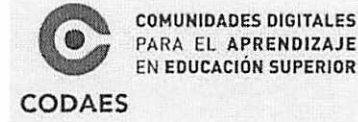




Universidad Veracruzana



Universidad Veracruzana

Reporte Académico

Programa de Apoyo al Desarrollo de la Educación
Superior 2015 (PADES)

Comunidades Digitales para el Aprendizaje en la
Educación Superior en Artes, Humanidades y Ciencias
Sociales (CODAES)

Febrero 2016

Universidad Veracruzana

Comunidades Digitales para el Aprendizaje en la Educación Superior (CODAES) en Artes, Humanidades y Ciencias Sociales

No. de convenio. 201-30.001.032

No. de proyecto. 215-01-30-001-004

Periodo de vigencia del proyecto: 8 de junio de 2015 a 31 de diciembre 2015

Reporte de actividades desarrolladas en el proyecto con base en los objetivos y metas.

- Participación en el Diplomado a Distancia de Producción de Recursos de Aprendizaje Digitales conducido por la Universidad de Colima
- Participación en dos talleres de producción multimedia realizados en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y en la Universidad de Colima
- Habilitación de un estudio de producción, programación y edición de recursos multimedia.
- Realización de un viaje a Francia como medio para estrechar vínculos con las Universidades Temáticas Nacionales y el Ministerio de Educación Superior e Investigación responsable del proyecto de France Universitaire Numérique.
- Solicitud de información a expertos en contenido para el desarrollo de 10 Objetos de Aprendizaje (OA) y 1 MOOC.
- Elaboración de maquetas (storyboard) con la información validada.
- Elaboración de actividades, autoevaluaciones y rúbricas de evaluación para Objetos de Aprendizaje (OA) y MOOC.
- Revisión y corrección ortográfica, ortotipográfica y de estilo de maquetas, actividades, autoevaluaciones y rúbricas de evaluación de los OA y MOOC.
- Elaboración de plantillas para los OA y MOOC, incluyendo: ilustraciones, botonería, identidad gráfica, pantone (escala de colores por OA y MOOC)
- Realización de animaciones requeridas según el OA y MOOC.
- Edición de imágenes correspondiente al contenido de los OA y MOOC.
- Elaboración de guiones de videos y audios para OA y MOOC.
- Grabación, edición y conversión de audios y videos correspondientes a cada OA y MOOC.
- Levantamiento fotográfico para OA y MOOC.
- Desarrollar plantillas en HTML5 de OA y MOOC.
- Integrar los elementos gráficos y multimedia indicados en las maquetas correspondientes a cada OA y MOOC.
- Programar actividades, auto-evaluaciones y rúbricas de evaluación de cada OA y MOOC.
- Seguimiento y revisión de los OA y MOOC.
- Revisión y corrección de programación de cada OA y MOOC de acuerdo a las necesidades pertinentes.
- Respaldo de documentación entregada por experto archivos fuentes de cada OA y MOOC.

Describir las metas alcanzadas durante el ejercicio del proyecto.

- a) Se realizó la producción de diez Objetos de Aprendizaje y un MOOC en los siguientes temas: La magia del círculo de quintas (originalmente llamado Introducción a la educación musical); Programación creativa; ¿Cómo crear un guion?; Amueblamiento cognitivo, exocerebro y mediación tecnológica del aprendizaje; Edición de recursos audio-visuales con enfoque educativo; Sor Juana Inés de la Cruz: semblanza de una vida singular; Performance, la estética de la acción en el tiempo; Edición musical a través del software; Introducción al desarrollo de investigación interdisciplinaria y Pensar como filósofo. En el caso del objeto de aprendizaje: Introducción al desarrollo de investigación interdisciplinaria el desarrollo incluye la estructura de la plantilla, los recursos complementarios se trabajaron directamente entre la Universidad Autónoma de Coahuila y la Universidad de Colima y serán incorporados a la plataforma CODAES.
- b) Diez integrantes de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales participaron en actividades de formación para la producción de recursos de aprendizaje digitales.
- c) Se habilitó un estudio de producción, programación y edición de recursos multimedia.
- d) Se llevaron a cabo conversaciones con instituciones de educación superior francesas, con el fin de suscribir cartas de colaboración para el desarrollo compartido de recursos digitales de aprendizaje.

Productos. Ruta de la página WEB institucional: <http://www.uv.mx/planeacioninstitucional/fondos-extraordinarios/fondos-extraordinarios-2015/programa-de-apoyo-a-la-educacion-superior-pades-2015/> Los recursos se entregan con el avance al día 18 de febrero de 2016, por lo que podrán incluirse actualizaciones a las direcciones electrónicas respectivas hasta el 29 de febrero de 2016, con fundamento en lo establecido en la Cláusula Tercera, inciso g del convenio 2015-30-001-032.

- MOOC. Cómo pensar como filósofo <http://www.uv.mx/celulaode/mooc/>
- OA. Edición musical a través de software <http://www.uv.mx/celulaode/edicion-musical/>
- OA. Edición de recursos audiovisuales con enfoque educativo LTCC. <http://www.uv.mx/celulaode/audioeducativo/>
- OA. La magia del círculo de quintas <http://www.uv.mx/celulaode/circulodequintas/>
- OA. Programación creativa / Control audiovisual mediante modelos trigonométricos <http://www.uv.mx/celulaode/programacion-creativa/>
- OA. Recursos, herramientas y aplicaciones digitales para la investigación en Humanidades <http://www.uv.mx/celulaode/inv-humanidades/>
- OA Performance, la estética de la acción en el tiempo <http://www.uv.mx/celulaode/performance/>
- OA. Sor Juana, semblanza de una vida singular <http://www.uv.mx/celulaode/sorjuana>
- OA. Amueblamiento cognitivo, exocerebro y mediación tecnológica del aprendizaje <http://www.uv.mx/celulaode/exocerebro>
- OA. ¿Cómo crear un guión? <http://www.uv.mx/celulaode/crear-guion>
- OA. Introducción al desarrollo de Investigación Interdisciplinaria <http://www.uv.mx/celulaode/investigacioninterdisciplinaria>

Impacto académico.

La realización de este proyecto impacta a la universidad en distintas dimensiones. En lo académico contribuyó a la formación de personal académico de Música y Filosofía y de personal técnico de la Dirección General de Tecnología de Información mediante su participación y conclusión de un Diplomado de Producción de Recursos Digitales. Asimismo, estudiantes de las áreas de artes, humanidades y ciencias sociales de la Universidad Veracruzana y de otras instituciones de educación superior nacionales e internacionales verán ampliada la oferta de recursos para su aprendizaje por Internet. En lo tecnológico permitió a la universidad habilitar un estudio de video grabación y edición de recursos digitales.

Actividades de apoyo complementarias:

No hay


Comentarios adicionales.

Las universidades públicas requieren incorporarse con mayor intensidad en la producción de recursos de aprendizaje digitales para ampliar las oportunidades de aprendizaje de estudiantes universitarios y de la población en general y contribuir al mejoramiento permanente de la calidad de la educación que reciben todos los estudiantes.



Dr. Ricardo Javier Mercado del Collado,
Docente de Tiempo Completo.

Nombre completo cargo y firma del responsable del proyecto.



Dra. Sara Deifilia Ladrón de Guevara González
Rectora de la Universidad Veracruzana
Nombre completo y firma del titular de la institución.

Xalapa, Veracruz, Jueves 18 de febrero de 2016