

OVI - OVA

Objetos Virtuales de Información y Objetos Virtuales de Aprendizaje

MARCELO DÍAZ GRYNBERG

AGOSTO 2019

Introducción

El siguiente material presenta una serie de referencias directas a conceptos claves para entender cómo se puede asumir el diseño y desarrollo de recursos para el aprendizaje o la información. En el mundo interconectado en el que nos desenvolvemos cotidianamente el flujo de información, con frecuencia, desborda a curiosos y personas en formación.

Identificar maneras de circular contenidos ágiles y brevemente parece ser una alternativa efectiva para reducir tal desbordamiento; por eso concebir y circular pequeñas unidades de información (objetos virtuales de información OVI) e interconectarla con otras por medio de la interactividad que ofrece internet un escenario prometedor.

A estos OVI se les puede incorporar componentes de evaluación que los convierten en OVA (objetos virtuales de aprendizaje), lo cual potencia la efectividad de estos recursos.

¿Qué son?

“Un **objeto de aprendizaje** (OA) es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización [...]”

Un **Objeto Virtual Informativo** (OVI) básicamente es un recurso digital que tiene como propósito explicar una teoría, concepto o problemática” (MEN 2009).

Un **Objeto Virtual de Aprendizaje** (OVA) mantiene las características del OA pero se utiliza en un ambiente virtual, ya sea entregado en línea o usado directamente en la web.

Importante

“A diferencia del OVA, el **OVI no contendrá actividades evaluación*** y se limitará a entregar de la manera más completa posible, toda la información del concepto para que ésta quede clara y se pueda usar el concepto en otros campos o involucrarlo en otras aplicaciones.

Al igual que en el OVA, en el OVI se hace uso de todos los **recursos audiovisuales** y **multimedia** disponibles, con el fin de lograr una herramienta informativa de alto impacto y que pueda cautivar al espectador y cumplir su misión de **entregarle toda la información disponible y que ésta quede asimilada**” (Flórez, 2015). (Negrillas por mí).

*Modificado por mí. El texto original dice aprendizaje, pero este se da siempre en grados diversos.

Características deseables

Se recomienda considerar un modelo de **aprendizaje invertido**, basado en lo expresado por Coufal, 2014; Lage, Platt y Treglia, 2000; Talbert, (2012) “El aula invertida o modelo invertido de aprendizaje [que], como su nombre lo indica, pretende invertir los momentos y roles de la enseñanza tradicional, donde la cátedra, habitualmente impartida por el profesor, pueda ser atendida en horas extra-clase por el estudiante mediante herramientas multimedia; de manera que las actividades de práctica, usualmente asignadas para el hogar, puedan ser ejecutadas en el aula a través de métodos interactivos de trabajo colaborativo, aprendizaje basado en problemas y realización de proyectos” (Martínez-Olvera, W., Esquivel-Gómez, I., & Castillo, J. M. (2014).

Por otra parte, es importante considerar y desarrollar relaciones temáticas con diferentes recursos (otros OVI-OVA) que se complementen sin repetirse y que por sí mismos favorezcan un conocimiento completo (información, procedimientos mentales o psicomotores), a modo de **narrativa transmedia**.

Componentes de nuestros OV

1. Presentación del objeto: tema, contexto.
2. Guía: resumen del tema enfocado desde nuestra perspectiva particular que ayude a la persona a interpretar la lectura.
3. Hipervínculos en los conceptos claves que deriven en contenidos más completos, preferiblemente desarrollados por nosotros.
4. En los OVA, herramientas de auto, co y heteroevaluación.

Recursos básicos



Textos digitales e Hipertextos, que expresan los conceptos e ideas.



Audios con los cuales se narran o explican ideas y conceptos generales o complejos



Imágenes que ilustran los temas, ideas o conceptos.



Videos e Interactivos con contenidos profusamente desarrollados y ejemplificados.

Bibliografía

Flórez, Camilo (13 de abril de 2015). OVI, Objetivos Virtuales de Información, recuperado de: <http://camiloflorez18.blogspot.com/>

Martínez-Olvera, W., Esquivel-Gómez, I., & Castillo, J. M. (2014). Aula invertida o modelo invertido de aprendizaje: Origen, sustento e implicaciones. *Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 137-154.

Ministerio de Educación Nacional Colombiano MEN (2006) *Objetos Virtuales de Aprendizaje e Informativos*. Consultado 20 de agosto de 2019, en *Portal Colombia Aprende* <http://portalapp.mineducacion.gov.co/drupalM/>