

Proyecto PADES-2019-02: Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje

| Meta | Valor Programado | Valor Alcanzado | % |
|---|------------------|-----------------|--------|
| M 2.1 1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced | 207,500 | 167,500 | 80.72 |
| M 2.2 2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo | 292,500 | 292,500 | 100.00 |

| Entregables Académicos | Cantidad |
|---|----------|
| 1 Programa de capacitación pertinente a las necesidades de los docentes. | 1 |
| 2 Sitio web operativo, con colecciones de contenido multimedia. | 1 |
| 3 Curso online de formación para profesores para el desarrollo de competencias. | 1 |
| 4 Evidencia del material y los recursos para orientar su uso tanto pedagógico como técnico. | 1 |

Informe

Reporte de Actividades Desarrolladas

Para poder cumplir con la meta de “desarrollar 10 self paced para el programa de formación general a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced”, en primer lugar, se elaboró la metodología para el diseño de los self paced para la virtualización de cursos curriculares y de capacitación docente. Para esto, se llevaron las siguientes acciones: 1. Reuniones virtuales y presenciales con el consultor y el equipo de trabajo para iniciar con el trabajo y la realización de la metodología para el diseño de los cursos. 2. Establecimiento del plan de plan de trabajo para el diseño de la propuesta metodológica self paced. 3. Diseño de la metodología para el diseño de cursos en self paced. 4. Propuesta de capacitación docente en la metodología de self paced 5. Desarrollo del curso para la capacitación docente en la metodología de los self paced. 6. Empaquetado del curso en la plataforma institucional. Con lo que se obtuvo como resultado una propuesta de la metodología para el diseño de self paced considerando aspectos del aprendizaje universal y un programa de capacitación docente para el uso de la plataforma IVirtual y la virtualización de cursos utilizando la metodología self paced. Posteriormente, 26 docentes fueron capacitados de diferentes áreas en la metodología self paced para la virtualización de cursos, para lo cual, se realizaron las siguientes acciones: 1. Empaquetar el curso en la plataforma institucional ivirtual. 2. Invitación a los docentes a capacitarse en el diseño de virtualización de cursos con la metodología self paced. 3. Impartición del diplomado 4. Retroalimentación del curso para hacer mejoraras al curso 5. Diseño de una página web para la capacitación y promoción de diferentes herramientas tecnológicas y diseño de materiales educativos digitales. Con lo anterior, se tuvo como resultado el curso empaquetado en la plataforma institucional y 26 docentes capacitados en la plataforma ivirtual y en la metodología de self paced Para cumplir la meta de “diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft educativo”, en primer lugar, se elaboró la metodología para el diseño de juegos educativos utilizando la gamificación como estrategia didáctica. Para ello, se desarrollaron las siguientes acciones: 1. Reuniones virtuales y presenciales con el consultor y el equipo de trabajo para iniciar con el trabajo y la realización de la metodología para el diseño de juegos educativos. 2. Establecimiento del plan de plan de trabajo 3. Diseño de la metodología para el diseño de videojuegos educativos. Posteriormente, se diseñó un juego educativo para el curso de anatomía, utilizando el programa de Minecraft educativo. Para lo cual, se desarrollaron las siguientes acciones: 1. Conformación de los distintos equipos a. Equipo técnico, encargo de la programación. b. Equipo didáctico, encargado de la metodología del juego y apoyar a los docentes de veterinaria c. Equipo académico, especialistas en el área de Anatomía. 2. Capacitación al equipo de trabajo sobre la metodología 3. Desarrollo del videojuego. 4. Pilotaje

del videojuego. 5. Ajustes del videojuego. Lo cual, tuvo como resultado la capacitación del equipo técnico en el software Unity para diseños de juegos educativos y el videojuego "Osteomancia"

Impacto Académico


Con el diseño de la metodología de self paced, en una primera etapa se capacitaron a 26 docentes de la institución de diferentes programas educativos, obteniendo como resultado 10 cursos virtualizados utilizando la metodología self paced; así como el entrenamiento en la plataforma institucional para la impartición de cursos virtuales de estos participantes, y las diferentes herramientas con las que cuenta para la realización de diversas actividades. Actualmente el curso completo se ha modificado en función de las recomendaciones de los docentes participantes y está listo para implementarse para el resto de los maestros de la institución, dándole prioridad a aquellos que participarán en las nuevas ofertas educativas en modalidad no convencional. De igual forma, con base a las recomendaciones de los docentes, a las necesidades de la institución y a los requerimientos del entorno se diseñó el programa institucional de cualificación docente. Con el diseño del videojuego educativo "Osteomancia", se pretende contribuir a disminuir el índice de reprobación del curso de Anatomía del programa de Médico Veterinario Zootecnista, que históricamente ha tenido índices de reprobación por arriba del 60%. De esta manera, se pretende motivar a los docentes para que utilicen las nuevas tecnologías que utilizan los estudiantes como apoyo para el aprendizaje. Con el desarrollo de ambas metas y el recurso proporcionado por PADES 2019, se conformó el Centro de Medios Educativos Digitales, el cual funge como apoyo a los docentes de la institución para el desarrollo de materiales educativos con el uso de tecnologías de vanguardia y en función de las necesidades y requerimientos de los estudiantes.

Comentarios Generales

El programa de capacitación docente, que se muestra, es el resultado de las necesidades recabadas por los docentes que iniciaron con el desarrollo de sus competencias mediacionales. Dicho programa se ofrecerá a toda la comunidad académica una vez aprobado por las instancias correspondientes durante el presente año. Se presenta el documento que se evaluará para su aprobación por las autoridades correspondientes. El videojuego "Osteomancia" se valorará, de igual manera, en el transcurso del presente año para valorar su impacto en los índices de reprobación del curso de Anatomía y para hacer los ajustes necesarios una vez utilizados por los estudiantes.



Firmas



Dr. Javier José Vales García
Rector



Dra. Maricela Urías Murrieta
Coordinadora de Desarrollo Académico