

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO  
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO E INNOVACIÓN**

**CONVOCATORIA A ESTUDIANTES PARA PARTICIPAR EN PROYECTO DE USO DE TIC EN  
EDUCACIÓN**

El Departamento de Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+i) convoca a todos los estudiantes de pregrado para participar en el desarrollo de un proyecto de uso de TIC en educación.

Los estudiantes que participen en el desarrollo del proyecto tendrán Reconocimiento de Créditos.

**ARTÍCULO 1. ASPECTOS PRELIMINARES**

Considerando que en el primer periodo del año 2012 se realizó una convocatoria a docentes sobre propuestas de uso de TIC en Educación (ATE-2012) y que en la resolución de la convocatoria (ATE-2012-R1) una de las propuestas seleccionadas fue “Las TIC una opción para mediar en el aprendizaje” (ver ANEXO 1), de la profesora Nidia Jaimes, se convoca a los estudiantes interesados en participar en el desarrollo de la propuesta.

La participación de los estudiantes estará orientada a aportar en la construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA).

Los estudiantes que participen en el proyecto tendrán reconocimiento de créditos.

La profesora Nidia Jaimes será la Líder del proyecto.

**ARTÍCULO 2. CRONOGRAMA DE LA CONVOCATORIA**

ETAPA	FECHA	PARTICIPAN
Apertura	14 de septiembre de 2012	I+D+i
Inscripción	14 a 22 de septiembre de 2012	Estudiantes
Selección	25 a 27 de septiembre de 2012	Líder del proyecto
Desarrollo del proyecto	1 de octubre a 30 de noviembre de 2012	Estudiantes Líder del proyecto
Reconocimiento de créditos	7 de diciembre de 2012	Líder del proyecto I+D+i

**ARTÍCULO 3. INCRIPCIÓN**

Los estudiantes interesados deben ingresar a [www.poligran.edu.co/investigación](http://www.poligran.edu.co/investigación) e inscribirse en la convocatoria E\_ATE\_2012.

PARAGRAFO 1. Los estudiantes que se presenten deben tener habilidades en desarrollo de software java o flash, o tener habilidades en uso de herramientas de diseño gráfico.

#### **ARTÍCULO 4. SELECCIÓN**

Los criterios de selección de los estudiantes que participarán en el proyecto son:

CRITERIO	PUNTOS
Rendimiento académico	30
Disposición a participar en el proyecto	30
Habilidades en desarrollo de software o habilidades en diseño gráfico	40
TOTAL	100

El Líder del proyecto entrevistará a los estudiantes que cumplan las condiciones mínimas y seleccionará a quienes participarán en el proyecto, de acuerdo a los criterios mencionados.

PARAGRAFO 1. Es condición mínima que los estudiantes no hayan perdido asignaturas en el periodo 2012-1.

#### **ARTÍCULO 5. RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS**

Al inicio del proyecto el Líder del proyecto y el estudiante acordarán las horas a reconocer por cada una de las actividades que el estudiante realizará. En la etapa RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS se sumarán las horas correspondientes a las actividades aprobadas por el Líder del proyecto y se registrarán en el sistema de Reconocimiento de créditos ([www.poligran.edu.co/reconocimientocreditos](http://www.poligran.edu.co/reconocimientocreditos)).

PARAGRAFO 1. La aprobación de las actividades estará sujeta al cumplimiento completo de las mismas. No tendrán reconocimiento de créditos las actividades con cumplimiento parcial.

#### **ARTÍCULO 6. PROPIEDAD INTELECTUAL**

El estudiante aparecerá en los créditos de los materiales como co-autor, de acuerdo a las actividades aprobadas por Líder de proyecto.

Los materiales serán publicados en el Repositorio Comunidad ([alejandria.poligran.edu.co](http://alejandria.poligran.edu.co)), por lo que el estudiante deberá firmar la autorización para su publicación.

#### **ARTÍCULO 7. GLOSARIO**

OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA). Material digital que tiene como finalidad la enseñanza.

#### **ARTÍCULO 8. INQUIETUDES**

Las inquietudes sobre la convocatoria serán resueltas en el correo [i.d.i@poli.edu.co](mailto:i.d.i@poli.edu.co)

## ANEXO 1

### PROPUESTA ATE

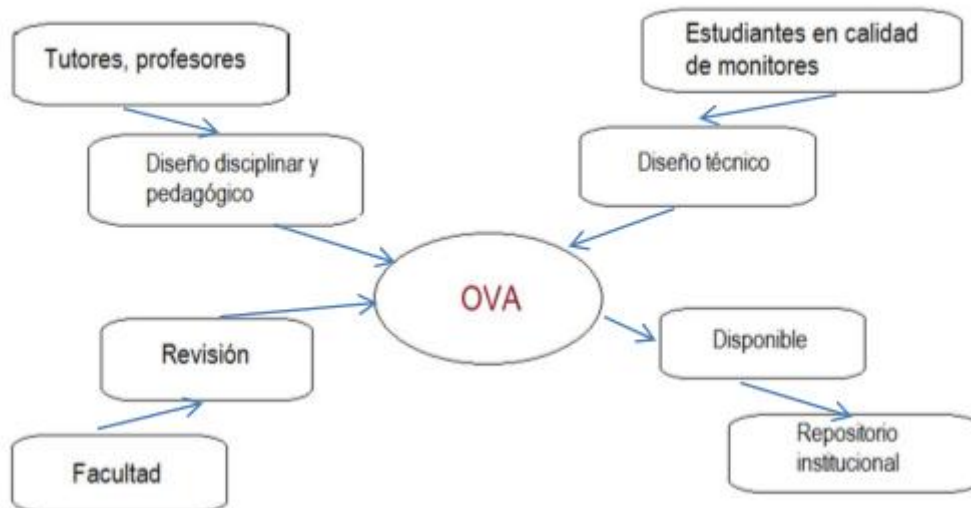
Mayo 13 de 2012

Docente: Nidia Mercedes Jaimes Gómez

La tendencia del mundo laboral y empresarial en las últimas décadas ha sido el fortalecimiento del trabajo en equipo, su justificación recae en que se ha logrado demostrar que el éxito se obtiene cuando cada una de las personas que interviene en el proceso de un determinado proyecto, pone sus conocimientos y habilidades al servicio del logro de la meta a alcanzar, en contraste, con los esfuerzos meramente individuales que generan altos costos y desgaste a la hora de conseguir resultados.

En esa dirección, la propuesta está orientada a conformar un equipo estructurado e interdisciplinario que permita tanto a alumnos como docentes de la institución participar de manera conjunta en la elaboración de Objetos Virtuales de Aprendizaje, OVAs, consecuente con las necesidades académicas y las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

En el siguiente diagrama se sugiere una forma de articulación del proceso.



La idea es que los estudiantes se integren a proyectos de la institución, de acuerdo con sus intereses y conocimientos, ya sea en calidad de monitores o como participantes de semilleros de investigación, orientados por docentes y tutores quienes liderarán el proceso desde los aspectos disciplinar y pedagógico.

Cabe resaltar que en la institución se cuenta ya con una experiencia de este estilo y que los materiales diseñados no han perdido su vigencia y actualmente están siendo utilizados con éxito por estudiantes de la modalidad virtual.

Se espera que no sólo los estudiantes de la modalidad virtual tengan acceso a estos materiales sino también estudiantes de la modalidad presencial puesto que estos serían de gran apoyo para nivelarse y apropiarse de conceptos básicos inmersos en las temáticas de las distintas áreas del conocimiento.