



Programa de estudios

0. Nombre de la experiencia educativa

Saberes digitales: Contenido digital

1. Modalidad

Curso taller

2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	15	30	3

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
15 de febrero de 2019	

4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Dr. Miguel Angel Casillas Alvarado
Dr. Alberto Ramírez Martinell
Mtra. Ingrid Aguirre González
Mtra. Adriana Elizabeth Meza Meraz

5. Descripción

La presente Experiencia Educativa forma parte de una serie de EE creadas con la finalidad de fortalecer las habilidades tecnológicas de los docentes de la Universidad Veracruzana en el manejo de contenido digital de texto, datos y multimedia.

El programa identifica las herramientas que ofrecen los distintos procesadores de palabras y administradores de diapositivas para la manipulación de texto para que los docentes puedan elaborar, revisar y editar los diversos documentos que sus actividades académicas les demanden. Para la manipulación básica de datos, también se abordarán temas en los que se empleen hojas de cálculo para el ordenamiento de listas, operaciones básicas de control y de medidas de tendencia central. En lo referente a la creación y manipulación de medios y multimedia, en este curso se promoverá el uso de imágenes, audio y video producido o curado por los participantes.

Las principales estrategias de aprendizaje se basan en la revisión de situaciones genéricas sobre los saberes digitales abordados, para ello se considera importante la interacción en los foros, previa revisión de videos y materiales de estudio disponibles.

La evaluación será por evidencia y como resultado de la interacción entre su actividad y su aplicación en su contexto profesional.

6. Justificación

Con el desarrollo tecnológico, las demandas sociales y las reformas educativas los docentes se ven en la necesidad de recurrir al uso de distintas herramientas como procesadores de palabras, administradores de diapositivas, hojas de cálculo y recursos multimedia con la finalidad de apoyar la elaboración de sus planeaciones de clase, registros de asistencia lista de útiles escolares, diseño de materiales didácticos o de presentaciones, revisión de tareas, control de avance de sus estudiantes, diseño de instrumentos de evaluación (exámenes, rúbricas, listas de cotejo), realización de oficios, entre otros.

Por tal motivo, es importante que el docente fortalezca sus habilidades en el uso de las herramientas que ofrecen los distintos programas para la manipulación de contenido digital. Asimismo, en este curso valoramos el rol de los dispositivos móviles y las aplicaciones a fin de elaborar, revisar y editar con facilidad los diversos documentos y materiales que sus actividades de docencia, administración y gestión le demanden.

7. Unidad de competencia

El participante fortalece sus habilidades tecnológicas para el uso pertinente de las TIC, para utilizar, modificar o crear elementos digitales de texto, datos, imagen, video y audio, con la finalidad reconocer el impacto de la cultura digital en la educación superior, la evolución y la normativa, los procedimientos y herramientas que permitan incorporar acciones en su actividad académica, bajo un ambiente de aprendizaje centrado en la honestidad y responsabilidad.

8. Articulación de los ejes

Los contenidos que se abordan en esta Experiencia Educativa comprenden la utilidad de los saberes digitales y recuperan experiencias para construir referencias a partir del hacer, que orienten en el desarrollo de habilidades prácticas para el uso pertinente de las TIC dentro del ámbito educativo, principalmente para su quehacer docente (eje heurístico), También abordan los conceptos básicos de los temas tratados y reconocen el impacto de la cultura digital (eje teórico) mediante la promoción de la confianza, el respeto y la honestidad en la aplicación de los saberes digitales. (eje axiológico)

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none">Herramientas de procesador de texto.Medios y multimediaCultura digital	<ul style="list-style-type: none">Creación y manipulación de texto.Creación y manipulación de conjuntos de datos	<ul style="list-style-type: none">HonestidadRespeto a los derechos de autorAsertividadCuidado de datos personalesApertura a la interacción e

	<ul style="list-style-type: none"> • Ecología textual. • Creación y manipulación de una presentación electrónica. • Bases de datos. • Manipulación de los datos. • Edición de imagen. • Grabación y edición de audio. • Grabación y edición de video. 	<p>intercambio de información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disposición para el aprendizaje • Colaboración • Flexibilidad • Cuidado del medio ambiente
--	--	---

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas • Revisión de videos • Búsquedas de información • Discusión grupales en plenaria y foros • Solución de casos • Trabajo en equipo • Prácticas informáticas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Grabación de audio y video ○ Edición de imagen 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de información • Exposición • Trabajo colaborativo • Moderación de foros • Comunicación asertiva • Retroalimentación • Ejemplos

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
<p>Sesiones presenciales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo con conexión a internet • Proyector electrónico para PC • Smarthphone 	<p>Sesiones presenciales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planeación y calendario del curso, • Materiales de estudio de las sesiones presenciales en archivos digitales.

<p>Sesiones en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curso publicado en Web • Materiales de estudio (textos y video) • Herramientas de comunicación electrónica • Casos y ejercicios prácticos 	<p>Sesiones en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadora personal con conexión a Internet
---	---

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Foros	Coherencia Pertinencia Suficiencia Respetar reglas de ortografía y redacción. Atender los lineamientos de participación en Foro Entrega en tiempo y forma	En línea (Eminus)	30%
Prácticas informáticas	Coherencia Pertinencia Suficiencia	Presencial y en línea	40%
Documentos escritos de ejercicios	Entrega en tiempo y forma Respetar reglas de ortografía y redacción.	Presencial y en línea	20%
Plenarias grupales	Respeto Tolerancia Participación activa	Presencial	10%
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE los participantes deberán haber presentado con suficiencia el 70% de las evidencias de desempeño solicitadas así como contar con el 80% de asistencia a las sesiones.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

- ANUIES. (2018). Diplomado Virtual Saberes Digitales para Profesores de Educación Básica. México. Recuperado de <http://avf.sined.mx/loing/index.php>
- Ramírez y Casillas (2018). MOOC: Saberes Digitales para Docentes. México: Lulu <https://www.uv.mx/blogs/brechadigital/files/2018/12/MOOC-Saberes-Digitales.pdf>
- Ramírez Martinell, A., Casillas, M.A. y Aguirre, I.G. (2018). Habilitación tecnológica de profesores universitarios y docentes de educación básica. *Apertura*, 10 (2) p-129-139
- Ramírez Martinell, A., Fraire Quiroz, J., Hernández Olivera V. M., Oliva Mesa, O. G., Mayo Castelán S. D., Olan Cobos, S. J., Cornelio Vidal, I. G., Olguín, P. A., y Gutiérrez Guevara, I. R. (2013). Producción de audio con software libre. México: Ediciones de la Red Iberoamericana para el desarrollo sustentable. https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2013/01/libro_audioswl.pdf
- Ramírez Martinell, A., Fraire Quiroz, J., Olan, S. J., Mayo, S. D., Cornelio, I. G., y Jaramillo, H. (2011). Producción de vídeo con software libre. México: Ediciones de la Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable. https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2012/05/librovideo_junio2012_1pag.pdf
- Ramírez Martinell, A., Fraire Quiroz, J., Montes, D., Oliva, O. G., García, G., Mayo, S. D., Cornelio, I. G., Cruz, M., Olan, S. J. (2011). Diseño de imagen digital con software libre. México: Ediciones de la Red Iberoamericana para el desarrollo sustentable. https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2012/05/librofoto_junio2012_1pag.pdf
- SINED. (2017). Diplomado Virtual Saberes Digitales para Profesores de Educación Superior. México. Recuperado de <http://avf.sined.mx/loing/index.php>

14.2 Complementarias

- Casillas, M. A., y Ramírez, A. (2017). Videos de Saberes Digitales para profesores Universitarios [videos] https://youtu.be/ym_sjBtV_as
- Ramírez Martinell, A., & Casillas, M. A. (Coords.) (2017). [Saberes digitales de los docentes de educación básica](#). Una propuesta para la discusión desde Veracruz. Veracruz: Secretaría de Educación de Veracruz.