



Universidad Veracruzana



Proyecto CODAES 2015

(Comunidades Digitales para el Aprendizaje
en Educación Superior).

Xalapa, Ver. a 13 de febrero 2015

Proyecto Comunidades Digitales de Aprendizaje en Educación Superior 2015 en Artes, Humanidades y Ciencias Sociales

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 termina sus estudios. De otra parte, existe un rezago educativo considerable entre la población adulta que no cursó o no 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. Una alternativa de solución a esta problemática que está ganando fuerza mundialmente es la educación abierta y a distancia.

En el marco de la planeación del sistema educativo nacional, el programa Sectorial de Educación 2013-2018, formulado por la Secretaría de Educación Pública, y en reconocimiento al impulso que tienen actualmente las tecnologías de la comunicación e información (en adelante TIC) en la educación a distancia, establece como líneas de acción dentro del objetivo 3.1. "Fortalecer la planeación y mejorar la organización del Sistema Educativo nacional para aumentar con eficiencia la cobertura en distintos contextos: 3.1.7 "Impulsar nuevos modelos de educación abierta y a distancia, y garantizar su pertinencia tecnológica y de contenidos", y "3.7.9 "Desarrollar el uso de tecnologías para favorecer el acceso a la educación de las personas adultas y la adquisición de competencias digitales".¹

La Universidad Veracruzana reconoce la importancia de la innovación y de la ampliación de oportunidades de aprendizaje con calidad, por lo que en su Programa de Trabajo Estratégico 2013-2017 establece como uno de los ejes estratégicos a la "Innovación con Calidad" y plantea como líneas de acción "la actualización de su modelo educativo enfocado en el estudiante, centrado en el aprendizaje, la educación basada en competencias y apoyada por técnicas pedagógicas y por las TIC. Asimismo, plantea como objetivos: "brindar una oferta educativa de calidad, adecuada e innovadora en las diferentes modalidades y acorde a las vocaciones regionales y que cuente con reconocimiento nacional e internacional" y "promover y fortalecer los procesos de educación en modalidades no convencionales, aprovechando para ello las TIC."²

El presente proyecto de continuación de Comunidades Digitales de Aprendizaje en Educación Superior 2015 en Artes, Humanidades y Ciencias Sociales, da respuesta a la convocatoria del Programa de Apoyo al Desarrollo de la Educación Superior (PADES 2015) y se ubica en dos de los tipos de proyectos susceptibles de recibir apoyo por parte de este programa federal, a saber: A. "actividades dirigidas a diversificar y ampliar la oferta educativa" y E. "proyectos orientados a fomentar la innovación educativa y la renovación de prácticas académicas en la educación superior".

¹ SEP (2013) Programa Sectorial 2013-2017. Consultado 12 febrero 2013 en: http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/4479/4/images/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018_WEB.pdf

² Universidad Veracruzana (2013). Programa de Trabajo Estratégico 2013-2017. Xalapa: Universidad Veracruzana

La educación superior mundial vive procesos de cambio trascendentes dirigidos a la ampliación de la cobertura de los servicios educativos y a promover el desarrollo de competencias en los egresados universitarios, que les prepare mejor para incorporarse con éxito en los ambientes profesionales y laborales que exigen nuevos perfiles de los profesionistas, caracterizados por una preparación disciplinar rigurosa, pero también de un conjunto de competencias relacionadas con el uso de las TIC, el trabajo en equipo, la orientación hacia el logro de metas y la actualización de por vida de su base de conocimientos.

Los reportes recientes³ sobre las tendencias de la educación superior indican que cada vez será mayor la presencia y uso de modelos educativos en los que se integre la educación presencial con la educación mediada por tecnologías, el aprendizaje colaborativo, la educación en línea, el aumento del aprendizaje y evaluación basada en datos, las aulas invertidas, los objetos de aprendizaje y los cursos masivos gratuitos en abierto.

Es en este contexto que la Secretaría de Educación Pública, por medio de la Dirección General de Educación Superior Universitaria, extendió, en 2014, la invitación a la Universidad Veracruzana y a otras universidades públicas, a participar en el desarrollo de comunidades digitales de aprendizaje en donde académicos, estudiantes, profesionales en ejercicio y organizaciones públicas y privadas, contribuyan al desarrollo y producción de recursos de aprendizaje de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje en el nivel educativo superior que permitan, a su vez, realizar innovaciones educativas, formar recursos humanos en estas áreas y extender los beneficios del aprendizaje a sectores de la población, ajenos al sistema educativo formal, para adquirir competencias requeridas en su desempeño profesional y en el uso de las TIC.

Esta invitación fue resultado de uno de los acuerdos suscritos en la carta de intención firmada por los gobiernos de Francia y México en abril de 2014, con el fin de aprovechar la experiencia francesa en el establecimiento de la *Universidad Digital Francesa*, consistente en una red de instituciones de educación superior, organizadas en áreas temáticas diversas y cuyo objetivo es el desarrollo y producción de recursos de aprendizaje digitales abiertos, masivos y gratuitos.

En respuesta a la invitación antes mencionada, la Universidad Veracruzana integró la red de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales con la participación de académicos de la propia universidad, así como de otras instituciones y organizaciones afines, interesadas en estos temas y con experiencia en el uso de las TIC en apoyo a los de enseñanza y aprendizaje. La lista de integrantes de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales, se presenta en el Anexo 1.

Es de reconocerse, no obstante, que las instituciones de educación superior mexicanas muestran un desarrollo incipiente en materia de producción y oferta de recursos de aprendizaje abiertos, digitales, gratuitos y de alcance masivo. Esta situación es especialmente evidente en disciplinas consideradas *blandas* como las artes, las humanidades y las ciencias sociales. Por ende, es necesario aprovechar el potencial que revisten las nuevas tecnologías y la posibilidad de aplicación de principios de aprendizaje derivados de las nuevas teorías educativas, para atender necesidades de este tipo no satisfechas actualmente en las áreas de la música, las artes visuales, la filosofía, las artes escénicas, las humanidades y las ciencias sociales.

³ Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium, consultado el 12 de febrero de 2015 en <http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-he-EN-SC.pdf>

Objetivos

1. La CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales desarrollará en 2015 recursos de aprendizaje digitales en la forma de MOOC y Objetos de Aprendizaje para promover el pensamiento crítico, el aprendizaje activo, la investigación, las competencias informáticas y el impulso a las artes, dirigidos a estudiantes universitarios y público en general.
2. La red colaborativa de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales desarrollarán o verán fortalecida su capacidad para el desarrollo de recursos digitales de aprendizaje.
3. Se establecerán vínculos con instituciones activas en la promoción del uso de recursos de aprendizaje digitales.

Metas

- 1.1 Se producirán diez Objetos de Aprendizaje y un MOOC.
- 2.1 Al menos diez miembros de la CODAES de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales recibirán capacitación en la producción de recursos digitales de aprendizaje.
- 2.2 Se establecerá al menos un estudio de producción, programación y edición de multimedia.
- 3.1 Se suscribirán al menos tres cartas de intención de colaboración con instituciones activas en el uso de recursos digitales de aprendizaje

Productos

Se producirá el siguiente MOOC.

1. ¿Cómo pensar como filósofo?

Se producirán los siguientes diez objetos de aprendizaje:

1. Introducción a la educación musical
2. Programación creativa;
3. ¿Cómo crear un guion?
4. Amueblamiento cognitivo, exocerebro y mediación tecnológica del aprendizaje;
5. Introducción al desarrollo de investigación interdisciplinaria;
6. Recursos, herramientas y aplicaciones digitales para la investigación en humanidades;
7. Edición de recursos audiovisuales con enfoque educativo;
8. Sor Juana Inés de la Cruz, semblanza de una vida singular;
9. Performance, la estética de la acción en el tiempo;
10. Edición musical a través de software

Objetivos de los productos

MOOC: Cómo pensar como filósofo: Detectar errores en razonamientos, identificar un argumento, evaluar evidencias y hacer inferencias, detectar razonamiento estadístico y causal erróneo, conocer estrategias retóricas y emocionales que emplean los argumentos, evaluar la fiabilidad de fuentes de información

Objetos de aprendizaje

- **Introducción a la educación musical:** Identificación y transcripción de elementos rítmicos, melódicos y armónicos, así como escalas, intervalos y acordes.
- **Programación creativa:** Producir bocetos creativos, con base en análisis numéricos, para usarse en proyectos de arte, audiovisuales, música, arquitectura y áreas afines.
- **¿Cómo crear un guion?:** Realización de cortometraje de entre 10 y 15 minutos incluyendo una anécdota desarrollada en inicio, clímax y desenlace.
- **Amueblamiento cognitivo, exocerebro...:** Diseñar una herramienta de aprendizaje mediante el uso de Twitter y un contenido digital dinámico.
- **Introducción al desarrollo de investigación interdisciplinaria:** Aplicación de 30 conceptos claves de la investigación interdisciplinaria.
- **Recursos, herramientas y aplicaciones digitales para la investigación en humanidades:** Identificación, análisis y aplicación de recursos digitales en a investigación.
- **Edición de recursos audiovisuales con enfoque educativo:** Producir recursos multimedia de apoyo docente.
- **Sor Juana Inés de la Cruz, semblanza de una vida singular:** Demostración de competencias lingüísticas acerca de una lexicografía especial.
- **Performance, la estética de la acción en el tiempo:** Explicará la importancia del arte de *performance* en el arte contemporáneo y realizará procedimientos de prueba y producción de un evento performático.
- **Edición musical:** Conoce y aplica TIC para la edición musical.

Proceso de producción y cronograma de actividades

ETAPA	FIGURA QUE PARTICIPA
1.- Elaboración de contenido: consiste en el desarrollo de la información que se abordará en el Objeto de Aprendizaje y/o MOOC.	Experto en contenido
2.- Recepción y revisión de información: se plantean estrategias para la presentación de los contenidos, desarrollo de actividades, a partir de los lineamientos pedagógicos y técnico. Además se marca la pauta para el desarrollo de recursos: videos, animaciones y elementos gráficos.	Experto en contenido y Diseñador instruccional
3.- Planificación: se analiza la información para establecer actividades como de materiales que integrarán dicho curso. - Se realiza una propuesta del curso, misma que se revisa con el experto en contenido para realizar las adecuaciones pertinentes.	Experto en contenido, Diseñador instruccional, Diseño gráfico, Especialista en medios y Corrección de estilo
4.- Producción: se empieza a generar los materiales requeridos. El Diseñador instruccional realiza una estructura del material de acuerdo a criterios pedagógicos (maquetación). Posteriormente Diseñador gráfico realiza la distribución gráfica del material, a la par que el Editor de medios elabora los	Diseñador instruccional, Diseño gráfico, Especialista en medios

materiales audiovisuales. Por ultimo, Programación se encarga de conjuntar el trabajo de los anteriores perfiles en una página HTML.	Corrección de estilo Programación
5.- Revisión: una vez terminado el curso se revisa a detalle con el Experto en contenido para pulir detalles mínimos del mismo. Esta revisión no implica cambios en el contenido, solo involucra detalles técnicos.	Experto en contenido y Corrección de estilo Diseñador instruccional, Programación
6. Adecuación: se realizan los cambios sugeridos por el Experto en contenido para la entrega de los objetos de aprendizaje y/o MOOC.	Diseñador instruccional, Programación

CRONOGRAMA DE DESARROLLO

	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
EXPERTO EN CONTENIDO	Elaboración de contenido	Participación en el desarrollo de contenidos, actividades y evaluación.				
DISEÑO INSTRUCCIONAL	* Revisión de lineamientos pedagógicos y técnicos * Planeación de estrategias y actividades	Planificación de recursos y actividades.	Desarrollo de evaluación			Revisión de producto para realizar mejoras pertinentes
CORRECCIÓN DE ESTILO	Revisión de contenidos		Revisión de actividades	Revisión de recursos		
DISEÑO GRÁFICO	Revisión de contenido	Desarrollo de identidad gráfica	Desarrollo de elementos gráficos, animaciones, etc.			Mejora pertinentes.
ESPECIALISTA EN MEDIOS	Pre-producción de videos y fotografías	Producción y edición de videos y fotografías				Re-edición de videos y fotografías
PROGRAMACIÓN	Revisión de lineamientos técnicos de la plataforma	Desarrollo de recursos				Mejora del objeto de aprendizaje y/o MOOC.

Distribución de objetos y MOOC por célula

Célula UV	Célula 1	Célula 2
-----------	----------	----------

MOOC: Como pensar como filósofo	OA: Edición musical a través de software	OA: Performance, la estética a través de la acción en el tiempo
OA: Edición de recursos audiovisuales con enfoque educativo	OA: Amueblamiento cognitivo, exocerebro y mediación tecnológica del aprendizaje	OA: Recursos, herramientas y aplicaciones digitales para la investigación en humanidades
OA: Introducción a la educación musical	OA: Como hacer un guion	OA: Sor Juana, semblanza de una vida singular
	OA: Programación creativa	OA: Introducción al desarrollo de investigación interdisciplinaria

PERIODO DE DESARROLLO CELULA 1

Perfil	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
Célula 1 (OA 1: Edición musical a través de software)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						
Célula 1 (OA 2: Amueblamiento cognitivo, exocerebro y mediación tecnológica del aprendizaje)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						
Célula 1 (OA 3: Como hacer un guion)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						

Programación						
Célula 1 (OA 4: Programación creativa)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						

PERIODO DE DESARROLLO CELULA 2

Perfil	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
Célula 2 (OA 1: Performance, la estética a través de la acción en el tiempo)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						
Célula 2 (OA 2: Recursos, herramientas y aplicaciones digitales para la investigación en humanidades)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						
Célula 2 (OA 3: Sor Juana, semblanza de una vida singular)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						

Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						
Célula 2 (OA 4: Introducción al desarrollo de investigación interdisciplinaria)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						

PERIODO DE DESARROLLO CELULA UV

Perfil	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
Célula UV (MOOC: Como pensar como filósofo)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						
Célula UV (OA 1: Edición de recursos audiovisuales con enfoque educativo)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						

Célula UV (OA 2: Introducción a la educación musical)						
Diseñador instruccional						
Experto						
Corrección de estilo						
Diseño gráfico						
Especialista en medios						
Programación						

RESUMEN CURRICULAR

RICARDO MERCADO DEL COLLADO

Licenciatura en Psicología, Universidad Iberoamericana, de la ciudad de México (Mención Honorífica). Maestría en Psicología Educativa en la Facultad de Psicología de la UNAM (Mención Honorífica y Medalla "Gabino Barreda al Mérito Universitario"). Especialización en Administración de Proyectos de Educación Superior en la Fundación Getulio Vargas, Brasil. Doctorado en Psicología en la Universidad Autónoma de Madrid, España ("Cum Laude").

Ha sido Profesor Investigador del Centro Interdisciplinario de Investigación y Docencia en Educación Técnica (CIIDET); Profesor y Coordinador de Investigación de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales de Zaragoza; Profesor de la División de Estudios de Posgrado de la Facultad de Psicología de la UNAM y del Colegio de Posgraduados del Instituto Politécnico Nacional.

Ha colaborado con la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) como Coordinador de Proyectos Académicos; en la Secretaría de Educación Pública fue Asesor de la Subsecretaría de Educación Superior e Investigación Científica, Director de Desarrollo Universitario de la Dirección General de Educación Superior de la SEP y Secretario Adjunto de la Comisión Nacional de Evaluación de la Educación Superior (CONAEVA); asimismo, responsable del Secretariado de la Colaboración Trilateral en Educación Superior entre Canadá, Estados Unidos y México.

De 1997 a 2003 desempeñó el cargo de Director de Planeación Institucional de la Universidad Veracruzana y de 2003 a 2009 fue Director General de la Universidad Veracruzana Virtual. De 2009 a 2014 ocupó el cargo de Subdirector Académico del Instituto Consorcio Clavijero y actualmente es Director de Innovación Educativa en la Universidad Veracruzana y Director General de la empresa Lo Logré, S.C., dedicada al desarrollo de recursos de aprendizaje digitales.

En 2006, participó, por invitación del Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa (ILCE), en el grupo de expertos responsables de realizar la prospectiva para la Educación a Distancia y el e-Learning para América Latina. En 2007 participó, también por invitación, en el Grupo de Enfoque, convocado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), en la formulación de los criterios de evaluación aplicables a los programas de posgrado a distancia en México. Actualmente es Coordinador Nacional de la Comunidad Digital de Aprendizaje en la Educación Superior en el área de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales.

Cuenta con más de 20 trabajos publicados y más de 80 ponencias presentadas en diferentes eventos nacionales e internacionales en las áreas de psicología educativa, educación a distancia, planeación y evaluación de sistemas educativos.

Desglose detallado de gastos solicitados a la SEP:					
Acción (es)	Objetivo (s)	Descripción del gasto solicitado	Montos solicitados a la SEP (\$)	Meta (s)	Fecha programada de conclusión de cada meta
Capacitación integrantes CODAES	Capacitación sobre la producción y publicación de recursos digitales	Pasajes y Viáticos	\$93,000.00	10 personas capacitadas	15 de Marzo de 2015
Producción de Objetos de Aprendizaje y MOOC	Desarrollo los Objetos de Aprendizaje y MOOC	Equipamiento	\$459,807.92	Desarrollo 10 objetos de aprendizaje y un MOOC	31 de Diciembre de 2015
Conformación de equipo de trabajo para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje y MOOC	Desarrollo los Objetos de Aprendizaje y MOOC	Recursos humanos	\$792,000.00	Desarrollo 10 objetos de aprendizaje y un MOOC	15 de Marzo de 2015
Grabación de materiales audiovisuales con expertos en contenido	Producción de videos para Objetos de Aprendizaje y MOOC	Pasajes y Viáticos	\$52,412.00	Realización de recursos audiovisuales que complementen los objetos de aprendizaje y MOOC	15 de Agosto de 2015
Capacitación coordinador	Capacitación en producción, publicación y gestión	Pasajes y Viáticos	\$10,000.00	Coordinador capacitado	28 de Febrero de 2015
Reuniones DGESU/ACET	Planeación y seguimiento	Pasajes y Viáticos	\$34,000.00	Asistir a reuniones	11 de febrero de 2015
Visita a Francia	Establecer vínculos	Pasajes y viáticos	\$55,000.00	Contacto con instituciones	15 Octubre 2015
Total solicitado a la SEP:			1,496,219.92		