

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL

Concurso de Méritos: Objetos Virtuales de Aprendizaje

Presentación:

Dentro del proyecto de ampliación de cobertura y la integración de nuevas metodologías y tecnologías en la Educación Superior, el Ministerio de Educación Nacional – MEN ha decidido adelantar el **Concurso de Méritos: Objetos Virtuales de Aprendizaje**, cuyo propósito es el de fortalecer el Banco de Objetos Virtuales de Aprendizaje y ponerlos a disposición de toda la comunidad educativa nacional e internacional a través del Portal Educativo Nacional Colombia Aprende <http://www.colombiaprende.edu.co>.

Este Banco brindará la posibilidad a la comunidad educativa, de encontrar contenidos de enseñanza aprendizaje relevantes para ser usados en los contextos particulares según sean las necesidades.

Es así como el MEN quiere con este concurso, premiar la creatividad e ingenio de la comunidad educativa colombiana, asegurar que los educandos desarrollen competencias profesionales que contribuyan a elevar la calidad de su formación y permitir ampliar la oferta de educación virtual a todas las regiones del país.

El MEN está convocando entonces a la comunidad educativa de Colombia, a presentar los Objetos Virtuales de Aprendizaje que se quieran desarrollar o que hayan sido desarrollados como soporte a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Objetivo:

- Fortalecimiento del Banco de Objetos Virtuales de Aprendizaje del Portal Colombia Aprende
- Contribuir al desarrollo de la educación virtual y en general a la apropiación de esquemas virtuales para apoyo a la enseñanza aprendizaje por parte de la comunidad académica de Educación Superior.

Definición:

Un objeto virtual de aprendizaje se define como todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo (en este caso para la educación superior) y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet.

El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o metadato consistente en un listado de atributos que además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo.

Categorías:

El concurso está organizado para premiar los Objetos Virtuales de Aprendizaje de acuerdo a las siguientes categorías:

1. **Cursos que promuevan el uso de AVA como apoyo a la docencia:** Esta categoría especial comprende aquellos cursos de compleja elaboración desde lo pedagógico y lo tecnológico, cuyo objetivo sea promover a sus usuarios a comprender, desarrollar o utilizar los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) como apoyo a la docencia.

Todos los cursos deben contener los siguientes elementos:

- Título
- Objetivos
- Descripción de la metodología
- Descripción del sistema de evaluación: debe incluir instrumentos de evaluación y criterios de evaluación.
- Estructura de contenidos y desarrollo de los mismos.
- Recursos de apoyo que complementan el estudio del curso (lecturas, sitios web, videos, animaciones, imágenes, entre otros).
- Descripción de las Actividades de aprendizaje y tiempo estimado de dedicación del alumno
- Cronograma de trabajo y duración de cada unidad de aprendizaje.
- Guía de trabajo para el estudiante
- Guía de trabajo para el tutor.

El concursante deberá enviar la totalidad de los elementos descritos dentro de una carpeta y comprimirlo en un archivo .zip. Además debe especificar en un documento de word, la estructura de navegación del curso y el directorio de carpetas. El contenido del curso deberá presentarse en archivo html con su estructura de navegación e hipervínculos a los recursos de apoyo, de tal manera que permita la revisión de la totalidad del curso por parte de los evaluadores.

2. **Simuladores:** Son objetos de aprendizaje que mediante un programa de software, intentan modelar parte de una réplica de los fenómenos de la realidad y su propósito es que el usuario construya conocimiento a partir del trabajo exploratorio, la inferencia y el aprendizaje por descubrimiento. Los simuladores se desarrollan en un entorno interactivo, que permite al usuario modificar parámetros y ver cómo reacciona el sistema ante el cambio producido.
3. **Cursos:** Cursos de formación de cualquier área del conocimiento, para ser desarrollados en un entorno virtual. Deben contener los mismos elementos mencionados en la primera categoría de cursos y ser enviados con las especificaciones allí mencionadas.
4. **Aplicativos multimedia:** Son materiales informáticos que representan un conocimiento, y su propósito es facilitar el autoaprendizaje por parte del usuario. Integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...) y se caracterizan por su alta interactividad, es decir por el control que puede tener el usuario sobre el objeto de aprendizaje
5. **Tutoriales:** Son sistemas instructivos de autoaprendizaje que pretenden simular al maestro y muestran al usuario el desarrollo de algún procedimiento o los pasos para realizar determinada actividad. Típicamente un sistema tutorial incluye cuatro grandes fases: la introductoria que genera motivación y se centra la atención; la fase de orientación inicial, en la que se da la codificación, almacenaje y retención de lo aprendido; la fase de aplicación, en la que hay evocación y transferencia de lo

aprendido; y la fase de retroalimentación en la que se demuestra lo aprendido y se ofrece retroinformación y refuerzo (Galvis, 1992).

6. **Animaciones:** Conjunto de imágenes que se colocan en forma secuencial para generar movimiento. Generalmente son utilizadas para efectuar demostraciones o simulaciones. Existen dos tipos de animaciones: las animaciones planas que están íntimamente relacionadas con los dibujos animados clásicos, y las animaciones en 3D las cuales están más relacionadas con la generación de Realidad Virtual.
7. **Videos:** Un video es una aplicación multimedial cargada de información que combina el audio y la imagen móvil.
8. **Documentos Interactivos:** Son documentos en los que la interacción se refiere a la consulta de los hipertextos y a un sistema de navegación que facilita el acceso a los contenidos.
9. **Colecciones de imágenes estáticas:** En esta categoría se incluye cualquier colección de objetos bidimensionales (mínimo 5) que en sí mismos representen visualmente un concepto, entre los que se encuentran las ilustraciones y las fotografías.

Bases del concurso

- **Fechas Relacionadas:**

La recepción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje se inicia el 21 de febrero del año 2005 y finaliza el 21 de Mayo del mismo año a las 24 horas. La divulgación de los ganadores se hará el 22 de Julio en www.colombiaaprende.edu.co y la premiación se llevará a cabo el día 30 de Junio del presente año.

- **Participantes:**

Podrán participar en todas las categorías: docentes, expertos, investigadores, profesionales y estudiantes de toda la comunidad educativa.

- **Temas de los objetos:**

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje deben estar orientados hacia el apoyo en los procesos de enseñanza aprendizaje en la Educación Superior, y pueden estar asociados a cualquiera de las áreas del conocimiento en carreras de Pregrado, Técnicas, Tecnológicas y/o Profesionales.

- **Requisitos y Condiciones**

Para participar en el concurso, se debe seguir el siguiente procedimiento:

1. Ingresar al Portal Educativo Colombia Aprende (<http://www.colombiaaprende.edu.co>) y registrarse en el sistema.

2. En la página principal del portal (home), ingresar a la opción llamada **Concurso Objetos Virtuales de Aprendizaje**.
3. Leer las instrucciones y diligenciar en su totalidad el formulario de inscripción en línea el cual incluye los metadatos descriptivos del objeto.
4. Hacer el envío por el mismo medio de los Objetos Virtuales de Aprendizaje a registrar.
5. Diligenciar el formato correspondiente a derechos de autor, autenticarlo ante notario (ver el tópico derechos de autor) y entregarlo o enviarlo por correo físico a la siguiente dirección:

Red Universitaria Mutis
 Concurso MEN: Objetos Virtuales de Aprendizaje
 Calle 119 # 2 - 46, Bogotá

Nota: El Ministerio se encargará posteriormente de hacer el trámite ante notario de la firma de la persona delegada como receptora del Objeto.

Condiciones:

- Serán rechazadas las inscripciones anónimas, incompletas o que posean información falsa o no verificable.
- Quedarán descartados del concurso, aquellos Objetos Virtuales de Aprendizaje que presenten errores en su ejecución o no puedan ser visualizados.
- En el caso de los cursos, serán rechazados los que sean enviados en forma incompleta, es decir, que les falte alguno de los elementos descritos en estas categorías, o cuando no sea clara su estructura de navegación.

• **Premiación**

El monto total para la premiación del concurso es de 150 millones de pesos, distribuidos según las categorías de los Objetos Virtuales de Aprendizaje de la siguiente forma:

TIPO DE OBJETO	PREMIOS			TOTAL \$ en millones
	1	2	3	
1. Objetos cuyo objetivo sea promover/facilitar el desarrollo de AVA	25	10	5	40
2. Simuladores	10	6	4	20
3. Cursos	10	6	4	20
4. Aplicativos Multimedia	8	4	3	15
5. Tutoriales	8	4	3	15
6. Animaciones	7	3	2	12
7. Videos	7	3	2	12
8. Documentos interactivos	5	2,5	1,5	9
9. Colecciones de imágenes estáticas	4	2	1	7

TOTAL	150
-------	-----

De cada categoría, serán seleccionados los objetos que obtengan los tres puntajes máximos, y se otorgará el premio estipulado para primero, segundo y tercer puesto.

Todos los Objetos Virtuales de Aprendizaje quedarán incluidos para consulta y uso del público en general, en el Portal Educativo Colombia Aprende.

El MEN hará un reconocimiento especial en el Portal, a aquellas Instituciones de Educación Superior referenciadas por los ganadores de los premios, así como también a la institución que presente mayor número de objetos virtuales.

• **Esquema de evaluación de los objetos**

Como fase previa a la valoración de los objetos de aprendizaje, se realizará un proceso de preselección que consiste en:

- Verificación del cumplimiento de las condiciones expuestas en la convocatoria.
- Verificación de los requerimientos técnicos de los objetos para ser visualizados.
- Verificación de que el objeto corresponde a la categoría en la que fue inscrito.

Una vez finalizado este proceso se iniciará la correspondiente evaluación bajo el siguiente esquema:

Todos los objetos de aprendizaje se evaluarán teniendo en cuenta los siguientes aspectos: pedagógicos, didácticos – curriculares, técnico – estéticos y funcionales. Estos aspectos tienen una ponderación diferente para cada tipo de objeto, de acuerdo a su importancia relativa y complejidad de desarrollo:

TIPO DE OBJETO	Aspectos pedagógicos	Aspectos didácticos – curriculares	Aspectos Técnico-estéticos	Aspectos funcionales
1. Cursos que promueven el uso de los (AVA) como apoyo a la docencia.	50%	20%	15%	15%
2. Simulador	30%	10%	20%	40%
3. Curso	50%	20%	15%	15%
4. Aplicativo multimedia	40%	15%	30%	15%
5. Tutorial	35%	35%	15%	15%
6. Animación	10%	20%	40%	30%
7. Video	10%	20%	40%	30%
8. Documento Interactivo	30%	50%	10%	10%
9. Colección de imágenes	15%	50%	20%	15%

Cada categoría cuenta con un instrumento evaluación particular, en donde se valoran los siguientes criterios:

- **Desde lo pedagógico:** Capacidad de motivación, reusabilidad, potencialidad del recurso didáctico, fomento de la iniciativa y autoaprendizaje.
- **Desde lo didáctico-curricular:** Actualidad y exactitud del contenido, utilidad, coherencia de la propuesta didáctica, el contenido carece de mensajes negativos.
- **Desde lo técnico-estético:** Calidad del entorno comunicativo, calidad de navegación e interacción, adecuada integración de medios, calidad de la tipografía y redacción de los contenidos.
- **Desde lo funcional:** Facilidad de uso e instalación, adecuado tiempo de respuesta, portabilidad, ejecución fiable, robustez.

Estos criterios serán calificados con la siguiente escala:

- 1: Presenta el criterio de forma muy baja
- 2: Presenta el criterio de forma baja
- 3: Presenta el criterio medianamente
- 4: Presenta el criterio de forma alta
- 5: Presenta el criterio de forma muy alta

Cada objeto de aprendizaje será evaluado por un grupo de profesionales conformado por: Un experto temático, un experto en pedagogía y un experto en Informática educativa o Tecnología Educativa.

La evaluación del objeto de aprendizaje se realizará bajo dos modalidades: de forma individual y grupal. Los tres jurados deberán negociar y concertar el resultado final de cada criterio de evaluación.

Finalmente, serán seleccionados en cada categoría los objetos que obtengan los tres puntajes máximos, y se otorgará el premio definido para primer, segundo y tercer puesto.

- **Contacto**

Todas las preguntas o inquietudes asociadas con esta convocatoria, deben hacerse a la siguiente dirección electrónica: sectec@redmutis.org o al teléfono: 6566450 de Bogotá.

- **Derechos de autor**

Uno de los propósitos de este concurso, es consolidar un banco de Objetos Virtuales de Aprendizaje que puedan ser, no sólo consultados, sino también reutilizados por la comunidad educativa en diferentes contextos educativos, esto es lo que le da el verdadero valor a un objeto de aprendizaje. Es por ello que para efectos de este concurso, los autores de los Objetos Virtuales de Aprendizaje deberán autorizar explícitamente que dichos objetos puedan ser publicados en Internet por el MEN y ser almacenados, descargados y utilizados por el público en general para efectos educativos, siempre y cuando se reconozcan los derechos morales sobre el mismo.

Por tal motivo, los concursantes deben ceder expresamente los derechos patrimoniales de autor en documento autenticado ante notario. (ver documento anexo).

CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, _____, mayor de edad y vecino de _____
identificado con cédula de ciudadanía _____, expedida en
_____ en mi calidad de CREADOR O CEDENTE, acepto suscribir el presente
documento de Cesión de derechos patrimoniales previas las siguientes consideraciones:

1) Que el Ministerio de Educación Nacional, como parte de la Revolución Educativa 2002-2006 formuló varios proyectos estratégicos, entre los que se encuentra el de Ampliación de Cobertura en la Educación Superior. Como parte de este proyecto está la actividad "uso de nuevas metodologías y tecnologías en la educación superior".

2) Que en este marco, el Ministerio de Educación Nacional, está adelantando entre otras acciones el desarrollo del Portal Nacional de Educación Colombia Aprende, como una estrategia orientada a proveer contenidos y servicios educativos en Internet para docentes, investigadores, directivos, alumnos, familia y comunidad en general.

3) Que el Portal Colombia Aprende se constituye entonces en el elemento de partida para la masificación del uso de las nuevas metodologías y tecnologías en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la comunidad educativa en Colombia y como centro de recursos y servicios para el intercambio de información y comunicaciones entre todos los miembros de la comunidad educativa de la Educación Superior.

4) Que dentro de este contexto y con el fin de asegurar que los educandos desarrollen competencias profesionales que contribuyan a elevar la calidad de su formación y permitan ampliar la oferta de educación virtual a todas las regiones del país, el MEN, quiere adelantar un concurso para incorporar al portal de manera masiva objetos de aprendizaje, entendidos estos como una agrupación de materiales digitales de calidad, estructurados de una forma significativa y que están asociados a un objetivo educativo.

5) Que con esta iniciativa el Ministerio de Educación Nacional busca poner a disposición de la comunidad académica de educación superior, un número significativo de objetos virtuales de aprendizaje calificados que serán fruto de una construcción colectiva, y que permitirán dar un salto hacia el real aprovechamiento del uso de las TIC's para mejorar la cobertura y calidad en la Educación Superior.

6) Que en mérito de lo anterior se suscribe el siguiente documento de sesión, el cual se registrá por las normas generales sobre la materia y en especial por las siguientes cláusulas:

PRIMERA- OBJETO: EL CREADOR O CEDENTE manifiesta que de manera voluntaria, irrevocable y gratuita, transfiere el objeto denominado _____

de manera total y exclusiva al MINISTERIO NACIONAL DE EDUCACION – en adelante EL MEN , el cual queda autorizado para publicar el objeto en el portal Colombia Aprende o en cualquier página de Internet o través de cualquier medio al cual tendrá acceso gratuito toda la comunidad educativa y el público en general.

Las características del objeto son las siguientes:

Este objeto fue creado por el CREADOR O CEDENTE el _____(fecha)

SEGUNDA- ALCANCE DEL OBJETO: Los derechos aquí transferidos o cedidos comprenden todos los derechos patrimoniales (reproducción, transformación, comunicación pública y distribución) y se dan sin limitación alguna en cuanto a territorio se refiere; esta Cesión se da por todo el término de duración establecido en la legislación autoral vigente en Colombia.

TERCERA- DERECHOS MORALES: La Cesión de los derechos antes mencionados no implican la cesión de los derechos morales sobre la misma porque de conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto, los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza del CREADOR o CEDENTE.

CUARTA- EL CREADOR O CEDENTE, manifiesta que la obra objeto del presente contrato es original y fue realizada por él sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de exclusiva autoría y detenta la titularidad de la misma la cual cede en virtud del presente contrato.

PARAGRAFO: En caso de presentarse cualquier reclamación o acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión, EL CREADOR O CEDENTE asumirá toda la responsabilidad y saldrá en defensa de los derechos aquí cedidos; para todos los efectos EL MEN actúa como un tercero de buena fe.

En este evento, EL CREADOR O CEDENTE pagará todos los perjuicios que se causen al MEN y a terceros, así como los costos y honorarios de abogados.

QUINTA- EXCLUSIVIDAD, EL CREADOR O CEDENTE manifiesta que los derechos sobre la obra en cuestión no han sido cedidos con antelación y que sobre ellos no pesa ningún gravamen, ni limitaciones en su uso o utilización.

Para constancia se firma el presente documento en _____ a los _____ días del mes de _____ de _____

Acepto

C.C
CREADOR O CEDENTE

C.C
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL

Comentario. Tener presente que según el artículo 183 de la ley 23 de 1982, todo acto de enajenación del derecho de autor, sea parcial o total, debe constar en escritura pública o en documento privado reconocido ante notario. En esa medida el interesado deberá aportar el presente documento, completando la información faltante, y suscrito ante notario público para que posteriormente proceda el Ministerio de Educación Nacional a su firma y formalización.