



Universidad Veracruzana

Informe académico, agosto - noviembre del 2016

Dirigido a: Dr. Salvador Alejandro Malo Álvarez, Director General de Educación Superior
Nombre del Proyecto: Comunidades Digitales para el Aprendizaje en Educación Superior en Artes Humanidades y Ciencias Sociales 2016: Colaboración México - Francia.

No. de convenio. 2016-30-001-032

No. de proyecto. 2016-05-E2-30-001-361

Duración del proyecto. Doce meses.

Actividades desarrolladas: Se describen a continuación las actividades realizadas relacionadas con el cumplimiento de los objetivos y metas del proyecto.

Objetivo 1. Compartir recursos digitales de aprendizaje de las redes e instituciones, a partir de la priorización de temáticas para traducir al español y francés.

Meta

1.1 Recurso digital de aprendizaje traducido al francés.

Actividades

- Traducción del Español al Francés del OA. *Recursos, herramientas y aplicaciones digitales para la investigación en Humanidades* (contenidos de los 5 temas, así como prácticas, autoevaluaciones y archivos para descarga).
- Diseño instruccional (ajuste de actividades y prácticas el OA.)
- Rediseño gráfico de los recursos del OA con la finalidad de crear un recurso educativo más intuitivo y amigable para el estudiante.
- Programación e integración de plantilla del OA que permite el cambio de idioma de Español a Francés y viceversa.
- Programación de actividades, así como plantilla, para su uso en dispositivos móviles.
- Corrección de estilo de los recursos que integran el OA traducido.
- Edición de audio y video de los recursos que integran el OA traducido.
- Traducción español-francés de 6 videos, así como subtítulo de los mismos.

- Se está en proceso de selección por parte de especialistas franceses de este recurso.
- Subtitulación al español del video "La placenta de los primates", cuyo link es goo.gl/JAejQ1

1.2 Identificar un recurso digital de aprendizaje de interés para que Francia (red sup-numérique y en FUN) pueda compartir con México.

Objetivo 2. Coproducir recursos digitales de aprendizaje en problemáticas emergentes y necesidades no atendidas.

Meta

2.1 Identificar las temáticas en común para el desarrollo del recurso digital de aprendizaje en español y francés

Actividades

- Selección de temática del recurso de aprendizaje (*Recurso digital de aprendizaje sobre las Humanidades*).
- Propuesta de tres temas del *Recurso digital de aprendizaje sobre las Humanidades*.
- Reuniones por videoconferencia con Universidad de Guadalajara y Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo para validar temáticas propuestas.
- Recolección de información sobre la oferta de Humanidades existente en UDG, UAEH y UV.
- Reuniones de trabajo con experto en contenido de la Universidad Veracruzana para validación de los contenidos de los dos primeros temas del recurso educativo (Tema 1. ¿Son importantes las humanidades?/Tema 2. ¿Cuáles son las disciplinas humanistas?).
- Desarrollo de plantilla HTML5 de recurso digital de aprendizaje sobre humanidades.
- Desarrollo de bocetos de dos actividades lúdicas del recurso de aprendizaje sobre humanidades.
- Diseño instruccional de los contenidos y actividades lúdicas correspondientes al tema 1 y 2 del Recurso de aprendizaje sobre las Humanidades.
- Diseño gráfico de los contenidos y actividades de los contenidos y actividades lúdicas correspondientes al tema 1 y 2 del Recurso de aprendizaje sobre las Humanidades.
- Grabación y edición de entrevistas que se realizaron a especialistas franceses en el seminario de la CODAES realizado en la ciudad de Guadalajara.
- Tema 3. Humanidades en el contexto internacional (nombre provisional/pendiente trabajo con contraparte francesa).
- Realización de documento de presentación de proyecto y traducción de los intercambios con Francia en busca de la contraparte para la coproducción y para entablar el contacto con la misma.
- Contacto con Carole Schorle Stefan (Francia) para determinar experto/a en contenido de dicha área. Hasta el momento se ha propuesto a una profesora de la Universidad de Toulouse (en espera de confirmación).

2.2 Establecer contacto con expertos en contenidos de Francia para la producción del recurso de aprendizaje

Objetivo 3. Participar en un trabajo en conjunto entre Francia-México para homologar lineamientos, compartir y coproducir recursos digitales.

Meta

3.1 Participar en una reunión presencial entre México-Francia para homologar los lineamientos de metadatos e indexación, compartir y coproducir recursos digitales con la participación de MiPNES.

Actividades

- Asistencia y participación del Coordinador del Desarrollo de los Recursos Digitales, Mtro. Juan Carlos Jiménez y el especialista en el tema, el Mtro. Alejandro Colunga, ambos de UV, en el Taller Metadatos y visibilidad, en donde de trabajo durante el Seminario en Guadalajara, Jalisco, los acuerdos y plan de trabajo.
- Asistencia y participación en la reunión convocada por la DGESU y la Coordinación del Proyecto CODAES en México en el mes de octubre de 2016 con las coordinaciones de las 9 CODAES, en donde se validaron los acuerdos llegados en ese seminario.
- Integración de grupos de profesionales expertos en los aspectos técnicos mencionados de México y Francia. Por parte de México los trabajos serán coordinados por Lourdes Galeana de la Universidad de Colima y por parte de Francia Rosa María Gómez de Regil, Directrice de projets technopédagogiques, Centre national d'enseignement à distance (CNED).

Objetivo 4. Colaborar en la elaboración de marcos de referencia así como en un proyecto de investigación, relacionados ambos proyectos con el desarrollo y evaluación de las competencias digitales en la educación superior.

Meta

4.1 Participar en una reunión presencial en los talleres México – Francia (mes de junio) con los expertos de MiPNES. Son tres marcos de referencia:

- Competencias digitales
 - Pensamiento matemático
 - Lenguaje
-
- 1 documento sobre el marco de referencia sobre competencias digitales en la educación superior.
 - 1 documento sobre el marco de referencia sobre pensamiento matemático en la educación superior.
 - 1 documento sobre el marco de referencia sobre manejo de lenguaje para el ingreso a la educación superior.
 - Participación y colaboración en la recolección de información para el proyecto de investigación

Actividades

- Asistencia y participación en durante el seminario México-Francia: producción y uso de recursos digitales en educación superior (Guadalajara, 29 de agosto al 2 de septiembre).
- Asistencia y colaboración en las reuniones presenciales y virtuales que ha convocado la Coordinación de los Marcos de Referencia, lo que ha permitido detallar el alcance, los objetivos y calendarios de trabajo con los diferentes equipos. A continuación se exponen los avances de cada marco, información proporcionada por la Coordinadora de estos marcos de referencia, la Mtra. Elsa Fueyo (BUAP):

1) Competencias Digitales y de Lecto-escritura

a) Se llevó a cabo la recopilación de varios tipos de información y/o aportaciones generadas en el contexto mexicano, esto con el fin de tener una revisión del estado del arte que permita construir el marco de referencia, con base en todos aquellos esfuerzos que se han hecho principalmente en Instituciones de Educación Superior Mexicanas. Esta revisión es en dos sentidos: Competencias digitales para PROFESORES (enseñanza) Y para ESTUDIANTES (aprendizaje).

b) Para el seguimiento de estas actividades se llevó a cabo una reunión para la revisión de avances y proyección de tareas para la realización del marco de competencias digitales::

-14 de Noviembre. Reunión virtual para revisar la recopilación de información

-24 y 25 de Noviembre se llevó a cabo una reunión presencial en BUAP, Puebla, en la que se revisaron y discutieron las aportaciones recopiladas en el periodo Oct-Nov 2016 (Anexo 1. Relatoría reunión).

2) Competencias Lógico Matemáticas

a) Para el seguimiento de las actividades se llevaron a cabo un par de reuniones con el Coordinador del área en las que se ha definido el objetivo, la meta y calendario de trabajo, así como los productos a desarrollar en el marco de dicho proyecto.

b) El día 2 de diciembre se llevará a cabo una Reunión presencial en BUAP, Puebla, con los integrantes de este equipo en la que trabajarán en los documentos a desarrollar.

3) Proyecto de investigación.

a) Colaboración con la Universidad de Guadalajara en la aplicación de los instrumentos en su fase de prueba

piloto, con el fin de afinar y validar el instrumento cuantitativo que fue del 16 al 23 de Noviembre de 2016. Se realizó el pilotaje de la encuesta con alumnos y profesores de la Universidad Veracruzana. Algunas de ellas se aplicaron en papel de manera personal y otras fueron por invitación, contestadas en línea. El número de encuestas contestadas entre 25 estudiantes y 25 profesores. El pilotaje fue monitoreado por la Universidad de Guadalajara y se realizaron los cambios correspondientes. Las encuestas piloteadas fueron las siguientes:

Estudiantes:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScQhfOXLKPCcl0K4o-2aY9vMtBjN4ivmQWS7c512XylC2Mllw/viewform>

Profesores:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdMt9jaEaS5bh6pcKucVU40q4D0Txv344wiJn9cNC6M7QevUg/viewform>

b) Asistencia y participación de la Dra. Ana Teresa Morales por parte de la UV, en la capacitación impartida por la Universidad Autónoma de Nuevo León, en la ciudad de Monterrey del 1 al 2 de diciembre, para la formación en la metodología cualitativa para la aplicación de los instrumentos cuantitativos y realización de los grupos focales para estudiantes y profesores (Anexo 2. Informe del curso metodología cualitativa).

d) A partir de la asistencia de la Dra. Ana Teresa Morales, se quedó que cada Universidad llevaría cabo para la investigación cuantitativa, la aplicación, recolección y análisis estadístico descriptivo de los datos. Para el caso de la cualitativa, se quedó con que cada Universidad llevaría a cabo 4 grupos focales de docentes, la transcripción, el análisis y presentación de resultados. Con base en esto, el pasado viernes 13 de enero, se llevó a cabo una reunión para solicitar apoyo al Centro de Estudios de Opinión de la UV, a fin de poder entregar un producto académico con la calidad requerida. Se está a la espera de la cotización de los servicios y los términos de los mismos.

4) Asistencia y participación en reunión

Cierre y valoración del avance del proyecto, convocada por la DGEU y la Coordinación General de la CODAES en ciudad de México el 7 de diciembre de 2016, a fin de lograr acuerdos para el 2017.

Objetivo 5. Habilitar vínculos entre los portales CODAES y sup-numérique con la participación de expertos en MiPNES.

Meta

5.1 Participa en el plan de comunicación de CODAES en el que se incluya la relación con Francia.

5.2 Participar en la elaboración de cuestiones de autoría de los recursos, criterios de selección, entre otros, a fin de fortalecer la visibilidad bajo la cual se trabajará en las CODAES.

Actividades

- Asistencia y participación del Coordinador del Desarrollo de los Recursos Digitales, Mtro. Juan Carlos Jiménez y el especialista en el tema, el Mtro. Alejandro Colunga, ambos de UV, en el Taller Metadatos y visibilidad, en donde de trabajo durante el Seminario en Guadalajara, Jalisco, los acuerdos y plan de trabajo.
- Asistencia y participación en la reunión convocada por la DGESU y la Coordinación del Proyecto CODAES en México en el mes de octubre de 2016 con las coordinaciones de las 9 CODAES, en donde se validaron los acuerdos llegados en ese seminario.
- Integración de grupos de profesionales expertos en los aspectos técnicos mencionados de México y Francia. Por parte de México los trabajos serán coordinados por Lourdes Galeana de la Universidad de Colima y por parte de Francia Rosa María Gómez de Regil, Directrice de projets technopédagogiques, Centre national d'enseignement à distance (CNED).
- Avances paulatinos en materia de revisión de material relacionado con estos temas como criterios de calidad y derechos autor y seguimiento de uso de recursos e identificación de perfiles de usuarios.
- Apoyo en la revisión del Plan de Comunicación, que lidera la Universidad de Colima.

Metas alcanzadas durante el ejercicio del proyecto en el periodo agosto-noviembre 2016.

- Con relación al **Objetivo 1/ Meta 1**, se tiene un **100%** del OA. *Recursos, herramientas y aplicaciones digitales para la investigación en Humanidades* (contenidos de los 5 temas, así como prácticas, autoevaluaciones y archivos para descarga), traducido al francés. Asimismo, la funcionalidad de la plantilla, actividades y videos permite su ajuste a dispositivos móviles. También, la plantilla está programada para permitir el cambio de idioma, de español a francés y viceversa.
- Con relación al **Objetivo 2/ Meta 2.1 y 2.2**, se tiene un **40%** del desarrollo del *Recurso digital de aprendizaje sobre las Humanidades*, que contempla el diseño instruccional del Tema 1. ¿Son importantes las humanidades?, y Tema 2. ¿Cuáles son las disciplinas humanistas?, así como la propuesta de la actividad lúdica

correspondiente al tema 1 y 2. Se realizó la propuesta gráfica de la plantilla, así como bocetos de actividades y se programó la plantilla que alojará los contenidos y actividades. Asimismo, se encuentra en preproducción 6 videos del recurso educativo.

- Con relación al **Objetivo 3/ Meta 3.1**, se tiene un **20%** del desarrollo de la investigación relacionado a los temas de metadatos, indexación y seguimiento de uso de recursos e identificación de perfiles de usuarios.
- Con relación al **Objetivo 4/ Meta 4.1**, se tiene un **40%**.
- Con relación al **Objetivo 5/ Meta 5.1 y 5.2**, se tiene un **0%**.

Productos académicos obtenidos del proyecto.

- a) Objeto de Aprendizaje: Recursos, herramientas y aplicaciones digitales para la investigación en Humanidades traducido al francés: rediseño de actividades y ajuste de videos para la visualización en dispositivos móviles. También, se ajustó la plantilla para permitir el cambio de idioma, de español a francés y viceversa. Liga: http://www.uv.mx/celulacodaes/investigacion-humanidades/index_fr.html
- b) Co-producción de recurso digital de aprendizaje sobre las Humanidades en colaboración con Universidad Veracruzana (UV), Universidad de Guadalajara (UDG) y Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) y Francia: desarrollo de contenido y diseño pedagógico de actividades lúdicas correspondientes a los temas. Liga: <http://www.uv.mx/celulacodaes/humanidades/>
- c) Entrevista a especialistas franceses en el seminario de la CODAES realizado en la ciudad de Guadalajara para la difusión.

Impacto académico del proyecto.

La Universidad Veracruzana (UV) tiene el compromiso de ofrecer una formación universitaria de calidad que promueva el desarrollo de las competencias profesionales integrales y personales que apoyen con éxito la inserción de los sujetos en los mercados laborales y en la atención a necesidades sociales, así como en la demostración de una actitud responsable y proactiva en los planos individual, social y con el medio ambiente (Programa de Trabajo Estratégico 2013-2017).

Para estos fines, la Universidad estableció un Modelo Educativo Institucional cuyos ejes orientan el quehacer académico de la institución, centrado en el aprendizaje, para favorecer la formación integral de los sujetos con el fin de atender las demandas sociales, profesionales y laborales que imperen en la sociedad en el momento de su egreso, así como apoyar la ampliación de oportunidades de aprendizaje de calidad.

Como ya se mencionó, los escenarios laborales actuales exigen nuevas competencias, tanto de los egresados universitarios como de las personas que se

encuentran en una vida laboral activa, relacionadas con una formación disciplinaria sólida y de vanguardia con las competencias del siglo XXI, a fin de poder desenvolverse de manera adecuada en la sociedad de la información y del conocimiento, situación que no está siendo atendida de manera suficiente.

Es en este contexto que la innovación educativa en la Universidad Veracruzana adquiere sentido y orientación. La innovación educativa debe dirigirse a promover la calidad de la formación disciplinaria y al desarrollo de las competencias requeridas para participar profesionalmente de manera activa en la sociedad de la información, del conocimiento y del aprendizaje, a través del trabajo en equipo interdisciplinario que promueva redes de participación y colaboración entre instituciones, a fin de atender necesidades sociales y resolver problemas de diversa índole bajo un enfoque sistémico.

Bajo esta premisa, 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 (CODAES) en donde académicos, estudiantes, profesionales en ejercicio y organizaciones pública 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, a fin de contribuir con innovaciones educativas en la formación de sujetos en estas áreas, promoviendo así los beneficios del aprendizaje bajo este esquema a sectores de la población que son ajenos al sistema educativo formal, y que sin embargo requieren adquirir competencias necesarias para su desempeño profesional y en el uso de las TIC.

El presente proyecto, enmarca su actuación dentro las Comunidades Digitales de Aprendizaje en Educación Superior (CODAES) 2016 en Artes, Humanidades y Ciencias Sociales, para participar en la convocatoria del Programa de Apoyo al Desarrollo de la Educación Superior (PADES 2016), a través de dos de los tipos de proyectos susceptibles de recibir apoyo por parte de este programa federal, a saber: C.4 "Proyectos que promuevan y difundan la cultura mexicana y el intercambio cultural", y E2 "Proyectos orientados a fomentar la innovación educativa y la mejora de prácticas académicas en educación superior", en el ánimo de establecer un trabajo colaborativo e interdisciplinario con las universidades francesas, que redunde en beneficios mutuos de coproducción y de compartir recursos digitales, desarrollar marcos de referencia relacionados con el uso de TIC y competencias digitales, así como en proyectos de investigación relacionados con estos temas que fortalezcan el desarrollo y expansión de nuestras CODAES a nivel tanto nacional como internacional.

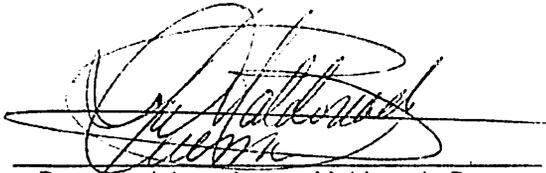
Comentarios adicionales. Tareas generales pendientes:

- Terminar de delimitar la participación de cada una de las CODAES en la Coproducción del recurso digital sobre la difusión de las Humanidades, para su integración entre marzo y abril del 2017 por parte de la UV.
- Terminar de definir la participación del especialista francés que tomará parte en la coproducción del proyecto de competencias digitales y la co-producción del recurso

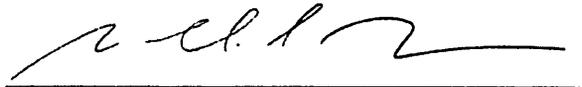
digital sobre la difusión de las Humanidades para su asistencia entre febrero y marzo del 2017

- Terminar de integrar los aspectos técnicos relacionados con los metadatos, calidad y derechos de autor, así como el seguimiento de uso de recursos e identificación de perfiles de usuarios.
- Envío del documento final del Plan de Comunicación para su revisión.
- Definir que especialista francés participará en cada uno de los marco de referencia.

Xalapa, Veracruz. A 16 de enero del 2017



Dra. Guadalupe Aurora Maldonado Berea
Directora de Innovación Educativa
(Responsable del proyecto)



Dra. Sara D. Ladrón de Guevara González
Rectora Universidad Veracruzana
(Titular de la Institución)