

CONVOCATORIA PUBLICACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EN LA RED UNIVERSITARIA DE APRENDIZAJE

La Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación (DGTIC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), a través de la Dirección de Innovación en Tecnologías para la Educación (DITE), convoca a docentes de bachillerato, licenciatura y posgrado de esta casa de estudios a presentar propuestas de recursos digitales para su publicación en la Red Universitaria de Aprendizaje (RUA), atendiendo las siguientes bases:

I. OBJETIVOS

- Enriquecer el acervo de recursos digitales de la Red Universitaria de Aprendizaje (RUA) para apoyar las actividades educativas de las asignaturas que se imparten en los planes y programas de estudio de la UNAM.
- Fomentar la participación de los docentes para la creación de recursos digitales creativos e innovadores con enfoque multimodal, orientados al intercambio de experiencias didácticas entre docentes y al apoyo del proceso de aprendizaje en el estudiante.
- Favorecer la multidisciplinaria, interdisciplinaria y transdisciplinaria en el diseño, creación y uso de los recursos digitales.

II. REQUISITOS PARA LA PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS

Presentar la propuesta de recursos digitales de forma individual o en equipo de cinco integrantes, como máximo. Los proponentes deben ser académicos de la UNAM. Deberán registrar su propuesta en <https://www.rua.unam.mx/portal/publica-recursos> con lo siguiente:

- a) Solicitud de publicación con la información requerida (una por proyecto).
- b) Ficha técnica con el listado de recursos digitales para su publicación. En este documento se deberá considerar:
 - i) Registrar cada recurso propuesto por renglón.
 - ii) Cada recurso debe presentar el enlace correspondiente para su acceso.
NOTA: si es un sitio web, se integra la dirección correspondiente que deberá estar en un dominio UNAM; y si el recurso es un archivo, éste deberá colocarse en un espacio en la nube (Google Drive, por ejemplo) y verificar que los recursos tengan los permisos de acceso necesarios para su revisión y evaluación por el equipo de la RUA. Este enlace es el que se integrará en la ficha técnica, en el renglón correspondiente.

- iii) El enlace a los planes o programas de estudio de la asignatura o asignaturas (máximo tres) a la que se desea asociar cada uno de los recursos.

- c) Carta de derechos de autor (una por proyecto, en la que firmen todos los autores).
- d) Carta aval del comité editorial de la entidad correspondiente (esto aplica específicamente para los recursos del inciso e) Los manuales, atlas o libros de texto).

Todos los recursos digitales a postular deberán:

- a) Contar con una presentación, carátula o portada que incluya los logotipos y nombres de las entidades participantes, el nombre del recurso, autores, objetivo didáctico, fecha, licencia de derechos de uso:

- Versión ampliada:

"Título del contenido digital", Nombre completo del autor, D. R., ©, 2023, Universidad Nacional Autónoma de México, Av. Universidad 3000, Universidad Nacional Autónoma de México, C.U., Delegación Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México.

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Atribución, No comercial Código Legal: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.es>, (CC-BY-NC).

Para citar el contenido digital: se sugiere utilizar el formato APA, considerar lo señalado en <https://normas-apa.org/citas/>

- Versión reducida:

D.R.©, 2023, UNAM- CC-BY-NC.

- b) Incluir el agradecimiento a DGAPA con el número y nombre del proyecto (si aplica).
- c) El contenido debe apoyar al menos un tema de una asignatura de cualquiera de los planes y programas de estudio de la UNAM y tener carácter multidisciplinario, interdisciplinario o transdisciplinario.
- d) Ser libres, gratuitos y no demandar clave y contraseña para su consulta.
- e) Las imágenes, audios, videos o cualquier material que se integre en el recurso deberán tener los permisos necesarios para su uso libre y gratuito por el autor.

f) En el aspecto técnico-didáctico:

- Contenido: concreto, claro, redacción y ortografía correctas.
- Homogeneidad en el estilo gráfico.
- Todos los medios (imagen, audio, video, animación, etc.) utilizados deberán aportar valor al contenido del recurso.
- Si se incluyen actividades, es deseable que se integren realimentaciones para fortalecer el aprendizaje del estudiante.
- Referencias y citas de todas las fuentes de información utilizadas.
- Pertinencia en la elección de la tecnología a utilizar: aprovechar las ventajas de cada herramienta tecnológica para presentar diferentes tipos de información (por ejemplo, el video es la mejor forma de presentar información relacionada con procedimientos pero no para presentar texto narrado).
- Legibilidad: contraste de colores de fondo y letra.
- Arquitectura de información clara (títulos y subtítulos, enlaces, botones, etc.)
- Accesibilidad a todos los contenidos.
- Navegación clara y sencilla.
- Correcto despliegue y funcionalidad en principales navegadores y dispositivos móviles.
- De requerir la instalación de software adicional, debe ser gratuito o verificar que la UNAM cuente con la licencia correspondiente para su uso.

III. TIPOS DE RECURSOS DIGITALES A PUBLICAR

Las propuestas deberán plantear una intervención educativa en el ámbito didáctico que contribuya a mejorar uno o más componentes de los procesos de enseñanza y aprendizaje en cualquiera de las modalidades de la UNAM: presencial, abierta y a distancia; así como a la enseñanza mixta, entendida como aquella que combina elementos de la educación presencial y no presencial. Los recursos a postular podrán ser de los siguientes tipos, con sus respectivos requisitos:

a) **Propuestas didácticas completas.** Secuencias, proyectos o actividades integradoras para la enseñanza de contenidos curriculares con las siguientes características: promover aprendizajes de una asignatura o un conjunto de ellas, donde se especifiquen los propósitos, actividades, recursos y sus distintas formas de evaluación.

Deben contener los datos generales que se enlistan:

- Nivel educativo al que es aplicable.
- Asignatura o asignaturas.
- Objetivos del programa o programas de estudio.
- Contenidos del programa o programas de estudio.

Su planeación debe cubrir lo siguiente:

- Justificación (por qué es importante que los estudiantes aprendan lo que se plantea a través de estos recursos digitales, en qué consiste la aportación, qué se espera mejorar).

- Propósitos didácticos (qué se espera que aprendan los estudiantes).
- Problema, reto o caso de estudio que propicia los aprendizajes.
- Diseño de las actividades que permitirán los aprendizajes.
- Formas de evaluación.
- Intervención docente (qué papel jugará el docente en cada actividad para promover la reflexión, la búsqueda de soluciones, el intercambio de ideas, el trabajo colaborativo y el logro de los propósitos didácticos).
- Recursos educativos.
- Evidencias de aprendizaje de los estudiantes, en caso de haber puesto en práctica los recursos digitales. Es posible incluir productos finales de proyectos o estudios de caso, procedimientos de solución de problemas, así como producciones intermedias que el grupo de docentes considere valiosas. Las evidencias deberán formar parte de un documento donde se presenten, analicen y se propongan conclusiones.
- Si se utilizan recursos o herramientas digitales, deberán estar disponibles en la red para que otros profesores puedan emplearlas. Es necesario incluir la referencia específica que facilite su consulta.
- Se espera que los recursos o herramientas se hayan seleccionado con el rigor didáctico y técnico que se describen en la presente convocatoria.
- Los productos propuestos deben ser el resultado del trabajo colegiado de los docentes de una o varias asignaturas de los planes de estudio de la UNAM.
- Adoptar una metodología de aprendizaje activo como, por ejemplo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el estudio de casos, entre otras.
- Promover el trabajo colaborativo y autorregulado en el alumnado.
- Integrar el uso de tecnologías para la enseñanza, el aprendizaje y el conocimiento.

b) **Propuesta didáctica que pueda transformarse en un Ambiente Digital de Aprendizaje (ADA).** Los ADA constituyen espacios virtuales de encuentro e interacción para el aprendizaje, que pueden ser consultados por otros docentes que deseen tener ideas nuevas para abordar la enseñanza de su asignatura o para comprender cómo trabajar en la enseñanza mediada por tecnología. Están disponibles todo el tiempo y pueden consultarse desde cualquier dispositivo conectado a internet, ampliando así las posibilidades de interacción más allá de los horarios de clase en las aulas.

El ADA se desarrolla en conjunto con el personal de la DGTIC, por lo que, de ser seleccionado, el personal académico deberá considerar el tiempo destinado a desarrollar el ADA (3 horas semanales, aproximadamente, hasta terminar el ambiente digital).

La propuesta para desarrollar un ADA debe contener los datos generales que se enlistan:

- Nivel educativo al que es aplicable (Educación Media Superior o Educación Superior).
- Grado/Carrera/Programa al que se dirige.
- Asignatura o asignaturas.
- Objetivos del programa o programas de estudio.
- Contenidos del programa o programas de estudio.
- Metodología didáctica.

Para desarrollar un ADA es necesario contar con una propuesta didáctica completa que sea susceptible de publicarse en una plataforma educativa como apoyo a la modalidad híbrida. Para ello debe cumplir con lo siguientes elementos didácticos:

- Justificación (por qué es importante que los estudiantes aprendan lo que se plantea a través de estos recursos digitales, en qué consiste la aportación, qué se espera mejorar).
- Propósitos didácticos (qué se espera que aprendan los estudiantes).
- Problema, reto, caso de estudio o actividad integradora que propicia los aprendizajes.
- Diseño de las actividades que permitirán los aprendizajes.
- Formas de evaluación.
- Intervención docente (qué papel jugará el docente en cada actividad para promover la reflexión, la búsqueda de soluciones, el intercambio de ideas, el trabajo colaborativo y el logro de los propósitos didácticos).
- En caso necesario, recursos educativos de creación propia valorados por un comité académico y libres de derechos de autor. Se espera que los recursos o herramientas se hayan seleccionado con el rigor didáctico y técnico que se describen en la presente convocatoria.
- Si se utilizan herramientas digitales, deberán estar disponibles en la red para que otros profesores puedan emplearlas. Es necesario incluir la referencia específica que facilite su consulta.
- Los productos propuestos deben ser el resultado del trabajo colegiado de los docentes de una o varias asignaturas de los planes de estudio de la UNAM.
- Adoptar una metodología de aprendizaje activo como, por ejemplo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el estudio de casos, entre otras.
- Promover el trabajo colaborativo y autorregulado en el alumnado.
- Integrar el uso de tecnologías para la enseñanza, el aprendizaje y el conocimiento.

c) **Los recursos digitales** deberán cumplir con las siguientes características:

- Incluir material audiovisual, animaciones o videos, además de texto, para facilitar la comprensión de una o varias temáticas de estudio.
- Su desarrollo debe atender necesidades de enseñanza y aprendizaje.

- Enriquecer el aprendizaje de temáticas complejas, desarrollar habilidades prácticas, comprender teorías y vincularlas, o modelar y resolver problemas.
- Deben permanecer disponibles para la consulta de los estudiantes, de manera autónoma. También podrán estar incluidos en diversas planeaciones didácticas.

d) **Los sitios y sistemas web** utilizados en los procesos de enseñanza y aprendizaje que desarrollen temas del plan de estudios. Para estos es necesario:

- Presentar un manual técnico y otro de usuario (únicamente para el caso de sistemas web o móviles como son los simuladores, laboratorios, aplicaciones móviles, etc.)
- Una propuesta de uso educativo.
- En su desarrollo, utilizar herramientas que permitan la publicación libre y gratuita.
- Deberán estar alojados en un dominio de la UNAM y enviar la dirección correspondiente para su evaluación.
- Si se trata de un aula virtual, deberá estar abierta para cualquier usuario que desee consultarla.

e) **Los manuales, atlas o libros de texto** deberán contar con la revisión y aval disciplinar emitido por el departamento o colegio de la escuela o facultad a la que pertenecen los autores.

IV. EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS

Los recursos digitales serán evaluados por el Comité Académico de la RUA, conformado por especialistas de diversas áreas del conocimiento, expertos en la evaluación y desarrollo de recursos digitales y en el diseño de propuestas didácticas bajo metodologías activas. Se conformarán grupos de evaluación tecno-pedagógica compuestos por profesionales, con perfil técnico y perfil pedagógico, quienes emitirán el dictamen correspondiente.

Para ser evaluados, se verificará que los recursos digitales cumplan con los requisitos del punto II de esta convocatoria. Con base en ello, se emitirá un dictamen inapelable, de acuerdo con los siguientes criterios:

- Tecnológicos: usabilidad y pertinencia tecnológica.
- Pedagógicos: pertinencia de los recursos digitales con respecto al programa de estudios de la o las asignaturas involucradas.
- Didácticos: cumplimiento de las metodologías activas (Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en problemas o Estudio de casos).
- Legales: derechos de autor e información completa respecto a las fuentes y permisos.

Adicionalmente, los dictámenes de evaluación técnica y pedagógica serán revisados y validados por el Comité Académico de la RUA.

Los dictámenes finales serán entregados a los solicitantes por correo electrónico.

Los dictámenes podrán ser:

- a) Aprobado
- b) Aprobado con modificaciones
- c) Rechazado

Los recursos digitales “aprobados con modificaciones” técnicas o pedagógicas deberán ser corregidos y entregados en un plazo no mayor a 15 días hábiles, a partir de la fecha de envío del dictamen. Si las correcciones no se realizan en este plazo, se dará por terminado el proceso de evaluación y el dictamen cambiará a “Rechazado”.

Los materiales aprobados se publicarán en la RUA (<https://www.rua.unam.mx>) con la autoría respectiva.

V. CALENDARIO

Actividad	Forma de entrega	Fechas
Entrega de propuestas de recursos digitales	https://www.rua.unam.mx/portal/publica-recursos	23 de octubre al 30 de noviembre de 2023

Evaluación de los recursos digitales	Comités técnico-pedagógicos. Comité Académico de la RUA	15 de enero al 9 de febrero de 2024
Emisión y envío de dictámenes	Por correo electrónico al responsable de la propuesta de publicación.	26 de febrero al 15 de marzo de 2024

Importante: Cualquier aspecto no considerado en esta convocatoria será resuelto por la DGTIC. Las dudas o preguntas relacionadas con la presente, deberán enviarse al correo rua.admin@unam.mx

“POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU”
Ciudad Universitaria, CdMx., a 18 de septiembre de 2023

**Dirección General de Cómputo y de Tecnologías
de Información y Comunicación,
UNAM**