

0. Nombre de la experiencia educativa

Ecosistema de plataformas UV como apoyo al proceso educativo.

1. Modalidad

En línea

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

(15 horas teoría: 2 créditos) (15 horas prácticas: 1 crédito)

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
2020	

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

Edgar Fernández Mendoza, Viridiana Anaid Lobato Curiel, Gerardo García Ortiz, Antonio García Ortiz, Fátima Guadalupe Márquez Silva.

5. Descripción

“Ecosistema de recursos UV como apoyo al proceso educativo” es un programa que se presenta como Curso-Taller cuya intención es la exploración de tres grandes elementos de gestión informática orientados al apoyo de los procesos educativos en sus diferentes modos de desarrollo; presencial, a distancia, semipresencial o mixta y en línea. Este llamado ecosistema se compone de tres elementos técnicos fundamentales; Lienzos, Lumen y Eminus 4. Por lo tanto, la intención es que, a partir de una planeación previa de actividades coherente con su ámbito de aplicación, se conozcan los recursos técnicos que componen el ecosistema y que favorecen la comunicación y el desarrollo de los procesos planeados, a fin de lograr las metas educativas propuestas. Forma parte del Programa de Formación de Académicos (ProFA) y tiene una duración de 30 horas, distribuidas en 15 de teoría y 15 de práctica, con un valor de 3 créditos. En esta experiencia se analizan conceptos tales como; actividades de aprendizaje, planeación de actividades según modalidad educativa, ecosistema de plataformas UV, Eminus 4, Lienzos, Lumen, recursos para favorecer la comunicación. La estrategia metodológica consistirá en la planeación previa de actividades, la exploración de recursos, utilidad y uso del recurso técnico digital y promoción del trabajo autónomo. Las actividades comprenderán; revisión de manuales operativos, publicación y organización de actividades educativas, previamente planeadas, apoyado en el ecosistema UV.

6. Justificación

La evidente consolidación de lo que anteriormente era conocido como educación a distancia y que posterior a la “revolución digital” se ha fortalecido como un paradigma

emergente denominado educación en línea, ha generado un número amplio de recursos orientados a facilitar o apoyar este proceso. Internet, el nuevo espacio digital, está lleno y expuesto a este número creciente de herramientas. Al ser internet un espacio de creciente colonización por parte de diferentes empresas que ofrecen recursos para la comunicación y por ende para la educación, la Universidad Veracruzana como institución pública y responsable de los procesos contemporáneos que atañen a la educación, responde a la necesidad de ofrecer un área de oportunidad para la generación de ámbitos educativos con características actuales. La visión que se propone al análisis de estos recursos no es la de coaccionar los diferentes ambientes y modalidades donde se gesta el proceso educativo, incluyendo el proceso educativo institucionalizado, sino brindar un panorama amplio de análisis y reflexión que permita evaluar dichos espacios en favor de un objetivo educativo y por ende de promoción del aprendizaje y apropiación crítica del conocimiento, responsabilidad, que al igual que la Universidad Veracruzana, deben asumir todas las instituciones educativas.

Se entiende, por lo tanto, que el ecosistema UV, denominado así como metáfora de áreas determinadas que interactúan entre ellas, tiene la función de ampliar los horizontes educativos institucionalizados, y a su vez a provechar recursos digitales que permeen la experiencia de aprendizaje dentro y fuera del espacio académico.

Este ecosistema contempla tres elementos que buscan favorecer la dinámica de experiencias educativas. Estas “plataformas educativas” así denominadas, buscan apoyar sustancialmente los procesos académicos y educativos, según palabras de las autoridades institucionales, están orientadas bajo el Consejo Consultivo para la Consolidación de la Educación en Línea, presidido por la Rectoría de la UV. Por un lado, la plataforma Lienzos, cuya intención es facilitar el proceso de planeación y construcción de espacios y recursos educativos, la organización de contenidos que permitan una revisión más clara y fluida dentro del espacio digital. Por otro lado, Lumen, cuyo objetivo es fungir como repositorio que alberga diversos recursos digitales para ser usados y compartidos por la comunidad, permitiendo a su vez la difusión del quehacer académico, y finalmente Eminus 4, la versión actualizada de la plataforma para la educación que lleva algunos años consolidándose como el recurso base para el trabajo en línea dentro de la Universidad Veracruzana. Esta versión de Eminus, no solo está vinculada a Lienzos y Lumen a fin de ofrecer un espacio más amigable para el trabajo académico, sino que manifiesta diferentes mejoras visuales y técnicas que están más enfocadas a favorecer la comunicación entre usuarios, apelando así a que es justamente la comunicación la base sólida del buen proceso educativo.

Este curso-taller no solo explora el potencial del Ecosistema UV a fin de hacer un uso efectivo de la herramienta, sino que plantea la posibilidad de consolidar un ambiente digital para la educación, predisponiendo la realización de una planeación orientada a un tipo de modalidad específica. Es decir, a partir de un trabajo de planeación previo de actividades delimitadas para un tipo de ambiente educativo, como puede ser el presencial, semipresencial, distribuido o en línea y una selección de recursos para atender contenidos académicos, se explora el ecosistema y los elementos que lo componen con el fin de ajustarlo a la planeación previa y contar con un elemento digital de apoyo al proceso educativo.

El ecosistema UV compuesto por Lienzos, Lumen y Eminus 4 conforma una propuesta tecnológica actual de cara a las nuevas exigencias de los paradigmas educativos y el uso pedagógico atendido a la planeación educativa en la organización de los contenidos es una responsabilidad que los académicos deben tomar en cuenta ante las exigencias del discurso de aprendizaje y sus paradigmas en los tiempos contemporáneos. Ahí radica la importancia de un curso-taller obligado a la revisión desde un enfoque crítico ante las circunstancias que nos atañen hoy en día.

7. Unidad de competencia

El académico conoce, analiza y construye, previa planeación de recursos y contenidos, en las plataformas informáticas para el trabajo educativo denominadas Ecosistema UV, a partir de la exploración de su estructura técnica y de las herramientas que lo componen, por medio de la revisión, organización y publicación de datos, enfocado en la promoción de espacios orientados al aprendizaje, en un ambiente de apertura, indagación, disposición, sensibilización, compromiso y dedicación.

8. Articulación de los ejes

A través de la exploración, el análisis y la indagación de manuales, herramientas tecnológicas, la publicación de actividades y contenidos prediseñados, el académico construirá a través de las plataformas informáticas (Lienzos, Lumen y Eminus 4) denominadas Ecosistema UV, un espacio acorde a su necesidad académica, con miras al mejoramiento de su propia práctica y atendiendo las demandas de la educación universitaria e institucional contemporánea, en un ambiente de apertura, disposición, sensibilización, compromiso y dedicación; concluyendo con la organización de su contenido publicado en Eminus 4.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<p>-Diagnóstico Diseño de ambientes virtuales para el aprendizaje Organización previa del contenido Maqueta para publicación. ¿Qué es una maqueta de publicación y para qué sirve? ¿Cómo organizar los contenidos en la maqueta?</p> <p>Lumen Repositorio de información. ¿Cómo hacer uso de un repositorio de información y como extraer contenido de Lumen? -Interfaz de Lumen</p> <p>Lienzos De la maqueta a lienzos. Principales herramientas en lienzos. -Interfaz de Lienzos -Plantillas -Estructura -Edición (Herramientas</p>	<p>-Contenido previo organizado y listo para publicación. -Migrar el contenido a la maqueta para su publicación. -Extraer contenido de repositorios. -Extraer contenido del repositorio Lumen. -Migrar de la maqueta de organización a Lienzos. -Crear un espacio de trabajo en lienzos. -Hacer uso de las herramientas de contenido y las herramientas de actividades -Migrar de Lienzos a Eminus 4 -Uso de las herramientas de Eminus 4 Lectura de manuales Manejo de conceptos clave de los recursos.</p>	<p>Apertura Disposición, Sensibilización, Compromiso, Colaboración, Dedicación.</p>

para contenido/Herramientas para actividades) Eminus 4 -Migrar de Lienzos a Eminus 4 -Interfaz de Eminus 4 -Recursos: Contenido/ Actividades/ Exámenes/ Integrantes/ Foros/ Salón interactivo/ Rúbricas/ Seguimiento/ Biblioteca virtual.		
---	--	--

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
Revisión de manuales Organización de contenido en maqueta Preguntas detonantes Generación de ideas Estudio de casos de aplicación Revisión de plantillas Exploración y uso de herramientas Metacognición	Manuales Videos explicativos Preguntas detonadoras Retroalimentación de actividades Práctica dirigida Asesorías

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
• Computadora	• Manuales digitales
• Conexión a internet	• Videos
• Plataforma educativa (Ecosistema UV)	• Infografías
• Paquetería de ofimática	• Maqueta de contenidos
•	• Diseño de actividades para ambientes virtuales

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Recuperación de información en Lumen	Pertinencia Coherencia Claridad	En línea	10%
Organización y estructura de contenido en maqueta	Pertinencia Suficiencia Claridad	En línea	20%
Organización de contenido y actividades en Lienzos	Pertinencia Suficiencia Claridad	En línea	35%
Organización de contenido y actividades en Eminus 4	Orden Pertinencia Claridad Suficiencia	En línea	35%

	Coherencia		
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE. el académico deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

Dirección General de Desarrollo Informático (2020) Eminus estudiantes, disponible en <https://sway.office.com/ieePlaPKfDbLxjvc>

Dirección General de Desarrollo Informático (2020) Eminus académicos, disponible en <https://sway.office.com/3h44hCG0BvAYLe07>

Dirección General de Desarrollo Informático (2020) Repositorio Digital Universitario (2020) disponible en <https://lumen.uv.mx/lumen/resource/filter/detail/3886>

14.2 Complementarias

Comité Pedagógico-Técnico UV (2020) Marco de referencia para la consolidación de la educación en línea, disponible en <https://www.uv.mx/orizaba/wp-content/uploads/2020/01/Marco-de-referencia-para-la-consolidacion-de-la-educacion-en-linea-Enero2020.pdf>