**PRESENTACIÓN DE LA PLANTILLA**

Esta plantilla le proporciona la descripción de los principales aspectos a considerar en la organización y redacción de una propuesta a la CONVOCATORIA PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE OVA - OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.

La presentación de la propuesta, se debe enfocar en el proceso de diseño de un OVA, y constituye la fase inicial del desarrollo del mismo. Este diseño exige imaginar y crear, de manera anticipada, una propuesta de enseñanza, aprendizaje y evaluación, que apoye la formación de los estudiantes con las competencias necesarias para asumir, con responsabilidad y éxito, los compromisos que les presenten los contextos académico, social, personal y laboral en los cuales se desempeñen. En esta tarea, el profesor o tutor debe tener presente algunas características del paradigma educativo que prima hoy, y que se puede resumir en los siguientes cambios:

* De la educación centrada en la enseñanza a la educación centrada en el aprendizaje, esto es hacer referencia a una docencia centrada en el estudiante como persona autónoma;
* Del aprendizaje terminal al aprendizaje a lo largo de la vida;
* De la formación basada en contenidos a la formación basada en competencias;
* Del rol del docente como transmisor de contenidos al de mediador de aprendizajes;
* De un modelo que convive con la pasividad del estudiante a un modelo que exige la participación activa del éste.

Como referentes fundamentales para el diseño de la propuesta del OVA es importante:

* Tener en cuenta la misión, el Proyecto Institucional y el Modelo Pedagógico de la UIS.
* Contemplar, en todo momento, el programa general de la asignatura, establecido en el Proyecto Educativo del Programa Académico. Recuerde que en este documento están definidos los propósitos, las competencias, los contenidos, las estrategias didácticas, el sistema de evaluación y la bibliografía, entre otros elementos de vital importancia para la elaboración de la propuesta.
* Responder a cuestionamientos como: ¿Quién aprende? ¿En qué momentos aprende? ¿Para qué aprende? ¿Cuándo y cómo acompañar el aprendizaje? ¿Qué, para qué y cómo evaluar? ¿En qué fuentes de información y expertos se ha de apoyar el aprendizaje?

Para la formulación de una propuesta se recomienda los siguientes aspectos de forma:

* La redacción del documento de la propuesta debe ser de forma impersonal, es decir, en tercera persona del singular, por ejemplo: se hace, se definió, se plantea, se contrató, etc.
* El formato del texto, los títulos y las tablas, se muestran en el presente documento, por lo cual ***se solicita utilizarlo como plantilla para la elaboración de su propuesta, sin modificar la configuración del documento.***
* Las citas y referencias bibliográficas se deben realizar ajustadas a la norma APA 7ª edición.

En las siguientes secciones se describe cada uno de los elementos y el formato sugerido para la presentación de la información de la propuesta. Al presentar su propuesta, por favor elimine el texto desde “Presentación de la plantilla” hasta ***aquí.***

|  |  |
| --- | --- |
| TÍTULO PROPUESTO PARA EL OVA | |
| Autor de la propuesta | |
| Programa académico: XXXX  Nombre de la asignatura: XXXX  Código de la asignatura: XXXX | |
| Fecha de elaboración de la propuesta: XX de junio de 2020 | |
|  |  |

****

**TABLA DE CONTENIDO**

[1. INTRODUCCIÓN DEL OVA 4](#_Toc43318506)

[2. DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN EDUCATIVA QUE SE PRETENDE APOYAR CON EL USO DEL OVA. 5](#_Toc43318507)

[3. FORMULACIÓN DEL ALCANCE Y LOS PROPÓSITOS QUE SE PRETENDEN CONSEGUIR CON EL USO DEL OVA. 6](#_Toc43318508)

[4. DISPOSICIÓN DE CONTENIDOS 8](#_Toc43318509)

[5. INSUMOS PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA DE LOS CONTENIDOS DEL OVA 9](#_Toc43318510)

[6. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS DE LA PROPUESTA 10](#_Toc43318511)

[7. REFERENCIAS 11](#_Toc43318512)

# 

# INTRODUCCIÓN DEL OVA

*(Máximo 400 palabras)*

# 

En esta sección se espera que el profesor o tutor, escriba la introducción de su OVA, pensando en contextualizar al estudiante o visitante que navegue el OVA, tal como si el OVA ya estuviera desarrollado, y trate de dar respuesta a *¿qué pueden encontrar en el OVA?, ¿quién puede usar el OVA? ¿Cuál es la utilidad del OVA?*

Al inicio o al final del texto es necesario incluir una pregunta o un dato de impacto (junto con una posible imagen), puede ser un ejemplo de un evento real, para asociarlo a la temática y la utilidad del OVA, con el propósito de motivar la exploración del mismo.

# DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN EDUCATIVA QUE SE PRETENDE APOYAR CON EL USO DEL OVA.

*(Máximo 300 palabras)*

En esta sección se describe la(s) situación(es) de enseñanza, aprendizaje y evaluación que será objeto de intervención con la implementación del OVA.

Es necesario presentar cuál sería la dinámica de clase y en qué momento de la asignatura se requiere el apoyo del OVA, haciendo referencia a la necesidad o problema educativo específico que se requiere abordar con el OVA. *(Dificultad para entender un concepto, dificultad para relacionar los elementos de un concepto, la necesidad de ejemplificar situaciones, etc.)*

# FORMULACIÓN DEL ALCANCE Y LOS PROPÓSITOS QUE SE PRETENDEN CONSEGUIR CON EL USO DEL OVA.

*(Máximo 600 palabras)*

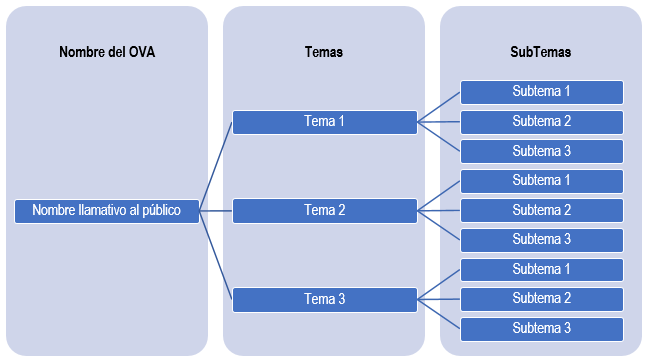
Teniendo en cuenta el numeral anterior, describa las intencionalidades de la incorporación del OVA en la asignatura a intervenir. Se deben detallar:

* **Los propósitos de enseñanza:** van enfocados en la intencionalidad del profesor o tutor con respecto a la utilidad del OVA; esta puede ser la exploración de nuevas estrategias de enseñanza, nuevas formas de acompañamiento, interacción y evaluación, entre otras. Para esto, es necesario describir:
  + La competencia a desarrollar con la implementación del recurso en la asignatura[[1]](#footnote-1).
  + El tiempo proyectado para la implementación. (tiempo de navegación que requiere el estudiante)
  + El porcentaje de los contenidos temáticos que serán abordados en el OVA en relación con los contenidos aprobados para la asignatura por el Ministerio de Educación Nacional (Consulte el PEP vigente). Se plantea que los contenidos del OVA no podrán exceder el 20% del total de los contenidos de la asignatura. (Se debe anexar el listado de contenidos aprobados en el PEP, la cantidad de contenidos que serán intervenidos, y el cálculo correspondiente).
  + Forma de uso prevista para el OVA que incluya en qué momento del proceso de formación se va a utilizar.
* **Los propósitos de aprendizaje**: van orientados a expresar los logros educativos que se desean observar en el desempeño de los estudiantes, con la implementación del OVA.

# DISPOSICIÓN DE CONTENIDOS

En esta sección se deben presentar los temas y subtemas de los contenidos enmarcados en el PEP aprobado para la asignatura y que son referente para el logro de la intencionalidad propuesta.

La forma sugerida para presentar los temas (máximo 3 temas por OVA) y subtemas (máximo 3 subtemas por tema), es por medio de ***un organizador gráfico de información*** (mapa conceptual, diagrama, etc.) con el fin de tener un panorama del contenido total del OVA. Ejemplo:



**Tabla 1.** Estructura de contenidos del OVA.

# INSUMOS PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA DE LOS CONTENIDOS DEL OVA

Para que el OVA sea una instancia de mediación pedagógica que permita reforzar el desarrollo de competencias o la adquisición de conocimientos, se deben proponer actividades que los estudiantes deben estar en capacidad de realizar, y que refuercen la apropiación de los contenidos temáticos desarrollados. Se recomienda acudir a la creatividad para generar los contenidos del OVA de tal manera que sean lúdicos, llamativos, acordes para afianzar el conocimiento.

**Proponga:**

1. Descripción de la manera como se imagina la interfaz del OVA: aspecto visual o elementos gráficos. *(Máximo 100 palabras o un bosquejo gráfico que puede ser digital o a mano alzada, máximo una página)*
2. Descripción del o de los personajes que desearía tener en el OVA. El personaje puede ser un AVATAR que podría orientar el desarrollo de los contenidos, funciona como un guía o podría presentar instrucciones y reflexiones acerca del contenido. *(Máximo 100 palabras o un bosquejo gráfico que puede ser digital o a mano alzada, máximo una página)*
3. Indique en cuál de las unidades sería apropiado incluir un video y explique cómo podría ser ese video. Los videos dinamizan la explicación de algunos conceptos, y es posible incluir algunos videos que ayuden a explicar conceptos muy complejos o a dinamizar los contenidos. *(Máximo 50 palabras).*
4. Incluya algún referente (un enlace o 3 capturas de pantalla) de un recurso educativo digital que ilustre el producto que quiere alcanzar en esta convocatoria (puede ser un contenido o actividad interactiva, un OVA, un e-book, un video, entre otras). No se requiere que el ejemplo corresponda con su área de conocimiento específico. Explique por qué el recurso llamó su atención y por qué despertó su interés de producir algo similar. *(Máximo 100 palabras).*

# ASPECTOS ADMINISTRATIVOS DE LA PROPUESTA

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Responsable** | | | | |
| **Nombre del profesor o tutor** | **Tipo de contratación \*** | **Documento de Identificación** | **Correo electrónico** | **Teléfono de Contacto** |
|  |  |  |  |  |

**Tabla 2.** Responsable diseño del OVA.

\* Planta, cátedra o tutor.

**Nombre del o los programas académicos donde se planea el uso del OVA:** Inicialmente registre la asignatura y el programa académico en el marco del cual se desarrolla el producto, y adicionalmente registre la afinidad temática con otras asignaturas y otros programas, dónde se podría utilizar el producto de manera adicional.

# REFERENCIAS

Arbeláez, R.; Corredor, M. V. y Pérez, M. I. (2009) Concepciones sobre Competencias. Publicaciones UIS.

Boix, R. (1995) Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural. Colección MIE –Materiales para la Innovación Educativa. Editorial Grao, Barcelona. 139 páginas.

Parra, E. (2011). Propuesta de metodología de desarrollo de software para objetos virtuales de aprendizaje –MESOVA. Revista Virtual Universidad Católica del Norte. 34, Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194222473006

Tovar, L., Bohórquez, J. & Puello, P. (2014). Propuesta metodológica para la construcción de objetos virtuales de aprendizaje basados en realidad aumentada. Formación Universitaria, 7(2), 11-20. Recuperado de: http://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v7n2/art03.pdf

Zabala, A. y Arnau, L. (2007) Cómo aprender y enseñar competencias: 11 ideas clave. Colección Ideas clave. Serie Didáctica, diseño y desarrollo curricular. Editorial Grao, Barcelona. 226 páginas.

1. Una clasificación propuesta para la especificación de las competencias es competencias cognitivas y competencias actitudinales y axiológicas:

   “Las competencias cognitivas hacen referencia a la apropiación del conocimiento como construcción, es decir, en proceso y también el producto de dicha construcción” (Arbeláez, Corredor y Pérez, 2009). La formulación de competencias cognitivas involucra no solo el saber, con respecto al conocimiento particular de la asignatura, sino también, lo que el estudiante podrá hacer con dicho conocimiento, por ejemplo: formular proyectos, resolver problemas, diseñar, etc.

   Las competencias actitudinales y axiológicas expresan las actitudes y valores que complementan la formación del estudiante. Dichas competencias hacen explícita la intencionalidad de orientar el desarrollo de un estudiante integral, que interactúa armoniosamente con la sociedad en el logro de sus metas. En ellas se enmarcan aspectos como: motivación, liderazgo, comunicación, toma de decisiones, trabajo en equipo, entre otros. [↑](#footnote-ref-1)