**Guión OVA**



Isologo del OVA elaborado por: Oscar Botello

Universidad Pedagógica Nacional

Oscar Enrique Botello Torres

Licenciatura en Diseño Tecnológico

Profesor: Josué Ochoa

16/10/2019

**Componentes de la creación del OVA**

**Objetivo de aprendizaje:** Diseñar un OVA como recurso educativo digital, para fortalecer el desarrollo de habilidades de razonamiento lógico matemático en niños de grado séptimo de la Escuela Normal María Montessori jornada mañana.

**Cuerpo y contenidos completos:** El cuerpo del OVA está elaborado y estructurado de la siguiente manera con los siguientes contenidos en Exelearning:

1. **Presentación:** En la primer punto del OVA, al iniciar se escucha un audio (música de fondo) y se presenta un isologo elaborado por Oscar Botello (Mundo matemático), con una imagen vector (Icono de robot moderno), tomado la imagen de una página de internet <https://all-free-download.com/free-vector/download/modern-robot-icon-shiny-white-spring-wheel-design_6836390.html>

“Icono de robot moderno diseño de rueda de resorte blanco brillante Vector libre 962.97KB. **Tamaño de archivo:** 962.97KB. **Tipo de archivo:** formato Adobe Illustrator ai (.ai), formato PostScript encapsulado eps (.eps) **Autor:**[BSGStudio](http://buysellgraphic.com/" \t "_blank)

**Licencia:** Gratis para comerciales con atribución. Proporcione un vínculo de retroceso a all-free-download.com”.

1. **Introducción:** En el segundo punto del OVA, se presenta una pequeña introducción como texto y enseguida debajo del texto, se inserta un video elaborado en Adobe Animate CC (HTML5 Cambas) elaborado por Oscar Botello.
2. **Historia y definición de números enteros:** En la tercer punto del OVA, aparece de nuevo editada la imagen vector (Icono de robot moderno) **Autor:**[BSGStudio](http://buysellgraphic.com/), y a su lado izquierdo aparece un video elaborado en Powtoon por Oscar Botello y subido a youtube. Link Video: [https://youtu.be/0lAdgyJVlG4](https://youtu.be/0lAdgyJVlG4%20)
3. **Ordenación y representación gráfica:** En el cuarto punto del OVA, aparece un texto explicativo, luego de nuevo aparece editada la imagen vector (Icono de robot moderno) **Autor:**[BSGStudio](http://buysellgraphic.com/" \t "_blank), a su lado izquierdo aparece una imagen (recta Numérica) elaborado por Oscar Botello. Al final se inserta un juego educativo (Juego del ahorcado).
4. **Operaciones con números enteros:** En el quinto punto del OVA, se desprenden tres sub páginas adicionales: Suma y Resta, Multiplicación y División, Potenciación y Radicación, pero en la quinta página se presenta únicamente un texto descriptivo y debajo del texto, se inserta un video elaborado en Adobe Anímate CC (HTML5 Cambas) elaborado por Oscar Botello.

* **Suma y Resta:** Como primer sub punto adicional del quinto punto en el OVA, aparece un texto, luego aparece de nuevo editada la imagen vector (Icono de robot moderno) **Autor:**[BSGStudio](http://buysellgraphic.com/" \t "_blank), y a su lado izquierdo una imagen elaborada por Oscar Botello. Al final se inserta una serie de actividades educativas.
* **Multiplicación y División:** Como segundo sub punto adicional del quinto punto en el OVA, aparece un texto, luego aparece de nuevo editada la imagen vector (Icono de robot moderno) **Autor:**[BSGStudio](http://buysellgraphic.com/" \t "_blank), y a su lado izquierdo una imagen elaborada por Oscar Botello. Al final se inserta una serie de actividades educativas.
* **Potenciación y Radicación:** Como tercer sub punto adicional del quinto punto en el OVA, aparece un texto, luego aparece de nuevo editada la imagen vector (Icono de robot moderno) **Autor:**[BSGStudio](http://buysellgraphic.com/" \t "_blank). Al final se inserta una serie de actividades educativas.

1. **Pon a prueba tus conocimientos:** En el sexto punto del OVA, se presenta una pequeña conceptualización de un término como texto y se inserta como prueba text, una actividad interactiva elaborada en educaplay con solo problemas de razonamiento lógico matemático.
2. **Evaluación o Autoevaluación:** En el séptimo punto del OVA, se inserta como autoevaluación una serie de preguntas y problemas de selección múltiple, utilizando la plataforma Moodle como base de datos para la obtención de resultados finales.
3. **Referencias:** En el octavo punto del OVA, aparecen las referencias y consultas de información de libros, revistas y páginas web de investigación en la construcción del OVA.

**Actividades de aprendizaje:**

1. **Juego del ahorcado:** Tomado de las herramientas y actividades de exelearning, se inserta en el cuarto punto del OVA, al final como actividad experimental y nos muestra las respuestas correctas e incorrectas marcadas durante el desarrollo del juego, ordenando la puntuación correcta e incorrecta por cada respuesta.
2. **Preguntas Verdadero o Falso:** Tomado de las herramientas y actividades de exelearning, se inserta al final en el primer sub punto adicional del quinto punto en el OVA, como actividad interactiva y por cada pregunta que se vaya respondiendo sea verdadera o falsa, nos muestra su retroalimentación.
3. **Rellenar Espacios:** Tomado de las herramientas y actividades de exelearning, se inserta al final en el segundo sub punto adicional del quinto punto en el OVA, como actividad interactiva y por cada espacio que se vaya completando con el valor indicado al final nos da una puntuación y nos muestra su retroalimentación.
4. **Actividad Desplegable:** Tomado de las herramientas y actividades de exelearning, se inserta al final en el tercer sub punto adicional del quinto punto en el OVA, como actividad interactiva y por cada espacio, se puede desplegar varias respuestas en las cuales solo una es la correcta, al final nos da una puntuación y nos muestra su retroalimentación.

**Actividades de interacción:**

1. **Juego de suma y resta no enteros:** Tomado de actividades educativas en Jclic, **Autor:** Antonio Cascales Vicente, **Licencia:** Creative Commons, se inserta en el primer sub punto adicional del quinto punto en el OVA, al final como juego educativo y el siguiente es el Link del juego: <https://clic.xtec.cat/projects/sumaenteros/jclic.js/index.html>
2. **Vamos a jugar con las matemáticas:** Tomado de actividades educativas en Jclic, **Autor:** Ricardo Sánchez Espinosa, **Licencia:** Creative Commons, se inserta en el segundo sub punto adicional del quinto punto en el OVA, al final como juego educativo y el siguiente es el Link del juego: [https://clic.xtec.cat/projects/numenter/jclic.js/index.html](https://clic.xtec.cat/projects/numenter/jclic.js/index.html%20)
3. **Juego calculo con radicales:** Tomado de actividades educativas en Jclic, **Autores:** Antonio Fco, Devesa Botella, Carmen Gutierrez Vargaz, Fernando López Juárez y Rosa Fargueta Calatayud **Licencia:** Creative Commons, se inserta en el tercer sub punto adicional del quinto punto en el OVA, al final como juego educativo y el siguiente es el Link del juego: <https://clic.xtec.cat/projects/raices2/jclic.js/index.html>
4. **Text razonamiento lógico matemático:** Desarrollado como actividad en Educaplay, **Autor:** Oscar Enrique Botello Torres **Licencia:** Licencia gratuita con fines académicos Educaplay, se inserta en la página 6 del OVA.

**Evaluación o Autoevaluación:**

La Autoevaluación se desarrolla al final de las actividades, como valoración de los propios contenidos y resultados obtenidos en el transcurso de la utilización del OVA. Se plantea preguntas de selección múltiples y única respuesta.

**Objetivos de la autoevaluación:**

**Para que autoevaluar:** Se pretende realizar con esta autoevaluación, un análisis de los resultados obtenidos como tal en el proceso del niño con la interacción del OVA y poder llegar a una conclusión para saber si los resultados fueron eficientes y si lo que se pretendía como objetivo de aprendizaje se logró o no.

**A quien va a dirigirse los resultados de la autoevaluación:** De los resultados finales y las decisiones que serán tomadas al final, se llegara a una conclusión final para realizar respectivas modificaciones y mirar si el OVA está en condiciones para utilizarlo en la Escuela Normal María Montessori o en diferentes instituciones. El niño al final tendrá la oportunidad de autoevaluarse y valorizar su propia actuación frente a los resultados obtenidos. Los resultados también serán compartidos con la Escuela Normal María Montessori una vez finalizada la implementación.

**Que se va autoevaluar:**

Lo aprendido en el niño al interactuar con el OVA, se pretende evaluar operación de cantidades con números enteros, ley de signos, pensamiento numérico, solución de problemas, todo relacionado con el razonamiento lógico matemático, mediante ejercicios y problemas de la vida cotidiana.

La autoevaluación al final va permitir que el niño por sí mismo reconozca sus fortalezas, posibilidades, limitaciones, para ir mejorando su aprendizaje e ir fortaleciendo y desarrollando habilidades de razonamiento lógico matemático, al ordenar y operar cantidades de forma abstracta y poder resolver problemas útiles de la vida cotidiana realizando operaciones matemáticas que brinden una solución.

**Referencias**

**Consultas páginas web:**

<http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/Distanciametodologia/clarajaramillo-metodologiaeducaciondistancia-2/qu_es_una_evaluacin_autoevaluacin__heteroevaluacin__coevaluacin.html>

<https://educrea.cl/evaluacion-educativa-elementos-para-su-diseno-operativo-dentro-del-aula/>