		Realizar referencias bibliográficas con normas APA
		Cuatro escenarios para el desarrollo del curso
		Conversatorio con el equipo de trabajo
Café.	Lo que aprendí Productos del curso relacionados con las actividades, son el resultado de cada escenario y los elementos a revisar en la rúbrica de evaluación	Aprendizaje Basado en Escenarios
		Foros en campus virtual
		Atención por Skype
		Correo interno del curso
		Web Conference
		Acompañamiento Consejero Académico.
		Escenario 1: Participación en el foro y video de presentación con los puntos solicitados en la guía.
		Lectura reflexiva en torno a la OVA impronta
		Unadista y el video 7 Problemas Políticos, Económicos y Sociales en Colombia. Entrega del Portafolio de Solidaridad Unadista con todos los puntos solicitados en la guía. Referencias bibliográficas con normas APA.

Color	Categoría	Palabras o frases relacionadas
		Escenario 2: Participación en el foro con el Ensayo argumentativo y realiza aportes a los compañeros. Asistencia a la Web Conferencia y participación en el conversatorio. Gráfica o esquema PAPS y argumentación acerca del aporte del PAPS a la problemática social. Entrega del Portafolio de Solidaridad Unadista con los resultados de los escenarios 1 y 2 Referencias bibliográficas con normas APA. Escenario 3: Participación en el foro con la información Retomemos la problemática identificada tabla “En contexto”. Participación en el conversatorio para el desarrollo del trabajo colaborativo. Entrega del Video y formato de relatoría del encuentro con los elementos solicitados. Entrega documento Word con los puntos solicitados para el escenario 3. Referencias bibliográficas con normas APA. Escenario 4: Participación en los nodos de Bienestar Integral Unadista. Elaboración del poster articulando la información de los nodos y su contribución a la propuesta de solución. Elaboración del podcast o videocast con la propuesta de solución a la problemática identificada. Entrega del Portafolio de Solidaridad Unadista con los resultados de los cuatro escenarios de la Cátedra Unadista. Referencias bibliográficas con normas APA.

Fuente: Elaboración propia

Una vez revisadas las 5 categorías de datos, encontré que algunas de ellas compartían elementos comunes. Las tres categorías en las que sucedió esto fueron: Insumos para la

construcción, Acción para el aprendizaje y Espacios de crecimiento. Estas tres categorías hacen alusión a los elementos, herramientas o estrategias que el estudiante va a tener para el proceso de construcción del conocimiento.

Por lo anterior, estas tres categorías se integraron en una sola, dejando tres categorías definitivas así:

Uno. Personalidad Unadista

Dos. Acción para el aprendizaje

Tres. Lo que aprendí

Sobre estas categorías se realizó el análisis de los datos, los cuales se presentan a continuación.

Resultados del análisis de caracterización de los documentos

A partir de las categorías obtenidas volví sobre los documentos y reorganicé la mirada para ajustar a la nueva realidad de la organización de la información. En la siguiente tabla se muestra el resultado definitivo de lo encontrado en cada documento.

Tabla 4.

Análisis de caracterización de los documentos.

Variable	Apartado	Categoría
Syllabus	Apartado 1. Datos del curso	Personalidad Unadista
		Insumos para la construcción
		Acciones para el aprendizaje
		Espacios de crecimiento
	Apartado 2. Propósito de formación	Personalidad Unadista

Variable	Apartado	Categoría
	Apartado 3. Resultados de aprendizaje	Personalidad Unadista
	Apartado 4: Estrategias de aprendizaje	Personalidad Unadista Espacios de crecimiento
	Apartado 5: Contenidos y referentes bibliográficos del curso	Personalidad Unadista
	Apartado 6. Organización de las actividades académicas por semana y plan de evaluación del curso:	Acciones para el aprendizaje
	Apartado 7: Estrategias de acompañamiento Docente	Espacios de crecimiento
Guía de actividades y rúbrica de evaluación	Apartado 1. Descripción de la actividad.	Espacios de crecimiento, Insumos para la construcción Acción para el aprendizaje.
Escenario 1 Ser Estudiante Unadista	Apartado 2. Lineamientos generales para la elaboración de las evidencias de aprendizaje a entregar.	Personalidad Unadista
Escenario 2 La UNAD transformadora,		
Escenario 3 La interdisciplinariedad y la acción solidaria	Apartado 3. Formato de rúbrica de evaluación	Acción para el aprendizaje, Insumos para la construcción Lo que aprendí.
Escenario 4 Compromiso solidario y liderazgo transformador		

Fuente: Elaboración propia

Finalmente, con la organización definitiva, encontré la ruta a seguir en la construcción de la proyección de la propuesta del Curso Cátedra Unadista Posgrado.

La UNAD como lugar del estudio

Este ejercicio de investigación se desarrolló en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, donde trabajo actualmente. Considero importante contextualizar al lector en temas que se abordan en este capítulo para comprender el impacto que puede generar el resultado en el estudiante.

A continuación, se abordan generalidades de la UNAD como el Modelo Pedagógico Unadista, el contexto de la Cátedra Unadista y las estrategias implementadas para abordar el emprendimiento.

Contexto UNAD

Objeto:

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD tiene como objeto principal la Educación abierta, a distancia y en ambientes virtuales de aprendizaje en todos los niveles educativos y ámbitos de actuación que ella defina y afianzando la formación integral dentro del espíritu comunitario y solidario Unadista con la obligación y la responsabilidad de servir a la sociedad colombiana inmersa en la sociedad global. UNAD (2018).

Misión:

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) tiene como misión contribuir a la educación para todos a través de la modalidad abierta, a distancia y en ambientes virtual de aprendizaje, mediante la acción pedagógica, la proyección social, el desarrollo regional y la acción comunitaria, la inclusión, la solidaridad, la investigación, la internacionalización y la innovación en todas sus expresiones, con el uso intensivo de las tecnologías, en particular de la información y las comunicaciones para fomentar y acompañar el aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo, generador de cultura y espíritu emprendedor que en el marco de la sociedad global y del conocimiento propicie el desarrollo económico, social y humano sostenible de las comunidades locales, regionales y globales con calidad, eficiencia y equidad social. (UNAD, 2018).

Visión:

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) se proyecta como una organización líder en educación abierta y a distancia y en ambientes virtuales de aprendizaje, reconocida a nivel nacional e internacional por la calidad innovadora, la pertinencia de sus ofertas y servicios educativos, y por el compromiso de su comunidad académica con el desarrollo humano integral y la gestión ecosostenible de las comunidades locales, regionales y globales, y por su aporte a este propósito. (UNAD, 2018).

Modelo Pedagógico Unadista (MPU): El Modelo Pedagógico Unadista apoyado el e-learning es el marco orientador y referencial que permite de una manera consciente, intencionada, planificada y relacionada, declarar el derrotero y tomar posturas frente a la forma de concebir su proceso educativo. Para ello, se sustenta desde los paradigmas constructivista social, crítico social y ecológico contextual, con el fin de abordar la reflexión sobre la acción pedagógica para dimensionar la necesidad de la interacción y la construcción colectiva, en el contexto de las apuestas formativas institucionales.

Incluye una concepción específica de universidad, educación abierta, a distancia y en ambientes virtuales de aprendizaje. En el marco de dicha concepción redimensiona visiones particulares de formación, aprendizaje, currículo, didáctica, contextos de aprendizaje y evaluación. El modelo centra su acción en el estudiante para favorecer la construcción de conocimiento y vincula en las nueve dimensiones estructurantes, que viabilizan el proceso educativo del estudiante (UNAD, 2016).

El emprendimiento UNADISTA

En el contexto de la UNAD, el emprendimiento ha sido uno de los pilares para el proceso formativo de los estudiantes, lo vemos reflejado en la Misión cuando menciona:

“[...] generador de cultura y espíritu emprendedor que en el marco de la sociedad global y del conocimiento propicie el desarrollo económico, social y humano sostenible de las comunidades locales, regionales y globales con calidad, eficiencia y equidad social” UNAD (Acuerdo 014 de 2018).

Desde el PAPS, el componente económico-productivo menciona:

“dentro de las innovaciones que la UNAD incorporó desde sus inicios, se destacó el énfasis en el desarrollo del espíritu emprendedor, mediante la elaboración, desarrollo e implementación de proyectos productivos solidarios, empresariales y tecnológicos, orientados a la aplicación de los elementos teóricos, técnicos y metodológicos de los diferentes programas académicos” (UNAD, 2011).

La UNAD dentro de sus responsabilidades promueve el emprendimiento a través de diferentes unidades y estrategias, las cuales se mencionan a continuación:

Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados (VISAE): a través del Sistema de Bienestar Integral Unadista - Línea de Emprendimiento Solidario y Productividad Innovadora.

En el acuerdo 56 del 6 de diciembre del 2012 por el cual se expide el Estatuto de Bienestar Institucional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD se define:

Línea Emprendimiento Solidario y Productividad Innovadora: Promueve la dimensión social solidaria, mediante el desarrollo de proyectos de emprendimiento en los ámbitos social, empresarial, tecnológico y cultura, así como la generación de ideas de negocio innovadoras (UNAD, 2012).

La línea de Emprendimiento Solidario promueve el emprendimiento a través de diferentes experiencias significativas que motivan el espíritu emprendedor y la cultura

emprendedora desarrollando talleres, workshop, ferias empresariales, actividades, podcast, juegos y material multimedia en el nodo virtual de emprendimiento.

Vicerrectoría de Innovación y Emprendimiento (VIEM), que se define desde el estatuto organizacional como:

Artículo 37. Vicerrectoría de Innovación y emprendimiento:

“Componente estructural del metasistema UNAD de carácter misional, encargado de brindar lineamientos que potencien la vanguardia tecnológica de la UNAD y el emprendimiento, aprovechando las transformaciones digitales, para potenciar la productividad competitividad y el crecimiento de las regiones. Igualmente, encargado de la toma de decisiones estratégicas para el cumplimiento de la responsabilidad sustantiva de la innovación” UNAD (2021).

Para la promoción del emprendimiento, esta Vicerrectoría cuenta con los siguientes dispositivos:

- Sistema de gestión de la innovación
- Redes de gestión de la innovación
- Centro de innovación y productividad
- Incubadoras
- Unidades de emprendimiento
- Centro de desarrollo tecnológico

Escuela de Ciencias Administrativas, Contables, Económicas y de Negocios (ECACEN) la cual cuenta con la Red de Emprendimiento que realiza las siguientes acciones:

Un servicio diseñado por la Escuela de Ciencias Administrativas, Contables, Económicas y de Negocios para el desarrollo, gestión, divulgación y respaldo al emprendimiento con sentido social, de modo que los estudiantes y la comunidad Unadista en general conozcan y accedan en

mejores condiciones a los programas de fomento y financiación que sobre el tema empresarial tienen las organizaciones e instituciones que hacen parte de la Red Nacional de Emprendimiento y otras redes externas.

La Cátedra Unadista

Es importante proponer al lector el contexto de la Cátedra Unadista desde el Modelo Pedagógico de la Universidad y el objetivo del trabajo de investigación desarrollado, para esto, a continuación, relaciono desde la reglamentación académica su impacto en el proceso formativo del estudiante:

La Cátedra Unadista hace parte del campo de formación Acogida e Integración Unadista, según el acuerdo 001 del 14 de febrero de 2013 por medio del cual se reglamentan los lineamientos curriculares para el diseño de los programas de formación a nivel técnico, tecnológico, profesional y posgradual en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, el cuál relaciona:

Artículo tercero: Definir, en el nivel Macrocurricular, el campo de formación Acogida e integración Unadista y sus respectivos componentes, para los programas académicos que ofrece la UNAD.

Es un escenario formativo que posibilita la construcción de la identidad Unadista en relación con las esencias misionales, el arraigo comunitario y el carácter regional de la UNAD. A la vez, permite la apropiación de las características del aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo, propios de la modalidad a distancia y ejes del Modelo Pedagógico de la Universidad.

Cátedra Unadista: Centra su trabajo en torno al Proyecto Académico Pedagógico Solidario, el Modelo pedagógico Unadista apoyado en e-learning y la metodología del trabajo académico en educación a distancia y en ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Esta cátedra hace parte de la estructura curricular en cada uno de los programas de grado, funciona bajo la responsabilidad de la Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados VISAE y cuenta con tres créditos académicos.

De acuerdo con esta definición, la Cátedra Unadista es el escenario de formación académica dirigida a los estudiantes de primera matrícula en los niveles pregraduales y posgraduales. Tiene como propósito la apropiación de la modalidad de educación abierta y a distancia, el modelo pedagógico Unadista y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo.

Parágrafo primero: El Campo de Formación Acogida e Integración Unadista solamente ofrecerá, para los programas posgraduales, la Cátedra Unadista como opción voluntaria y no tendrá asignación de créditos académicos (UNAD, 2013).

Desarrollado el apartado de la metodología que me proporcionó insumos para la proyección de la propuesta, a continuación, presento los resultados del análisis y proyección del rediseño de la Cátedra Unadista de posgrado.

Capítulo Cuarto: Resultados

Con base en el ejercicio de análisis documental realizado, se propone el diseño del nuevo contenido de la Cátedra Unadista relacionado con el syllabus, guías de actividades y documento de apoyo al desarrollo de las actividades.

En la nueva propuesta se replantean las categorías respecto a la versión anterior. Se definen las siguientes categorías:

- Visión emprendedora
- Acción para el aprendizaje
- Lo que aprendí

La visión emprendedora es una categoría nueva dentro de la Cátedra Unadista según el ejercicio desarrollado en la metodología. Esta comprende conceptos y acciones que el estudiante debe realizar en torno al emprendimiento y elementos desarrollados con el design thinking.

La acción para el aprendizaje es una categoría que permanece de la versión anterior. Está relacionada con las actividades que el estudiante debe desarrollar en cada uno de los escenarios del curso.

Lo que aprendí es una categoría que permanece de la versión anterior. Está relacionado con los productos del curso relacionados con las actividades, son el resultado de cada escenario y los elementos a revisar en la rúbrica de evaluación.

A continuación, se relacionan los nuevos textos curriculares de la Cátedra Unadista:

Syllabus

Guías de actividades

Protocolo de Design Thinking

OVI Herramientas Design Thinking

Para los documentos Syllabus y guía de actividades se toman los formatos establecidos por la Vicerrectoría Académica y de Investigación (VIACI) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

Syllabus

La Cátedra Unadista tiene como uno de sus propósitos de formación, que el estudiante construya identidad Unadista a partir de la comprensión del Modelo Pedagógico Unadista (MPU) y el Proyecto Académico Pedagógico Solidario (PAPS). (UNAD, 2022).

Dentro de la propuesta de rediseño de la Cátedra Unadista de Posgrado se busca abordar de manera mucho más específica uno de los elementos de la identidad Unadista relacionado con la generación de cultura y espíritu emprendedor y como este permea la solidaridad, el liderazgo, la innovación, la acción solidaria entre otras, basado en uno de los objetivos misionales de la Universidad y el Proyecto Académico Pedagógico (PAPS).

El syllabus que se presenta más adelante evidencia el nuevo enfoque o viraje que se le quiere dar a la Cátedra, mostrándole al estudiante como el emprendimiento se convierte en una opción para abordar soluciones a problemáticas sociales de su entorno (Guzmán y Trujillo, 2008) y como desde su rol profesional y de estudiante en formación, debe tener las competencias y habilidades para generar dichas soluciones y aportar de manera efectiva al desarrollo de su comunidad.

La metodología Design Thinking se presenta como la herramienta que le permite al estudiante hacer todo el proceso de generación de soluciones a problemáticas o necesidades

identificadas (Aparicio y Ostos, 2020), desde la primera fase donde se inicia con ejercicios de empatía y entender al usuario hasta la validación o testeo de la solución seleccionada.

Cabe mencionar que el aporte de este rediseño curricular no solo es el de brindarle herramientas a los estudiantes para resolver *las actividades* que se solicitan en cada una de las guías de actividades, sino que adquiera las habilidades y competencias para que desarrolle la metodología en cualquier espacio o área en la que se encuentre, ya que esta busca llegar a la solución de problemáticas identificadas, incluso si el estudiante lo quisiera, cuenta con todos los elementos para poner en marcha una idea de negocio que se convierta en su emprendimiento.

Igualmente, en cada una de las fases a desarrollar el estudiante puede fortalecer habilidades duras y blandas relacionadas no solo con el emprendimiento, también como ser integral que se desenvuelve en diferentes escenarios y en entornos sociales. Estos aspectos se describirán más en detalle en el contexto de cada una de las guías de actividades propuestas.

El syllabus le presenta al estudiante de manera ordenada y sistemática como desarrollará su proceso formativo, incluyendo descripción del curso, propósito, resultado de aprendizaje, la relación de temáticas por cada uno de los momentos del curso, actividades, bibliografía a abordar.

La descripción detallada respecto al desarrollo de las actividades, entrega de evidencias del aprendizaje y criterios de evaluación, se presentan en las guías de actividades y rubrica de evaluación. A continuación, se presentan las guías de actividades de las cuatro fases que se presentan como propuesta.

En el Anexo A se encuentra la descripción detalla de la propuesta de Syllabus para la Cátedra Unadista de Posgrados.

Guías de Actividades

Las cuatro guías de actividades que se presentan a continuación buscan entregar al estudiante el cómo se desarrollarán las Fases del Design Thinking a través de las diferentes actividades que va a implementar para apropiarse la metodología, los elementos bibliográficos que consultará y las herramientas que desarrollará, esto le permitirá construir el aprendizaje que se verá reflejado en el contenido del producto a evaluar y que será insumo para el desarrollo de las fases siguientes. Respecto a la rúbrica de evaluación busca reconocer a través de los criterios de evaluación el proceso de aprendizaje del estudiante, lo que *aprendió* y no limitarlo al *producto* que entrega.

Guía 1

Para el desarrollo de las Fases 1, los estudiantes desarrollarán su proceso académico de manera individual.

El resultado de aprendizaje de esta guía busca que el estudiante sea empático con su entorno, ubicándose en su contexto e identificando una problemática social. Desde allí se motivan aspectos como la solidaridad, que inicie su reconocimiento como un ser transformador de la sociedad (Barrera y Araujo, 2022) y como uno de los elementos de la identidad Unadista, que desde las competencias y habilidades con las que cuenta realice un análisis argumentado de las causas y efectos de la problemática que identificó. Igualmente, desde el análisis del usuario, el estudiante se pone en los zapatos de la o las personas afectadas por la problemática, empatizando con ellos desde la situación problema (Vargas, et al., 2021), analizando estos aspectos a través del desarrollando de una de las herramientas propuestas en la guía, para acercarse al usuario reconociendo aspectos de su entorno, como se ve afectado por la problemática entre otras.

En el contexto de aprender con el otro y desde la experiencia previa que cada uno trae a los procesos formativos (Romero, 2009), se le indica al estudiante que realice aportes argumentativos a la problemática identificada por uno de sus compañeros y que mencione cómo desde su perfil profesional podría aportarle a la solución de dicha problemática. Este aspecto invita al estudiante a tener una comprensión y conciencia de las diferentes situaciones que se presentan en la comunidad, ya que la diversidad de estudiantes que tiene la Universidad posibilita que en los grupos que se conforman por cursos se puedan encontrar con estudiantes ubicados en cualquier lugar del país, incluso del mundo.

Igualmente, incentiva al análisis de resolución de problemas desde la interdisciplinariedad, las soluciones a problemas no se pueden abordar desde la perspectiva de una persona, deben integrar a otros, ya que las situaciones afectan a la comunidad y cada persona tiene algo diferente que aportar.

Desde la rúbrica de evaluación, se reconoce en el estudiante la capacidad de análisis de información a través de la identificación de una problemática social, los elementos que generan la problemática y las causas de estas. Igualmente, el aporte constructivo y argumentativo que realiza a sus compañeros respecto a las problemáticas que estos comparten en el foro.

Esta fase 1 comprende la etapa de Empatía de la metodología Design Thinking.

El desarrollo de la guía de actividades y rubrica de evaluación Fase 1. Desarrolla la empatía, le entrega al estudiante insumos para el desarrollo de la Fase 2 Definición de la problemática, como el análisis del problema y el análisis del usuario.

En el Anexo B se encuentra la descripción detalla de la propuesta de Guía de Actividades Escenario 1 para la Cátedra Unadista de Posgrados.

Guía 2.

Para el desarrollo de las Fases 2, 3 y 4, los estudiantes desarrollarán su proceso académico de manera colaborativa.

El resultado de aprendizaje de esta guía busca que los estudiantes conozcan las problemáticas identificadas por sus compañeros y desde un ejercicio de escucha, análisis de información, toma de decisiones consensuada, cooperación, entre otras, seleccionen una de ellas, la cual debe ser trabajada durante el desarrollo de todas las fases.

En equipo realizan el análisis de la problemática y dan respuesta a las preguntas guía que permite hacer la contextualización de esta. Realizan entre todos unos mapas de empatía, el cual cada uno desarrolla en la Fase 1, con la nueva problemática seleccionada. Esto genera habilidades y competencias de trabajo en equipo, construir aprendizaje desde el punto de vista de cada uno de los estudiantes, empatía, liderazgo, entre otros.

Desde el trabajo colaborativo, los estudiantes desarrollan habilidades en la resolución de problemas, interacción entre pares, fortalecer habilidades de comunicación, crear confianza entre los estudiantes, compromiso, desarrollo de pensamiento crítico, entre otros (Lucero, 2003)

Desde la rúbrica de evaluación, se reconoce en los estudiantes la capacidad de toma de decisiones, resolución de problemas, acuerdos desde la diversidad de opinión, análisis de información reflejado en el ejercicio del análisis argumentativo para la selección de la problemática, análisis de variables para la caracterización de la misma y el mapa de empatía, evidenciando la identificación de características del usuario o personas afectadas por la problemática. Igualmente se valora el desarrollo de los estudiantes en el trabajo colaborativo.

Esta fase 2 comprende la etapa de Definición de la metodología Design Thinking.

El desarrollo de la guía de actividades y rubrica de evaluación Fase 2. Definición de la problemática, le entrega al estudiante insumos para el desarrollo de la Fase 3 Lluvia de ideas, como árbol de problemas y mapa de empatía de la problemática seleccionada entre los estudiantes del grupo.

En el Anexo C se encuentra la descripción detalla de la propuesta de Guía de Actividades Escenario 2 para la Cátedra Unadista de Posgrados.

Guía 3.

El resultado de aprendizaje de esta guía busca que los estudiantes a través del trabajo colaborativo desarrollen ejercicios de ideación y definan de todas las posibles soluciones planteadas, una idea que dé solución a la problemática abordada, evidenciando el desarrollo de habilidades en cuanto a recursividad, creatividad e innovación principalmente.

En equipo seleccionan una de las herramientas propuestas para desarrollar procesos de ideación donde la lluvia de ideas motiva el pensamiento colectivo sobre el particular, relacionado las diferentes ideas que se generan (Ketlun, 2020), para así tomar decisiones sobre una solución viable.

De otra parte, se indica a los estudiantes la construcción del documento de relatoría de los ejercicios de ideación desarrollado en equipo. La construcción del documento le permite a los estudiantes desarrollar habilidades de escritura académica (Moyano, 2010), la cual refleja la comprensión de la información analizada y como la proyectan de manera clara mediante el escrito, buena redacción y la pertinencia de la información que se registra.

Desde la rúbrica de evaluación, se reconoce en los estudiantes las capacidades de creatividad e innovación reflejadas en el ejercicio de ideación y el proceso de selección de la idea

que dará solución a la problemática abordada. Igualmente se valora el desarrollo de los estudiantes en el trabajo colaborativo.

Esta fase 3 comprende la etapa de Ideación de la metodología Design Thinking

El desarrollo de la guía de actividades y rubrica de evaluación Fase 3. Lluvia de ideas, le entrega al estudiante insumos para el desarrollo de la Fase 4 Prototipar y Testear como la selección de una de las soluciones presentadas por los estudiantes a través del ejercicio de ideación.

En el Anexo D se encuentra la descripción detalla de la propuesta de Guía de Actividades Escenario 3 para la Cátedra Unadista de Posgrados

Guía 4.

El resultado de aprendizaje de esta guía busca que los estudiantes en el desarrollo del trabajo colaborativo demuestren a través del diseño del prototipo y el testeo que la solución seleccionada es viable y da respuesta a las necesidades del usuario. En el prototipado y testeo de la idea de solución, los estudiantes evidencian competencias creativas, innovadoras, recursividad, toma de decisiones, asertividad, trabajo en equipo, sentido de realidad, viabilidad de la solución, empatía con los usuarios afectados por la problemática, entre otras.

Se proponen a los estudiantes la selección de una de las herramientas propuestas para el desarrollo de la fase de prototipaje y testeo, en equipo seleccionan y desarrollan el ejercicio en donde diseñan el prototipaje que permite materializar la idea a bajo costo (Fernández, 2020) e identificar errores antes de ser testeada. Desde el testeo, los estudiantes evidencian la capacidad de receptividad frente a los comentarios o sugerencias que realizan los usuarios respecto al prototipo de la idea de solución que están validando (Barrueta, et al., 2018) y como integran

estos aportes al ajuste de la idea de solución o en dado caso buscar nuevas alternativas, objetividad y sentido de realidad frente a los cambios que puedan llegar a surgir.

Desde la rúbrica de evaluación, se reconoce en los estudiantes las capacidades de creatividad, innovación, recursividad, trabajo en equipo, toma de decisiones, reflejadas en el resultado del ejercicio de prototipaje y testeo y la capacidad de reinención de proceso de la idea seleccionada si así lo consideran o la decisión de nuevas alternativas de solución conforme a lo manifestado por los usuarios.

Esta fase 4 comprende la etapa de prototipado y testeo de la metodología Design Thinking

El desarrollo de la guía de actividades de la Fase 4 Prototipar y testar la solución le entrega a los estudiantes el resultado final de la validación del producto o servicio que da solución a la problemática identificada. Con este ejercicio los estudiantes pueden decidir si la solución se pone en marcha con la persona o personas afectadas por la problemática.

En el Anexo E se encuentra la descripción detalla de la propuesta de Guía de Actividades Escenario 4 para la Cátedra Unadista de Posgrados

Protocolo design thinking.

El protocolo Design Thinking es un documento en formato power point que los estudiantes deben diligenciar en cada una de las fases con algunas de las actividades que solicita la guía de actividades y hace parte de los productos a entregar en el entorno de evaluación. Los productos allí registrados son insumo para las siguientes fases que integran la Cátedra Unadista.

Figura 3.

Portada Protocolo Design Thinking.



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se relaciona el link de acceso al documento en formato PowerPoint:

URL:

https://docs.google.com/presentation/d/1It8Haj00d99o0znw7mhad_hlH4cbJKAM/edit?usp=sharing&ouid=115070530148013310385&rtpof=true&sd=true

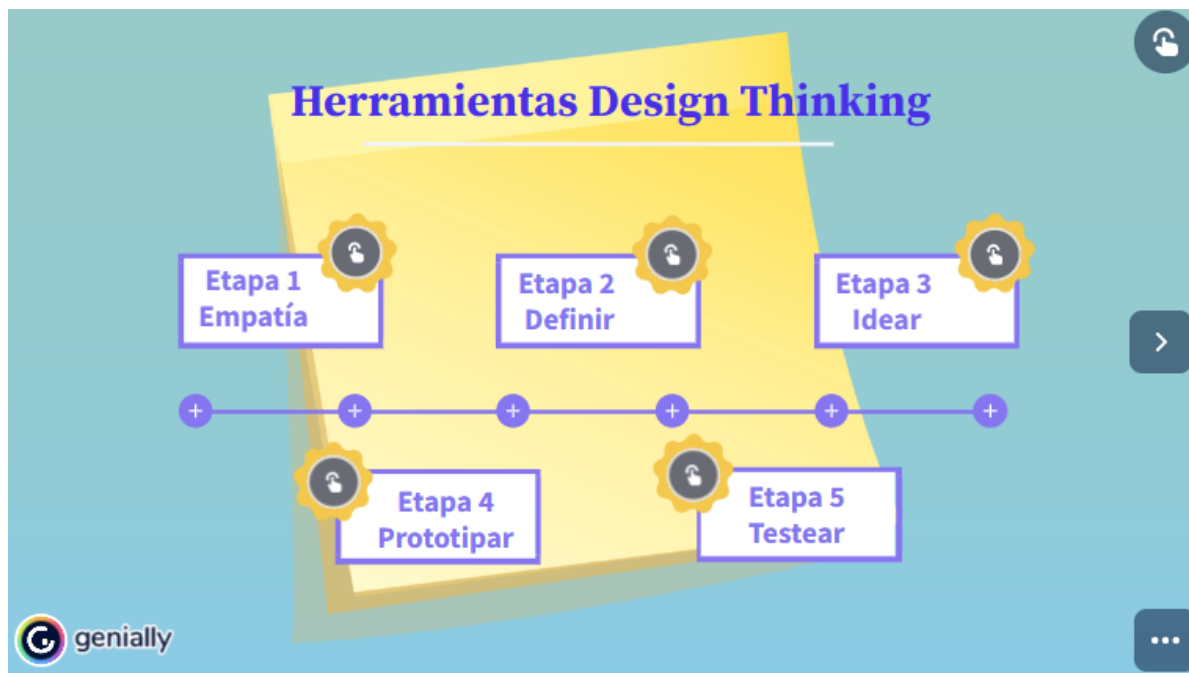
Objeto virtual de información (OVI) Herramientas Design Thinking

El OVI le entrega al estudiante herramientas prácticas que complementan el desarrollo de las actividades planteadas en la guía de actividades de la Cátedra Unadista. Igualmente relaciona

algunos conceptos manejados en las fases del design thinking que complementan la bibliografía relaciona.

Figura 4.

Portada Objeto virtual de información (OVI) Herramientas Design Thinking.



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se relaciona el link de acceso al OVI:

URL: <https://view.genial.ly/62b29f367742690011d981f1/interactive-content-herramientas-design-thinking>

Conclusiones

El desarrollo de esta investigación fue motivado por el interés de poder acercar a los estudiantes el emprendimiento a través desde la Cátedra Unadista. Esto teniendo en cuenta que fomentar la cultura y espíritu emprendedor, es una característica propia de la identidad Unadista, contemplada en la Misión institucional y en el Proyecto Académico Pedagógico Solidario (PAPS).

El emprendimiento es un área de interés desde sectores como el gobierno, el educativo, el empresarial, ya que permite la creación de empresas y la dinamización del empleo (Duarte y Ruiz, 2009). Igualmente es una oportunidad que ven las personas para auto-emplearse teniendo en cuenta la alta cifra de desempleo en el país 11% (DANE, 2022) y que las oportunidades de conseguir emplearse son difíciles.

Por lo anterior y siendo conocedora de la importancia que tiene la educación en esta área, desarrollando acciones que promuevan la creatividad e innovación (Vásquez, 2018), se presenta la propuesta del rediseño curricular de la Cátedra Unadista, enfocada en emprendimiento, mediante el desarrollo de la metodología Design Thinking, la cual permite generar ideas para resolver problemáticas y encontrar la solución más efectiva, que atienda las necesidades de los usuarios (Quintana, et al., 2010). Permite de manera creativa resolver problemas de cualquier orden, empresarial, social o educativo o encontrar el producto o servicio que resuelve una necesidad de usuarios.

El análisis documental realizado me permitió hacer una revisión detallada de los documentos académicos del curso y con ello, proyectar las características que tendría la nueva propuesta a nivel curricular, siendo esta una innovación disruptiva (Llano, 2015) y un aporte significativo para el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el tema de emprendimiento.

Se presenta entonces una propuesta curricular que le permitirá al estudiante aprender de la metodología de Design Thinking desde la práctica. Inicia con el reconocimiento de una problemática social de su entorno, la cual es la base para la implementación de las actividades planteadas en cada una de las fases, que comprende: empatía, definición, ideación, prototipado y testeo.

A través del desarrollo de las fases, se presentan las diferentes herramientas que los estudiantes deben desarrollar, el material de lectura que deben abordar para obtener los resultados que serán insumo para la siguiente fase, logrando así una coherencia y continuidad del aprendizaje entre una fase y otra.

Con lo mencionado anteriormente, se aborda la estrategia que le permite al estudiante generar procesos de ideación para abordar problemáticas sociales.

De otra parte, uno de los valores agregados que se adquiere de esta metodología es que su implementación no solo se da para generar procesos de emprendimiento, con ella se pueden generar soluciones a problemáticas laborales, sociales, educativas, en organizaciones de cualquier tipo (Castillo, et al., 2014), esto gracias a su versatilidad, nivel de innovación y el resultado apunta a resolver problemas con enfoque de usuario.

Fortalece habilidades y competencias como pensamiento creativo y crítico, innovación, resolución de conflictos de la vida real, aprendizaje experiencial, compartir conocimientos con el otro, aprendizaje experiencial, empatía, conformación de equipos multidisciplinarios (Latorre, et al., 2021) y entre otros. Lo mencionado anteriormente aporta al estudiante no solo en su rol académico, lo aprende como ser humano que se desenvuelve en diferentes entornos, escenarios.

Finalmente, esta metodología, cuenta con una característica importante para su aplicación y es el trabajo en equipo con personas de diferentes áreas del conocimiento, lo que implica una solución de problemas de manera objetiva, pensando en cubrir las necesidades del usuario desde diferentes aspectos.

Recomendaciones

Desde un ejercicio reflexivo y objetivo quiero mencionar dos aspectos que considero importantes y que evidencié en el desarrollo de la investigación. Primero relacionar algunas acciones que no se alcanzaron a desarrollar dentro del marco de la investigación, por ejemplo, haber desarrollado un ejercicio de con estudiantes de posgrado frente a cómo perciben el curso en la actualidad y haber realizado una prueba piloto de la propuesta presentada en este documento. Haber realizado benchmarking con otras universidades para indagar sobre los procesos formativos de emprendimiento que realizan desde lo curricular.

Como proyección de ejercicios posteriores y en coherencia con lo abordado en este trabajo, se podría plantear la oferta de un curso de Design Thinking en el campo de formación complementaria el cual está a cargo del Sistema de Bienestar Integral Unadista, esto permitiría mayor cubrimiento ya que se ofertaría para estudiantes de pregrado.

Realizar articulación con la Cátedra Unadista de pregrado, para que desde las temáticas y productos se articulen y sea continuidad con la Cátedra de Posgrado y motive al estudiante a realizar matrícula voluntaria en la Cátedra de Posgrado.

Referentes

- Aparicio, O. y Ostos, O. (2020). Design thinking para resolver problemas. *Universidad Santo Tomás*. Working Paper No.197514. <https://doi.org/10.15332/dt.inv.2020.02608>
- Aranda, J. y Salgado, E. (2005). El diseño curricular y la planeación estratégica. *Innovación Educativa*, 5(26), 25-35. <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421475003.pdf>
- Arias, H., Jadán, J. y Gómez, L. (2019). Innovación Educativa en el aula mediante design thinking y game thinking. *Hamut'ay*, 6(1), 82-95.
<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>
- Avendaño, W. y Parada, A. (2013). El currículo en la sociedad del conocimiento. *Educación y Educadores*, 16(1), 159-174.
<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/2006>
- Barbosa, J., Barbosa, J. y Rodríguez, M. (2013). Revisión y análisis documental para estado del arte: una propuesta metodológica desde el contexto de la sistematización de experiencias educativas. *Investigación bibliotecológica*, 27(61), 83-105.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-358X20130003000005&script=sci_abstract&tlng=pt
- Barrera, A., Araujo, D.). Sistema de Servicio Social Unadista (SISSU) como escenario de práctica profesional en ingeniería industrial: un enfoque social, solidario y comunitario Unadista. *Memorias: Segundo Coloquio Unadista*, 324-336.
<https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/memorias/article/view/5728>

- Barrueta, O., Chaparro, E. y Tello, T. (2018). *Aplicación de la metodología Design Thinking para el diseño de una propuesta de valor para el networking profesional. Tesis de maestría*. Universidad de Piura.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Prentice Hall.
- Camacho, A. 2006. Socioepistemología y prácticas sociales. *Educación Matemática* 18(1), 130-160. <https://www.redalyc.org/pdf/405/40518106.pdf>
- Carbonell, J. (2013). *La aventura de innovar El cambio en la escuela*. Ediciones Morata.
- Castillo, M., Álvarez, A. y Cabana, R. (2014). Design thinking: como guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación. *Ingeniería Industrial*, 35(3), 301-311. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-59362014000300006
- Chaturvedi, R. y Karri, A. (2021). Emprendimiento en tiempos de pandemia: Barreras y estrategias. *FIIB Business Review*, 11(1), 52-66. <https://doi.org/10.1177/23197145211043799>
- Coll, C. (1991). *Psicología y currículum. Una aproximación psicopedagógica a la elaboración del currículum*. Paidós.
- Coloma, C. y Tafur, R. (1999). El constructivismo y sus implicaciones pedagógicas en la educación. *Educación*, 3(16), 217-244. <https://www.redalyc.org/pdf/132/13211181003.pdf>
- Congreso de la república de Colombia. (31 de diciembre de 2020). Ley Por medio de la cual se impulsa el emprendimiento en Colombia. [Ley 2069 de 2020]. DO. 51544.

<https://www.suinjuriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30040296#:~:text=OBJETO.,bienestar%20social%20y%20generar%20equidad.>

Cuadros, D. (5 de julio 2021). *De la idea al producto*. [Video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=kKkDkwCVUt0>

Cubero, R. (2005). Elementos básicos para un constructivismo social. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 23(1), 43-61. <https://www.redalyc.org/pdf/799/79902305.pdf>

De Vargas, E. (2006). La situación de enseñanza y aprendizaje como sistema de actividad: el alumno, el espacio de interacción y el profesor. *Revista iberoamericana de Educación*, 39(4), 1-11. <https://rieoei.org/RIE/article/view/2560>

Dinngo. (2022). Design Thinking. <https://www.designthinking.es/inicio/>

Departamento de Planeación Nacional [DNP] (2018). Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022. Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad. República de Colombia.

Duarte, T. y Ruiz, M. (2009). Emprendimiento, una opción para el desarrollo. *Scientia et technica*, 15(43), 326-331. <https://www.redalyc.org/pdf/849/84917310058.pdf>

Dulzaides, M. y Molina, A. (2004). Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso. *Acimed*, 12(2), 1-1. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352004000200011

Echavarría, C. (2003). La escuela: un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral. *Revista latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 1(2), 15-43. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-715X20030002000006&script=sci_abstract&tlng=en

Fernández, M. (2020) Prototipado rápido en Design Thinking. Technical Report JWNRA.

Departamento de Ingeniería Telemática. Universidad de Vigo.

https://www.researchgate.net/profile/Manuel-Jose-Fernandez-Iglesias/publication/346715737_Prototipado_rapido_en_Design_Thinking/links/5fcf479da6fdcc697bebcdf1/Prototipado-rapido-en-Design-Thinking.pdf

Gonzáles, M. (2006). Currículo basado en competencias: una experiencia en educación universitaria. *Educación y Educadores*, 9(2), 11-36.

<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/665>

Guerrero, G. (2004). La educación en el contexto de la globalización. *Revista historia de la educación latinoamericana*, 6(6), 343-354.

<https://www.redalyc.org/pdf/869/86900620.pdf>

Gutiérrez, A. (2003). La educación como práctica social en la teoría de Bourdieu: elementos de análisis a partir del caso de un conjunto de familias pobres de Córdoba,

Argentina. *Revista complutense de educación*. 14(1), 115-131.

<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED0303120115A>

Guzmán, A. y Trujillo, D. (2008). Emprendimiento social-revisión de literatura. *Estudios gerenciales*, 24(109), 105-125 <https://www.redalyc.org/pdf/212/21211518005.pdf>

Hernández, I., Alvarado, J. y Luna, S. (2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. 44, 135-151.

<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/620>

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Herrera, A., y Didriksson, A. (1999). La construcción curricular: innovación, flexibilidad y competencias. *Revista Educación Superior y Sociedad*, 10(2), 29-52.
<https://pep.unc.edu.ar/wp-content/uploads/sites/46/2017/02/La-construcci%C3%B3n-curricular-innovaci%C3%B3n-flexibilidad-y-competencias.pdf>
- Herrera, J. (2017). *La investigación cualitativa*. Universidad de Guadalajara.
- Kemmis, S. (1998). El currículo. Más allá de la teoría de la reproducción. Morata.
- Ketlun, M. (2020). Fases y redes en la metodología del Design Thinking. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (78), 91-102.
<http://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi78.3663>
- Latorre, C., Vázquez, S., Rodríguez, A. y Liesa, M. (2020). Design Thinking: creatividad y pensamiento crítico en la universidad. *Revista electrónica de investigación educativa*, (22), 1-13. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e28.2917>
- Llano, P. (2015). La innovación no es solo cambio de tecnología. *Aglala*, 6(1), 38-74.
<https://revistas.curn.edu.co/index.php/aglala/article/view/909>
- López, N. y Sandoval, I. (2016). *Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa*. Universidad de Guadalajara.
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/176>
- Lucero, M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista iberoamericana de Educación*, 33(1), 1-21. <https://doi.org/10.35362/rie3312923>

- Mangla, N. (2021). Trabajar en un período de pandemia y pospandemia: la inteligencia cultural es la clave. *International Journal of Cross Cultural Management*, 21(1), 53-69.
<https://doi.org/10.1177/14705958211002877>
- Mendizábal, N. (2006). Los componentes del diseño flexible en la investigación cualitativa. Estrategias de investigación cualitativa. *Estrategias de investigación cualitativa*, 1, 65-106.
https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/mendizabal_nora_los_componentes_del_diseno_flexible_en_investigacion_cualitativa_cap_2_en_estrategias_de_investigacion_cualitativas_.pdf
- Moyano, E. (2010). Escritura académica a lo largo de la carrera: Un programa institucional. *Revista signos*, 43(74), 465-488. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342010000500004>
- Murcia, N., Jaimes, S. y Gómez, J. (2016). La práctica social como expresión de humanidad. *Cinta de moebio*, (57), 257-278.
<https://www.redalyc.org/journal/101/10148922002/10148922002.pdf>
- Neill, D., Cortez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. UTMACH.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, (19), 93-110.
<https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Ortiz, D. y Robles, D. (2017) Educación como práctica social: la cuestión del otro y su reconocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 23, 195-218.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1390-86262017000200195&lng=es&nrm=iso

- Otero, N., Domínguez, J. y Negrín, M. (2022) Tres, dos, uno, despegamos... Houston tenemos un problema: la estrategia del pensamiento de diseño (DESING THINKING) en proyectos interdisciplinarios. *Revista Digital El Bucio*, (25), 1-18.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/224838>
- Pedroza, R., García, B. y Briseño, B. (2006). Flexibilidad académica y curricular en las instituciones de educación superior. *Tiempo de educar*, 7(13), 147-157.
<https://www.redalyc.org/pdf/311/31171307.pdf>
- Pérez, M. (2007). El trabajo colaborativo en el aula universitaria. *Laurus*, 13(23), 263-278.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102314.pdf>
- Piza, N., Amaiquema, F. y Beltrán, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455-459.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000500455&script=sci_arttext&tlng=pt
- Portillo, J. (2020). Educación de calidad y currículo: Una mirada desde las tendencias contemporáneas y el papel del docente. *Revista Oratores*, (11), 50-62.
<https://doi.org/10.37594/oratores.n11.324>
- Posner, G. (2005). *Análisis de currículo*. McGraw Hill.
- Quecedo, R., Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de psicodidáctica*, 14, 5-40. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>
- Quintana, M., Aguilasoch, D. y Galeana, E. (2010). *El pensamiento de diseño. Lo de hoy para innovar la empresa*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Aljibe.
- Rodríguez, R. (2006). Investigación curricular: conceptos, alcances y proyecciones en instituciones de educación superior. *Hallazgos*, (6), 63-82.
<https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835165005.pdf>
- Romero, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la educación*, 3, 1-8. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- Sacristán, G., Perrenoud, P., Linuesa, M. y Feito, R. (2012) *Diseño, Desarrollo e Innovación del Currículum*. Morata.
- Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13(13), 71-78. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272007000100009&script=sci_abstract
- Sánchez, M., y Vega, J. (2003). Algunos aspectos teórico-conceptuales sobre el análisis documental y el análisis de información. *Ciencias De La Información*, 34(2), 49–60.
<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/58824>
- Sandoval, C. (1996). *Investigación Cualitativa*. Arfo.
- Segredo, A. y Reyes, D. (2004). Diseño curricular por competencias. *Correo Científico Médico de Holguín*, 8(3), 1-8.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro_diseno_curricular-por-competencias_anfei.pdf

Tapia, M. y Villarreal, L. (2020). Eco - Innovación y Design Thinking: Una Oportunidad de Negocios Sostenibles. *INGENIO*, 3(2), 26–41.

<https://doi.org/10.29166/ingenio.v3i2.2719>

Tedesco, J. (1998). Educación y sociedad del conocimiento y de la información. *Revista Colombiana de Educación*, 36-37. <https://doi.org/10.17227/01203916.5876>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD] (2011). Proyecto Académico Pedagógico Solidario PAPS de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Versión 3.0.

<https://academia.unad.edu.co/images/pap-solidario/PAP%20solidario%20v3.pdf>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD] (2022). Guía de actividades y rúbrica de evaluación Reto 5 - Visiones Solidarias.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD] (2022). Syllabus: Curso Cátedra Unadista Especializaciones.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD] (2012). Acuerdo 56 del del 6 de diciembre. Por el cual se expide el Estatuto de Bienestar Institucional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

https://sgeneral.unad.edu.co/images/documentos/consejoSuperior/acuerdos/2012/COSU_ACUE_0056_06122012.pdf

Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD] (2012). Lineamientos Generales del Currículo de la UNAD. Aspectos Macrocurriculares.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD] (2013). Acuerdo 001 de 14 de febrero. Por medio del cual se reglamentan los lineamientos curriculares para el diseño de los

programas de formación a nivel técnico, tecnológico, profesional y posgradual en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

https://viaci.unad.edu.co/images/documentos/docs-pass/Acuerdo_001_de_14_de_febrero_de_2013.pdf

Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD] (2016). Lineamientos Generales del

Currículo en la UNAD. Serie Lineamientos Microcurriculares en la UNAD V2.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12591/Anexo%20Lineamientos%20Curriculares.pdf?sequence=1>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD] (2018). Acuerdo 014 del 23 de Julio. Por el cual se modifica el Estatuto General de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

https://sgeneral.unad.edu.co/images/documentos/consejoSuperior/acuerdos/2018/COSU_ACUE_014_20180723.pdf

Universidad Nacional Abierta y a Distancia [UNAD] (2021). Acuerdo 001 del 26 de enero. Por el cual se adopta la Política de Innovación y Emprendimiento de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

https://sgeneral.unad.edu.co/images/documentos/consejoSuperior/acuerdos/2021/COSU_ACUE_001_26012021.pdf

UNESCO. (1999). Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: Visión y Acción. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000113878_spa

UNESCO. (2003). Desafíos de la Universidad en la Sociedad del Conocimiento, Cinco Años Después de la Conferencia Mundial sobre Educación Superior.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134422_spa?posInSet=1&queryId=2e9b93e9-f3a5-40c2-af9f-0c2e1530cf54

Vargas, B., Inga, L. y Maldonado, M. (2021). Design Thinking aplicado al Diseño de Experiencia de Usuario. *Innovación y Software*, 2(1), 6-19.

<https://revistas.ulasalle.edu.pe/innosoft/article/view/35>

Vásquez, C. (2018). Educación para el emprendimiento en la universidad. Estudios de la Gestión: *Revista Internacional De Administración*, (2), 121–147.

<https://doi.org/10.32719/25506641.2017.2.5>

Villa, A. (2006). El proceso de convergencia europeo y el papel del profesorado. *Foro de educación*, 4(7-8), 103-117. <https://www.redalyc.org/pdf/4475/447544583009.pdf>

Waisburd, G. (2009). Pensamiento creativo e innovación. *Revista digital universitaria*, 10(12), 1-9. <https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>

Anexos

Anexo A.

Propuesta Syllabus Cátedra Unadista Posgrado



Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Vicerrectoría Académica y de Investigación
Syllabus del curso Cátedra Unadista, Código 203033

1. Datos del curso

Unidad a la que pertenece el curso: Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes Estudiantes y Egresados VISAE	
Nivel de formación: Especialización	Campo de formación: Acogida e Integración Unadista
Número de Créditos: 1	Tipología de Curso: Metodológico
El curso No se puede habilitar	Docente que diseña el curso: Mónica Belalcázar Galvis
Docente que actualiza el curso: Mónica Belalcázar Galvis	
Fecha de elaboración del curso: miércoles, 1 de junio de 2022	Fecha de actualización del curso: viernes, 1 de julio de 2022
Descripción del curso: La Cátedra Unadista de Posgrado busca incentivar en los estudiantes el espíritu y la mentalidad emprendedores en coherencia con uno de los objetivos declarados en la Misión de la UNAD y elemento clave en el Proyecto Académico Pedagógico Solidario (PAPS) para proyectarlo como un líder emprendedor solidario. Propone al estudiante identificar una problemática social de su entorno y definir una solución que se convierta en una idea de negocio a través del aprendizaje y desarrollo del Design Thinking. En el desarrollo de cada fase el estudiante encontrará diferentes herramientas y un objeto virtual de información (OVI) para la apropiación de cada una de ellas. Como resultado final se espera que el estudiante presente la idea de negocio validada que dará solución a la problemática social identificada.	

2. Propósito de formación:

El propósito de formación del curso es el siguiente:

Orientar al estudiante respecto al emprendimiento como un objetivo en su proyecto de vida, para lo cual se presenta la metodología Design Thinking como una de las herramientas para generar ideas innovadoras de emprendimiento en cualquier área.

3. Resultados de aprendizaje

Al finalizar la Cátedra Unadista, el estudiante podrá evidenciar los siguientes resultados de aprendizaje:

Resultado de aprendizaje 1: El estudiante identifica y analiza una problemática social de su entorno a través del árbol de problemas de causa y efecto e identifica al usuario desde el contexto del problema.

Resultado de aprendizaje 2: El estudiante conoce las problemáticas identificadas por sus compañeros de grupo en la Fase 1 y selecciona una de ellas a través de la interacción del trabajo colaborativo. Da respuesta a preguntas de contextualización de la problemática y realiza el mapa de empatía de los usuarios o personas afectadas.

Resultado de aprendizaje 3: El estudiante a través de la implementación de una herramienta de ideación define una idea de solución a la problemática abordada.

Resultado de aprendizaje 4: El estudiante demuestra a través del prototipado y testeo que la idea de solución seleccionada en la *Fase 3 Lluvia de ideas* da solución a la problemática identificada mediante el desarrollo de la *Fase 4 Prototipar y testar la solución*.

4. Estrategia de aprendizaje:

La estrategia de aprendizaje de la Cátedra Unadista es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr) el cual busca que los estudiantes puedan trabajar de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Black, 1997; Harwell, 1997, Martí 2010).

La técnica específica que se emplea en el Design Thinking se organiza, para este curso, en 4 Fases

- Fase 1: Desarrolla la empatía
- Fase 2: Definición de la problemática
- Fase 3: Lluvia de ideas
- Fase 4: Prototipar y testar la solución

5. Contenidos y referentes bibliográficos del curso

Unidad 1: Fase 1 Desarrolla la empatía.

En esta unidad se abordarán los siguientes contenidos:

- Fases de la metodología Design Thinking
- Problemáticas sociales
- Causa y efecto de la problemática

Para abordar los contenidos se requiere consultar los siguientes referentes bibliográficos:

- Belalcázar, M. (2022). [OVI Herramientas Design Thinking Fase 1 "Empatía"](https://view.genial.ly/62b29f367742690011d981f1/interactive-content-timeline-genial).
<https://view.genial.ly/62b29f367742690011d981f1/interactive-content-timeline-genial>
- Bill, F., & Gates, M. (2017). [Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas 2ª edición](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wxdEvNSufPcJ:https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co).
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wxdEvNSufPcJ:https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co
- Cuadros, D. (2021). [De la idea al producto](https://www.youtube.com/watch?v=kKkDkwCVUt0).
<https://www.youtube.com/watch?v=kKkDkwCVUt0>
- Huertas, J. (2020). [Que es "DESIGN THINKING - PENSAMIENTO DE DISEÑO"](https://www.youtube.com/watch?v=ed6GJWMA61s).
<https://www.youtube.com/watch?v=ed6GJWMA61s>
- Huertas, J. (2020). [Design Thinking "FASE 1 - EMPATÍA"](https://www.youtube.com/watch?v=uCqquHsAeSA).
<https://www.youtube.com/watch?v=uCqquHsAeSA>

Unidad 1: Fase 2 Definición de la problemática

En esta unidad se abordarán los siguientes contenidos:

- Problemáticas sociales
- Mapa de empatía
- Herramientas para desarrollar Fase de definir

3

Para abordar los contenidos se requiere consultar los siguientes referentes bibliográficos:

- Belalcázar, M. (2022). [OVI Herramientas Design Thinking Fase 2 "Definir"](https://view.genial.ly/62b29f367742690011d981f1/interactive-content-timeline-genial).
<https://view.genial.ly/62b29f367742690011d981f1/interactive-content-timeline-genial>
- Bill, F., & Gates, M. (2017). [Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas 2ª edición](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wxdEvNSufPcJ:https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co).
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wxdEvNSufPcJ:https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co
- Huertas, J. (2020). [Design Thinking "FASE 2 - DEFINIR"](https://www.youtube.com/watch?v=yCsAHvH1K3A).
<https://www.youtube.com/watch?v=yCsAHvH1K3A>
- Huertas, J. (2020). [Que es y cómo hacer un "MAPA DE EMPATÍA"](https://www.youtube.com/watch?v=maUVS_f8tpc).
https://www.youtube.com/watch?v=maUVS_f8tpc

Unidad 1: Fase 3 Lluvia de ideas

En esta unidad se abordarán los siguientes contenidos:

- Lluvia de ideas
- Brainstorming
- SCAMPER

Para abordar los contenidos se requiere consultar los siguientes referentes bibliográficos:

- Belalcázar, M. (2022). [OVI Herramientas Design Thinking Fase 3 "Idear"](https://view.genial.ly/62b29f367742690011d981f1/interactive-content-timeline-genial).
<https://view.genial.ly/62b29f367742690011d981f1/interactive-content-timeline-genial>
- Bill, F., & Gates, M. (2017). [Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas 2ª edición](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wxdEvNSufPcJ:https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co).
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wxdEvNSufPcJ:https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co
- Huertas, J. (2020). [Design thinking "FASE 3 - IDEAR"](https://www.youtube.com/watch?v=Hy-dqgrtZcA).
<https://www.youtube.com/watch?v=Hy-dqgrtZcA>
- Huertas, J. (2020). [Que es y cómo hacer una "LLUVIA DE IDEAS / BRAINSTORMING"](https://www.youtube.com/watch?v=maUVS_f8tpc).
https://www.youtube.com/watch?v=maUVS_f8tpc

4

- <https://www.youtube.com/watch?v=07Vw8do5FOI&t=1s>
- Huertas, J. (2020). [Cuál es la técnica de "6 SOMBREROS PARA PENSAR - LOS 6 SOMBREROS DE BONO - 6 SOMBREROS"](#).
<https://www.youtube.com/watch?v=UovJ6iRiBe4>
 - Huertas, J. (2020). [Qué es y cómo usar "S.C.A.M.P.E.R"](#).
https://www.youtube.com/watch?v=Fbgwtvg_twA

Unidad 1: Fase 4 Prototipar y testar la solución

En esta unidad se abordarán los siguientes contenidos:

- Prototipaje
- Testeo
- Storyboard
- Juego de roles
- Observación encubierta
- Evaluación con usuarios

Para abordar los contenidos se requiere consultar los siguientes referentes bibliográficos:

- Belalcázar, M. (2022). [OVI Herramientas Design Thinking Fase 4 "Prototipar" y Fase 5 "Testear"](#). <https://view.genial.ly/62b29f367742690011d981f1/interactive-content-timeline-genial>
- Bill, F., & Gates, M. (2017). [Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas 2ª edición](#).
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wxdEvNSufPcJ:https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co
- Huertas, J. (2020). [Design Thinking "FASE 4 - PROTOTIPAR"](#).
<https://www.youtube.com/watch?v=khN4JGmmelE>
- Huertas, J. (2020). [Design Thinking "FASE 5 - COMPROBAR - TESTEAR"](#).
<https://www.youtube.com/watch?v=LB1mEF-F2pc>
- Huertas, J. (2020). [Que es y cómo hacer un "STORYBOARD"](#).
<https://www.youtube.com/watch?v=pQ--WZysYxg>
- Huertas, J. (2020). [Que es y cómo utilizar la herramienta de "ROLE PLAY"](#).
https://www.youtube.com/watch?v=0qIWbVVU_H4
- Huertas, J. (2020). [Que es y cómo hacer una "OBSERVACIÓN ENCUBIERTA"](#).
<https://www.youtube.com/watch?v=Mkz-dVmziRk>



- Huertas, J. (2020). [Que es y cómo hacer una "EVALUACIÓN DE PROTOTIPOS CON USUARIO"](https://www.youtube.com/watch?v=laiu3pkfGrg). <https://www.youtube.com/watch?v=laiu3pkfGrg>

6. Organización de las actividades académicas por semanas y Plan de Evaluación del curso

Momento inicial

Fase 1: Desarrolla la empatía.

Se desarrolla entre la semana 1 y la semana 2

Responde al resultado de aprendizaje 1

Las actividades a desarrollar son: Desarrollo del árbol de problemas, Análisis y resultados de la herramienta desarrollada en la Fase 1 "Empatía", para analizar y entender al usuario, Aporte al menos de uno de tus compañeros respecto a la problemática que identificaron, Referencias bibliográficas según normas APA.

Evaluación de la Fase 1:

Los criterios con los que será evaluado son:

- Contenido de aprendizaje (Árbol de problemas y herramienta de análisis de usuario)
- Aporte a los compañeros respecto a la problemática social identificada.
- Entrega del Protocolo Fase 1 con todos los puntos solicitados.

La valoración máxima de esta actividad es de 25 puntos, equivalente al 5% de la evaluación del curso.

Momento intermedio

Fase 2: Definición de la problemática

Se desarrolla entre la semana 3 y la semana 8

Responde al resultado de aprendizaje 2

Las actividades a desarrollar son: Link de acceso a YouTube con la grabación del encuentro, Respuestas a las preguntas de contextualización de la problemática, Desarrollo del mapa de empatía, Referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

Evaluación de la Fase 2:

Los criterios con los que será evaluado son:

- Contenido de aprendizaje: Respuesta a las preguntas de contextualización de la problemática y desarrollo del mapa de empatía
- Desarrollo del trabajo colaborativo: Link de acceso a la grabación del desarrollo del encuentro.
- Entrega del Protocolo Fase 2 con todos los puntos solicitados.

La valoración máxima de esta actividad es de 175 puntos.

Fase 3: Lluvia de ideas

Se desarrolla entre la semana 9 y la semana 14

Responde al resultado de aprendizaje 3

Las actividades a desarrollar son: Link de acceso a YouTube con la grabación del encuentro, Relatoría del encuentro, Referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

Evaluación de la Fase 3:

Los criterios con los que será evaluado son:

- Contenido de aprendizaje: Formato de relatoría ideación.
- Desarrollo del trabajo colaborativo: Link de acceso a la grabación del desarrollo del encuentro.
- Entrega del Protocolo Fase 3 con todos los puntos solicitados.

La valoración máxima de esta actividad es de 175 puntos.

Momento final

Fase 4: Prototipar y testar la solución

Se desarrolla entre la semana 15 y la semana 16

Responde al resultado de aprendizaje 4

Las actividades a desarrollar son: Link de acceso a YouTube con la grabación del encuentro, Relatoría del encuentro, Referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

Evaluación de la Fase 4:

Los criterios con los que será evaluado son:

- Contenido de aprendizaje: Formato de relatoría prototipado y testeo.
- Desarrollo del trabajo colaborativo: Link de acceso de la grabación del desarrollo del encuentro.
- Entrega del Protocolo Fase 4 con todos los puntos solicitados.

La valoración total de esta actividad es de 125 puntos, equivalente al 25% de la evaluación del curso.

7. Estrategias de acompañamiento docente

Para desarrollar las fases de la Cátedra Unadista los estudiantes contarán con el acompañamiento permanente de Consejeros Académicos. Los espacios en los cuales tendrán interacciones con su Consejero son los siguientes:

- Foros en campus virtual
- Sesiones de chat en skype
- Correo en campus virtual
- Sesiones de conferencia en línea o web conferencia

Anexo B.

Propuesta Guía de Actividades Escenario 1



Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Vicerrectoría Académica y de Investigación
Curso: Cátedra Unadista
Código: 203033

Guía de actividades y rúbrica de evaluación – Fase 1
 Desarrolla la empatía.

1. Descripción de la actividad

Tipo de actividad: Independiente	
Momento de la evaluación: Inicial	
Puntaje máximo de la actividad: 25 puntos	
La actividad inicia el: lunes, 22 de agosto de 2022	La actividad finaliza el: domingo, 4 de septiembre de 2022
Con esta actividad se espera conseguir los siguientes resultados de aprendizaje: El estudiante identifica y analiza una problemática social de su entorno a través del árbol de problemas de causa y efecto e identifica al usuario desde el contexto del problema.	
La actividad consiste en: Desarrolla las acciones que se listan a continuación:	
1. Consulta e interpreta la información. Para esta fase te presentamos cuatro recursos que comprenden tres videos y un texto de referencia, sigue las instrucciones para el acceso a los recursos:	
a) Ingresa al entorno de aprendizaje, <i>Unidad 1 – Metodología Design Thinking para emprender</i> , revisa los videos:	
• Que es "DESIGN THINKING - PENSAMIENTO DE DISEÑO • De la idea al producto • Design Thinking "FASE 1 EMPATÍA"	
Lee el texto:	
• Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas.	

2. Diligencia el Protocolo Design Thinking. Es un formato de seguimiento que se diligencia en cada una de las fases del curso y permitirá consolidar el proceso que se va construyendo en el transcurso de la Cátedra Unadista.

Como anexo a esta guía, encuentras el archivo Power Point que contiene el Protocolo, diligencia cada espacio de la *Fase 1 Desarrolla la empatía*, teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- a) Identifica una problemática social que se presente en tu contexto o región. En el protocolo Fase 1 encuentras una infografía que te orienta sobre qué es una problemática social, que la caracteriza y que tipos de problemáticas existen.
- b) Revisa el siguiente video,
<https://www.youtube.com/watch?v=HH25PxFOwP4> *Qué es y cómo hacer un árbol de problemas*. Según lo comprendido del video y la problemática identificada, elabora un árbol de problemas donde relaciones la problemática, sus causas y efectos.
- c) Consulta en el Entorno de aprendizaje, *Unidad 1 – Metodología Design Thinking para emprender* el OVI *Herramientas Design Thinking "Etapa 1 Empatía"* y revisa la información, selecciona y desarrolla una de las herramientas allí relacionadas que permiten analizar y entender al usuario conforme a la problemática identificada.
- d) Complementa el aporte de manera argumentativa al menos a uno de tus compañeros respecto a la problemática que identificaron y cómo desde tu perfil profesional podrías contribuir a la solución de la misma.
- e) Incluye las referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

3. Participa y comparte en el foro. Ingresa al foro *Unidad 1 Fase 1 Desarrolla la empatía* y comparte con tus compañeros todos los puntos desarrollados en el *Protocolo Fase 1*.

4. Entrega Protocolo Fase 1 Desarrolla la empatía. Haz la entrega en el entorno de evaluación para recibir la realimentación.

Accesibilidad en la Cátedra: *Por razones inclusivas y para estudiantes que presenten una condición de discapacidad que le impida hacer la anterior actividad tal como lo indica la guía de actividades, podrá desarrollarlo en su totalidad mediante un vídeo, un texto, un audio, o un vídeo en Lengua de Señas Colombiana. Informa oportunamente a tu Docente si requieres apoyo en este aspecto.*

Para el desarrollo de la actividad ten en cuenta que:

En el entorno de Información inicial debes:

Consulta la agenda del curso como recurso que guiará la planificación del tiempo para el desarrollo del mismo.

Infórmate de los horarios de atención sincrónica que te ofrece el curso (webconferencias y asesoría Skype), para incluirlos en tu agenda personal.

En el entorno de Aprendizaje debes:

Participa realizando los aportes requeridos en el *Foro Fase 1 Desarrolla la empatía*.

En el entorno de Evaluación debes:

Entrega el Protocolo *Fase 1 Desarrolla la empatía*.

Evidencias de trabajo independiente:

Las evidencias de trabajo independiente para entregar son:

- a) Desarrollo del árbol de problemas.
- b) Análisis y resultados de la herramienta desarrollada en la Fase 1 "Empatía", para analizar y entender al usuario.
- c) Aporte al menos de uno de tus compañeros respecto a la problemática que identificaron.
- d) Referencias bibliográficas según normas APA.

Evidencias de trabajo grupal:

En esta actividad no se requieren evidencias de trabajo grupal.

2. Lineamientos generales para la elaboración de las evidencias de aprendizaje a entregar.

Para evidencias elaboradas **independientemente**, ten en cuenta las siguientes orientaciones:

1. Realiza de manera oportuna los aportes en el foro con la información solicitada.
2. Haz una revisión detallada de esta guía de actividades y cerciórate que has dado cumplimiento a los requerimientos solicitados antes de hacer la entrega.
3. El documento que adjuntes como entrega final, debe tener una presentación acorde al nivel de formación académica que estás llevando a cabo.

Ten en cuenta que todos los productos escritos individuales o grupales deben cumplir con las normas de ortografía y con las condiciones de presentación que se hayan definido.

En cuanto al uso de referencias considera que el producto de esta actividad debe cumplir con las normas **APA**

En cualquier caso, cumple con las normas de referenciación y evita el plagio académico, para ello puedes apoyarte revisando tus productos escritos mediante la herramienta Turnitin que encuentras en el campus virtual.

Considera que en el acuerdo 029 del 13 de diciembre de 2013, artículo 99, se considera como faltas que atentan contra el orden académico, entre otras, las siguientes: literal e) "El plagiar, es decir, presentar como de su propia autoría la totalidad o parte de una obra, trabajo, documento o invención realizado por otra persona. Implica también el uso de citas o referencias falsas, o proponer citas donde no haya coincidencia entre ella y la referencia" y literal f) "El reproducir, o copiar con fines de lucro, materiales educativos o resultados de productos de investigación, que cuentan con derechos intelectuales reservados para la Universidad"

Las sanciones académicas a las que se enfrentará el estudiante son las siguientes:

- a) En los casos de fraude académico demostrado en el trabajo académico o evaluación respectiva, la calificación que se impondrá

será de cero puntos sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.

b) En los casos relacionados con plagio demostrado en el trabajo académico cualquiera sea su naturaleza, la calificación que se impondrá será de cero puntos, sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.

3. Formato de Rúbrica de evaluación

Tipo de actividad:	
Momento de la evaluación:	
La máxima puntuación posible es de 25 puntos	
Primer criterio de evaluación: Contenido de aprendizaje (Árbol de problemas y herramienta de análisis de usuario) Este criterio representa 8 puntos del total de 25 puntos de la actividad.	Nivel alto: El estudiante elabora el árbol de problemas donde se evidencia el reconocimiento y análisis de la problemática identificada en su contexto o región y desarrolla una herramienta de la etapa de empatía donde analiza al usuario en el contexto de la problemática. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 8 puntos y 6 puntos Nivel Medio: El estudiante desarrolla el árbol de problemas y una herramienta de la etapa de empatía, sin embargo no se evidencia el cumplimiento del objetivo de cada una de las actividades o desarrolla una de las dos actividades propuestas evidenciando el cumplimiento del objetivo. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 5 puntos y 2 puntos Nivel bajo: El estudiante no presenta el árbol de problemas ni la herramienta de la etapa de empatía. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 1 punto y 0 puntos.
Segundo criterio de evaluación: Aporte a los compañeros respecto a la problemática social identificada. Este criterio representa 8 puntos del total de 25 puntos de la actividad	Nivel alto: El estudiante realiza aportes de manera argumentativa a uno de sus compañeros respecto a cómo podría contribuir desde su perfil profesional a la solución de la problemática social. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 8 puntos y 6 puntos Nivel Medio: El estudiante realiza aportes a uno de sus compañeros respecto a cómo podría contribuir desde su perfil profesional a la solución de la problemática social, sin embargo estos carecen de argumentación. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 5 puntos y 2 puntos

	Nivel bajo: El estudiante no realiza aportes a algunos de sus compañeros. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 1 punto y 0 puntos
Tercer criterio de evaluación: Entrega del Protocolo Fase 1 con todos los puntos solicitados. Este criterio representa 9 puntos del total de 25 puntos de la actividad	Nivel alto: El estudiante hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 1 con todos los puntos solicitados. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 9 puntos y 7 puntos Nivel Medio: El estudiante hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 1 con algunos de los puntos solicitados. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 6 puntos y 3 puntos Nivel bajo: El estudiante no hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 1 Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 2 puntos y 0 puntos

Anexo C.

Propuesta Guía de Actividades Escenario 2



Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Vicerrectoría Académica y de Investigación
Curso: Cátedra Unadista
Código: 203033

Guía de actividades y rúbrica de evaluación – Fase 2 Definición de la problemática

1. Descripción de la actividad

Tipo de actividad: En grupo colaborativo	
Momento de la evaluación: Intermedio	
Puntaje máximo de la actividad: 175 puntos	
La actividad inicia el: lunes, 5 de septiembre de 2022	La actividad finaliza el: jueves, 13 de octubre de 2022
Con esta actividad se espera conseguir los siguientes resultados de aprendizaje: El estudiante conoce las problemáticas identificadas por sus compañeros de grupo en la Fase 1 y selecciona una de ellas a través de la interacción del trabajo colaborativo. Da respuesta a preguntas de contextualización de la problemática y realiza el mapa de empatía de los usuarios o personas afectadas.	
La actividad consiste en: Lee detenidamente y lleva a cabo las siguientes instrucciones: En las Fases 2, 3 y 4 de la Cátedra Unadista, las actividades se desarrollarán de manera colaborativa, para lo cual, debes tener en cuenta lo siguiente: Instrucción 1: Para desarrollar el trabajo colaborativo es necesario tener comunicación permanente con tus compañeros en los foros de cada una de las tres Fases siguientes, allí deben evidenciarse los aportes e interacciones que van adelantando para el desarrollo de la actividad. Instrucción 2: En dado caso que realicen encuentros por medios diferentes al foro de interacción, deberán hacer grabación del mismo y	

compartir el link de acceso en el foro. Así darán a conocer a su Docente el proceso realizado y podrá aportarles de manera asertiva.

Instrucción 3: Realiza los aportes individuales y la construcción colaborativa de las tres Fases de manera oportuna, recuerda que según la resolución 006808 del 19 de agosto de 2014, si inicias tu participación en el foro durante los tres últimos días para la entrega de la actividad estas no serán tenidas en cuenta en el momento de la calificación.

Desarrolla las acciones que se listan a continuación:

- 1. Consulta e interpreta la información.** Para esta fase te presentamos tres recursos que comprenden, dos videos y un texto de referencia, sigue las instrucciones para el acceso a los recursos:
 - a) Ingresa al entorno de aprendizaje, *Unidad 1 – Metodología Design Thinking para emprender*, revisa los videos:
 - Design Thinking "FASE 2 - DEFINIR"
 - Que es y cómo hacer un "MAPA DE EMPATÍA"
 Lee el texto:
 - Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas.
- 2. Elige un rol para la entrega del trabajo colaborativo:** Revisa el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=G-CCrqSw9QE> y escribe en el foro *Fase 2 Definición de la problemática*, cuál es el rol que has elegido para que cada compañero seleccione uno diferente. Cabe mencionar que la construcción de las actividades se realiza con los aportes y construcción de todos los compañeros.
- 3. Conéctate a la Web Conferencia.** Agéndate y participa en la Web Conferencia cuya fecha, hora y enlace están relacionados en el mensaje de apertura del foro *Fase 2 Definición de la problemática*. Desarrollaremos un conversatorio donde hablaremos de las generalidades del curso y de la metodología ágil Design Thinking.

4. Construcción del trabajo colaborativo. A continuación se describen las actividades a desarrollar :

- a) Encuentro: Junto con los compañeros de grupo realizan un encuentro donde abordan las problemáticas sociales que cada estudiante presentó en la *Fase 1 Desarrolla la empatía*, incluyendo el resultado del árbol de problemas y la herramienta desarrollada en la *Fase 1 "Empatía"*.

Para el encuentro tengan en cuenta:

- Entre los compañeros definen fecha y hora del encuentro, estos deben quedar registrados en el foro Fase 2 para conocimiento de todos los estudiantes y su Docente.
 - Grabar el encuentro y publicarlo en Youtube para que se genere un link de visualización y sea entregado como evidencia del desarrollo del trabajo colaborativo.
 - El encuentro debe tener una duración máxima de 50 minutos.
- b) Una vez realizado el punto anterior, entre los compañeros seleccionan una problemática social de las presentadas para ser desarrollada en las Fases 2,3 y 4. Para la selección tengan en cuenta, entre otros, aspectos como impacto de la problemática en el contexto y viabilidad de las posibles soluciones.
- c) Teniendo en cuenta la problemática seleccionada, den respuesta a las siguientes preguntas de contextualización:
- Problemática identificada
 - Ubicación geográfica
 - ¿A quién o a qué afecta?
 - Situación o actores que generan el problema
 - ¿Cuáles son los aspectos de las personas o lugares que se están viendo afectados por la problemática.
 - ¿Qué se está haciendo para resolver el problema?
 - Identifica y lista cuales son las causas y las consecuencias del problema identificado. Listar mínimo 5 causas y

consecuencias, éstas deben estar soportadas con datos reales (estadística, estudios, investigaciones)

- d) Según la comprensión realizada del *video Que es y cómo hacer un "MAPA DE EMPATÍA"* y la problemática seleccionada, desarrollen un mapa de empatía de los usuarios o personas afectadas por la problemática.

Nota: Consulten en el Entorno de aprendizaje, *Unidad 1 – Metodología Design Thinking para emprender*, el OVI *Herramientas Design Thinking Etapa 2 "Definir"*, revisen y apropien la información para poder elaborar el mapa.

5. Diligencia el Protocolo Design Thinking. Como anexo a esta guía, encuentran el archivo Power Point que contiene el Protocolo, diligencien cada espacio de la *Fase 2 Definición de la problemática*, teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- a) Link de acceso a YouTube con la grabación del encuentro.
- b) Respuesta a las preguntas de contextualización de la problemática.
- c) Desarrollo del mapa de empatía.
- d) Referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

6. Participa y comparte en el foro. Ingresen al foro Unidad 1 *Fase 2 Definición de la problemática* y compartan el Protocolo Fase 2 con todos los puntos desarrollados. El estudiante que asuma el rol de compilador es quien deberá dejar en el foro el material.

7. Entrega Protocolo Fase 2 Definición de la problemática. Haz la entrega en el entorno de evaluación para recibir la realimentación.

Para las fases 2,3 y 4, se debe hacer una sola entrega por grupo. Quien hace la entrega final es el estudiante que seleccione el rol de entregas, los demás participantes deben desempeñar los demás roles según la selección realizada.

Accesibilidad en la Cátedra: *Por razones inclusivas y para estudiantes que presenten una condición de discapacidad que le impida hacer la anterior actividad tal como lo indica la guía de actividades, podrá desarrollarlo en su totalidad mediante un vídeo, un texto, un audio, o un vídeo en Lengua de Señas Colombiana. Informa oportunamente a tu Docente si requieres apoyo en este aspecto.*

Para el desarrollo de la actividad ten en cuenta que:

En el entorno de Información inicial debes:

Consulta la agenda del curso como recurso que guiará la planificación del tiempo para el desarrollo del mismo.

Infórmate de los horarios de atención sincrónica que te ofrece el curso (webconferencias y asesoría Skype), para incluirlos en tu agenda personal.

En el entorno de Aprendizaje debes:

Participa realizando los aportes requeridos en el Foro *Fase 2 Definición de la problemática*.

En el entorno de Evaluación debes:

Entrega el Protocolo *Fase 2 Definición de la problemática*.

Evidencias de trabajo independiente:

En esta actividad no se requieren evidencias de trabajo independiente.

Evidencias de trabajo grupal:

Las evidencias de trabajo grupal a entregar son:

Protocolo *Fase 2 Definición de la problemática* que contenga:

- a) Link de acceso a YouTube con la grabación del encuentro
- b) Respuestas a las preguntas de contextualización de la problemática
- c) Desarrollo del mapa de empatía
- d) Referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

2. Lineamientos generales para la elaboración de las evidencias de aprendizaje a entregar.

Para evidencias elaboradas **en grupo colaborativamente**, tengan en cuenta las siguientes orientaciones:

1. Todos los integrantes del grupo deben participar con sus aportes en el desarrollo de la actividad.
2. En cada grupo deben elegir un solo integrante que se encargará de entregar el producto solicitado en el entorno que haya señalado el docente.
3. Antes de entregar el producto solicitado deben revisar que cumpla con todos los requerimientos que se señalaron en esta guía de actividades.
4. Solo se deben incluir como autores del producto entregado, a los integrantes del grupo que hayan participado con aportes durante el tiempo destinado para la actividad.

Ten en cuenta que todos los productos escritos individuales o grupales deben cumplir con las normas de ortografía y con las condiciones de presentación que se hayan definido.

En cuanto al uso de referencias considera que el producto de esta actividad debe cumplir con las normas **APA**

En cualquier caso, cumple con las normas de referenciación y evita el plagio académico, para ello puedes apoyarte revisando tus productos escritos mediante la herramienta Turnitin que encuentras en el campus virtual.

Considere que en el acuerdo 029 del 13 de diciembre de 2013, artículo 99, se considera como faltas que atentan contra el orden académico, entre otras, las siguientes: literal e) "El plagiar, es decir, presentar como de su propia autoría la totalidad o parte de una obra, trabajo, documento o invención realizado por otra persona. Implica también el uso de citas o referencias falsas, o proponer citas donde no haya coincidencia entre ella y la referencia" y liberal f) "El reproducir, o copiar con fines de lucro, materiales educativos o resultados de productos de

investigación, que cuentan con derechos intelectuales reservados para la Universidad”

Las sanciones académicas a las que se enfrentará el estudiante son las siguientes:

- a) En los casos de fraude académico demostrado en el trabajo académico o evaluación respectiva, la calificación que se impondrá será de cero puntos sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.
- b) En los casos relacionados con plagio demostrado en el trabajo académico cualquiera sea su naturaleza, la calificación que se impondrá será de cero puntos, sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.

3. Formato de Rúbrica de evaluación

Tipo de actividad: En grupo colaborativo	
Momento de la evaluación: Intermedio	
La máxima puntuación posible es de 175 puntos	
Primer criterio de evaluación: Contenido de aprendizaje: Respuesta a las preguntas de contextualización de la problemática y desarrollo del mapa de empatía Este criterio representa 55 puntos del total de 175 puntos de la actividad.	Nivel alto: El grupo presenta las respuestas a las preguntas de contextualización de la problemática, se evidencia el análisis argumentativo de las mismas y presentan el mapa de empatía evidenciando la identificación de características del usuario o personas afectadas por la problemática. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 55 puntos y 40 puntos Nivel Medio: El grupo presenta las respuestas a las preguntas de caracterización y el mapa de empatía, sin embargo, no se evidencia el cumplimiento del objetivo de cada una de las actividades o desarrolla una de las dos actividades propuestas evidenciando el cumplimiento del objetivo. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 39 puntos y 15 puntos Nivel bajo: El grupo no presenta las respuestas a las preguntas de caracterización ni el mapa de empatía. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 14 punto y 0 puntos.
Segundo criterio de evaluación: Desarrollo del trabajo colaborativo: Link de acceso a la grabación del desarrollo del encuentro. Este criterio representa 55	Nivel alto: El grupo hace entrega del link de grabación del encuentro donde se evidencia el abordaje de las problemáticas sociales, árbol de problemas y herramienta desarrollada en la Fase 1 "Empatía" de cada uno de los estudiantes y la selección de una de las problemáticas para ser desarrollada en las Fases 2,3 y 4. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 55 puntos y 40 puntos Nivel Medio El grupo hace entrega del link de grabación del encuentro donde se evidencia el abordaje de las problemáticas sociales y la selección de una de las problemáticas para ser desarrollada en las Fases 2,3 y 4. Sin embargo no se presentan

puntos del total de 175 puntos de la actividad	todos los árboles de problemas o las herramientas desarrollada en la Fase 1 "Empatía" de cada uno de los estudiantes Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 39 puntos y 15 puntos Nivel bajo: El grupo no se hace entrega del link del video Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 14 punto y 0 puntos
Tercer criterio de evaluación: Entrega del Protocolo Fase 2 con todos los puntos solicitados. Este criterio representa 65 puntos del total de 175 puntos de la actividad	Nivel alto: El estudiante hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 2 con todos los puntos solicitados. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 65 puntos y 45 puntos Nivel Medio: El estudiante hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 2 con algunos de los puntos solicitados. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 44 puntos y 20 puntos Nivel bajo: El estudiante no hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 2 Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 19 puntos y 0 puntos

Anexo D.

Propuesta Guía de Actividades Escenario 3



Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Vicerrectoría Académica y de Investigación
Curso: Cátedra Unadista
Código: 203033

Guía de actividades y rúbrica de evaluación – Fase 3 Lluvia de ideas

1. Descripción de la actividad

Tipo de actividad: En grupo colaborativo	
Momento de la evaluación: Intermedio	
Puntaje máximo de la actividad: 175 puntos	
La actividad inicia el: viernes, 14 de octubre de 2022	La actividad finaliza el: domingo, 27 de noviembre de 2022
Con esta actividad se espera conseguir los siguientes resultados de aprendizaje: El estudiante a través de la implementación de una herramienta de ideación define una idea de solución a la problemática abordada.	
La actividad consiste en: Desarrolla las acciones que se listan a continuación: 1. Consulta e interpreta la información. Para esta fase te presentamos cinco recursos que comprenden, cuatro videos y un texto de referencia, sigue las instrucciones para el acceso a los recursos: a) Ingresa al entorno de aprendizaje, <i>Unidad 1 – Metodología Design Thinking para emprender</i>, revisa los videos: • Design thinking "FASE 3 - IDEAR" • Que es y cómo hacer una "LLUVIA DE IDEAS / BRAINSTORMING" • Cuál es la técnica de "6 SOMBREROS PARA PENSAR - LOS 6 SOMBREROS DE BONO - 6 SOMBREROS" • Qué es y cómo usar "S.C.A.M.P.E.R"	

Lee el texto

- Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas.

2. Elige un rol para la entrega del trabajo colaborativo: Revisa el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=G-CCrQSw9QE> y escribe en el foro *Fase 3 Lluvia de ideas* cuál es el rol que has elegido para que cada compañero seleccione uno diferente. Cabe mencionar que la construcción de las actividades se realiza con los aportes y construcción de todos los compañeros.

3. Construcción del trabajo colaborativo. A continuación se describen las actividades a desarrollar :

- a) Seleccionen una herramienta: Junto con los compañeros de grupo consulten en el Entorno de aprendizaje, *Unidad 1 – Metodología Design Thinking para emprender* el OVI *Herramientas Design Thinking Etapa 3 "Idear "* la información y seleccionen una herramienta de las presentadas para realizar el ejercicio de ideación y proponer soluciones a la problemática.
- b) Encuentro: Con los compañeros de grupo, realizan un encuentro donde seleccionan y desarrollan una herramienta de ideación para definir la idea de solución a la problemática abordada en la *Fase 2*.

Para el encuentro tengan en cuenta:

- Entre los compañeros definen la fecha y hora del mismo, estas deben quedar registradas en el foro para conocimiento de todos los estudiantes y su Docente.
 - Grabar el encuentro y publicarlo en Youtube para que se genere un link de visualización y sea entregado como evidencia del desarrollo del trabajo colaborativo.
 - El encuentro debe tener una duración máxima de 50 minutos.
- c) Elaboren una relatoría del encuentro donde se relacione el proceso de ideación desarrollado y mencionen la idea

seleccionada que da solución a la problemática. En el protocolo Fase 3 encuentran el formato de relatoría para diligenciar.

4. Diligencia el Protocolo Design Thinking. Como anexo a esta guía, encuentran el archivo Power Point que contiene el Protocolo, diligencien cada espacio de la *Fase 3 Lluvia de ideas* teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- a) Link de acceso a YouTube con la grabación del encuentro.
- b) Relatoría del encuentro.
- c) Referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

5. Participa y comparte en el foro. Ingresen al foro Unidad 1 *Fase 3 Lluvia de ideas* y compartan el Protocolo Fase 3 con todos los puntos desarrollados. El estudiante que asuma el rol de compilador es quien deberá dejar en el foro el material.

6. Entrega Protocolo Fase 3 Lluvia de ideas. Haz la entrega en el entorno de evaluación para recibir la realimentación.

Para las fases 3 y 4, se debe hacer una sola entrega por grupo. Quien hace la entrega final es el estudiante que seleccione el rol de entregas, los demás participantes deben desempeñar los demás roles según la selección realizada.

Accesibilidad en la Cátedra: *Por razones inclusivas y para estudiantes que presenten una condición de discapacidad que le impida hacer la anterior actividad tal como lo indica la guía de actividades, podrá desarrollarlo en su totalidad mediante un vídeo, un texto, un audio, o un vídeo en Lengua de Señas Colombiana. Informa oportunamente a tu Docente si requieres apoyo en este aspecto.*

Para el desarrollo de la actividad ten en cuenta que:

En el entorno de Información inicial debes:

Consulta la agenda del curso como recurso que guiará la planificación del tiempo para el desarrollo del mismo.

Infórmate de los horarios de atención sincrónica que te ofrece el curso (webconferencias y asesoría Skype), para incluirlos en tu agenda personal.

En el entorno de Aprendizaje debes:

Participar realizando los aportes requeridos en el Foro Fase 3 *Lluvia de ideas*.

En el entorno de Evaluación debes:

Entregar el Protocolo *Fase 3 Lluvia de ideas*.

Evidencias de trabajo independiente:

En esta actividad no se requieren evidencias de trabajo independiente.

Evidencias de trabajo grupal:

Las evidencias de trabajo grupal a entregar son:

Protocolo Fase 3 Lluvia de ideas:

- a) Link de acceso a YouTube con la grabación del encuentro
- b) Relatoría del encuentro
- c) Referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

1. Lineamientos generales para la elaboración de las evidencias de aprendizaje a entregar.

Para evidencias elaboradas **en grupo colaborativamente**, tenga en cuenta las siguientes orientaciones:

1. Todos los integrantes del grupo deben participar con sus aportes en el desarrollo de la actividad.
2. En cada grupo deben elegir un solo integrante que se encargará de entregar el producto solicitado en el entorno que haya señalado el docente.
3. Antes de entregar el producto solicitado deben revisar que cumpla con todos los requerimientos que se señalaron en esta guía de actividades.
4. Solo se deben incluir como autores del producto entregado, a los integrantes del grupo que hayan participado con aportes durante el tiempo destinado para la actividad.

Ten en cuenta que todos los productos escritos individuales o grupales deben cumplir con las normas de ortografía y con las condiciones de presentación que se hayan definido.

En cuanto al uso de referencias considera que el producto de esta actividad debe cumplir con las normas **APA**

En cualquier caso, cumple con las normas de referenciación y evita el plagio académico, para ello puedes apoyarte revisando tus productos escritos mediante la herramienta Turnitin que encuentras en el campus virtual.

Considera que en el acuerdo 029 del 13 de diciembre de 2013, artículo 99, se considera como faltas que atentan contra el orden académico, entre otras, las siguientes: literal e) "El plagiar, es decir, presentar como de su propia autoría la totalidad o parte de una obra, trabajo, documento o invención realizado por otra persona. Implica también el uso de citas o referencias falsas, o proponer citas donde no haya coincidencia entre ella y la referencia" y liberal f) "El reproducir, o copiar con fines de lucro, materiales educativos o resultados de productos de

investigación, que cuentan con derechos intelectuales reservados para la Universidad”

Las sanciones académicas a las que se enfrentará el estudiante son las siguientes:

- a) En los casos de fraude académico demostrado en el trabajo académico o evaluación respectiva, la calificación que se impondrá será de cero puntos sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.
- b) En los casos relacionados con plagio demostrado en el trabajo académico cualquiera sea su naturaleza, la calificación que se impondrá será de cero puntos, sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.

3. Formato de Rúbrica de evaluación

Tipo de actividad: En grupo colaborativo	
Momento de la evaluación: Intermedio	
La máxima puntuación posible es de 175 puntos	
Primer criterio de evaluación: Contenido de aprendizaje: Formato de relatoría ideación.	Nivel alto: El grupo presenta el formato de relatoría donde se evidencia el proceso de ideación desarrollado y se menciona la idea seleccionada que da solución a la problemática abordada. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 55 puntos y 40 puntos Nivel Medio: El grupo presenta el formato de relatoría donde se evidencia el proceso de ideación desarrollado, sin embargo no se evidencia la definición de la idea de solución a la problemática abordada. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 39 puntos y 15 puntos Nivel bajo: El grupo no presenta el formato de relatoría. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 14 punto y 0 puntos.
Segundo criterio de evaluación: Desarrollo del trabajo colaborativo: Link de acceso a la grabación del desarrollo del encuentro.	Nivel alto: El grupo hace entrega del link de grabación del encuentro donde se evidencia el proceso de ideación desarrollado y se menciona la idea seleccionada que da solución a la problemática abordada. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 55 puntos y 40 puntos Nivel Medio: El grupo hace entrega del link de grabación del encuentro donde se evidencia el proceso de ideación desarrollado, sin embargo no se evidencia la definición de la idea de solución a la problemática abordada. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 39 puntos y 15 puntos Nivel bajo: El grupo no se hace entrega del link del video. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 14 puntos y 0 puntos

Tercer criterio de evaluación: Entrega del Protocolo Fase 3 con todos los puntos solicitados. Este criterio representa 65 puntos del total de 175 puntos de la actividad	Nivel alto: El estudiante hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 3 con todos los puntos solicitados. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 65 puntos y 45 puntos Nivel Medio: El estudiante hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 3 con algunos de los puntos solicitados. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 44 puntos y 20 puntos Nivel bajo: El estudiante no hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 3 Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 19 punto y 0 puntos
---	--

Anexo E.

Propuesta Guía de Actividades Escenario 4



Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Vicerrectoría Académica y de Investigación
Curso: Cátedra Unadista
Código: 203033

Guía de actividades y rúbrica de evaluación – Fase 4
 Prototipar y testar la solución

1. Descripción de la actividad

Tipo de actividad: En grupo colaborativo	
Momento de la evaluación: Final	
Puntaje máximo de la actividad: 125 puntos	
La actividad inicia el: lunes, 28 de noviembre de 2022	La actividad finaliza el: domingo, 11 de diciembre de 2022
Con esta actividad se espera conseguir los siguientes resultados de aprendizaje: El estudiante demuestra a través del prototipado y testeo que la idea de solución seleccionada en la <i>Fase 3 Lluvia de ideas</i> da solución a la problemática identificada mediante el desarrollo de la <i>Fase 4 Prototipar y testar la solución</i> .	
La actividad consiste en: Desarrolla las acciones que se listan a continuación:	
1. Consulta e interpreta la información. Para esta fase te presentamos siete recursos, que comprenden, seis videos y un texto de referencia, sigue las instrucciones para el acceso a los recursos:	
a) En el entorno de aprendizaje, Unidad 1 – Metodología Design Thinking para emprender, revisa los videos:	
• Design Thinking "FASE 4 - PROTOTIPAR" • Design Thinking "FASE 5 - COMPROBAR - TESTEAR" • Que es y cómo hacer un "STORYBOARD". • Que es y cómo utilizar la herramienta de "ROLE PLAY". • Que es y cómo hacer una "OBSERVACIÓN ENCUBIERTA".	

- Que es y cómo hacer una "EVALUACIÓN DE PROTOTIPOS CON USUARIO.

Lee el texto

- Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas.

2. Elige un rol para la entrega del trabajo colaborativo: Revisa el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=G-CCrqSw9QE> y escribe en el foro *Fase 4 Prototipar y testar la solución* cuál es el rol que has elegido para que cada compañero seleccione uno diferente. Cabe mencionar que la construcción de las actividades se realiza con los aportes y construcción de todos los compañeros.

3. Construcción del trabajo colaborativo. A continuación se describen las actividades a desarrollar:

- a) Selecciona una herramienta: Junto con los compañeros de grupo, consulten en el Entorno de aprendizaje, *Unidad 1 – Metodología Design Thinking para emprender el OVI Herramientas Design Thinking Etapa 4 "Prototipar" y Etapa 5 "Testear"*, la información y seleccionen una herramienta para hacer prototipaje y una para el testeo con el fin de validar la idea que soluciona la problemática seleccionada.
- b) Encuentro: Con los compañeros de grupo, realizan un encuentro donde seleccionan y desarrollan la herramienta de prototipaje y testeo de la idea que resuelve la problemática identificada

Para el encuentro ten en cuenta:

- Entre los compañeros definen la fecha y hora del mismo, estas deben quedar registradas en el foro para conocimiento de todos los estudiantes y su Docente.
- Grabar el encuentro y publicarlo en Youtube para que se genere un link de visualización y sea entregado como evidencia del desarrollo del trabajo colaborativo.
- El encuentro debe tener una duración máxima de 50 minutos.

- c) Elaboren una relatoría del encuentro donde se relacione el proceso desarrollado para hacer el prototipaje y testeo de la idea de solución y mencionen el resultado del ejercicio en cuanto a ajustes o viabilidad de la solución para resolver la problemática. En el protocolo Fase 4 encuentran el formato de relatoría a desarrollar.

4. Diligencia el Protocolo Design Thinking. Como anexo a esta guía, encuentras el archivo Power Point que contiene el Protocolo, diligencia cada espacio de la *Fase 4 Prototipar y testar la solución* teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- a) Link de acceso a YouTube con la grabación del encuentro
- b) Relatoría del encuentro.
- c) Referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

5. Participa y comparte en el foro. Ingresen al foro Unidad 1 Fase 4 *Prototipar y testar la solución* y compartan el Protocolo Fase 4 con todos los puntos desarrollados. El estudiante que asuma el rol de compilador es quien deberá dejar en el foro el material.

6. Entrega Protocolo Fase 4 Prototipar y testar la solución. Haz la entrega en el entorno de evaluación para recibir la realimentación.

Para la fase 4, se debe hacer una sola entrega por grupo. Quien hace la entrega final es el estudiante que seleccione el rol de entregas, los demás participantes deben desempeñar los demás roles según la selección realizada.

Accesibilidad en la Cátedra: *Por razones inclusivas y para estudiantes que presenten una condición de discapacidad que le impida hacer la anterior actividad tal como lo indica la guía de actividades, podrá desarrollarlo en su totalidad mediante un vídeo, un texto, un audio, o un vídeo en Lengua de Señas Colombiana. Informa oportunamente a tu Consejero Académico si requieres apoyo en este aspecto.*

Para el desarrollo de la actividad tenga en cuenta que:

En el entorno de Información inicial debes:

Consulta la agenda del curso como recurso que guiará la planificación del tiempo para el desarrollo del mismo.

Infórmate de los horarios de atención sincrónica que te ofrece el curso (webconferencias y asesoría Skype), para incluirlos en tu agenda personal.

En el entorno de Aprendizaje debes:

Participa realizando los aportes requeridos en el Foro *Fase 4 Prototipar y testar la solución*.

En el entorno de Evaluación debes:

Entregar el Protocolo *Fase 4 Prototipar y testar la solución*.

Evidencias de trabajo independiente:

En esta actividad no se requieren evidencias de trabajo independiente.

Evidencias de trabajo grupal:

Las evidencias de trabajo grupal a entregar son:

Protocolo *Fase 4 Prototipar y testar la solución*:

- a) Link de acceso a YouTube con la grabación del encuentro
- b) Relatoría del encuentro
- c) Referencias bibliográficas del material consultado para el desarrollo de la actividad en normas APA.

7. Lineamientos generales para la elaboración de las evidencias de aprendizaje a entregar.

Para evidencias elaboradas **en grupo colaborativamente**, tenga en cuenta las siguientes orientaciones:

1. Todos los integrantes del grupo deben participar con sus aportes en el desarrollo de la actividad.
2. En cada grupo deben elegir un solo integrante que se encargará de entregar el producto solicitado en el entorno que haya señalado el docente.
3. Antes de entregar el producto solicitado deben revisar que cumpla con todos los requerimientos que se señalaron en esta guía de actividades.
4. Solo se deben incluir como autores del producto entregado, a los integrantes del grupo que hayan participado con aportes durante el tiempo destinado para la actividad.

Ten en cuenta que todos los productos escritos individuales o grupales deben cumplir con las normas de ortografía y con las condiciones de presentación que se hayan definido.

En cuanto al uso de referencias considera que el producto de esta actividad debe cumplir con las normas **APA**

En cualquier caso, cumple con las normas de referenciación y evita el plagio académico, para ello puedes apoyarte revisando tus productos escritos mediante la herramienta Turnitin que encuentra en el campus virtual.

Considera que en el acuerdo 029 del 13 de diciembre de 2013, artículo 99, se considera como faltas que atentan contra el orden académico, entre otras, las siguientes: literal e) "El plagiar, es decir, presentar como de su propia autoría la totalidad o parte de una obra, trabajo, documento o invención realizado por otra persona. Implica también el uso de citas o referencias falsas, o proponer citas donde no haya coincidencia entre ella y la referencia" y literal f) "El reproducir, o copiar con fines de lucro, materiales educativos o resultados de productos de

investigación, que cuentan con derechos intelectuales reservados para la Universidad”

Las sanciones académicas a las que se enfrentará el estudiante son las siguientes:

- a) En los casos de fraude académico demostrado en el trabajo académico o evaluación respectiva, la calificación que se impondrá será de cero puntos sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.
- b) En los casos relacionados con plagio demostrado en el trabajo académico cualquiera sea su naturaleza, la calificación que se impondrá será de cero puntos, sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.

3. Formato de Rúbrica de evaluación

Tipo de actividad: En grupo colaborativo	
Momento de la evaluación: Final	
La máxima puntuación posible es de 125 puntos	
Primer criterio de evaluación: Contenido de aprendizaje: Formato de relatoría prototipado y testeo. Este criterio representa 40 puntos del total de 125 puntos de la actividad	Nivel alto: El grupo presenta el formato de relatoría donde relaciona el proceso de prototipado y testeo desarrollado y menciona el resultado del ejercicio en cuanto ajustes o viabilidad de la solución para resolver la problemática. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 40 puntos y 30 puntos Nivel Medio: El grupo presenta el formato de relatoría donde relaciona el proceso de prototipado y testeo desarrollado, sin embargo no menciona el resultado del ejercicio en cuanto a ajustes o viabilidad de la solución para resolver la problemática. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 29 puntos y 15 puntos Nivel bajo: El grupo no presenta el formato de relatoría. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 14 punto y 0 puntos.
Primer criterio de evaluación: Desarrollo del trabajo colaborativo: Link de acceso de la grabación del desarrollo del encuentro. Este criterio representa 40 puntos del total de 125 puntos de la actividad.	Nivel alto: El grupo hace entrega del link de grabación del encuentro donde se evidencia el proceso de prototipado y testeo desarrollado y menciona el resultado del ejercicio en cuanto a ajustes o viabilidad de la solución para resolver la problemática. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 40 puntos y 30 puntos Nivel Medio: El grupo hace entrega del link de grabación del encuentro donde relaciona el proceso de prototipado y testeo desarrollado, sin embargo no menciona el resultado del ejercicio en cuanto a ajustes o viabilidad de la solución para resolver la problemática. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 29 puntos y 15 puntos

	Nivel bajo: El grupo no hace entrega del link del video. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 14 puntos y 0 puntos
Tercer criterio de evaluación: Entrega del Protocolo Fase 4 con todos los puntos solicitados. Este criterio representa 45 puntos del total de 125 puntos de la actividad	Nivel alto: El estudiante hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 4 con todos los puntos solicitados. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 45 puntos y 35 puntos Nivel Medio: El estudiante hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 4 con algunos de los puntos solicitados. Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 34 puntos y 20 puntos Nivel bajo: El estudiante no hace entrega en el entorno de evaluación del protocolo Fase 4 Si su trabajo se encuentra en este nivel puede obtener entre 19 punto y 0 puntos