



Saberes digitales de los universitarios

Dr. Alberto Ramírez Martinell | albramirez@uv.mx

Dr. Miguel Casillas | mcasillas@uv.mx

Centro de Investigación e Innovación en Educación Superior, UV

Mayo 2018



Agenda

1. Saberes Digitales de los actores universitarios
2. Referentes
3. Descripción
4. ¿Cómo medirlos?
5. Saberes digitales de los universitario
6. Dinámica de Trabajo
7. Monitores



1. Saberes digitales: Definición

Incorporación de las TIC a planes
y programas



1. Saberes digitales: Definición



Saberes digitales genéricos
VS
Saberes digitales disciplinarios



1. Saberes digitales: Definición

Entendemos a los saberes digitales como una estructura graduada de habilidades y conocimientos teóricos e instrumentales de carácter informático e informacional que los actores universitarios deben poseer dependiendo de su disciplina académica.



2. Saberes digitales: Referentes

UNESCO

- Estándares de Competencias TIC para docentes (ECD-TIC)

OCDE

- Habilidades funcionales de TIC.
- habilidades TIC para aprender.
- habilidades propias del siglo XXI.

ECDL (European Computer Driving License)

- International Computer Driving License

ISTE (International Society for Technology in Education)

- National Educational Technology Standards para estudiantes (NETS-S)
- Docentes NETS-T,
- Administradores (NETS-A)
- Entrenadores (NETS-C) y
- educadores de informática (NETS-CSE)



<https://goo.gl/MYzYCv>

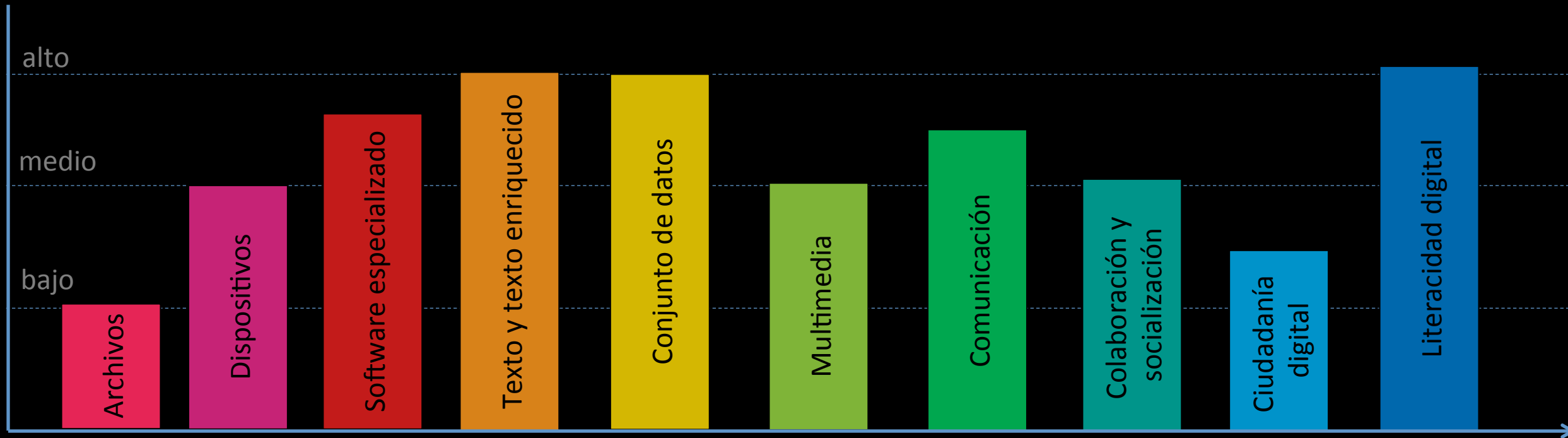


3. Saberes digitales: Descripción

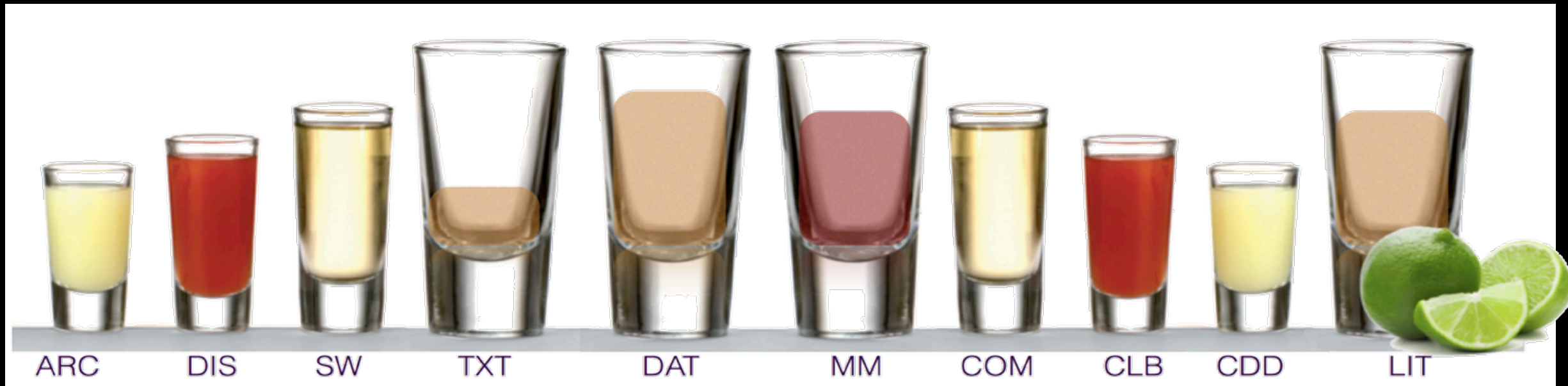
Administración de Sistemas	<ol style="list-style-type: none">1. Administración de dispositivos2. Administración de archivos3. Programas y sistemas especializados
Manipulación de contenido Digital	<ol style="list-style-type: none">4. Creación y manipulación de texto y texto enriquecido5. Creación y manipulación de contenido multimedia6. Creación y manipulación de conjuntos de datos
Comunicación, Socialización y Colaboración	<ol style="list-style-type: none">7. Comunicación8. Socialización y Colaboración
Manejo de información	<ol style="list-style-type: none">9. Ciudadanía digital10. Literacidad digital



3. Saberes digitales: Descripción



3. Saberes digitales: Descripción

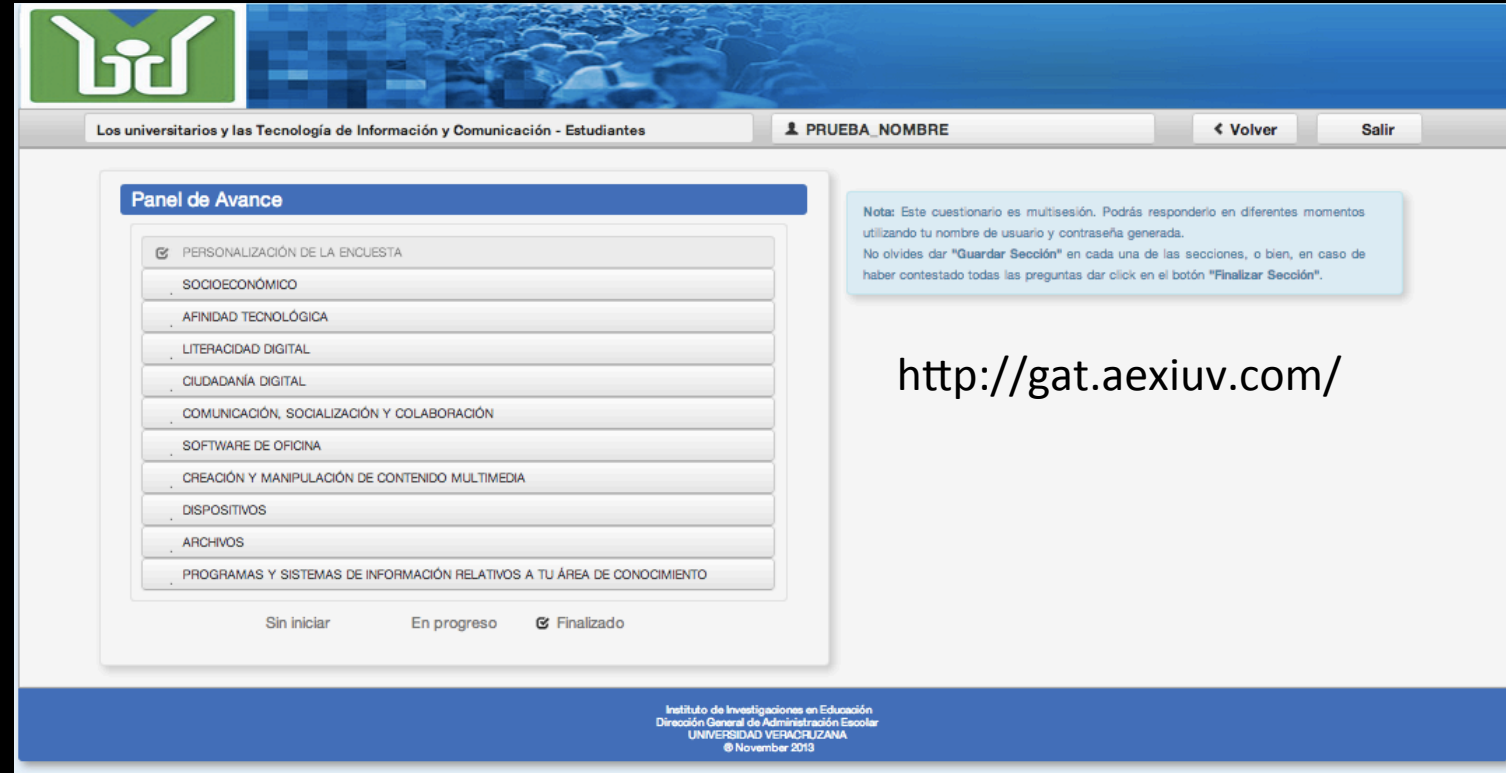


3. Saberes digitales: Descripción



4. Saberes digitales: ¿Cómo medirlos?

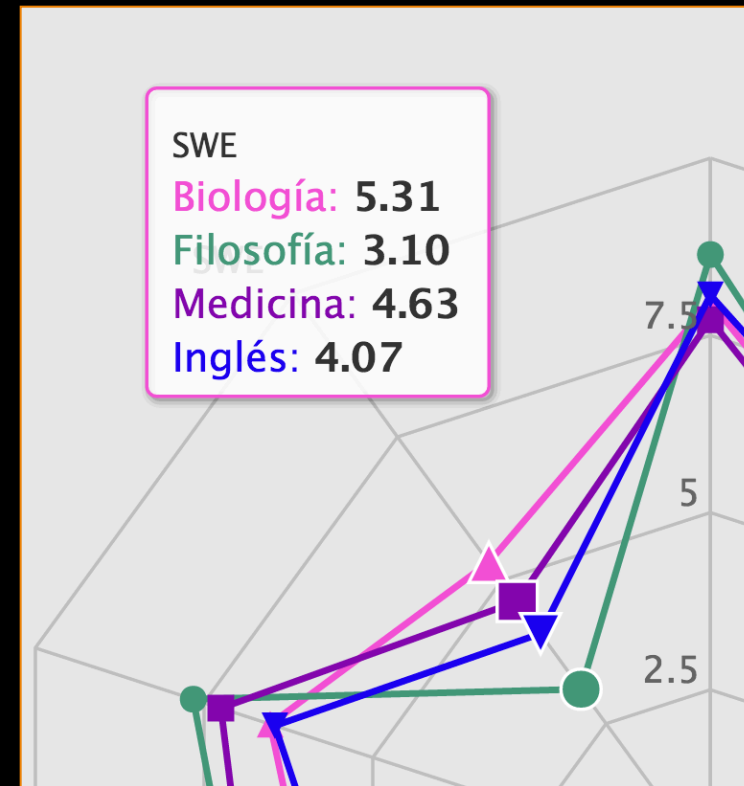
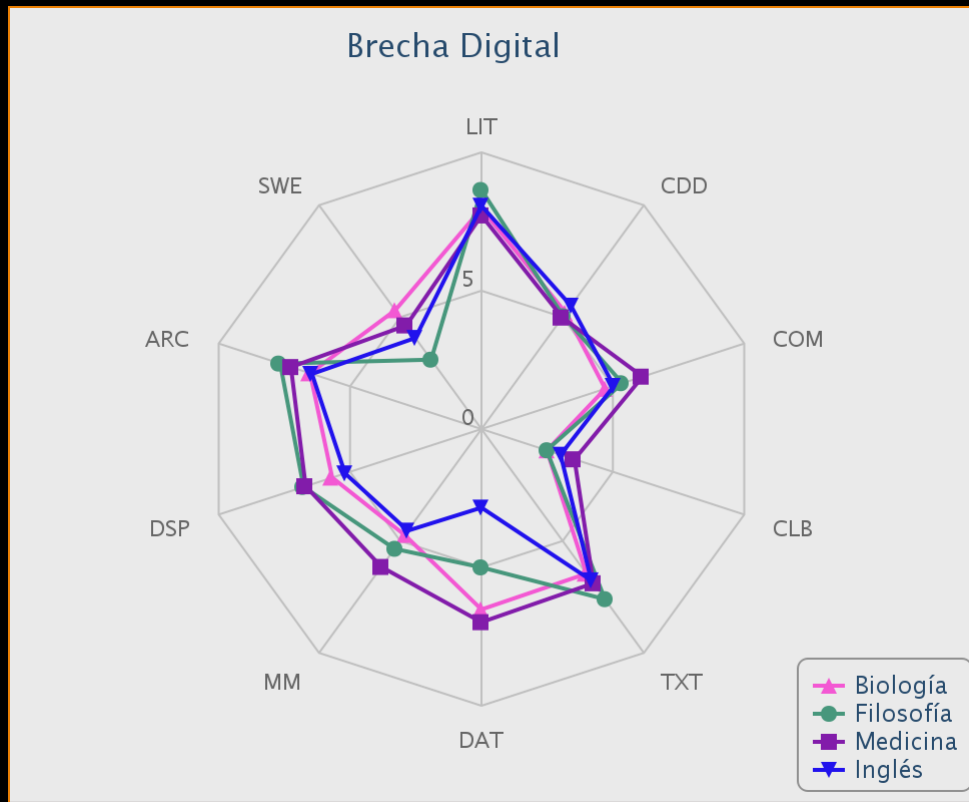
4.1) Encuesta (Diagnóstico)



The screenshot shows a web interface for a survey. At the top left is a logo with the letters 'i+i'. The main header contains the text 'Los universitarios y las Tecnología de Información y Comunicación - Estudiantes' and a user profile 'PRUEBA_NOMBRE'. Navigation buttons for 'Volver' and 'Salir' are present. The main content area is titled 'Panel de Avance' and lists various survey sections: PERSONALIZACIÓN DE LA ENCUESTA (checked), SOCIOECONÓMICO, AFINIDAD TECNOLÓGICA, LITERACIDAD DIGITAL, CIUDADANÍA DIGITAL, COMUNICACIÓN, SOCIALIZACIÓN Y COLABORACIÓN, SOFTWARE DE OFICINA, CREACIÓN Y MANIPULACIÓN DE CONTENIDO MULTIMEDIA, DISPOSITIVOS, ARCHIVOS, and PROGRAMAS Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN RELATIVOS A TU ÁREA DE CONOCIMIENTO. A progress indicator at the bottom shows 'Sin iniciar', 'En progreso', and 'Finalizado'. A note on the right states: 'Nota: Este cuestionario es multisesión. Podrás responderlo en diferentes momentos utilizando tu nombre de usuario y contraseña generada. No olvides dar "Guardar Sección" en cada una de las secciones, o bien, en caso de haber contestado todas las preguntas dar click en el botón "Finalizar Sección".' Below the note is the URL <http://gat.aexiuv.com/>. The footer includes the text: 'Instituto de Investigaciones en Educación, Dirección General de Administración Escolar, UNIVERSIDAD VERACRUZANA, © November 2013'.




4. Saberes digitales: ¿Cómo medirlos?



4. Saberes digitales: ¿Cómo medirlos?

4.2) Taller

1 SABER 
USAR DISPOSITIVOS Alonso Ramirez-Martinez, Miguel Cardón
<http://www.uv.mx/blogs/brechadigital/>


DEFINICIÓN | Conocimiento y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales mediante la interacción con elementos gráficos del sistema operativo (menús, íconos, botones, notificaciones, herramientas); Ejees (menús, teclado, mouse, locinas, panel táctil); o a través del establecimiento de conexiones con dispositivos periféricos (impresora, escáner, cámara, televisión, cámara web, accesorios) o con redes de datos (redes inalámbricas o inalámbricas).

COGNITIVO
Reconocer componentes físicos del dispositivo (pantalla, teclado, mouse, micrófono, accesorios).
Reconocer entradas, botones y cables portables y conectores (flamero de alimentación, audio, USB, HDMI, VGA, Ethernet).
Reconocer elementos gráficos del sistema operativo (menús, íconos, botones, notificaciones e herramientas).
Reconocer componentes de notificación (buzones, otras, vibraciones).
Reconocer dispositivos periféricos (impresora, escáner, cámara, televisión, cámara web, micrófono) y sus conexiones (entradas).
Identificar elementos gráficos y físicos del sistema referidos a la conectividad entre el sistema principal y dispositivos periféricos.

INSTRUMENTAL
Conectar componentes físicos del sistema y dispositivos periféricos.
Configurar las funciones de los dispositivos conectados.
Instalar y configurar dispositivos periféricos.
Administrar desde el dispositivo principal (impresora: configurar modo de impresión, calidad, color, formato, tamaño del papel; escáner: configurar resolución, calidad, color y formato de la imagen; cámara/webcam: administrar pantalla, configurar orientación y resolución de la imagen).
Conectar el equipo digital a Internet mediante una conexión inalámbrica o inalámbrica.
Hacer conexiones de dispositivos como el smartphone, tablet, impresora, escáner.
Interactuar con los elementos gráficos del sistema.
Responder a las notificaciones del sistema.

USOS Y APLICACIONES
Usos de dispositivos portátiles (tablets, smartphones, consolas de videojuegos).
Usos de dispositivos personales (computadoras de escritorio, laptop, notebook, ultrabook).
Usos de dispositivos de información (cápsulas, sensores digitales).

INDICADORES
Funciones de operatividad de hardware. Enumerar como las acciones que deben realizarse al momento de poner en operación y utilizar el sistema digital incluyendo el conocimiento y uso parcial de entradas y botones físicos para la interacción con el sistema.
Domínios del ambiente gráfico. Conocimiento e interacción con los elementos gráficos (menús, botones, notificaciones) connotativo de un sistema digital (sea un equipo analógico, una computadora personal, un teléfono móvil o una tablet).
Funciones de conexión de dispositivos. Opciones para la interconexión del sistema digital con dispositivos para impresión, despliegue de video y compartir o transferir información.
Funciones de conectividad. Acciones para la conectividad del sistema digital con redes informáticas (alámbricas o inalámbricas) y otros dispositivos (sea web, bluetooth, o personalidad).





http://www.uv.mx/blogs/brechadigital/2014/08/24/hojas_saberes_digitales/



4. Saberes digitales: ¿Cómo medirlos?

4.2) Taller: Reporte



5. Saberes digitales de los universitarios

3

SD de Física

SD de Ing. Civil

SD de Arquitectura

SD de Idiomas

SD de Sociología

SD de Pedagogía

SD de FISPA

SD de Biología

SD de Veterinaria

2

Saberes digitales de los profesores y estudiantes del área Técnica

Saberes digitales de los profesores y estudiantes del área de Humanidades

Saberes digitales de los profesores y estudiantes del área Biológico

1

Saberes digitales de los universitarios



6. Dinámica de Trabajo

9:30 a 10:00 inauguración (Dr. JC Ortega, Dr. Grapain)

10:00 a 10:30 Introducción "Cultura Digital y saberes digitales" Dr. Casillas y Dr. Ramírez Martinell

10:30 a 12:20 Taller Saberes Digitales

10:30 a 11:00 - Revisión del saber Digital.

En pequeños grupos se discutirá sobre los usos disciplinarios del saber digital asignado

11:00 a 12:40 – Discusión plenaria

12:40 a 1:00 Cierre del taller



7. Monitores

Administración de archivos

Mtra. Sarai Hernández

Creación y manipulación de texto y texto enriquecido

Mtra. Verónica Marini

Creación y manipulación de contenido multimedia

Mtro. José Luis Aguilar

Creación y manipulación de conjuntos de datos

Dra. Susana García

Comunicación

Mtra. Adriana Meza

Socialización y Colaboración

Lic. Alan Alba

Ciudadanía digital

Mtra. Karla Martínez

Literacidad Digital

Mtra. Ingrid Aguirre

Administración de dispositivos

Mtra. Guadalupe Hernández

Software Especializado y fuentes de información

Lic. Joyce Gálvez





Saberes digitales de los universitarios

Dr. Alberto Ramírez Martinell | albramirez@uv.mx

Dr. Miguel Casillas | mcasillas@uv.mx

Centro de Investigación e Innovación en Educación Superior, UV

Mayo 2018

