



Universidad Veracruzana



CODAES

Reporte Final 2014 y Plan de Trabajo 2015

CODAES

Comunidades Digitales para el Aprendizaje en
Educación Superior

Artes, Humanidades y Ciencias Sociales

Xalapa, Ver., diciembre 2014

Reporte final 2014 de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales

Coordinador: Dr. Ricardo Mercado del Collado

Universidad Veracruzana

Etapas de Integración

En respuesta a la convocatoria de la Dirección General de Educación Superior Universitaria de la Secretaría de Educación Pública, para participar en las Comunidades Digitales de Aprendizaje en la Educación Superior (CODAES), se procedió a identificar, primero en la Universidad Veracruzana, a quienes por su campo disciplinario, interés y experiencia en el uso de recursos digitales, podrían estar interesados en participar en este proyecto. Una vez identificado este primer grupo se les solicitó a sus integrantes nos hicieran recomendaciones de quienes, fuera de la Universidad Veracruzana, podrían estar interesados en participar.

A partir de esta información se enviaron correos electrónicos a los posibles interesados explicando el propósito del proyecto, sus alcances y los compromisos que se tendrían, además de enviarles el documento base de las CODAES preparado por la Universidad de Colima. Por fortuna, la mayoría de las personas contactadas respondieron afirmativamente a la invitación.

La lista de integrantes de la CODAES tanto de fuera como de dentro de la Universidad Veracruzana se presenta como **Anexo 1** a este documento.

Reuniones celebradas antes del seminario CODAES de fecha 13 y 14 de octubre de 2014

Con fecha 8 de septiembre se llevó a cabo una primera reunión en Xalapa con los interesados de la Universidad Veracruzana, en la que se describió el proyecto y se compartieron experiencias sobre el uso educativo de los recursos digitales. Se les pidió a los asistentes nombres de quienes, dentro de sus contactos fuera de la universidad, pudieran desear formar parte de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales.

Con fecha 29 de septiembre se celebró una segunda reunión con representantes de fuera y dentro de la Universidad Veracruzana en la que se repitió la información acerca del proyecto, así como del contexto actual y futuro en el uso de recursos digitales la educación superior. Se habló de la experiencia de las plataformas Coursera, EdX, Miriada X, se mostró la plataforma FUN de las universidades francesas y se comentó el reporte reciente de Horizon sobre los cambios presentes y previsibles en el futuro próximo en la educación superior, muchos de ellos resultado del uso apropiado de las tecnologías de información y comunicación. Posteriormente, se trabajó en grupos disciplinarios afines cuyo resultado consistió en una primera lista de recursos digitales existentes, así como de otra con posibles recursos en la forma de MOOCs y objetos de aprendizaje a desarrollar en el año 2015.

Conclusiones de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales como resultado de la reunión de trabajo celebrada el 14 de octubre de 2014

Los integrantes de la CODAES que provienen de instituciones educativas expresaron su interés personal y el interés, en lo general, de su institución. Los integrantes que no forman parte una institución sino que se integraron a la red a título personal refrendaron su interés en continuar su participación.

Los participantes señalaron que era importante y conveniente la participación institucional para:

- formalizar la relación entre la CODAES y las instituciones,
- disponer de una figura legal que ampare las gestiones necesarias,
- debido a que las redes funcionan con apoyos institucionales y el reconocimiento del trabajo realizado por sus integrantes, y
- para que la red trascienda

El grupo de trabajo señaló como objetivo general de la CODAES: extender los beneficios de las Artes, las Humanidades y las Ciencias Sociales a la sociedad en general y a las instituciones de educación superior en particular. Asimismo, el grupo propuso como objetivos particulares los siguientes: 1) integrar a un grupo de expertos en el uso educativo de las TIC en las áreas de artes, humanidades y ciencias sociales; 2) trabajar en el diseño de proyectos colaborativos, de acceso libre y abiertos; y, 3) contribuir al diseño de los lineamientos y estándares para el desarrollo y operación del proyecto de la red CODAES.

Para la adecuada organización y lograr los objetivos, productos y recursos digitales el grupo consideró fundamental la adopción de un nuevo paradigma educativo en el que se reconozca que las aulas universitarias ya no son los únicos, ni necesariamente los mejores espacios en los que se aprende y, por lo tanto, la necesidad de abrir y ampliar las oportunidades para el aprendizaje independiente de las personas y aprovechar la creciente oferta de cursos y programas educativos de buena calidad al alcance por medios digitales de los estudiantes universitarios y de la sociedad en general.

En lo particular, el grupo identificó tres grupos de necesidades cuya satisfacción contribuirá al buen logro de los propósitos de la CODAES, a saber:

Recursos administrativos

- a) convenios y voluntades
- b) financiamiento
- c) normatividad adecuada al proyecto (nuevas reglas para la contratación de profesores, derechos de autor, registros, valor crediticio, etc., ver Documento Base de la CODAES pg. 31)

Recursos humanos

- a) académicos expertos en áreas de conocimiento afines a la CODAES
- b) diseñadores instruccionales
- c) diseñadores gráficos
- d) programadores
- e) diseñadores de medios
- f) correctores de estilo

Recursos materiales

- a) infraestructura tecnológica
- b) paqueterías de software
- c) consumibles

Para avanzar en el logro de los propósitos de la CODAES los integrantes de la red consideraron necesario disponer de un diagnóstico cuantitativo y cualitativo que dé cuenta de la existencia de recursos digitales

disponibles en el área de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales. Así mismo, se recomendó conocer la existencia del estado del arte sobre este tema y, en su caso, la revisión correspondiente.

Con el propósito de construir condiciones que permitan la continuación de esta iniciativa el grupo propuso la formulación de un plan de sustentabilidad a largo plazo de carácter transexenal.

Como un referente indispensable se consideró fundamental conocer y priorizar las necesidades educativas que podrían ser atendidas mediante los recursos digitales de aprendizaje. Con base en las necesidades educativas detectadas se formularán los proyectos y productos abiertos y de acceso libre.

La producción de los recursos digitales de aprendizaje será responsabilidad de los grupos de trabajo identificados de las instituciones, organizaciones y de los integrantes a la red que participan a título personal, sin descartar la posible participación de organizaciones e individuos no necesariamente miembros de la CODAES.

Por último, se consideró necesario llevar a cabo procesos de evaluación de carácter formativo y sobre los resultados de la aplicación de los recursos digitales de aprendizaje.

En el **Anexo 2** se presenta la relación de los participantes indicando la forma y modo de participación de los integrantes de la CODAES.

Para la organización y la definición de los objetivos y metas específicas del proyecto el grupo convino en celebrar tres reuniones a distancia en las siguientes fechas: 4 de noviembre y 9 de diciembre de 2014 y 13 de enero de 2015.

El grupo ya cuenta con un primer listado de recursos digitales disponibles y una propuesta de recursos por desarrollar que se muestran en el **Anexo 3**.

Por último, en cuanto a la relación que podríamos y desearíamos tener con el equipo de France Universitaire Numérique se acordó que era necesario un acercamiento con los equipos temáticos de las instituciones formadoras de recursos humanos en las áreas artísticas, que no son universitarias como tales, y con las instituciones de educación superior relacionadas con las humanidades y las ciencias sociales para conocer las dinámicas de trabajo y los productos disponibles para explorar las posibles áreas de colaboración.

Reunión del 1 de diciembre de 2014

En esta ocasión se presentaron las conclusiones de la reunión de planeación estratégica celebrada en la Ciudad de México con participantes de las ocho CODAES. Los integrantes de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales estuvieron de acuerdo en que el documento preliminar era un buen producto que recogía muchas de las inquietudes expresadas en diferentes oportunidades por los miembros de la CODAES y servía como punto de referencia para delinear futuros posibles. No obstante, se comentó sobre la necesidad de definir responsables de concretar las propuestas incluidas en los objetivos estratégicos. Se manifestó interés en participar de alguna forma en lo relativo a la capacitación y al sistema de aseguramiento de la calidad.

Posteriormente, los integrantes trabajaron en la definición de los MOOCs y Objetos de Aprendizaje considerados para su realización en 2015. Esta actividad continuó días después y al 10 de diciembre de 2014 se cuenta ya con una primera lista tentativa de recursos digitales de aprendizaje. Es con base en esa

propuesta que se propone el ante proyecto de plan de trabajo de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales para 2015.

Ante-proyecto de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales para 2015

Justificación

Las necesidades educativas de la población mexicana son enormes. El país atiende en el nivel de educación superior aproximadamente al 30% de la población en edad de cursar estudios universitarios y, lamentablemente, una proporción significativa de quienes ingresan no terminan sus estudios. De otra parte, existe un rezago educativo considerable entre la población adulta que no cursó o concluyó la secundaria. Asimismo, la creación de nuevo conocimiento se realiza a ritmos acelerados que obliga a quienes desempeñan una profesión mantener actualizada su base de conocimiento.

Por estas razones es indispensable ampliar las oportunidades para aprender de la población mexicana, tanto para reforzar o remediar determinadas competencias, como para construir otras nuevas. Una modalidad que muestra un crecimiento sostenido, tanto en oferta de cursos y programas como en el número de usuarios, es la educación abierta, masiva, en línea y gratuita a través de Internet (de aquí en adelante MOOC por sus siglas en inglés de massive online open course). Es en este ámbito en el que la Secretaría de Educación Pública, en seguimiento a una Carta de Intención firmada entre los gobiernos de Francia y México, ha invitado a instituciones de educación superior a participar en el establecimiento de redes temáticas para conformar las Comunidades Digitales de Aprendizaje para la Educación Superior (CODAES). Las ocho CODAES creadas han asumido el compromiso de desarrollar y producir cursos y objetos de aprendizaje en esta modalidad.

Aspectos a considerar en la formulación del plan de trabajo

La naturaleza de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales es diversa por definición. Es por este motivo que los integrantes de la red han venido trabajando en temas afines al área particular en la que se desenvuelve cada uno. De ahí que las propuestas de MOOCs y Objetos propuestos responden a las temáticas propias de la música, las artes visuales, las artes escénicas, la filosofía, las humanidades y las ciencias sociales.

Para definir un plan de trabajo preciso para la CODAES es necesario disponer de información que aun se desconoce y que seguramente está siendo formulada por parte de la Universidad de Colima. Se requiere saber todo lo relacionado con la plataforma y con los lineamientos de desarrollo y producción de los recursos digitales, entre otras cosas.

No obstante esta limitación, los integrantes de la CODAES han propuesto desarrollar un grupo interesante de recursos de aprendizaje digitales durante 2015. Como parte de las primeras actividades a realizar será analizar dichas propuestas para determinar su viabilidad.

La meta establecida para las CODAES por parte de la SEP consiste en desarrollar 1 MOOC y 5 objetos de aprendizaje para finales de 2015. Esta meta será superada posiblemente por la CODAES, si bien es indispensable valorar si existen las condiciones necesarias para desarrollar lo propuesto.

Existen actividades que por su importancia merecen destacarse. Se debe establecer un programa de capacitación para los integrantes de las CODAES en las etapas de desarrollo de contenidos, diseño instruccional, diseño gráfico, multimedia, programación y edición. En este sentido se estableció contacto con la Coordinación de Universidad Abierta y a Distancia de la UNAM (CUAED) y su Coordinadora General ha expresado interés y disposición en participar con nosotros para este fin. Sin embargo, la capacitación deberá hacerse con base en los lineamientos que se establezcan por parte de la CODAES de Gestión y en las capacidades y recursos que tendrá la plataforma. La experiencia de la CUAED es muy importante y será de gran ayuda pero tendrá que considerar lo planteado por la red de Gestión del proyecto nacional.

Una vez conocidos los aspectos pedagógicos y tecnológicos del proyecto CODEAS será posible definir, de una manera más precisa, las actividades por realizar durante 2015. En este momento sólo pueden establecerse las propuestas de recursos digitales de aprendizaje a desarrollar y un calendario tentativo de actividades.

Metas de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales

Desarrollar al menos 1 MOOC y 5 Objetos de Aprendizaje

Actividades a realizar durante 2015

1. Conocer y consensuar los lineamientos para el desarrollo y producción de MOOCs y Objetos de Aprendizaje en el marco de la CODAES.
2. Capacitación a integrantes de la CODAES en temas asociados con el desarrollo y producción de recursos digitales de aprendizaje.
3. Inscripción de los integrantes de la CODAES en un MOOC.
4. Definir los MOOCs y Objetos de Aprendizaje a realizar por parte de la CODAES.
5. Contratación de diseñadores instruccionales, expertos multimedia, editores y revisores de estilo.
6. Celebrar al menos cinco reuniones informativas y de trabajo durante el año.
7. Habilitar tres estudios para producción audiovisual.
8. Desarrollar contenidos.
9. Realizar el diseño instruccional (actividades de aprendizaje y formas de evaluación).
10. Realizar diseño gráfico.
11. Realizar filmaciones y otros recursos multimedia.
12. Llevar a cabo revisiones y validaciones pedagógicas.
13. Montar en plataforma los recursos digitales de aprendizaje
14. Pilotear los recursos digitales.
15. Rediseñar los recursos, en su caso.
16. Lanzar y poner en marcha versión 1.0.

Anexo 1

Comunidades Digitales para el Aprendizaje en la Educación Superior (CODAES). en el área de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales						
Externo UV			Interno UV			
Nombre	Lugar de adscripción/trabajo	Email	Nombre	Email	Lugar de adscripción/trabajo	Área
Dr. Rodrigo Sigal / Mtro. José Luis García Nava	Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras	rodrigo@cmmas.org g/garcianava@gmail.com	Dr. Emil Awad / Mtro. Javier Flores Mávila / Daniel Serna Poot	eawad@uv.mx /iafloma1@gmail.com dserna@uv.mx	Facultad de Música	Música
María Guadalupe Mercado Méndez	Universidad de Guadalajara	mercadomguadalupe@yahoo.com	Mtra. Doriam del Carmen Reyes Mendoza	uv.bibliodigital@gmail.com	Área Académica de Humanidades	Letras
Ulises Agustín Mora Carrillo de Albornóz	Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda"	ulichistudio@gmail.com	Mtro. Xavier Cozar / Mtra. Gabriela Peralta	xcozar@uv.mx gaperalta@uv.mx	Instituto de Artes Plásticas	Artes Visuales
Elisa Margarita Maas Moreno	Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades UNAM	margarita_maas@yahoo.com.mx	Mtra. Leticia Rodríguez	lerodriguez@uv.mx	Secretaría Académica	Ciencias sociales
Mtra. Claudia Marín Inclán	Actriz profesional	marinclan@yahoo.com.mx	Mtra. Clara Elena Cortés Díaz	ccortes@uv.mx	Facultad de Teatro	Teatro
Mtro. Miguel Ángel Pérez Álvarez	Facultad de Filosofía UNAM	mapa@unam.mx	Dr. Darin Michael Mcnabb Costa	darinmex@gmail.com	Instituto de Filosofía	Filosofía
Iván Martínez / Carmen Alcázar	Wikimedia México	galaver@gmail.com /wotancito@gmail.com	Dr. Alberto Ramírez Martinell / Dra. Guadalupe Aurora Maldonado Berea	albramirez@uv.mx /armartinell@gmail.com g/berea@uv.mx	Maestría en Educación Virtual	Ciencias sociales
Dr. Ernesto Priani	Red Humanistas Digitales	epriani@gmail.com	Dra. María del Carmen Valdés Martínez / Mtra. Ingrid Aguirre	cvaldes@uv.mx /iaguirre@uv.mx	Sistema de Enseñanza Abierta	Humanidades
Dr. Fernando Gamboa	CCADET/UNAM	fernando.gamboa@ccadet.unam.mx	Mtra. Elsa Ortega Rodríguez / Dr. Alberto Ramírez Martinell	eortega@uv.mx x/	Dirección General de Tecnologías de la Información	Tecnologías

Anexo 2

Participantes	Institución	Trabajo que realiza y qué podría aportar
Ricardo Mercado	UV- Innovación Educativa	Coordinación del proyecto. Diseño instruccional
Guadalupe Maldonado	UV- Posgrado	Tecnología educativa. Diseño y desarrollo de materiales. Evaluación
Claudia Marín	UV- Artes Escénicas	Diseño instruccional
Ingrid Aguirre	UV- CEA	Cursos del SEA. Formación de docentes
María del Carmen Valdés	UV- CEA	Cursos del SEA . Derechos de Autor, Temas Legales
Elsa Ortega	UV- DGT	Desarrollo informático para el sector académico. Objetos de Aprendizaje
Carmen Alcázar	Wikimedia México	Cómo cuidar el trabajo colaborativo y confiable. Áreas de oportunidad
Iván Martínez	Wikimedia México	Wikipedia
Fernando Gamboa	UNAM- CECADET	MOOC's en COURSERA. Deberán encontrar su lugar en la Universidad. Formación docente. El aula del futuro
Ernesto Priani	UNAM- FFyL	Interés por la tecnología. Editor digital. Terminología, procedimientos...
Margarita Maass	UNAM CEIICH	Formación de formadores en investigación interdisciplinaria
Ulises Mora	ENPEyG	Ilustrador, vínculo de acercamiento de sus necesidades de TIC
José Luis García Nava	CEMAS	Aportación de know how en multimedia para la formación artística
Guadalupe Mercado	UdeG	Generar conocimiento nuevo

Anexo 3

Área Música, Autores: Mtro. Javier flores Mavil, Dr. Emil Awad, Mtro. Jose Luis Garcia Nava, Recursos de Aprendizaje Digitales

Disponibles	
Nombre del Curso	URL
Técnicas de Improvisación. Clase en línea de ensamble de jazz.	https://sites.google.com/site/tecnicasimprovisacion2
Oferta gratuita de clases en línea en diferentes temas de educación musical.	http://www.berkleeshares.com
Plataforma de apoyo educativo en jazz y música popular, dirigida a estudiantes y maestros.	http://berkeleepulse.net
Oferta en línea de programas de Educación Superior, pagina en inglés.	http://online.berklee.edu
Cursos en línea (en español), de música popular, cursos gratuitos con la ayuda de gráficos e instrumentos virtuales	http://www.musycom.com
Diferentes de temas de teoría de la música, herramienta en línea gratuita y en inglés.	www.musictheory.net
Procesador de notación musical, herramienta gratuita.	http://www.noteflight.com
Temas de teoría de la música, herramienta en español.	http://www.teoria.com/
Herramienta de entrenamiento auditivo, gratuita y en inglés.	http://www.earbeater.com/
Diversos cursos de EDX en computación y psicología	Sin vinculo
OpenProcessing Education: Concentrador de decenas de cursos en línea desarrollados en diversos países para el aprendizaje de la plataforma de programación Processing. El directorio raíz da acceso también a foros de consulta y repositorios de proyectos de programación compartidos.	http://www.openprocessing.org/classrooms
Processing tutorials: Una colección de clases "paso a paso" que cubre los niveles de principiante, intermedio y avanzado para el aprendizaje de Processing.	http://www.processing.org/tutorials/
Code Academy: Lecciones interactivas para aprender conceptos clave y sintaxis de diversos lenguajes de programación, así como para adquirir habilidades para el desarrollo de redes informáticas.	http://www.codeacademy.com
Khan Academy Computing: Clases en video para aprender los fundamentos de programación mediante ejercicios con el lenguaje JavaScript y la librería Processing JS.	https://www.khanacademy.org/computing/cs
Fun Programming: Clases en video para el aprendizaje de programación creativa. Ejercicios simples en Processing basados en comportamientos numéricos que se representan de forma audiovisual.	http://funprogramming.org/
Acervo CMMAS: Colección de videos y podcasts con el registro de todos los eventos llevados a cabo en el Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras. Incluyen conciertos, conferencias, clases maestras, talleres, etcétera; de los diversos programas y festivales que organiza el CMMAS.	http://cmmas.org/acervo.php?lan=es
Apps CMMAS: Aplicaciones en la plataforma iOS para dispositivos móviles, que difunden contenidos educativos y culturales para diversos públicos, basados en proyectos desarrollados en el CMMAS.	http://www.cmmas.org/cmmas_eventos.php?lan=es&id=591

Área: Música

Autores: Mtro. Javier flores Mavil, Dr. Emil Awad,

Mtro. Jose Luis Garcia Nava

Recursos de Aprendizaje Digitales

Posibles
Nombre del Curso
<p>Introducción a la Educación Musical. Herramienta en línea de apoyo teórico/practico. Dirigida a aspirantes para presentar examen de admisión para la Facultad de Música en la UV, para el nivel preparatorio.</p>
<p>Explorando la Improvisación en el Jazz. Herramienta dirigida a músicos: maestros, estudiantes, amateurs y/o profesionales, No jazzistas; interesados en conocer el lenguaje básico en la improvisación del jazz, nivel intermedio.</p>
<p>El Origen del Jazz. Herramienta dirigida a cualquier persona interesada en conocer los orígenes y desarrollo de esta música originaria de América y compartida con el Mundo.</p>
<p>Desarrollar la serie de cursos Armonía Contrapunto Análisis I, II, III y IV , tratando de terminar al menos el I en 2015. Me gustaría que hubiera una versión para liberarla y otra integrada a la UV, ambas con asistentes de enseñanza estudiantes de nuestro posgrado PNPC. Videos, materiales e interacciones e persona o por medios digitales.</p>
<p>Curso de matemática para el estudio de Teoría de la Música del Siglo XX-XXI. Algebra de grupos y transformaciones, así como ejercicios de comprensión para su aplicación en música. Requiere colaborar con alguien en matemáticas, tal vez con de la UV o de la red.</p>
<p>Curso de introducción al sistema dodecafónico. Esta es un área muy mal difundida, la mayoría de los cursos contienen información y conceptos que están fuera de uso, pero debido a la desinformación se sigue promoviendo una versión muy pobre. Compositores que marcaron el siglo XX son parte de este sistema, desde Schoenberg a Stravinsky, hasta Babbit, Boulez, Carter, etc. Este curso se puede apoyar en el curso de matemática para el estudio de la teoría del Siglo 20-21.</p>
<p>Curso de introducción a la técnica de dirección musical. Se puede explorar la posibilidad de crear material audio visual para este fin, incluyendo la entrega de trabajos audiovisuales. Pueden colaborar, Daniel Hazan y Lanfranco Marceletti de la UV, y Huimberto Robles de la Universidad Juárez de Durango.</p>
<p>Curso de Introducción al Contrapunto, Armonía y Análisis. Curso para comenzar la serie de cursos con este nombre mencionados arriba, pero para nivel pre-universitario.</p>
<p>WikiCMMAS: Sitio para la escritura y reflexión colaborativa del personal del Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras. Desarrollado en WordPress para promover un proceso de escritura ágil y para aprovechar el sistema múltiple de etiquetas de publicaciones. Incluye temas tales como música electroacústica, visuales en vivo, programación creativa, tecnología audiovisual, etc.</p>
<p>VisualCMMAS: Sitio basado en Processing y Java que permite explorar visualmente las conexiones entre los recursos de información del WikiCMMAS. Es un mapa interactivo en forma de red que representa los vínculos entre publicaciones y etiquetas del WikiCMMAS.</p>
<p>Apuntes sobre transdisciplina: Colección de textos escritos y recursos audiovisuales para un acercamiento a la producción artística transdisciplinaria. Incluye diversos artículos con hipervínculos hacia las referencias escritas y audiovisuales. También incluye un mapa conceptual para abordar los diversos temas y los artículos y para comprender su relación con la transdisciplina.</p>

CODAES Artes, Humanidades y Ciencias Sociales

Área: Artes Visuales

Autores: Mtro. Ulises Agustín Mora Carrillo de Albornóz

Recursos de Aprendizaje**Digitales**

Disponibles	
Nombre del Curso	URL
Apoyo financiero a la producción creativa mediante concurso	https://fondeadora.mx/
375 Libros de Arte para descargar pdf.	http://www.berlinarte.org
Simposio Internacional de Teoría sobre Arte Contemporáneo	http://sitac.org/
Simposio Internacional de Preservación Audiovisual y Digital	http://sipad2014.sched.org
Plataforma de TIC en educación	https://www.edmodo.com
Círculo cromático interactivo	http://paletton.com
Hipermedula.org, actualización sobre cursos online de arte para Iberoamérica	http://ht.ly/AXZ9j
Perfil de facebook del programa de estudios interdisciplinarios del CENART	https://www.facebook.com/estudios.interdisciplinarios.cenart?fref=nf
65 Catálogos de Arte Moderno en línea del Museo Guggenheim	http://www.guggenheim.org/new-york/exhibitions/publications/from-the-archives?layout=default&filter_type=archive&reset=0

Posibles
Nombre del Curso
Estación de radio inter-escolar por internet, como enlace comunitario al interior del CENART que padece del aislamiento de las escuelas que lo conforman.
Galería virtual de las distintas escuelas de arte del país, posiblemente asociada a la agenda de exposiciones de sus respectivas galerías físicas.
Colegio virtual de profesionistas de las Artes Plásticas y Visuales de México y su directorio.
Curso propedéutico a distancia para escuela de artes plásticas y visuales.

CODAES Artes, Humanidades y Ciencias Sociales

Área: Humanidades

**Autores: Mtra. Doriam del Carmen, Dr. Alberto Ramirez Martinell,
Dra. Margarita Mass, Dra. Guadalupe Mercado, Mtra. Carmen Alcázar,
Dr. Ernesto Priani, Mtra Ingrid Aguirre**

Recursos de Aprendizaje Digitales

Disponibles	
Nombre del Curso	URL
UDistance Education at Network Plataforma de trabajo para los estudiantes del doctorado de Ciencias y Humanidades	www.uadec.dednet.net www.ceiich.unam.mx
Universidad Virtual Ofrecer licenciaturas y posgrados virtuales	Udgvirtual.udg.mx
Wikipedia: Enciclopedia virtual de código abierto Libre edición colaborativa Wikiversidad: Espacio colaborativa de materiales y proyectos de aprendizaje. Dividido en departamentos. Recursos audiovisuales.	es.wikipedia.org es.wikiversity.org
Repositorio de la FFyL: Materiales textuales, audiovisuales, cursos completos, publicaciones. Creative Commons	ru.ffyl.unam.mx
Proyectos digitaees. Recursos Digitales. Blog. Boletín. Noticias.	www.humanidadesdigitales.net
Biblioteca Digital de Humanidades Programa Editorial de la Dirección de Humanidades Universidad Veracruzana Creative-Commons	www.uv.mx/bdh
Maestría en Educación Virtual: Programa de posgrado (PNPC) orientado a la investigación en el que se forman recursos humanos en el tema de TIC, virtualidad y educación - Háblame de TIC: Proyecto editorial en el que se incluyen reflexiones de estudiantes, profesores e investigadores.	www.uv.mx/mev @hablamedetic
AFEL virtual Desarrollo de EE Disciplinares de los programas educativos del SEA	www.uv.mx/sea

Posibles
Nombre del Curso
Creación de una red que permita visualizar cursos y recursos en artes, humanidades y ciencias sociales
Lanzamiento cursos Mooc
Lanzamiento de materias del doctorado en Ciencias y Humanidades
Lanzamiento de formación en lectura y escritura
Producción de recursos
Creación de una universidad nacional virtual a través de una red de universidades públicas mexicanas.

Dra. Sara D. Ladrón de Guevara G.

Rectora
Responsable Institucional

Dr. Ricardo Mercado del Collado

Responsable del Proyecto