

# Un ova para la enseñanza de los poliedros

**Yurani Andrea Muñoz Chacón**

yurani\_andrea1995@hotmail.com

Universidad Distrital Francisco José de Caldas, (Bogotá, Colombia)

## Resumen

Con este póster se pretende dar a conocer a la comunidad un Objeto Virtual de Aprendizaje creado en el espacio de formación Educación en Tecnología, el cual está diseñado para estudiantes de grado quinto (pero que puede ser aplicado en otros cursos) con el objetivo de que los estudiantes comprendan qué es un poliedro, una de sus clasificaciones y sus principales características y componentes por medio de actividades interactivas y de visualización realizadas utilizando recursos como: Educaplay, eXelearnig y Geogebra. De esta manera se busca que los asistentes al evento conozcan este trabajo y de esta forma observen las principales características de un OVA, se incentiven por realizar construcciones haciendo uso de las TIC's y de ser posible lo utilicen en su práctica, teniendo en cuenta las ventajas que ofrece y su posibilidad de reutilización.

## Aspectos claves del póster

Un OVA es “un conjunto de recursos digitales, que pueden ser utilizados en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.” (Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia, s.f, p.2) tomando como base esta definición, el póster intenta hacerla explícita por medio de la exposición de los principales componentes de un OVA específico, el cual a través de un diseño instruccional y por medio de diversos métodos de acercamiento al estudiante como: actividades dinámicas elaboradas en Educaplay, eXelearnig y Geogebra, el acompañamiento de personajes presentadores, lenguaje motivador y uso de recursos multimedia, se propone como objetivo contribuir a un grupo

determinado de estudiantes (está propuesto para grado 5°) a comprender aspectos de los poliedros de manera que los puedan comparar y clasificar.

De igual manera se explicitan las ventajas que ofrece este tipo de material de aprendizaje: interactividad, reusabilidad, adaptabilidad, accesibilidad, autocontención conceptual, generatividad, entre otras posibles (Galeana, 2004), de forma que quienes tengan la oportunidad de observar este póster se incentiven por hacer uso de este tipo de instrumentos, adaptarlos y de ser posible crearlos con fines específicos dependiendo de las necesidades de sus estudiantes y divulgarlos para fortalecer la labor de otros educadores y favorecer el trabajo autónomo e independiente de personas que probablemente no cuenten con un docente guía, dada su capacidad de acceso remoto.

Por último, se da a conocer el nombre del programa (eXelearning) en el que fue creado este OVA, el cual es un software libre de muy sencillo manejo, así como algunas redes académicas donde se pueden encontrar y publicar estos objetos virtuales de aprendizaje, de modo que nuestra labor como docentes vaya poco a poco contribuyendo a una educación más abierta por medio del uso de las TIC's y de esta manera se contribuya a la construcción de saberes a través de prácticas innovadoras.

## Referencias bibliográficas

Galeana, L. (2004). Objetos de Aprendizaje. México: Universidad de Colima. Recuperado el 12 de junio de 2016 de [http://www.cudi.edu.mx/primavera\\_2004/presentaciones/Lourdes\\_Galeana.pdf](http://www.cudi.edu.mx/primavera_2004/presentaciones/Lourdes_Galeana.pdf)

Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia. (s.f.). Unidad 5. Objetos virtuales de aprendizaje (OVAS) y propiedad intelectual. En TIC y ambientes de aprendizaje (págs. 1-10). Recuperado el 5 de abril de 2016 de [http://virtual.uptc.edu.co/drupal/files/unidad5\\_tic/contenido/unidad5\\_tics.pdf](http://virtual.uptc.edu.co/drupal/files/unidad5_tic/contenido/unidad5_tics.pdf)