ME·UD
Maestría en Educación

UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
Facultad de Ciencias y Educación

PAET
PROYECTO ACADÉMICO TRANSVERSAL DE EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA

Módulo de Implementación

UNIDAD 4

UNIDAD 4. MÓDULO DE IMPLEMENTACIÓN

La planificación del trabajo de campo es esencial para asegurar que la recolección de datos sea efectiva, eficiente y se alinee con los objetivos de la investigación. Una planificación adecuada permite prever problemas, optimizar recursos y garantizar que los datos obtenidos sean válidos y fiables. Además, facilita la coordinación entre los diferentes miembros del equipo de investigación y ayuda a mantener un registro organizado y sistemático de toda la información recolectada.

En este sentido, el módulo de implementación se presenta como una herramienta metodológica fundamental en la investigación educativa. Este módulo no solo organiza y guía el trabajo de campo, sino que también asegura que todas las actividades y procedimientos estén diseñados para recoger información pertinente y de alta calidad. El módulo incluye componentes esenciales como la introducción, el tema de investigación, los objetivos, la orientación pedagógica, las actividades y procedimientos, la sistematización de productos, un diagrama general del proceso y un cronograma de implementación.

4.1. IMPORTANCIA DEL MÓDULO DE IMPLEMENTACIÓN:

Estructuración del Proceso: Proporciona una estructura clara y detallada para la recolección de datos, garantizando que cada paso del proceso esté bien definido y alineado con los objetivos de la investigación.

Optimización de Recursos: Facilita la asignación y uso eficiente de recursos humanos y materiales, asegurando que los esfuerzos de recolección de datos sean efectivos y no redundantes.

Garantía de Calidad: Asegura que los métodos y procedimientos utilizados sean válidos y confiables, mejorando la calidad de los datos obtenidos.

Flexibilidad y Adaptabilidad: Permite adaptar y ajustar las actividades según las necesidades específicas del estudio y del contexto, proporcionando un marco flexible que puede responder a imprevistos y cambios en el entorno de investigación.

Transparencia y Rigor: Proporciona un registro detallado y sistemático de todas las actividades de recolección de datos, facilitando la revisión y replicación del estudio.

4.2. DISEÑO

El uso de un módulo de implementación bien diseñado es fundamental para cualquier investigación educativa que aspire a obtener resultados precisos y significativos. Este enfoque metodológico no solo refuerza la investigación, sino que también contribuye a la construcción de conocimientos sólidos y aplicables en el campo de la educación. Además, fomenta el desarrollo de competencias clave del investigador, tales como la capacidad para planificar el proceso de recolección de información y diseñar las técnicas e instrumentos necesarios para alcanzar los objetivos de la investigación.

4.3. PRE VALIDACIÓN

En esta sección, describimos los principales componentes del Módulo de Implementación para que sirvan como referencia en su respectivo proceso de prevalidación con el director(a) del trabajo de grado.

4.3.1. INTRODUCCIÓN

La introducción ofrece una visión general del contenido del módulo y su relevancia para el proyecto de trabajo de grado. Es importante porque establece el contexto y conecta el módulo con los objetivos y problemas de investigación específicos.

Ejemplo: En un estudio sobre métodos de enseñanza en ciencias naturales, la introducción explicaría cómo el módulo ayuda a recolectar datos sobre la efectividad de diversas estrategias pedagógicas.

4.3.2. TEMA DE INVESTIGACIÓN

El tema de investigación define el área central del estudio y orienta todas las actividades de recolección de datos.

Ejemplo: Si el tema es “El impacto de la gamificación en el aprendizaje de matemáticas”, todas las actividades del módulo se diseñarán para explorar este fenómeno.

4.3.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Describir el problema específico que la investigación abordará ayuda a enfocar los esfuerzos y justificar la necesidad del estudio.

Ejemplo: Un problema podría ser “La baja motivación de los estudiantes en clases de matemáticas”, lo cual justifica investigar la gamificación como posible solución.

4.3.4. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Los objetivos, tanto generales como específicos, guían el desarrollo del trabajo de campo, asegurando que todas las actividades están alineadas con lo que se busca investigar.

Ejemplo: Un objetivo específico podría ser “Evaluar el incremento en la participación estudiantil tras implementar actividades gamificadas”.

4.3.5. ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA

Este componente describe el enfoque pedagógico que sustenta las actividades del módulo. Es fundamental para asegurar la coherencia entre la teoría y la práctica.

Ejemplo: Si se usa la “Enseñanza Basada en Proyectos”, las actividades deben permitir a los estudiantes trabajar en proyectos reales para aprender conceptos de matemáticas.

4.3.6. OBJETIVOS Y METAS DEL MÓDULO DE IMPLEMENTACIÓN

Los objetivos del módulo detallan lo que se pretende lograr en el trabajo de campo para contribuir a los objetivos generales de la investigación.

Ejemplo: Un objetivo del módulo podría ser "Desarrollar y evaluar una serie de actividades gamificadas para mejorar el aprendizaje de fracciones".

4.3.7. CONTEXTO

La descripción del contexto social, comunitario y la población objetivo es esencial para justificar el estudio y adaptar las actividades a las características del entorno.

Ejemplo: En una comunidad rural, podría ser necesario adaptar las actividades a recursos disponibles y a las necesidades educativas específicas de los estudiantes.

4.3.8. ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS

Se detallan las actividades específicas y los procedimientos para recolectar la información, asegurando que están alineados con los objetivos del estudio.

Ejemplo: Implementar talleres de gamificación y usar encuestas y observaciones para recolectar datos sobre su efectividad.

4.3.9. PRODUCTOS Y SISTEMATIZACIÓN

Describe cómo se organizará y archivará la información recolectada, asegurando que los datos sean accesibles y analizables.

Ejemplo: Crear una base de datos donde se registren las respuestas a las encuestas y las observaciones hechas durante los talleres.

4.3.10. DIAGRAMA GENERAL DEL MÓDULO

Proporciona una representación visual del proceso general del módulo, facilitando la comprensión y planificación de las actividades.

Ejemplo: Un diagrama que muestre desde la planificación inicial hasta la evaluación final de los talleres de gamificación.

4.3.11. CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN

Un cronograma detalla el tiempo específico para cada actividad, asegurando que el trabajo de campo se complete de manera organizada y dentro del plazo establecido.

Ejemplo: Programar las actividades de gamificación durante las primeras cuatro semanas del semestre y las evaluaciones en las dos semanas siguientes.

4.3.12. REFERENCIAS PARA CONSULTA

Proporciona fuentes adicionales de información y recursos para profundizar en los métodos y enfoques utilizados en el módulo.

Ejemplo: Incluir referencias a estudios previos sobre la gamificación en educación para respaldar el enfoque del módulo.

4.3.13. FIRMAS

Tanto el estudiante como su director deben firmar el módulo. Esta firma certifica que el contenido ha sido validado, evidenciando el resultado de un diálogo constructivo entre los miembros del equipo de trabajo.