

Saberes digitales de historiadores, filósofos, abogados, antropólogos, pedagogos y licenciados en lenguas e idiomas

Alberto Ramírez Martinell
Miguel Ángel Casillas Alvarado

 textos
universitarios



Universidad Veracruzana

Esta obra se encuentra disponible en Acceso Abierto para copiarse, distribuirse y transmitirse con propósitos no comerciales. Todas las formas de reproducción, adaptación y/o traducción por medios mecánicos o electrónicos deberán indicar como fuente de origen a la obra y su(s) autor(es). Se debe obtener autorización de la Universidad Veracruzana para cualquier uso comercial. La persona o institución que distorsione, mutile o modifique el contenido de la obra será responsable por las acciones legales que genere e indemnizará a la Universidad Veracruzana por cualquier obligación que surja conforme a la legislación aplicable.

**SABERES DIGITALES DE HISTORIADORES, FILÓSOFOS,
ABOGADOS, ANTROPÓLOGOS, PEDAGOGOS
Y LICENCIADOS EN LENGUAS E IDIOMAS**

UNIVERSIDAD VERACRUZANA

SARA LADRÓN DE GUEVARA

Rectora

MARÍA MAGDALENA HERNÁNDEZ ALARCÓN

Secretaria Académica

SALVADOR TAPIA SPINOSO

Secretario de Administración y Finanzas

OCTAVIO OCHOA CONTRERAS

Secretario de Desarrollo Institucional

ÉDGAR GARCÍA VALENCIA

Director Editorial

**SABERES DIGITALES DE HISTORIADORES,
FILÓSOFOS, ABOGADOS, ANTROPÓLOGOS,
PEDAGOGOS Y LICENCIADOS
EN LENGUAS E IDIOMAS**

SERIE SABERES DIGITALES DE LOS UNIVERSITARIOS

ALBERTO RAMÍREZ MARTINELL
MIGUEL ÁNGEL CASILLAS ALVARADO



Universidad Veracruzana
Dirección Editorial

Clasificación LC: LB2395.7 R35 S2 2021
Clasif. Dewey: 378.17344678
Autor: Ramírez Martinell, Alberto.
Título: Saberes digitales de historiadores, filósofos, abogados, antropólogos, pedagogos y licenciados en lenguas e idiomas / Alberto Ramírez Martinell, Miguel Ángel Casillas Alvarado.
Edición: Primera edición.
Pie de imprenta: Xalapa, Veracruz, México : Universidad Veracruzana, Dirección Editorial, 2021.
Descripción física: 109 páginas : ilustraciones ; 23 cm.
Serie: (Textos Universitarios. Serie Saberes digitales de los universitarios)
Nota: Bibliografía: páginas 103-106.
ISBN: 9786075029467
Materias: Educación superior--Tecnología de la información--
Investigaciones--México.
Educación superior--Efectos de la innovación
tecnológica--Investigaciones--México.
Humanidades--Tecnología de la información--
Investigaciones.
Humanidades--Recursos de información electrónicos.
Autor relacionado: Casillas Alvarado, Miguel Ángel.

DGBUV 2021/30

Diseño de colección: Aída Pozos Villanueva

Diseño de forros de la Serie Saberes Digitales: Enriqueta del Rosario López Andrade

Primera edición: 30 de agosto de 2021

D. R. © Universidad Veracruzana

Dirección Editorial

Nogueira núm. 7, Centro, CP 91000

Xalapa, Veracruz, México

Tels. 228 818 59 80; 228 818 13 88

direccioneditorial@uv.mx

<https://www.uv.mx/editorial>

ISBN: 978-607-502-946-7

DOI: 10.25009/uv.2572.1581

Impreso en México / Printed in Mexico

CONTENIDO

Presentación	9
Introducción.....	11
El taller para la definición de los saberes digitales.	12
Usos de la obra.	19
La base académica para la incorporación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación a la educación superior	21
Capítulo 1. Fundamentación	25
Los saberes digitales de los universitarios	27
El <i>habitus</i> digital	30
Una perspectiva social	33
Capítulo 2. El campo académico de historiadores, filósofos, abogados, antropólogos, pedagogos y licenciados en lenguas e idiomas	35
Capítulo 3. Saberes digitales comunes al Área Académica de Humanidades ...	43
Saber administrar archivos digitales	44
Saber crear y manipular texto y texto enriquecido	45
Saber crear y manipular conjuntos de datos	46
Saber crear y manipular contenido multimedia	48
Saber comunicarse en entornos digitales.	50
Saber socializar y colaborar en entornos digitales.	52
Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital	53

Literacidad digital54
Conclusiones parciales56
Capítulo 4. <i>software</i> , bases de datos y dispositivos especializados de los programas educativos del Área Académica de Humanidades	59
Historia	60
Filosofía65
Derecho70
Pedagogía72
Antropología78
Facultad de Idiomas83
Conclusión general	99
Referencias	103
Autores y colaboradores	107
Autores	107
Equipo de Saberes Digitales	108
Apoyo logístico del Área Académica de Humanidades	108
Profesores participantes	108

PRESENTACIÓN

Exponemos aquí los resultados de la investigación los Saberes digitales de los universitarios realizada entre enero de 2018 y abril de 2019 con cerca de 500 profesores de prácticamente todas las regiones, modalidades educativas y áreas académicas de la Universidad Veracruzana (UV) de aproximadamente 60 programas educativos (PE) procurados en la institución. El centro del documento está enmarcado por las discusiones colegiadas sobre la incorporación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) a los PE de la universidad. Las discusiones han sido ordenadas a partir de la noción de los saberes digitales trabajada por nuestro grupo de investigación desde hace unos años.

En este proyecto editorial presentamos los resultados de una investigación inédita tanto por el objetivo como por la metodología de recolección de datos con profesores universitarios. Los hallazgos de la investigación permitirán al lector dar cuenta de las diferencias disciplinarias en función de los saberes digitales que distinguen a las disciplinas académicas que se cultivan en la educación superior, así como la gran explosión de programas informáticos y de fuentes de información especializadas que delinear una cultura disciplinaria con rasgos digitales específicos.

Lo que aquí presentamos es un esfuerzo que, junto con un grupo de colegas, ahora expertos en Saberes Digitales de los Universitarios, realizamos con profesores de la mayoría de los PE de licenciatura procurados en la universidad. Para su publicación los hemos agrupado siguiendo la nomenclatura de las 6 áreas académicas que se proporcionan en la UV, a saber:

1. Área Académica de Humanidades
2. Área Académica de Ciencias de la Salud
3. Área Académica Biológico-Agropecuaria

4. Área Académica de Artes
5. Área Académica Económico-Administrativa
6. Área Académica Técnica

Editorialmente presentamos, pues, como parte de la colección Textos Universitarios, esta Serie Saberes Digitales de los Universitarios, con 6 libros que comparten la “Introducción” y el capítulo que hemos llamado “Fundamentación”, en los que detallamos los rasgos digitales disciplinares del área y las especificidades de los PE cultivados en su interior.

Las instituciones de educación superior experimentan una explosión de *software* especializado en cada campo de conocimiento y la noción de saber computación usualmente relacionada con manejo de *software* de oficina dejó de ser transversal para todos los universitarios. Para explorar y poder enunciar los saberes digitales del Área Académica de Humanidades en este volumen exponemos en la primera parte los saberes digitales que son comunes en las comunidades de todos los programas del campo disciplinario; y en la segunda parte se da paso a la presentación de las fuentes de información, *software* especializado, bases de datos y dispositivos digitales que distinguen a historiadores, filósofos, abogados, antropólogos, pedagogos y licenciados en lenguas e idiomas.

Verano, 2021

INTRODUCCIÓN

Los universitarios estamos viviendo una época muy interesante, la que corresponde a la cultura digital y a las transformaciones derivadas de la revolución de las TIC. El uso masivo de computadoras y de dispositivos electrónicos, la digitalización de los procesos y de los recursos del conocimiento y la Internet han transformado toda la vida social incluidas las universidades y los universitarios.

En ese contexto, las universidades son epicentro de una revolución específica, que deriva de la generalización de un dominio básico de los recursos y *software* de oficina, y del desarrollo de dispositivos, bases y fuentes de información y *software* especializado que distingue a cada profesión o disciplina universitaria. Sin embargo, hasta ahora las instituciones *navegamos a ciegas*, pues no sabemos cuánto conocen de TIC los estudiantes que van llegando a nuestras aulas y, aún peor, no sabemos cómo queremos que salgan los egresados en materia de dominio tecnológico. Aunque se trata de un problema social relevante, es una discusión que compete exclusivamente de modo legítimo a los profesores de cada PE en las universidades. Sobre esa base, hemos convocado a diseñar el perfil de saberes digitales del egresado siguiendo una metodología de trabajo (Ramírez y Casillas, 2016) que tiene su base en la teoría de los saberes digitales (Ramírez y Casillas, 2015).

La revolución tecnológica y la cultura digital (Castells, 2002) determinan cambios importantes en las disciplinas universitarias, en las prácticas de producción y de distribución del conocimiento y en las maneras en que se comunican e interactúan las comunidades académicas, que son diversas y distintas entre sí. Las disciplinas procuradas en las universidades ocupan una posición dominante en el campo científico (Bourdieu, 1994), por lo que la afinidad tecnológica de sus actores (Casillas, Ramírez y Ortega, 2016) debería ser alta y los cambios que ocurren en su seno, rápidos.

Las instituciones de educación superior (IES) deben reconocer la diversidad disciplinaria y explorar a través de sus comunidades académicas los cambios derivados de la incorporación de las TIC a los planes y los programas de todas las carreras universitarias. Para dar curso a esta reflexión institucional, desarrollamos un proceso de investigación-intervención a través de talleres que fueron convocados para definir desde la base el perfil del egresado en materia tecnológica de cada carrera.

En marzo de 2020 las IES y otras instituciones educativas tuvieron que cerrar sus establecimientos escolares y proveer a sus comunidades de opciones para la continuidad académica.

El aislamiento social derivado de la pandemia por COVID-19 extendido por meses hizo que las comunicaciones de los profesores con colegas, con directivos y con sus estudiantes se diversificara en medios y se ampliara en frecuencia. Las plataformas institucionales para la colaboración, el trabajo académico y la consulta de información fueron los principales artífices para la continuidad académica y, si bien se complementaron con sistemas de videoconferencia, mensajeros instantáneos y hasta redes sociales, la disciplina en todos los casos siguió diferenciando las acciones, las valoraciones y los grados de apropiación tecnológica de los actores universitarios.

EL TALLER PARA LA DEFINICIÓN DE LOS SABERES DIGITALES

El taller para la definición de los saberes digitales de los actores universitarios, que ya hemos descrito previamente (Ramírez y Casillas, 2016), consiste en una serie de discusiones estructuradas mediante las cuales los profesores de un PE definen los saberes digitales propios de la comunidad académica en la que se encuentran adscritos. A la reunión asisten profesores de uno o más PE que durante 3 horas argumentan en equipos y plenarias los saberes digitales que los egresados de los PE que procuran deberían adquirir en la carrera.

Con la discusión se busca definir, primero, un perfil tecnológico ideal para los estudiantes del Área Académica; y después, los saberes digitales específicos de una disciplina académica dada. La información generada en el taller sirve de insumo para que el plan de estudios pueda definir el perfil tecnológico deseado.

En el taller se evidencia la necesidad de incorporar las TIC de manera transversal a la malla curricular, alejándose de la idea de crear y de añadir al currículum nuevas asignaturas con temáticas exclusivas de computación. De igual forma, la información generada en el taller sirve para determinar los saberes digitales mínimos del claustro de profesores y poder así diseñar un programa pertinente de actualización docente; además, para racionalizar el gasto de inversión en infraestructura tecnológica.

En el marco de un curso de 20 horas (12 horas virtuales y 8 horas presenciales) del Programa de Formación de Académicos (Profa) de la UV se realizaron 6 talleres –uno por cada Área Académica de la institución– a los que asistieron profesores de un gran número de PE. Durante la parte virtual de la experiencia educativa (EE), los docentes inscritos realizaron en la plataforma digital de enseñanza-aprendizaje institucional una serie de lecturas sobre el tema de los saberes digitales, revisaron 11 videos breves en los que se habla sobre la cultura digital y la profesión académica, así como sobre cada uno de los saberes digitales. Además, elaboraron un texto sobre la facultad y el PE en el que participan que se utilizó para contextualizar los PE intervenidos y presentados en este volumen.

Para la parte virtual, los asistentes debían dedicar 2 horas diarias durante 6 días para la revisión de una serie de lecturas y videos sobre las TIC en la educación superior. La parte presencial consistió en la asistencia a un taller de un día de trabajo en el que se definieron los saberes digitales de los egresados de los PE participantes. La actividad presencial tuvo como base la ejecución de otros talleres previamente realizados (Ramírez y Casillas, 2016) y documentados en distintos reportes (Casillas y Ramírez, 2014a, 2014b, 2015b, 2015c; Ramírez y Casillas, 2014a, 2014b, 2016). Durante la primera parte del taller se organizaron 8 mesas de trabajo en las que se definió uno de los 8 saberes digitales. Las mesas estaban organizadas por profesores del Área Académica, distribuidos sin importar sus PE

de adscripción, dando lugar a un diálogo interdisciplinario que buscaba convenir los saberes digitales comunes al Área Académica. Se discutió sobre lo que los estudiantes y los profesores debían dominar sobre archivos digitales; creación y manipulación digital de texto, datos y multimedia; comunicación en el entorno virtual; colaboración y socialización con medios digitales y sobre la literacidad y la ciudadanía digitales. En la segunda parte del taller, se reorganizó el grupo de participantes, construyendo una mesa de trabajo por cada carrera, pues en ese momento se buscaba destacar lo específico y característico de cada profesión o disciplina y discutir sobre los dispositivos, el *software* especializado y las bases de datos específicas.

Metodológicamente lo podemos ver como dos grupos focales interdisciplinarios, de profesores universitarios en los que primero se acuerda lo común a un campo de conocimiento y luego se destacan los rasgos específicos de la revolución tecnológica en cada profesión o disciplina.

En cada taller participó un conjunto de colegas –como monitores que organizaban y provocaban la discusión colectiva de los grupos– con el que hemos venido colaborando intensamente: Ingrid Aguirre González, Adriana Meza Meraz, Guadalupe Hernández, Sarafí Hernández, Anid Cathy Hernández Baruch, Susana García Aguilar, profesoras del Sistema de Enseñanza Abierta; y Joyce García Gálvez, Verónica Marini Munguía, Karla Paola Martínez Rámila, José Luis Aguilar Trejo, Julio César López Jiménez, Félix de Jesús Ballesteros Méndez, Diana Laura Hernández y Fátima Guadalupe Márquez, alumnos de posgrado, licenciatura y ayudantes de investigación.

Para apoyar la dinámica de las mesas, se utilizaron 10 hojas de trabajo que pueden ser descargadas de https://www.uv.mx/blogs/brechadigital/2014/08/24/hojas_saberes_digitales/. Tres ejemplos del formato de las hojas con número de saber, título, definición, apartado cognitivo e instrumental, así como el licenciamiento de uso, se muestran en las figuras 1a, 1b y 1c.

1

SABER

USAR DISPOSITIVOS

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
<http://www.uv.mx/blogs/brechadigital>

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales (computadoras, tabletas, smartphones, cajeros automáticos, kioscos digitales) mediante la interacción con elementos gráficos del sistema operativo (menús, iconos, botones, notificaciones, herramientas); físicos (monitor, teclado, mouse, bocinas, panel táctil); o a través del establecimiento de conexiones con dispositivos periféricos (impresora, escáner, cañón, televisión, cámara web, micrófono) o con redes de datos (sean alámbricas o inalámbricas).

COGNITIVO

Reconocer componentes físicos del dispositivo (pantalla, teclado, mouse, módem, accesorios).
Reconocer entradas; botones y cables; puertos y conectores (fuente de alimentación, audio, USB, HDMI, VGA, Ethernet).
Reconocer elementos gráficos del sistema (menús, iconos, botones, notificaciones y herramientas).
Reconocer componentes de notificación (burbujas, tiras, vibraciones).
Reconocer dispositivos periféricos (impresora, escáner, cañón, televisión, cámara web, micrófono) y sus -conectores (entrada).
Identificar elementos gráficos y físicos del sistema referidos a la conectividad entre el sistema principal y dispositivos periféricos.

INSTRUMENTAL

Conectar componentes físicos del sistema y dispositivos periféricos.
Configurar las funciones de los dispositivos conectados.
Instalar y configurar dispositivos periféricos.
Administrarlos desde el dispositivo principal (impresora: configurar modo de impresión -calidad, color, formato, tamaño del papel; escáner: configurar resolución, calidad, color y formato de la imagen; cañón/pantalla: administrar pantallas, configurar orientación y resolución de la imagen).
Conectar el equipo digital a Internet mediante una conexión alámbrica o inalámbrica.
Inter-conectar dispositivos como el smartphone, tabletas, impresoras, escáners.
Interactuar con los elementos gráficos del sistema.
Responder a las notificaciones del sistema.



USOS Y APLICACIONES

Uso de dispositivos portátiles (tabletas, smartphones, consolas de videojuegos).
Uso de dispositivos personales (computadora de escritorio, laptop, netbook, ultrabook).
Uso de dispositivos de información (cajeros, kioscos digitales).

INDICADORES

Funciones de operatividad de hardware. Entendido como las acciones que deberá realizar el usuario para poner en operación y utilizar el sistema digital incluyendo el conocimiento y uso parcial o total de entradas y botones físicos para la interacción con el sistema.

Dominio del ambiente gráfico. Conocimiento e interacción con los elementos gráficos (iconos, botones, notificaciones) constitutivos de un sistema digital (sea un cajero automático, una computadora personal, un teléfono móvil o una tableta).

Funciones de conexión de dispositivos. Opciones para la interconexión del sistema digital con dispositivos para imprimir, desplegar video y compartir o transferir información.

Funciones de conectividad. Acciones para la conectividad del sistema digital con redes informáticas (alámbricas o inalámbricas) y otros dispositivos (vía wifi, bluetooth, o proximidad).

Figura 1a. Estilo de las hojas de trabajo.

Fuente: elaboración propia.

2

SABER

ADMINISTRAR ARCHIVOS

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
<http://www.uv.mx/blogs/brechadigital>

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades necesarias para la manipulación (copiar, pegar, borrar, renombrar, buscar, comprimir, convertir, etc.); edición (tanto de su contenido como de sus atributos); y transferencia de archivos ya sea de manera local (disco duro interno o externo, disco óptico, memoria USB); por proximidad (bluetooth, casting, airdrop) o de forma remota (como adjunto, por inbox o en la nube).

COGNITIVO

Identificar un archivo por el tipo de programa en el cual se puede abrir, crear o manipular.
Distinguir entre los tipos de archivos existentes, a saber, archivos regulares (son los que contienen información del usuario, programas, documentos, texto gráficos, etc.), directorios (son archivos que contienen referencias a otros archivos regulares o a otros directorios) y especiales (los que no son archivos regulares ni directorios).
Identificar un archivo por su ubicación (local o remoto).
Reconocer el tipo de archivo según el formato (JPG, PDF, APK, etc.).
Distinguir las propiedades de un archivo (nombre, tipo, contenido, tamaño, volumen, etc.) y cómo administrarlas o modificarlas.
Valorar el tamaño de un archivo y sus posibilidades para transferencia.
Reconocer los atributos (sólo lectura, escritura, ejecución, etc.) de un archivo y saber cómo modificarlos.

INSTRUMENTAL

Crear/eliminar un archivo ubicado en una carpeta local.
Mover/copiar un archivo de una carpeta local a otra.
Editar (agregar, eliminar o actualizar) el contenido de un archivo ubicado en una carpeta local y/o en una carpeta remota.
Comprimir/descomprimir un archivo de manera local y/o a una carpeta remota.
Convertir entre formatos de archivos almacenados de manera local y/o a una carpeta remota, a saber, de DOC a PDF, de BMP a JPG, de MOV a MP4, de MP3 a WAV, etc. y viceversa.
Descargar/adjuntar un archivo a un correo electrónico.
Crear/eliminar un archivo ubicado en una carpeta remota.
Actualizar los atributos (lectura, escritura, ejecución, etc.) de un archivo.



USOS Y APLICACIONES

Explorador de archivos del sistema operativo (finder)
Compresor y descompresor de archivos (Winrar, Winzip)
Convertidor de archivos (mpeg StreamClip, total video converter)

INDICADORES

Operaciones básicas con archivos. Se refiere a las acciones para copiar, pegar, cortar, borrar, comprimir y renombrar archivos, así como a la comprensión del sistema de archivos del sistema o servicio digital (organización por carpetas, niveles jerárquicos, permisos de carpetas) sea local o en línea.
Operaciones de intercambio de archivos. Se refiere a las acciones para copiar archivos en un dispositivo externo, exportarlos, compartílos, subirlos a un servidor, descargarlos, adjuntarlos o respaldarlos.

Figura 1b. Estilo de las hojas de trabajo.

Fuente: elaboración propia.

3

SABER

USAR PROGRAMAS Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADOS

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
<http://www.uv.mx/blogs/brechadigital>

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades referidas a dos elementos: al software cuyas funciones y fines específicos son relevantes para enriquecer procesos y/o resolver tareas propias de una disciplina, por ejemplo: diseño gráfico, programación, análisis estadístico, etc.; y a las fuentes de información digital especializadas, tales como bibliotecas virtuales, revistas electrónicas e impresas, páginas web y blogs, entre otras.

COGNITIVO

Conocer qué software puede apoyar su práctica académica y profesional.
Conocer principales fuentes de información de su disciplina.

INSTRUMENTAL

Manejar software para el apoyo a su disciplina.
Saber cómo encontrar fuentes confiables que apoyen en su disciplina.
Acceder a bibliotecas virtuales especializadas.
Seleccionar información relevante.
Diseminar información.



USOS Y APLICACIONES

Bases de datos especializadas (science direct)
Buscadores avanzados (google scholar)
Zotero (manejo de referencias en línea con firefox)

INDICADORES

Programas especializados. Se refiere a los programas informáticos de propósito específico cuya relevancia es propia de una disciplina dada.
Sistemas de información especializados. Se refiere a las bases de datos especializadas, páginas web, portales de información, personas, organizaciones, revistas o instituciones que pueden fungir como fuentes de información primaria para temas de una disciplina dada.

Figura 1c. Estilo de las hojas de trabajo.

Fuente: elaboración propia.

En todo momento, los participantes se mostraron atentos y participativos, logrando con esto la serie de discusiones que hemos recuperado en este libro y que estamos seguros serán de utilidad para la incorporación de las TIC a los PE. La dinámica fluyó de forma adecuada gracias al interés de los participantes y a su disposición por realizar comentarios con base en sus experiencias y puntos de vista que, sin duda, enriquecieron la descripción del perfil del egresado de los programas.

El trabajo ha sido inmenso, pues con estos talleres se han cubierto más de 60 PE de las 6 Áreas Académicas de la UV. Han participado más de 500 profesores universitarios en más de 180 grupos focales de discusión. Los talleres siempre han sido un espacio de diálogo franco y abierto donde se evidencia el bajo nivel de politización y de confrontación teórica o metodológica en los grupos y se logra construir fácilmente los consensos y es fluida la participación; todos los profesores tienen algo que aportar, cada uno es experto en su campo y el mejor conocedor de las nuevas exigencias tecnológicas que distinguen a las profesiones modernas. A pesar de las frecuentes quejas sobre la red inalámbrica y los recursos tecnológicos institucionales, hay un consenso generalizado sobre la importancia de la incorporación de las TIC a la formación profesional.

Con la información recolectada en el taller y sistematizada fuera de él, se pueden obtener tres tipos de resultados:

1. Diferenciar a los estudiantes de educación superior de los de otros niveles educativos mediante su grado de apropiación tecnológica, intención y orientación del uso que le dan a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación
2. Reconocer los rasgos comunes y la pertenencia de los actores universitarios a un campo académico específico
3. Evidenciar las peculiaridades tecnológicas de la disciplina, el tipo de archivos que se manejan, el *software* especializado, las fuentes de información y los dispositivos particulares de la carrera

USOS DE LA OBRA

La serie Saberes Digitales de los Universitarios y los talleres que le dieron sustento forman parte de un ejercicio más amplio orientado a favorecer la incorporación de las TIC a las universidades. Con la teoría de los saberes digitales como base, en 2017 participamos en la reforma que implicó la transición de la EE Computación Básica a Literacidad Digital en la UV; luego desarrollamos para el Sistema Nacional de Educación a Distancia el Diplomado Virtual de Saberes Digitales para profesores universitarios (Sined, 2017) y para la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior el Diplomado Virtual de Saberes Digitales para docentes de educación básica (ANUIES, 2018). El mismo año desarrollamos en la plataforma México X el Curso Masivo, Abierto y en Línea o MOOC por sus siglas en inglés (Masive Online Open Courses), Saberes Digitales para docentes (Ramírez y Casillas, 2018a) al que se han inscrito desde entonces 25 mil participantes. También en 2018 desarrollamos el manual *Alfabetización digital en comunidades rurales* (Ramírez y Casillas, 2018b) con impacto para los Autobuses Vasconcelos de la Secretaría de Educación de Veracruz, la Dirección de Educación Indígena y el Consejo Nacional de Fomento Educativo (Conafe). En 2019 terminamos 4 cursos de alfabetización tecnológica para profesores de la UV que tienen como base la teoría de los saberes digitales y están orientados específicamente al dominio de los recursos tecnológicos que ofrece la UV a sus profesores; y junto con el colectivo de TIC de la Dirección de Educación Normal de Veracruz (DEN) trazamos un trayecto formativo para los estudiantes normalistas del Estado que busca desarrollar sus saberes digitales.

La serie Saberes Digitales de los Universitarios resulta de un trabajo de investigación original y riguroso, con un trabajo de campo intenso y de un alcance amplio, que abarca todos los campos de estudio de la universidad. Es un trabajo pertinente a una época de desconcierto e incertidumbre, donde todavía son escasas o equívocas las definiciones institucionales sobre la incorporación de las TIC como parte del proyecto académico. Es un trabajo construido entre 2018 y 2019, por tanto, sujeto a frecuentes e incesantes actualizaciones en el tiempo; es un

producto relativamente efímero, pues reporta el estado del avance de la revolución tecnológica en la universidad en un momento dado, que con seguridad será trascendido próximamente. Sin embargo, por lo mismo, es un producto que abre nuevas discusiones y establece un piso común a la reflexión institucional sobre el uso de las TIC en la formación profesional.

La intervención realizada representa un avance sustancial para la redefinición de los perfiles de los egresados de los PE de licenciatura. No obstante, es solo una primera fase de una transformación mayor que implica el acuerdo por academias y luego de los profesores de los cursos por incorporar los saberes digitales a la formación universitaria, no a la manera de los clásicos cursos complementarios o extracurriculares, sino de forma transversal en cada materia, provocando una discusión más profunda que atravesase todo el currículum universitario.

Con toda claridad se establecen ciertos usos académicos de la obra, sobre todo los que tienen que ver con la revisión de programas de modo individual y por academias, pues se trata de utilizar el perfil del egresado como un referente para discutir cómo cada materia es solidaria y contribuye con el perfil del egresado definido de modo colegiado. La obra puede servir como insumo para la definición de prioridades en cada entidad académica, para racionalizar el gasto, rediseñar los centros de cómputo y los espacios físicos.

Cada uno de los libros de la serie tiene una utilidad específica en cada campo de conocimiento. El lector de la obra podrá hacer una doble lectura: la relativa a los saberes digitales comunes a los programas que conforman el Área Académica y la que pone en relevancia los saberes digitales que caracterizan a cada carrera.

Organizacionalmente la serie también ofrece beneficios institucionales, pues puede fundamentar una reflexión institucional que procure una base académica de un plan de desarrollo tecnológico.

LA BASE ACADÉMICA PARA LA INCORPORACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN A LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Las IES han improvisado en lo referente a la incorporación y al desarrollo de las TIC, dejando en muchos casos en manos de tecnólogos, de ingenieros o de administradores la conducción de lo que es realmente educativo. Muchas de las direcciones de las tecnologías de información de las universidades mexicanas están ubicadas organizacionalmente en el sector administrativo, lejos del mundo académico, de sus necesidades y de una oportunidad real de incorporar las TIC a las funciones sustantivas de la universidad.

Con el conocimiento de los saberes digitales de las disciplinas académicas, la incorporación de las TIC a las IES se podrá dar de forma reflexiva, legítima, inclusiva y sustentable. Reflexiva porque debe ser racional, basada en el conocimiento de las necesidades institucionales y no en el sentido común o en ocurrencias; que debe ser planeada y no improvisada; y que debe ser transparente y resultado de licitaciones públicas. Legítima porque no puede ser una imposición o una decisión arbitraria, por más eruditos que puedan ser los tomadores de decisiones. Para que ocurran los cambios institucionales, los académicos deben participar activamente en la definición del rumbo; las decisiones deben tener una base colegiada en la que se garantice una participación amplia y en la que los avances de los acuerdos deban ser revisados periódicamente por parte de la comunidad académica. Inclusiva para poder incorporar a todos, ampliando las capacidades tecnológicas de todos los universitarios y generando condiciones de equidad para el acceso y la apropiación tecnológica. Sustentable para que, basada en decisiones en las que se consideren el impacto ambiental y los riesgos asociados, las comunidades académicas hagan uso responsable de las TIC (Casillas y Ramírez, 2019).

Es necesaria la elaboración de un plan institucional de desarrollo tecnológico construido, en primer lugar, con base en las necesidades de las disciplinas académicas y que trascienda la capacitación genérica y las políticas generales y homogéneas de equipamiento y de procuración de la infraestructura digital. El plan

debe definir una postura y una filosofía institucional sobre las TIC; con objetivos a corto, mediano y largo plazos; que estructure prioridades, metas y acciones sujetas a la evaluación y que favorezca el aprendizaje institucional. El plan de desarrollo tecnológico con base académica deberá comprender políticas que orienten la incorporación de las TIC en 4 niveles jerárquicos:

1. El proyecto educativo con el que las TIC contribuyen a la realización de las funciones sustantivas de las instituciones de educación superior (docencia, investigación y difusión de la cultura)
2. El proyecto organizacional que define a la institución: sus formas de gobierno, sus formas de organización y el modo en que se desarrollan sus funciones administrativas y que pueden ser mejoradas con el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación
3. Los servicios de cómputo entendidos como el conjunto de recursos tecnológicos, de conectividad, de licenciamiento de *software* y adquisición de equipo de cómputo, así como su mantenimiento y soporte técnico
4. La capacitación y la formación continua de la comunidad universitaria en materia de TIC, en función del proyecto educativo, la naturaleza organizacional y el conjunto de recursos tecnológicos disponibles por parte de la institución

Las IES deben asumir una postura que oriente sus decisiones tecnológicas desde la complejidad académica, ética y ambiental en la que se entiendan las diferencias disciplinarias propias de la naturaleza del trabajo académico (Clark, 1987) para que desde una perspectiva cultural se reconozca que la incorporación de las TIC a la educación no es algo que llegará por sí solo, sino que derivará de la reflexión institucional sobre el conjunto de referentes, técnicas, prácticas, actitudes, modos de pensamiento, representaciones sociales y valores desarrollados en torno a lo digital.

También es necesaria una perspectiva de orden sociológico en la que se considere a las TIC como un capital tecnológico, que en el campo educativo se distribuye

de manera desigual, y que es necesario fomentar con equidad entre los agentes universitarios. Por tanto, las universidades deben tener información precisa sobre el grado de apropiación tecnológica, que mide el dominio de los saberes digitales.

El uso de las TIC en la educación superior valoriza un nuevo tipo de saberes y exige al mismo tiempo habilidades y destrezas que no han sido plenamente reconocidas, pues no hay un diagnóstico que permita saber qué disposiciones tecnológicas poseen estudiantes y profesores. El cambio institucional que deriva de la incorporación de las TIC es ineludible y no admite retraso. Una nueva brecha diferencia a los países, a las regiones, a las instituciones, a los individuos y a los grupos sociales y se distingue por el acceso, el uso y la apropiación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

CAPÍTULO 1. FUNDAMENTACIÓN

La transformación cultural que representa la ampliación en el uso social de las computadoras también ha llegado a la educación y específicamente a la educación superior; podemos observar el desarrollo de nuevas formas de lectura, de escritura, de enseñanza, de aprendizaje, de producción y de difusión del conocimiento. El amplio desarrollo de recursos educativos está modificando las posibilidades de la enseñanza en todos los niveles y ya hay una clara tendencia hacia una convergencia multimodal.

La comunicación entre los agentes de la educación se expande y multiplica: estudiantes y docentes dialogan en línea y tienen de manera permanente abiertos los canales de comunicación asincrónicos. Los docentes comparten lecturas, discuten y crean documentos electrónicos; los estudiantes elaboran tareas y proyectos y las entregan por medios electrónicos, los productos son creados con dispositivos móviles y enriquecidos con contenido multimedia y con frecuencia evidencian el aprendizaje y el trabajo colaborativo universitario. Pero el epítome de la incorporación de las TIC a las culturas académicas es el *software* especializado capaz de llevar a los universitarios a la punta del conocimiento.

Hay una revolución tecnológica en curso potenciada por la popularización de los dispositivos digitales portátiles, la *hiperconexión* a Internet y el uso de redes sociales virtuales. Su uso ha transformado tanto la forma en que la información fluye como la manera en que nos comunicamos. Todas las actividades humanas han cambiado, incluida la educación, por lo que su renovación resulta imperiosa.

Profesores y estudiantes universitarios hacen uso de la Internet y de sus teléfonos inteligentes, sea con fines académicos, de entretenimiento o de socialización. Sin embargo, el uso no es homogéneo. Hay enormes diferencias en términos de acceso, cobertura, apropiación tecnológica y nivel de uso social de las

TIC. Las diferencias tanto de orden económico, social, de acceso y de apropiación son enormes, tanto en el interior como en el exterior de los países y la tendencia que se logra vislumbrar sobre el futuro próximo es relativa a la ampliación de los recursos tecnológicos y los servicios de la comunicación; el intercambio de información; y el uso social de las TIC en todas las esferas de la vida humana.

El uso cotidiano de las TIC en actividades y oficios es hoy componente principal del imaginario colectivo en el que la cultura de lo digital explica las transformaciones sociales ampliando la realidad de lo físico y tangible a una complementada por lo virtual. Con la cultura digital la realidad se amplió. Ahora hay nuevas realidades: la virtual, la aumentada y la mixta.

De igual forma, la nueva cultura digital está generando un cambio en el sentido de la autoría y la propiedad y con ello nuevas dinámicas que derivan en trabajo colaborativo, lectura *hipertextual*, cómputo en la nube y acceso abierto a la información. Las bibliotecas digitales favorecen el acceso a libros y a materiales bibliográficos que en el pasado eran de acceso restringido; los museos y las galerías han abierto sus puertas a colecciones y a visitas virtuales. Hay una tendencia al acceso libre de bienes culturales que antes eran asequibles y exclusivos para unos cuantos. Lo digital ha modificado el tiempo y redimensionado al mundo. A través de las redes sociales se han estandarizado las ideologías y las dinámicas sociales en el orden de lo global.

El trabajo se ha transformado. En la actualidad, la información es ampliamente accesible y genera nuevas posibilidades de apropiación social del conocimiento. Los sistemas de información *online* están cambiando el sentido tradicional de prácticamente todas las profesiones académicas. Todas las ramas y los procesos económicos han incorporado lo digital a sus prácticas cotidianas. Dispositivos digitales, fuentes de información, programas informáticos y aplicaciones de alto grado de especialización han modificado procesos muy arraigados en el terreno de lo laboral.

El manejo disciplinario de la tecnología digital es una realidad. Las instituciones de educación superior deben preparar a sus estudiantes para que al concluir su PE no solo hagan uso avanzado de sistemas de información y comunica-

ción, sino que también sean diestros en el manejo de dispositivos y de programas informáticos especializados.

Todas las prácticas profesionales y todas las disciplinas académicas se están transformando por el uso de nuevos dispositivos, bases de datos, fuentes de información, bibliotecas y repositorios especializados; también se especializa el consumo de revistas, páginas y blogs. Unos tienen que aprender a escribir en procesadores de palabras convencionales como Word, Pages o Write, otros en CELTX y unos más en LaTeX, y es la universidad el espacio en donde deberán aprender a hacerlo.

LOS SABERES DIGITALES DE LOS UNIVERSITARIOS

La base teórica sobre la que descansa esta investigación es la de los saberes digitales (Casillas, Ramírez y Ortega, 2016; Casillas, Ramírez y Ortiz, 2014; Ramírez, 2012; Ramírez y Casillas, 2014a, 2016, 2017a; Ramírez, Casillas, Morales y Olguín, 2014; Ramírez, Morales y Olguín, 2015; Casillas y Ramírez, 2021), mediante la cual hemos sintetizado en 10 rubros lo que significa saber computación en el medio universitario, trascendiendo la noción imperante que usualmente estaba ligada al manejo de *software* de oficina.

El conocimiento de los universitarios sobre las TIC debe trascender el manejo genérico de programas para el procesamiento de texto y la creación de presentaciones. Entre otras cosas, los universitarios deberían ser capaces de realizar consultas de información en bibliotecas virtuales, bases de datos especializadas o sistemas de información; manejo de herramientas para el control de citas y de referencias en documentos de texto; uso de programas estadísticos para análisis cuantitativo básico y visualización de datos, así como el manejo de sus perfiles en redes sociales.

Entendemos por saberes digitales a la estructura graduada de conocimientos teóricos e instrumentales de carácter informático e informacional que los actores universitarios deben poseer dependiendo de su disciplina académica (Ramírez y Casillas, 2015). Los fundamentos de la estructura encuentran origen en la revisión de normas, directrices y estándares internacionales propuestos por la Organización

para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) (2010; 2012), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés) (2008), la European Computer Driving License (ECDL) (2007) y la Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (ISTE, por sus siglas en inglés) (2012), que fueron posteriormente agrupados en rubros coincidentes a partir de las funciones relativas a los sistemas digitales (administración de dispositivos digitales y de archivos, uso de programas y sistemas de información); a la creación y la manipulación de contenido digital (de texto plano, texto enriquecido, conjunto de datos y multimedia); a la comunicación, la colaboración y la socialización en medios digitales; y a la literacidad informacional (literacidad digital y ciudadanía digital). Véase la figura 2.

Sin embargo, la incorporación disciplinaria de los saberes digitales a los planes y a los programas de las carreras universitarias es todavía una tarea pendiente en las instituciones de educación superior (IES). Hasta ahora se ha logrado la incorporación de determinadas tecnologías digitales para apoyar la labor docente. Tal es el caso del uso de diapositivas electrónicas como complemento de la exposición o de las plataformas digitales de aprendizaje como espacios para compartir materiales del curso y extender al exterior del aula la interacción entre estudiantes y docentes. Pero más allá de dotar al docente de tecnología digital para gestionar la entrega digital de tareas, proyectos y trabajos y poder presentar el tema con diapositivas digitales, las IES deben explicitar en sus planes y programas, en un primer momento, los saberes digitales que diferencien a los estudiantes universitarios de los estudiantes de otros niveles educativos; y en un segundo momento, los saberes digitales que son propios de la comunidad académica a la que pertenecen.

Las disciplinas son tanto comunidades estructuradas por diferencias epistemológicas (Becher, 2001) como configuraciones sociales, donde los académicos que las constituyen conforman prácticas sociales (Grediaga, 1999), generan identidades particulares (Biglan, 1973; Dubar, 2002). Las disciplinas conforman el campo científico (Bourdieu, 1994, 2000) y luchan entre sí por mejorar sus posiciones en la obtención de los beneficios y las recompensas sociales.

SABERES DIGITALES



Figura 2. Saberes digitales.

Fuente: elaboración propia.

Son los profesores de las diferentes carreras universitarias quienes deben definir los saberes digitales disciplinarios para posteriormente diseñar actividades de aprendizaje que permitan que los diferentes estudiantes de la universidad tengan disposiciones sobre el uso de un medidor de densidad arbórea para los de la carrera de Biología, por ejemplo; la administración de expedientes electrónicos en Medicina; el diseño de prototipos digitales en Instrumentación electrónica; el uso de *software* estadístico en Sociología; la administración de plataformas virtuales de aprendizaje en Pedagogía; el modelado de información para la construcción (BIM) para Arquitectura o el uso de Simulx para la simulación de ensayos clínicos en la carrera de Química Farmacéutica Biológica, por mencionar algunas peculiaridades disciplinarias.

EL HABITUS DIGITAL

La integración de las TIC no es un proceso homogéneo en todos los campos profesionales; dada la naturaleza del trabajo académico (Clark, 1987) y la diversidad institucional que enmarcan las disciplinas académicas y las profesiones, la incorporación de las TIC sucede de manera diferenciada. Hay campos del conocimiento altamente tecnologizados y otros con diversos grados de consolidación de su perfil tecnológico.

Aquí insistimos en que hay una enorme y creciente diversificación –de los equipos y los dispositivos, del *software* especializado y las aplicaciones, de los modos de usar los recursos tecnológicos y apropiarse del ciberespacio– en las disciplinas y las profesiones académicas. Siguiendo a Becher (2001) hemos comprobado que los cuadrantes propuestos para diferenciar la naturaleza del trabajo académico no solo son pertinentes para observar la densidad paradigmática, sino que resultan ejemplares para observar el modo diferenciado en el que se están incorporando las TIC a la educación (Casillas, Ramírez, Luna y Marini, 2017; Ramírez y Casillas, 2015).

Las disciplinas son espacios sociales que estructuran prácticas, interacciones y formas de trabajo específicas; al integrar a sus practicantes generan identidad y definen comportamientos específicos. Los agentes sociales que forman

parte de una disciplina científica o de una profesión construyen un *ethos* (Merton, 1938, 1942) alrededor de valores y formas legítimas de acción; en términos de Bourdieu (1980, 1994), las disciplinas en tanto campos conforman un *habitus* particular que hace que los médicos piensen, actúen y valoren las situaciones sociales en tanto tales, a diferencia de los ingenieros o los sociólogos. En la medida en que las disciplinas y las profesiones se encuentran atravesadas por la revolución tecnológica, se ha construido un *habitus* digital.

Recientemente hemos publicado (Casillas y Ramírez, 2018, 2019) que el *habitus* digital comprende el conjunto de capacidades y de prácticas que los individuos desarrollan en el marco de la cultura digital. Por un lado, estructura el comportamiento en un entorno virtual, permite su reconocimiento y comprende la capacidad de podérselo apropiar (trabajar, comunicarse, interactuar y navegar en ambientes virtuales); y por el otro, significa saber buscar, discriminar, proteger, salvaguardar y reconocer derechos de autor, lo que condiciona una nueva moralidad, donde los conceptos de privacidad y de propiedad se están reconfigurando de manera radical. El *habitus* digital implica conocimientos, habilidades y maneras pertinentes de usar las TIC. Se requiere experiencia, familiaridad con equipos digitales, plataformas y ambientes virtuales; es preciso el acceso a determinadas tecnologías y el dominio de ciertos lenguajes. Comprende un grado de familiaridad con los saberes digitales de carácter informático.

En el campo universitario y en el profesional, el *habitus* digital considera al sentido práctico con el que los profesores universitarios y los profesionistas en activo están utilizando las TIC en el ejercicio de la profesión. Además de la universalización del dominio básico del *software* de oficina, hay una explosión de programas, sitios, bibliotecas digitales, repositorios, páginas web, blogs, que reflejan la intensa división del trabajo que acompaña la incesante especialización en los oficios y en las profesiones, que se expresan en lo que hemos llamado *la dimensión de las disciplinas académicas* (Morales y Ramírez, 2015; Morales, Ramírez y Excelente, 2015; Ramírez, Casillas y Contreras, 2014). Al mismo tiempo, los profesores universitarios y los profesionistas juegan su posición en el sistema cultural digital, en tanto consumidores, productores o administradores de contenido digital.

Desde el punto de vista de las subjetividades sociales y las creencias, el *habitus* digital comprende las representaciones sociales que los académicos y los profesionistas tienen sobre las TIC, sobre su uso y su preeminencia en la vida profesional contemporánea. Opiniones, creencias y valoraciones conforman sistemas de representación que orientan y definen a los individuos en una configuración histórico-social determinada.

El *habitus* digital, en tanto conjunto de disposiciones incorporadas, refiere a la dimensión cognitiva de los saberes digitales, esto es, al conjunto de conocimientos teóricos y experienciales que representan un grado de dominio diferente de los saberes digitales de carácter informático (Ramírez y Casillas, 2015; Casillas, Ramírez y Ortiz, 2014). [...] El *habitus*, en su sentido práctico, comprende saber utilizar, interactuar y utilizar de un modo práctico los dispositivos digitales y la información. Se trata de saberes prácticos, del sentido de uso y de saber usar de un modo eficiente y pertinente las TIC. [...] El *habitus* como estructura estructurante de la cultura digital comprende la dimensión actitudinal y de comportamiento en la red, lo que hemos llamado como ciudadanía digital y literacidad digital (Casillas y Ramírez, 2019).

El *habitus* digital exige comprender la función específica que tienen los recursos digitales dentro de un campo de conocimiento, se trata de una disposición construida a lo largo de la socialización profesional que ocurre en las universidades, de algo aprendido que se va naturalizando e incorporando inconscientemente a las prácticas cotidianas. Durante miles de años, la brújula magnética fue la fuente de referencia para la ubicación geográfica, hoy las hay digitales y, sobre todo, se ha universalizado el uso de los GPS. En el medio profesional se usan GPS de alta precisión. Su uso cotidiano se ha naturalizado en el medio académico y es un referente obligado para la vida cotidiana.

Cada campo disciplinario comprende una cultura particular, esto es un conjunto de concepciones, prácticas, fundamentos teóricos y metodológicos de los que hablaba Kuhn para referirse a los paradigmas científicos y que analizan para el caso mexicano Eduardo Remedi y Rosalba Ramírez (2016) o Julia González Quiroz

(2019). Hoy cada campo disciplinario se conforma y, al mismo tiempo, se distingue de los otros por un uso particular de *software* y de dispositivos tecnológicos.

UNA PERSPECTIVA SOCIAL

Dado que alrededor del dominio tecnológico hay enormes desigualdades sociales, en la universidad y en el mundo académico los saberes digitales funcionan como un capital que se pone en juego en la competencia académica funcionando como un capital tecnológico (Casillas, Ramírez y Ortiz, 2014). En efecto, entre los estudiantes y también entre los profesores universitarios hay diferencias profundas en torno al grado de dominio tecnológico, y estos conocimientos y habilidades son capitalizados por sus poseedores en el campo escolar y usualmente se traducen en mejores desempeños académicos.

Porque alrededor del dominio tecnológico se expresan nuevas y muy profundas desigualdades, la palabra clave es inclusión digital como una condición que favorece el pleno desarrollo de las potencialidades de todos los individuos de la sociedad; y que en el campo universitario se refiere a la generación de un piso común compartido de uso, dominio, familiaridad, acceso y disposición de las TIC para todos los egresados.

En las instituciones de educación superior, también se trata de generar las condiciones para que todos los profesores puedan participar de los recursos tecnológicos. Está muy bien que haya académicos expertos, usuarios frecuentes y conocedores de lo más avanzado del *software* y de los dispositivos; sin embargo, el problema estructural que enfrentan las universidades contemporáneas es la renovación y la actualización de sus plantas de profesores en activo, para favorecer un tránsito fluido y un uso más extendido de las TIC en el trabajo académico (docencia, investigación y difusión cultural).

La incorporación de las TIC a las universidades no puede representar una fuga hacia el futuro o el traslado de la docencia al terreno de lo virtual. La incorporación plena de las TIC a la universidad pasa de manera ineludible por la ampliación de las capacidades tecnológicas de todos los académicos, del uso transversal de

las TIC en todas las asignaturas y de una reforma institucional que asuma a la innovación como referente del cambio.

Además de la convencional oferta de cursos de formación profesional dirigidos a los académicos de las universidades, es imprescindible asumir que, ante los retos de la inclusión digital y el fortalecimiento del grado de apropiación tecnológica de los académicos, la educación continua y la capacitación del personal son cada vez más necesarias, entendidas como un esfuerzo individual, un compromiso sindical y una responsabilidad institucional.

CAPÍTULO 2. EL CAMPO ACADÉMICO DE HISTORIADORES, FILÓSOFOS, ABOGADOS, ANTROPÓLOGOS, PEDAGOGOS Y LICENCIADOS EN LENGUAS E IDIOMAS

En este libro presentamos el caso del Área Académica de Humanidades de la UV, área en donde se cultivan disciplinas como Historia, Filosofía, Derecho, Antropología, Pedagogía, Sociología y los Idiomas. Según la propuesta de clasificación de Becher (2001), las disciplinas humanísticas se ubican en los cuadrantes blando puro y blando aplicado, por lo que su objeto de estudio es sensible a la reflexión, la perspectiva y la subjetividad. Tenemos información (Casillas, Ramírez y Ortega, 2016) de que la afinidad tecnológica de los humanistas es moderada, aunque su literacidad informacional y ciudadanía digital suelen ser altas al igual que su manejo de archivos. El uso de programas de oficina para resolver situaciones cotidianas está extendido en las comunidades académicas del área; aunque no sucede lo mismo con el empleo de herramientas de alta especialización, aspecto que resulta de oportunidad para las carreras humanísticas.

Para definir el perfil tecnológico de los egresados del Área Académica de Humanidades, de los 485 docentes e investigadores activos, en enero de 2019, nos reunimos con 79 académicos en servicio (16.3%), principalmente de la modalidad escolarizada, de 10 PE, sobre todo de la región Xalapa, a saber: Historia, Filosofía, Derecho, Pedagogía, Antropología, Lengua Francesa, Lengua Inglesa, Enseñanza del Inglés, Lengua y Literatura Hispánicas y Sociología. Durante un día trabajamos con los asistentes en el marco de un taller denominado Articulación de las TIC con el perfil de egreso de los PE del Área de Humanidades, en el que se condujeron 18 grupos focales encaminados a definir los saberes digitales de los miembros de la

comunidad académica del área en 8 grupos y para detallar los rasgos digitales que diferencian a cada PE en 10 mesas de trabajo.

La participación en el taller de docentes de los PE de Historia, Filosofía, Lengua Inglesa y Pedagogía es de un cuarto de la población, y aunque en Derecho, Lengua Francesa y Enseñanza del Inglés el valor porcentual no es alto, los grupos focales de esas carreras estuvieron formados por entre 6 y 7 docentes, por lo que los diálogos fueron enriquecedores e ilustrativos. Como para el PE de Sociología solo asistió un individuo, no fue posible hacer el análisis de esa comunidad académica.

La distribución del personal académico por PE, el número de asistentes al taller y las respectivas expresiones porcentuales de ambos rubros se detallan en la tabla 1.

Tabla 1. Distribución de profesores de los PE que participaron en el taller

<i>Programa educativo</i>	<i>Personal académico total</i>	<i>Asistentes al taller</i>	<i>% del número de profesores de la carrera</i>	<i>% del número de profesores de la muestra</i>
Historia	15	5	33.3%	6.25%
Filosofía	16	6	37.50%	7.50%
Derecho	128	6	4.69%	7.50%
Pedagogía	66	16	24.24%	20.00%
Antropología	86	3	3.49%	3.75%
Facultad de Idiomas:		7	7.95%	8.75%
Lengua Francesa	88	26	29.55%	32.50%
Lengua Inglesa		7	7.95%	8.75%
Enseñanza del Inglés				
Lengua y Literatura Hispánicas	20	3	15.00%	3.75%
Sociología	66	1	1.52%	1.25%
Total	485	80	16.49%	100.0%

Fuente: elaboración propia a partir de datos proporcionados por Juan Carlos Ortega Guerrero, coordinador del Centro de Investigación e Innovación en Educación Superior de la uv.

De los asistentes al taller, 64.6% eran mujeres (51) y 35.4% hombres (28). La distribución del sexo por PE es variada. En Antropología todas las profesoras que asistieron al taller fueron mujeres y en Pedagogía, salvo 10%, también lo fueron. En Historia e Idiomas la presencia femenina también fue alta, cercana a 60% y en Derecho fue equilibrada, mientras que en el programa de Filosofía solamente una tercera parte era de mujeres. Véase la tabla 2.

Tabla 2. Profesores encuestados por sexo y PE

Programa educativo	Sexo				Total
	Femenino		Masculino		
Historia	3	60.0%	2	40.0%	5
Filosofía	2	33.3%	4	66.7%	6
Derecho	3	50.0%	3	50.0%	6
Pedagogía	14	87.5%	2	12.5%	16
Antropología	3	100.0%	0	0.0%	3
Lengua Francesa	4	66.7%	2	33.3%	6
Lengua Inglesa	16	61.5%	10	38.5%	26
Enseñanza del Inglés	4	57.1%	3	42.9%	7
Lengua y Literatura Hispánicas	1	33.3%	2	66.7%	3
Sociología	1	100.0%		0.0%	1
<i>Total</i>	51	64.6%	28	35.4%	79

Fuente: elaboración propia.

En lo relativo a la edad, 42% de los profesores con los que se trabajó están en el rango de 31 a 40 años; 34% en el de 41 a 50 años y 18% tienen entre 51 y 60 años. Solo 3 profesores del grupo reportaron ser menores de 30 y 2 mayores de 61. Véase la tabla 3.

Tabla 3. Edad de los profesores encuestados

Rangos de edad	Frecuencia	Porcentaje
21-30	3	3.8%
31-40	33	41.8%
41-50	27	34.2%
51-60	14	17.7%
61-100	2	2.5%
Total	79	100.0%

Fuente: elaboración propia.

Por PE, se aprecia en la tabla 4 que los PE de Filosofía, Enseñanza del Inglés y Lengua Inglesa son los de plantilla docente más joven mientras que en Historia y en Antropología se encuentran los profesores de mayor edad. En los otros programas la distribución de edades es heterogénea. Véase la tabla 4.

Tabla 4. Edad de los profesores encuestados por PE

Programa educativo	Edad											
	21-30		31-40		41-50		51-60		61-100		Total	
Historia					2	40.0%	2	40.0%	1	20.0%	5	100.0%
Filosofía			4	66.7%	2	33.3%					6	100.0%
Derecho			2	33.3%	3	50.0%	1	16.7%			6	100.0%
Pedagogía			8	50.0%	5	31.2%	3	18.8%			16	100.0%
Antropología					2	66.7%	1	33.3%			3	100.0%
Lengua Francesa			2	33.3%	3	50.0%	1	16.7%			6	100.0%
Lengua Inglesa	3	11.5%	11	42.3%	7	26.9%	5	19.2%			26	100.0%
Enseñanza del Inglés			4	57.1%	2	28.6%			1	14.3%	7	100.0%
Lengua y Literatura Hispánicas					1	33.3%	1	33.3%	1	33.3%		100.0%
Sociología					1	100.0%						100.0%

Fuente: elaboración propia.

El capital tecnológico de los profesores de Humanidades es diverso y para su cálculo, de acuerdo con lo planteado por Ramírez y Casillas (2017a) y Casillas, Ramírez y Ortega (2019), se debe caracterizar el número de dispositivos de los profesores (iPro); los diplomas sobre TIC que han obtenido dentro o fuera de la institución (IDTIC); sus opiniones y valoraciones que tienen sobre la tecnología digital (iAFI) y sus saberes digitales entendidos también como el grado de apropiación tecnológica (GAT). En la tabla 5 se muestran tanto los indicadores promedio de los componentes del capital tecnológico (κT) de los docentes como el cálculo total de esta unidad de volumen. Véase la tabla 5.

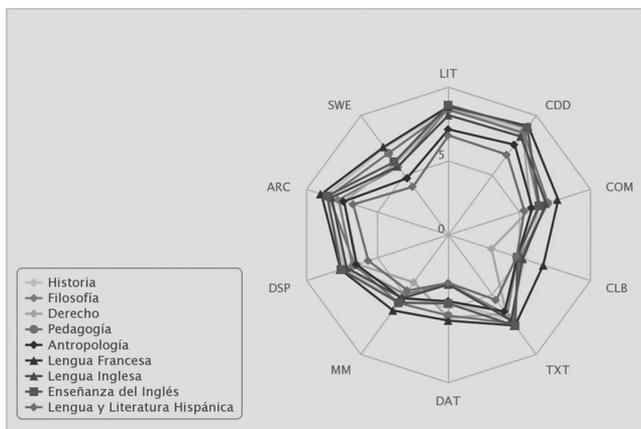
Tabla 5. Indicadores promedio del κT de los PE del Área Académica de Humanidades

	Historia	Filosofía	Derecho	Pedagogía	Antropología	Lengua Francesa	Lengua Inglesa	Lengua y Literatura Hispánicas
GAT incorporado	4.8	4.57	4.78	4.96	5.11	5.77	5.51	3.72
iPro objetivado	5.86	5.18	4.7	4.87	6.19	5.42	6.07	2.74
IDTIC institucionalizado	1	1.67	2.92	2.5	1.67	3.75	3.37	2.5
iAFI	8.25	6.93	7.71	7.56	6.25	6	6.98	7.19
Valor κT	3.9	3.8	4.13	4.11	4.33	4.98	4.98	2.99

Fuente: elaboración propia.

La mirada puntal de los saberes digitales por PE muestra las similitudes entre los humanistas y deja, para una mirada más cualitativa –abordada en el capítulo 4 de este texto– lo relativo a las diferencias localizadas principalmente en los saberes digitales de manejo de *software* especializado y bases de datos. A diferencia de otras áreas –reportadas en los otros volúmenes de esta colección– donde se consideró que un sello disciplinario estaba también dado por el uso de dispositivos específicos como la impresora 3D, el dron o los sensores del caudal de un río, en Humanidades los dispositivos digitales son ordinarios, de uso común y de propósito general.

En la gráfica 1, se aprecian los 9 perfiles del GAT de los PE que se entrevistaron. Las similitudes son evidentes. En todos los casos se percibe un valle en SWE; LIT y CDD con tendencias altas; y dos valles más en CLB y DAT que terminan por pronunciar la cresta de TXT. No se observan valles o crestas disonantes en los PE. Todos los perfiles son armónicos, lo que habla de un GAT homogéneo en el interior del área, empero con diferencias cualitativas observables en el *software* y las fuentes de consulta de alta especialización (SWE) abordadas con detalle en la descripción sobre *software*, bases de datos y dispositivos especializados de los PE del Área de Humanidades de este material. Véase la gráfica 1.



Gráfica 1. Perfil de saberes digitales de los docentes por PE

Fuente: elaboración propia Bara partir del sistema de Brecha Digital uv.

De los valores que se emplearon para la construcción de la gráfica 1 y que se explicitan en la tabla 6, identificamos que 7 (Historia, Filosofía, Derecho, Pedagogía, Antropología, Lengua Francesa y Lengua Inglesa) de los 9 programas tienen un GAT que va de 6.02 a 6.94, con comportamientos similares en cada uno de los saberes digitales. El manejo de archivos (ARC), la ciudadanía digital (CDD) y la literacidad digital (LIT) son en estos PE los rubros más altos. Los casos de Lengua Francesa y Lengua y Literatura Hispánicas son atípicos ya que tienen GAT de 7.58 y 5.33 respectivamente. Véase la tabla 6.

Tabla 6. Saberes Digitales de los profesores del Área de Humanidades

	Historia	Filosofía	Derecho	Pedagogía	Antropología	Lengua Francesa	Lengua Inglesa	Lengua y Literatura Hispánicas
DSP	7.33	6.77	6.42	6.6	6.48	7.6	7.18	5.65
ARC	8.63	7.74	7.36	8.42	7.36	8.96	8.24	6.71
SWE	7.31	5.7	6.01	6.84	4.74	7.37	5.75	4.04
TXT	7.09	6.67	6.59	7.4	6.41	7.58	7.15	5.45
DAT	4.5	3.3	5.61	5.46	4.49	5.8	3.36	3.25
MM	5.63	4.97	3.96	5.7	5.3	6.32	5.29	4.65
COM	6.44	6.34	5.79	7	5.9	7.73	6.87	5.34
CLB	5.36	4.85	3.03	5.03	4.85	6.67	5.22	4.8
CDD	8.83	8.47	8.47	8.57	7.55	9.1	8.24	6.71
LIT	8.56	8.59	8.65	8.46	7.15	8.7	8.11	6.74
GAT	6.96	6.34	6.18	6.94	6.02	7.58	6.54	5.33

SWE	Software especializado	MM	Multimedia
DSP	Dispositivos digitales	COM	Comunicación
ARC	Archivos digitales	CLB	Colaboración y socialización
TXT	Texto y texto enriquecido	CDD	Ciudadanía digital
DAT	Conjunto de datos	LIT	Literacidad digital

Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta sobre saberes digitales para profesores del Área de Humanidades de la UV.

Las miradas por sexo y edad no dan respuesta clara a las variaciones del GAT de los casos de Lengua Francesa y Lengua y Literatura Hispánicas, que podrían atribuirse al iPro, iDTC e iAFI mostrados en la tabla 5. El GAT como medida descriptiva de los saberes digitales de los profesores universitarios resultó útil para develar que las TIC tienen un carácter disciplinario general en el Área Académica y una profundidad específica, diversa y amplia en cada PE. En los siguientes dos capítulos se presentan ambos casos, respectivamente.

Una versión sintética del análisis de los saberes digitales de los profesores de Humanidades se publicó en el número 2 de la revista QVADRATA. *Estudios sobre educación* (Ramírez, Casillas y Ortega, 2019).

CAPÍTULO 3. SABERES DIGITALES COMUNES AL ÁREA ACADÉMICA DE HUMANIDADES

En esta sección se presentan las reflexiones de 8 saberes digitales comunes a las carreras universitarias de esta Área Académica conformada por PE como Historia, Filosofía Derecho, Antropología, Pedagogía, Lengua Francesa, Lengua Inglesa, Enseñanza del Inglés. También presentamos las similitudes que guardan PE en torno a su apropiación tecnológica y al nivel de uso tecnológico que los inscribe *de facto* en una cultura universitaria en la que lo genérico –programas de oficina y las redes sociales– es superado por lo usos digitales propios del Área Académica de Humanidades.

Como resultado de la discusión en el taller para la definición de los saberes digitales del Área de Humanidades, descubrimos que hay una base común en todos los programas de la misma, que conforman conocimientos, habilidades y destrezas compartidas del área estudiada. El orden en que presentamos los 8 saberes digitales compartidos por los universitarios de esta área es el siguiente:

1. Saber administrar archivos digitales
2. Saber crear y manipular texto y texto enriquecido
3. Saber crear y manipular conjuntos de datos
4. Saber crear y manipular medios y multimedia
5. Saber comunicarse en entornos digitales
6. Saber socializar y colaborar en entornos digitales
7. Literacidad digital
8. Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital

SABER ADMINISTRAR ARCHIVOS DIGITALES

El saber administrar archivos digitales se refiere al “conocimiento y habilidades para la manipulación, la edición y la transferencia de archivos de manera local, por proximidad o de forma remota” (Ramírez y Casillas, 2016). Este saber se caracteriza por el tratamiento de la información de acuerdo con las necesidades de los usuarios que van desde la identificación del formato del archivo hasta el conocimiento y el empleo del *software* y *hardware* para su creación, edición, socialización o eliminación de un dispositivo o un sistema digital.

Dentro de los manifiestos de los docentes con los que se realizó la discusión se identificaron elementos comunes al Área Académica, por ejemplo: la utilización de los archivos propios de paquetería de oficina, el uso de archivos en formato PDF, JPG, MP3 y MP4; además del correo electrónico y el uso de nubes como Google Drive para el almacenamiento de información.

Los docentes enumeran habilidades propias para la manipulación de archivos derivados principalmente del tratamiento de textos, manejo de datos estadísticos, materiales para audio como medio de retroalimentación, fuentes de información histórica sea con licencia privativa, abierta o de materiales que necesiten suscripción para su consulta. En el área se valoran los programas y los contenidos gratuitos, de calidad y de fácil acceso para beneficiar la economía de los estudiantes, por lo que en lo relativo a la manipulación de *software* y bases de datos, los profesores del área tratan de adaptarse lo más que pueden a recursos con estas características sin perder de vista el objetivo de aprendizaje.

Los docentes de los distintos PE que participaron en la definición de este saber hablaron sobre la misión y la visión de sus PE y de las estrategias generales para emplear las TIC dentro de su práctica docente. Para explicitar el tipo de archivo que se maneja en cada área, los participantes hicieron listados por carrera en los que incluyeron herramientas y elementos tecnológicos más empleados en sus campos. Las menciones fueron:

- Historia: museos en línea, ZIP, Publisher, Corel y Turnitin
- Filosofía: LaTeX, WhatsApp y Facebook

- Antropología: Paint, Corel, AutoCAD, Prezi, GIF, Canva, QGIS
- Derecho: paquetería Office
- Pedagogía: libros o archivos en formato PDF, JPG, PNG, audio tipo MP3 y MP4
- Idiomas: Storybird, Kahoot, Mendeley, GoogleForms, compresor ZIP, Excel, MindDomo, Quiz, Ed-Modo, Socrative, Eminus, Audacity, Nitro-Pro y Padlet

Del listado se puede ver la variedad de programas comunes de las disciplinas del Área Académica de Humanidades, y la necesidad de reconocer archivos varios derivados o encaminados para su uso y manipulación en esos programas.

SABER CREAR Y MANIPULAR TEXTO Y TEXTO ENRIQUECIDO

Al hablar de saber crear y manipular texto y texto enriquecido, describimos a un universitario que es capaz de hacer y manipular texto plano o enriquecido en los programas adecuados y conoce los formatos y las funciones elementales para trabajar documentos propios del área. En la mesa para la definición de este saber, la discusión se orientó hacia la capacitación de los maestros para el empleo de procesadores de texto y otras herramientas para la manipulación de contenido digital, puesto que, según observan los participantes del taller, todavía hay colegas que no saben utilizar las herramientas tecnológicas de manera adecuada para transmitirles a sus estudiantes; y que es usual que se limiten al uso personal con funciones básicas. Además, señalaron que, al llegar a la universidad, los estudiantes no saben redactar o dar un formato específico a un texto en el procesador de palabras y no exploran más funciones, omitiendo incluso el uso correcto de la ortografía.

Para saber manipular texto y texto enriquecido, es importante la conjugación de conocimientos y habilidades en torno al manejo de programas para el procesamiento de texto, que para el caso de la UV son Word y PowerPoint de Micro-

soft. Los profesores acordaron que los egresados deben tener al término de su trayecto por la universidad los siguientes conocimientos:

- Dar formato a un texto, aplicar cursivas, negritas, subrayar
- Utilizar tamaño y tipo de fuente
- Saber insertar imágenes, diagramas, esquemas y saber insertar vínculos
- Crear, descargar y editar documentos en línea
- Cambiar tipo de formatos, desfragmentar y manipular correctamente
- Saber insertar símbolos y símbolos específicos en textos
- Saber usar los comandos para el mayor manejo del texto
- Crear tablas de contenido, así como bibliografía

SABER CREAR Y MANIPULAR CONJUNTOS DE DATOS

Los docentes del Área Humanidades coincidieron en señalar que para saber crear y manipular conjuntos de datos, los egresados de los programas requieren, en primer lugar, identificar el tipo de datos con los cuales trabajarán, si se trata de datos cualitativos, cuantitativos o mixtos. En este sentido los profesores acordaron que los estudiantes de Humanidades deben reconocer que no manejarán únicamente datos cualitativos, sino que los cuantitativos también son muy importantes para ellos. A manera de ejemplo, para el PE de Derecho se mencionó que en ciertos temas se necesita el dato duro, el cual los estudiantes muchas veces requieren obtener de fuentes de información como el INEGI, siendo ineludible que ellos mismos sean capaces de realizar cálculos básicos con dichos datos.

Enseguida, debido a que los profesores utilizan una serie de herramientas que les permiten llevar a cabo la creación y la manipulación de los conjuntos de datos que puede ser, según acordaron los participantes, delimitando 3 fases: recolección u obtención de datos; análisis; y visualización de los datos. En cuanto a la recolección u obtención de los datos, los profesores señalaron principalmente a GoogleForms como herramienta de trabajo. En específico el PE de Idiomas indicó utilizarlo para generar cuestionarios automatizados; al respecto los profesores

indicaron que es muy importante que sus estudiantes sepan importar y exportar datos desde otras aplicaciones hacia Microsoft Excel que es el *software* mayormente utilizado para trabajar sus datos.

Para la fase de análisis de los datos, las licenciaturas participantes coincidieron en que requieren un análisis descriptivo y, en algunos casos, hasta inferencial. Para hacerlo usan Excel, señalando que para el análisis inferencial deben activar algunos complementos del programa. En el caso de la Licenciatura en Idiomas se indicó que, sobre todo, lo utilizan para manejo de datos básicos de los reactivos de exámenes, así como para su validación. Por su parte, los profesores de Historia mencionaron que para temas económicos, demográficos y de urbanización el manejo de datos es intenso.

Respecto al análisis cualitativo se vio como deseable que los estudiantes utilicen al menos Excel para organizar su información. Los docentes de Idiomas, por ejemplo, apuntaban que sus estudiantes necesitan manejar funciones para manipular texto en Excel, ya que ellos manejan corpus de palabras. Cabe señalar que los programas indicaron deseable que los estudiantes sepan sobre análisis y compilación de textos con el manejo de *software* especializados para análisis cualitativo como MAXQDA, en específico el PE de Filosofía señaló que sería favorable que este tipo de herramientas permitiera registrar el análisis a profundidad que pueden requerir los textos que manejan en dicha licenciatura.

Una cuestión relevante propia de las licenciaturas en Historia y en Arqueología es que hicieron referencia a la necesidad de manejar datos que denominaron complejos, donde existe una mezcla de imágenes o de videos con ciertos metadatos; por ello Arqueología señala como necesario manejar bases de datos multimedia, por ejemplo, para almacenar una imagen o un video con la fecha en que fue tomado o el lugar, entre otros elementos. Al respecto el PE de Historia indicó como indispensable el uso del manejador de base de datos FileMaker para crear fichas donde pueden incluir fotografías y los metadatos asociados.

En lo que respecta a la visualización de los datos, los profesores indicaron que las herramientas presentes en Excel y las hojas de cálculo de Google son suficientes, señalando que por esa misma razón ellos prefieren que los estudian-

tes manejen Excel en lugar de herramientas como SPSS cuyas gráficas son menos atractivas visualmente hablando.

Para reforzar los niveles cognitivo e instrumental de saber crear y manipular conjuntos de datos, los egresados de Humanidades deberán saber:

- Importar y exportar datos desde otras herramientas hacia Microsoft Excel
- Analizar datos cualitativos utilizando *software* básico como Excel hasta *software* más especializado como MAXQDA
- Presentar e interpretar datos estadísticos mediante gráficas y apoyos visuales como tablas dinámicas o gráficos
- Manejar datos complejos con sus respectivos metadatos

SABER CREAR Y MANIPULAR CONTENIDO MULTIMEDIA

Este saber digital corresponde a conocimientos y habilidades para la identificación y la manipulación del contenido digital por su tipo, la reproducción (visualizar videos, animaciones e imágenes, además de escuchar música o grabaciones de voz), la producción (realizar videos, componer audios o tomar fotografías), la edición (modificación o alteración de medios) y la integración de medios en un producto multimedia, así como su respectiva distribución en diversos soportes digitales (Ramírez y Casillas, 2017b).

Para este saber digital los académicos del Área de Humanidades describieron la relación del uso de multimedia en el aula con el perfil de egreso de los PE. En la mesa de trabajo se lanzaron dos preguntas que buscaban orientar la discusión en torno a cómo se refleja en el perfil de egreso del PE en el que trabajan en torno al manejo multimedia; y al uso de medios multimedia en las clases, tareas o proyectos tanto de alumnos como en la práctica docente. La intención fue marcar una ruta de análisis para que los profesores expusieran la situación de su PE, específicamente en el impacto de materiales de audio, video e imagen en su consumo, edición y producción. Notamos que reconocen la importancia del área básica del

programa de estudios, y lo ven como una primera aproximación al uso universitario de las TIC; sin embargo, los alumnos siguen presentando desfases en sus destrezas tecnológicas. En el PE de Derecho, por ejemplo, no existe una relación tan estrecha con este saber en la parte de creación, en cambio, se apropian de elementos tecnológicos ya elaborados para reforzar su aprendizaje como lo son juzgados digitales, orden de prácticas forenses o videograbaciones. Para el caso de Idiomas, los académicos discutieron para esclarecer las dimensiones de su PE en la promoción del material multimedia para prácticas de reforzamiento dentro de las licenciaturas.

En el caso de los docentes de la Facultad de Idiomas, el uso de multimedia es un factor clave para la enseñanza, principalmente por su valor para la retroalimentación con medios tanto de audio como de video, aunque los profesores aseguraron que entre los estudiantes existe cierta apatía para usar estos materiales para fortalecer las habilidades de expresión oral y escrita. Al mismo tiempo, los docentes del PE de Letras, Filosofía, Historia y Antropología explicaron las iniciativas que los alumnos han presentado para integrar el uso de multimedia en su proceso de aprendizaje, por ejemplo, en Antropología se considera la presentación de videos documentales como examen de grado o en Historia es importante la interpretación de imágenes antiguas en formato digital como tareas de reforzamiento.

Con base en lo expresado por todos los docentes respecto a este saber, el egresado del Área de Humanidades deberá:

- Reconocer los medios multimedia como un elemento para reforzar su aprendizaje
- Visualizar materiales de imagen, audio o video con una mirada crítica que sirva para su posterior análisis
- Saber crear videos o audios reflejando su aprendizaje
- Considerar las recomendaciones que se establecen para elaborar elementos multimedia para una visualización agradable
- Manejar los dispositivos para la reproducción multimedia como computadora, proyector, bocinas

SABER COMUNICARSE EN ENTORNOS DIGITALES

Los docentes de las facultades asistentes al taller para la definición de los saberes digitales del Área Académica de Humanidades de la uv conversaron y reflexionaron respecto a los conocimientos, las habilidades y las actitudes referentes al intercambio de mensajes entre uno o más destinatarios. Durante la plática, comentaron acerca de los distintos medios de comunicación, haciendo una buena distinción entre los síncronos y los asíncronos, siendo estos últimos menos utilizados para el intercambio de información con sus colegas y estudiantes.

En primera instancia se habló de las ventajas que ofrecen las aplicaciones móviles o Apps de mensajería instantánea como WhatsApp y Messenger de Facebook, al crear grupos, envío de recursos multimedia y hacer uso de las listas de difusión. En lo referente al tipo de comunicación que llevan a cabo, la mayoría opinó que 95% es a través de mensajes escritos mediante estas aplicaciones; para ello, los docentes crean grupos de WhatsApp o Facebook que usan para enviar y recibir avisos, recordatorios o tareas por parte de los estudiantes, estableciendo desde un inicio las reglas de uso, centrados en que se trata de un evento académico.

La uv cuenta con un conjunto de herramientas para la comunicación a través de Outlook y de la plataforma educativa institucional llamada Eminus, que posee diversas herramientas de comunicación como foros, mensajería y salón de clase. El uso de Eminus, según la percepción de los informantes, es moderado, salvo la comunidad de la Licenciatura en Enseñanza del Inglés modalidad virtual que tiene sus cursos en la plataforma; el uso común de Eminus es como un repositorio de los materiales de estudio y como espacio para la interacción mediante foros y mensajes. Se menciona que el “Salón de clases” no se utiliza debido a problemas de conectividad y de soporte.

Se comentó que tanto los estudiantes como los colegas docentes necesitan capacitación en el uso de la plataforma institucional para poder aprovechar los recursos y mejorar el uso didáctico de esta valiosa herramienta.

En cuanto al uso de correo electrónico, la mayoría refirió utilizar una cuenta personal con mayor frecuencia que la institucional, pero coincidieron en el hecho

de ver al correo electrónico como un medio obsoleto de comunicación, debido a su lentitud y formalismo. Por otro lado, en cuanto a las redes sociales, los docentes comentaron que no hacen uso intenso de Twitter, pero que sí son seguidores de algunas voces como las de la Rectora y otros medios institucionales como Luzio, la mascota de la uv. Ven Facebook como una herramienta que utilizan con frecuencia. La usan para crear y consultar páginas oficiales de las facultades, tutorías, aunque también crean grupos cerrados para avisos o envío y recepción de archivos a sus estudiantes.

En relación con la comunicación síncrona, se registra un escaso uso de herramientas para llevar a cabo videoconferencias. Las excepciones favorecen el uso de HangOut de Google y Skype, aunque notan un desuso. Ningún docente de la mesa reportó haber trabajado con herramientas de videoconferencia con fines educativos.

En términos generales, se puede decir que en lo que respecta al saber digital comunicarse en entornos digitales, los egresados del Área de Humanidades de la uv deberán:

- Hacer uso del medio más efectivo para la comunicación con docentes y compañeros
- Respetar y utilizar los lineamientos de conducta para comunicarse en entornos digitales
- Utilizar y configurar su cuenta de correo institucional y las herramientas de Office 365
- Utilizar mensajeros instantáneos como WhatsApp, Facebook Messenger, así como videollamadas en herramientas como HangOut, Skype o FaceTime
- Utilizar redes sociales como Facebook y Twitter como medio de comunicación con estudiantes y colegas
- Gestionar y utilizar la plataforma educativa institucional Eminus para comunicarse con los estudiantes

Todo lo anterior, utilizando un perfil profesional y respetando los códigos y los lineamientos de uso.

SABER SOCIALIZAR Y COLABORAR EN ENTORNOS DIGITALES

En la mesa de trabajo y análisis, los docentes del Área Académica de Humanidades de la UV manifestaron sus expectativas sobre los conocimientos y las habilidades relacionadas con la difusión de información y la socialización en medios digitales en la práctica diaria propia de la disciplina.

Los docentes de la Licenciatura en Enseñanza del Inglés que trabajan en modalidad virtual se apoyan en todo momento en los medios digitales, y el saber digital de socialización y colaboración no podía ser la excepción. Su principal fortaleza es el uso de la plataforma Eminus, aunque señalan que la usan como repositorio, mientras la parte pedagógica sigue siendo un pendiente de la institución. Dado que el ancho de banda para las videoconferencias es limitado utilizan la plataforma Zoom, ya que, además de que existe una versión de descarga gratuita, ocupa pocos datos para la versión móvil. Facebook es utilizado en este PE para promocionar eventos, recomendaciones para la trayectoria académica óptima, información de interés en general relacionada con la licenciatura y para permanecer en contacto con egresados; en alguna ocasión, este PE usó la transmisión de Facebook Live para sus clases; pero los resultados no fueron los óptimos, además de que no lograron almacenar el video. WhatsApp por su parte se ocupa para las dudas y las consultas de los estudiantes y para tutorías. Las respuestas se dan en horarios hábiles y apropiados. Otro medio para socializar la información importante es el correo institucional y el correo alterno para los archivos con mucho peso, además de otras plataformas como Office 365 y YouTube.

Los docentes del PE de Pedagogía del Sistema de Enseñanza Abierta (SEA) se apoyan básicamente en el uso del correo electrónico y en grupos de WhatsApp para la tutoría académica. Un grupo muy pequeño tiene los materiales de sus asignaturas en la plataforma Eminus. En tanto que el programa de Derecho SEA mani-

festó no utilizar el correo UV, alegando que pocos lo revisan, tanto estudiantes como docentes. En este PE, son pocos los que trabajan con grupos de WhatsApp por haber tenido malas experiencias según lo mencionaron, y de manera general pocos docentes utilizan la plataforma Eminus debido a que no están muy familiarizados con las TIC.

La Licenciatura en Lengua Inglesa utiliza para interactuar el correo personal, grupos de WhatsApp y redes sociales como Facebook, descartando por completo la plataforma institucional. En el PE de Filosofía utilizan Eminus solamente para los cursos de Formación Académica (Profa). En esta mesa mencionaron que el desapego tecnológico se podría deber a un aspecto generacional. Se mencionó también que de las 4 academias del PE, la de Historia de la Filosofía es la que más se apoya en las TIC, mientras que, en general, un porcentaje mínimo utiliza la Biblioteca Virtual.

La mesa concluyó que se requieren las siguientes acciones para mejorar la socialización y la colaboración en la vida académica del Área Académica de Humanidades:

- Mejorar la conectividad
- Reforzar la parte pedagógica en la plataforma Eminus
- Ajustar en Eminus las herramientas de salón de clases y colaboración
- Capacitar y sensibilizar al docente sobre el uso y la incorporación de las TIC

SABER EJERCER Y RESPETAR UNA CIUDADANÍA DIGITAL

En lo referente al respeto a la propiedad intelectual, las reglas o las normas de comportamientos y al buen uso de la tecnología, los docentes que participaron en la mesa señalaron que para la citación hay un consenso universitario para el uso del estilo APA y para controlar el plagio, los productos académicos se revisan con Turnitin, *software* licenciado por el Consorcio Nacional de Recursos de Información Científica y Tecnológica en el año de la intervención.

Sobre el plagio se mencionó que hay dos tipos de estudiantes: quienes no saben que lo cometieron o no saben citar y los que de manera consciente hacen esa práctica. Por lo que, ante esta situación, los profesores coincidieron en proponer la elaboración colegiada de un manual sobre el plagio y la citación con APA. En lo que se refiere a las reglas o las normas de comportamientos y el buen uso de las tecnologías, los profesores opinaron que usan WhatsApp para la comunicación con estudiantes y colegas, pero que se requiere establecer reglas para organizar los grupos o los protocolos de comunicación con el jefe del salón para que, a través de esta persona, se comparta la información. Por lo regular, el correo institucional lo usan para recibir información oficial y compartir archivos con colegas.

En poca medida usan Facebook como herramienta académica; sin embargo, los docentes que han hecho uso comentaron que evitan temas que generen controversia, como es la política o la religión, además de cuidar su imagen de la foto de perfil debido a que es pública. La mayor parte de los profesores usan la plataforma Eminus para sus actividades docentes y tutoriales.

Al término de la discusión, los docentes concluyeron que falta informar y legislar sobre el plagio, por lo que se debe trabajar en colaboración con la Defensoría y los Derechos Universitarios de la institución. El establecimiento de la legislación de la universidad permitirá la elaboración de reglamentos internos de las facultades sobre las consecuencias de cometer plagio.

La mesa concluyó que los egresados del Área de Humanidades deben poseer lo siguiente en materia de ciudadanía digital:

- Conocimiento de APA
- Reconocimiento del plagio
- Conocimiento de las consecuencias académicas al cometer plagio aun cuando se ignore que se está cometiendo

LITERACIDAD DIGITAL

En la mesa de discusión de literacidad digital, los participantes mencionaron que los estudiantes deben saber realizar búsquedas básicas a través del buscador de Goo-

gle y Google Scholar y especializadas en bases de datos propias de los temas procurados en su PE. Además, refieren que los estudiantes deben ser capaces de analizar, discriminar y seleccionar información de acuerdo con las fuentes localizadas. Se considera importante que los estudiantes logren diferenciar revistas especializadas y las utilicen en sus trabajos escolares o en investigaciones citando correctamente.

Una actividad común de los estudiantes es realizar trabajos de investigación, por lo que la citación correcta de cualquier tipo de información es necesaria, sean textos, videos, imágenes, documentos o redes sociales; por lo tanto, mencionan que a lo largo de la trayectoria escolar de los universitarios se les debe enseñar a citar, teniendo en cuenta que existen herramientas locales y en línea que facilitan la integración de la referencia bibliográfica. Es deseable que docentes y alumnos utilicen Zotero, gestor de referencias bibliográficas libre y gratuito. Los docentes del área reconocen que herramientas como Turnitin, disponible en 2018 a través del Consorcio Nacional de Recursos de Información Científica y Tecnológica (Conricyt), les permiten hacer una revisión de los trabajos de los estudiantes, generalmente trabajos finales y tesis, para prevenir el plagio.

Los docentes que participaron en la discusión mencionaron que hay fuentes que contienen información confiable y reciente, como revistas indexadas, bibliotecas virtuales o redes sociales como ResearchGate; por lo que la búsqueda es constante para ofrecer a los estudiantes las novedades disponibles. También se reconoció al curso institucional para usar la Biblioteca Virtual de la uv como un acierto.

Hay conocimiento sobre el uso de la licencia Creative Commons, aunque se comentó que por ser un tema sin normar no se promueve en la institución. Finalmente se comentó que los egresados del Área Académica de Humanidades en relación con su literacidad digital deben fortalecer y desarrollar las siguientes condiciones:

- Usar buscadores especializados y básicos
- Uso de operadores de búsqueda simples y booleanos
- Emplear estrategias eficaces de búsqueda
- Desarrollo de habilidades de análisis crítico y síntesis para discriminar información de forma eficiente y eficaz

- Diferenciar entre una información relevante o irrelevante
- Formación de lectores en soportes digitales
- Conocer la importancia de realizar una correcta citación de los trabajos que realizan, usando los formatos APA, MLA, Chicago o el manual de citación para las Humanidades de la UNAM
- Utilizar herramientas para la gestión de citas
- Cuidar la privacidad y el manejo de la información sensible dentro de las redes sociales
- Contar con las medidas necesarias de protección de información, como trabajos o investigaciones para evitar el plagio o el uso indebido de sus textos

CONCLUSIONES PARCIALES

En esta sección se han mostrado las características tecnológicas que distinguen a cada carrera del Área Académica de Humanidades de la UV, se han descrito las fortalezas del área y por abyección se dejan ver las debilidades que presenta cada PE así como la necesidad de un reforzamiento tanto para estudiantes como para docentes en materia digital.

Con base en las expectativas del perfil digital de los actores universitarios de Historia, Antropología, Filosofía, Derecho, Pedagogía, Lengua Francesa, Lengua Inglesa, Enseñanza del Inglés, se evidenció el carácter predominante del texto y del procesamiento de información textual que se requiere para la construcción de documentos, tanto en etapas de búsqueda, de lectura como de inclusión en textos originales, por lo que la correcta citación es inminente.

También resulta notoria la preferencia de medios de comunicación informales como los mensajeros instantáneos y el desapego del correo electrónico cuyo uso se ha dirigido hacia la recepción de comunicados institucionales.

Hay un consenso en el uso de ciertas herramientas tecnológicas y servicios de web como Google Scholar, Turnitin, MAXQDA, SPSS, Eminus, Zoom, Facebook, WhatsApp y la paquetería de Office, lo que ratifica que en el campo de las huma-

nidades se valora la búsqueda de información y el control de plagio; el análisis estadístico, la comunicación y la creación de documentos.

De este primer análisis es posible esbozar tanto un sello tecnológico transversal en el Área Académica de Humanidades como una serie de diferencias según el PE al que se adscriben. Aunque los actores universitarios del área que participaron en esta intervención no sean una muestra representativa estadísticamente hablando, sus conocimientos y habilidades tecnológicas que no son necesariamente altas, sus usos disciplinarios de la tecnología dejan ver una serie de rasgos que resultan peculiares y que podrían definir a los actores universitarios del Área de Humanidades.

Las diferencias disciplinarias son fundamentales para entender el trabajo académico en las universidades. De manera detallada, Clark (1987), Becher (2001), Trowler, Saunders y Bamber (2012) y en México, Grediaga (1999) han demostrado que la dimensión disciplinaria es la principal fuente de diferenciación de los profesores universitarios. Aquí constatamos que el uso, el dominio y el aprecio respecto de las TIC es distinto en cada campo disciplinario y/o profesional. Esta constatación no solo es descriptiva, sino debería ser la base para la capacitación y la formación continua del profesorado, para la definición de políticas de desarrollo tecnológico a nivel de las facultades y las escuelas, y para fundamentar una política de compras y de adquisiciones de bienes y servicios en función de las necesidades específicas de cada campo de estudios (Ramírez, Casillas y Ortega, 2019).

Los resultados de esta primera parte del libro podrán ser utilizados para actualizar los planes de estudio de las carreras intervenidas, para dosificar el gasto en materia tecnológica y para crear un programa de nivelación tecnológica de docentes del Área Académica Humanidades.

CAPÍTULO 4. SOFTWARE, BASES DE DATOS Y DISPOSITIVOS ESPECIALIZADOS DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS DEL ÁREA ACADÉMICA DE HUMANIDADES

En este apartado presentamos los acuerdos que construyeron los profesores de los PE del Área Académica de Humanidades que participaron en esta intervención. En el *software* especializado, las fuentes de información y algunos dispositivos se podrán observar las peculiaridades que distinguen a cada disciplina académica del área, siendo los saberes digitales de manejo de programas y fuentes de información y administración de dispositivos un sello disciplinario del carácter digital de los PE.

Los textos cuyas autorías se muestran al calce de cada sección fueron solicitados como parte de un trabajo de contextualización de los PE y de su relación con las TIC. Fueron los asistentes al taller quienes plantearon la situación, a través de su experiencia personal, de la revisión de documentos oficiales, de las páginas web de los PE o de las reflexiones colegiadas. Estamos agradecidos con los profesores de Historia, Antropología, Filosofía, Derecho, Pedagogía, Lengua Francesa, Lengua Inglesa y Enseñanza del Inglés, quienes participaron en el taller y nos ayudaron con opiniones orales y escritas a entender la situación actual de sus facultades. Sus nombres están además de en los pies de página de cada apartado en la sección de participantes de este libro, y en este espacio volvemos a hacer explícito nuestro agradecimiento por habernos puesto en el contexto de sus comunidades académicas.

Los nombres de los programas especializados y las fuentes de información se transcribieron en este libro como lo indicaron los informantes, respetando las concepciones y el manejo disciplinario que se les da en el interior de la comunidad

académica. A continuación, se podrá leer lo que llamamos el sello disciplinario del carácter digital de los PE con los que trabajamos.

HISTORIA¹

La Facultad de Historia es una institución de educación superior que tiene la misión de formar a profesionales capaces de realizar investigaciones, proyectos de difusión e impartir docencia para analizar la dinámica social del tiempo. La facultad se ubica en la exUnidad de Humanidades en la ciudad de Xalapa y cuenta con una dirección web institucional (www.uv.mx/historia) y una página de Facebook: Facultad de Historia uv.

Las instalaciones de la Facultad de Historia incluyen áreas verdes, comedor, salones de clase, biblioteca, aula de medios y auditorio. El aula de medios la comparten 6 facultades que son, aparte de la de Historia, las de Antropología, Sociología, Letras Españolas, Filosofía e Idiomas; cuenta con 24 computadoras con las características con Windows 8 y paquetería Office 2013. En las aulas de clase, la señal y la cobertura de wifi no es la adecuada para trabajar los contenidos de los PE, ya que se satura, es muy lenta y no permite ver videos y otros documentos más pesados. Los egresados de Historia de la UV están capacitados principalmente para 3 áreas:

1. Desarrollo de proyectos de investigación con espíritu analítico y un alto sentido social
2. Planteamiento de alternativas de solución para problemáticas sociales contemporáneas, a partir de explicaciones de los procesos históricos
3. Despliegue de habilidades para la docencia en Historia y ciencias afines, a nivel básico, medio, medio superior y superior con un enfoque didáctico propio de la Historia

1. Semblanza recuperada del trabajo en Eminus de la maestra Ana María del Socorro García García.

El uso de las TIC en la facultad se ha ido incrementado de forma moderada. Sus profesores se capacitan y actualizan en su uso educativo y para la mejora de su labor docente. En el plan de estudios del programa se esboza el perfil de egreso enunciando los propósitos generales de la formación de historiadores en la UV. No es posible ver en él con precisión los rasgos formativos asociados con la apropiación de las TIC, pero sí reconocen los profesores que, en cierta medida, facilitan el desarrollo de diversas actividades de la comunidad académica. Existe una actitud de apertura entre los historiadores que propicia la comprensión de que el uso de las TIC ayudará a la difusión de las interpretaciones históricas críticas del pasado.

Los profesores y los estudiantes de la facultad tienen 5 laptops institucionales a su disposición que se ocupan para eventos diversos; sin embargo, no se les da mantenimiento constante, lo que ocasiona que al introducir dispositivos de almacenamiento a las máquinas se pierdan archivos o se infectan de virus informáticos.

Las 6 aulas con las que cuenta la facultad se ubican en el edificio “F” de la Unidad y están equipadas con un proyector fijo, aunque uno de ellos al momento de escribir este reporte no funcionaba. Dos de las aulas cuentan con pantallas de televisión a la disposición de los profesores para sus cursos. Y hay 3 proyectores disponibles para préstamo. Finalmente, es oportuno señalar que la mayoría de los cubículos de los profesores cuentan con computadoras de escritorio conectadas a la red alámbrica de la Universidad Veracruzana.

Debido a que el mundo está en constante cambio, los profesores consideran importante estar actualizados en temas tecnológicos. Es, a su gusto, un deber incorporarse a la era digital para no ser rebasados tanto en la incorporación de las TIC a la enseñanza y la difusión de la Historia, como en actividades que necesitan integrar las visiones y los avances digitales para atraer el interés del estudiante moderno, promoviendo así el análisis y la reflexión, a partir del manejo y la crítica de fuentes disponibles en bases de datos, programas y páginas de organismos oficiales.

Los profesores, los investigadores e incluso las instituciones educativas del área se han cuestionado sobre la integración de las TIC en sus actividades académicas.

micas; concluyendo que el profesor de Historia no solía tener la habilidad para trabajar en la realización de videos documentales o prácticas de campo y que desde hace años solo se utilizaba el proyector de acetatos y poco después los documentales en formato vhs, pero poco a poco se fue volviendo evidente la necesidad del uso de las TIC en el área de la docencia de la Historia, que hoy en día es uno de los recursos que más se utilizan para poder captar la atención del estudiante y para que comprenda los hechos históricos.

Los estudiantes de educación básica y media superior consideran a la Historia como una materia de poco interés, afirman los profesores del área, que suele ceñirse a la memorización de fechas y de nombres, por lo que es necesario que los profesores de esos niveles –usualmente egresados del PE– aprendan a usar herramientas digitales que sirvan para superar esta concepción. Sin duda, este es un reto al que los profesores de las facultades de Historia se enfrentan día a día para poder formar historiadores con las habilidades tecnológicas que exigen los jóvenes de las sociedades de la información y del conocimiento.

Aunque la mayoría de la población hoy en día considere a la Facultad de Historia alejada de las TIC y de los saberes digitales, es oportuno subrayar la importancia que han adquirido las bases de datos de reconocidas revistas especializadas en la materia, así como las páginas de archivos históricos desde las que se pueden descargar documentos, plataformas de universidades que suben a la web sus publicaciones e incluso conferencias de sus especialistas. La situación reseñada por los colegas de la Facultad de Historia muestra cómo los profesionistas ahí formados se van actualizando en la búsqueda y el acceso a la información, así como también en la difusión de su quehacer cotidiano.

Para reafirmar la idea anterior, es pertinente argumentar que desde hace poco más de una década los diseñadores del plan de estudios de la Licenciatura en Historia buscaron insertar a los estudiantes en el contexto de las TIC al proponer 4 áreas de formación terminal en las que ha sido necesario el uso de tecnologías, de programas informáticos, de plataformas que demandan saberes digitales y de habilidades para el uso de la comunicación virtual. Si bien de las 4 áreas de formación terminal 2 son las que constantemente han estado en contacto con las TIC

–tecnologías aplicadas a la Historia, y difusión y gestión de la Historia– las otras 2 relacionadas con la docencia y la *archivonomía* también implican el uso de las TIC. Los docentes del PE de Historia reconocen el papel de las TIC dentro de su práctica, este elemento les proporciona mayor acceso a los materiales de aprendizaje y de la misma manera los estudiantes ven la información más atractiva y accesible, complementando su apropiación tecnológica con la carrera que cursan.

Dispositivos especializados del PE

Con base en lo analizado, los académicos del PE de Historia enlistaron los siguientes elementos de dispositivos digitales especializados:

- Proyector
- Computadora
- Tablet
- Teléfono
- USB
- Pantalla digital o de proyección interactiva
- Smart TV de 60 pulgadas o más
- DVD
- Sistema de audio integrado en cada aula
- Conectividad eficiente

Software especializado del PE

Los docentes del PE de Historia afirman que el *software* especializado incluido en la siguiente lista es altamente usado por profesores y estudiantes, a saber:

- Access
- ArcGIS
- Atlas.ti
- Concor
- Corel
- Microsoft Excel
- SSPS

- Statistica
- Turnitin (herramienta a la que tenía acceso la UV al momento de realizar la investigación)

Fuentes de información especializadas del PE

Respecto a las fuentes de información, en el PE de Historia, los métodos de búsqueda son indispensables, por lo que no es infrecuente recurrir a fuentes de información académica para conocer datos de población o temáticas de la carrera de Historia. A continuación, se enlistan las más importantes:

- AGI
- AGN
- American Journal
- *Arqueología Mexicana*
- Biblioteca Nacional
- CEHILA
- CEPAL
- CIESAS
- Clacso
- Colegio de la Frontera Norte
- Colegio de México
- Colmich
- Consejo Mexicano de Investigación Educativa (Comie)
- Dialnet
- Estudios Regionales
- Flacso
- Google Académico
- Gredos
- INEGI
- Infotecarios
- Lifeder
- Observes

- OCDE
- *Perfiles Educativos*
- Redalyc
- *Revista Ciudades RNIU*
- Revista de IAPH
- *Revista Mexicana*
- *Revista Mexicana de Sociología*
- Scielo
- Sitio sabuco.com
- Sitio ancient.eu
- Sitio historia-arte.com
- UNAM
- UNESCO
- Universia

FILOSOFÍA²

La Facultad de Filosofía se encuentra ubicada en la exUnidad de Humanidades de la región Xalapa. Comparte instalaciones con las facultades de Sociología, Historia, Antropología, Letras e Idiomas. Cuenta con un cubículo para la Dirección, uno para la Secretaría Académica, uno para la Coordinación de Actividades Académicas, uno para la Coordinación de Tutorías, otro para la Coordinación del Programa de Maestría y uno más para el Apoyo Administrativo. Todos cuentan por lo menos con un equipo de cómputo, impresora o multifuncional y acceso a Internet de manera alámbrica e inalámbrica.

2. Este apartado fue realizado por los profesores del PE de Filosofía: Félix Aude Sánchez, Víctor González Osorno, Ramón López González, Ana Miriam Ramírez Montiel, Luis Antonio Romero García, Martha Vanessa Salas del Ángel, Enrique Sánchez Ballesteros, Arturo Santos Raga y Saraf Villanueva Villa.

La Licenciatura en Filosofía busca formar profesionistas competentes en los campos para la docencia, la investigación, la divulgación y la edición de textos relacionados con el área. En documentos oficiales del programa se establece que al terminar el estudiante deberá dominar posturas filosóficas y conceptos básicos para la reflexión de los problemas del ser, del conocer y del hacer; y que empleará herramientas para la construcción y el manejo de enfoques teórico-metodológicos, la crítica y el análisis de las prácticas y los discursos científicos, artísticos, éticos, políticos y emergentes.

El Plan de Estudios actual es obsoleto en muchos sentidos. En términos de la incorporación de las TIC, prácticamente no hay análisis alguno ni se proporcionan elementos para su integración. Sin embargo, desde finales del año pasado, se comenzó su reestructuración, con el fin de actualizar y mejorar las debilidades que se observan en su planteamiento y en su ejecución, lo que abre una posibilidad importante para la incorporación de la literacidad digital como un saber adicional a los conocimientos, las habilidades y los valores generales de los filósofos.

En el Plan de Estudios vigente, con fecha de 2017, se manejan aspectos relativos a los conocimientos, las habilidades y los valores que se esperan de sus egresados. En documentos oficiales del PE se enuncia lo siguiente en relación con el egresado:

- Poseerá los conocimientos necesarios y sólidos sobre las áreas básicas de la filosofía y acerca del desarrollo histórico de los problemas y las soluciones que la configuran, así como sobre la relación investigador-docente que promueve entre los estudiantes de la filosofía el interés y el entusiasmo por su estudio, y los modos de búsqueda de información y análisis de los problemas filosóficos
- Tendrá habilidades para utilizar los instrumentos de la investigación filosófica y mejorar su desempeño profesional para el análisis crítico de las tendencias filosóficas que se producen en el mundo contemporáneo y, en consecuencia, diagnosticar y ofrecer soluciones filosóficas a los problemas culturales, políticos y sociales. También, desarrollará habilidades de expresión oral, escrita y simbólica para participar en forma

efectiva en los espacios en que se desenvuelva, como en el asesoramiento y la participación con equipos interdisciplinarios que elaboren planes institucionales, regionales y nacionales, de organizaciones privadas y públicas

- Habrá desarrollado la capacidad de abordar los problemas humanos desde un enfoque integral y manifestar una actitud de tolerancia, compromiso, responsabilidad y autenticidad en su desempeño profesional

La infraestructura tecnológica asociada al PE consiste en 14 computadoras de escritorio, 5 computadoras portátiles, 6 proyectores, 3 DVD y 1 equipo de audio. Hay 6 cubículos y 1 sala de maestros equipados con 1 computadora, 1 centro de cómputo con 6 equipos para el uso de los estudiantes; 4 aulas propias y 2 compartidas para la docencia de licenciatura, todas equipadas con proyector y acceso inalámbrico a la Internet de la Unidad. También hay 2 aulas para el programa de maestría y 1 aula audiovisual que cuenta con pizarrón, mesas de trabajo, sillas y espacio para la proyección, en caso de asistir al recinto con un proyector de préstamo.

En relación con el *software* que se utiliza en el PE, son los procesadores de texto, programas para hacer presentaciones, programas para el diseño de carteles los predominantes. Para el cumplimiento de la publicidad de eventos académicos, especialmente en el taller de discusión filosófica, los estudiantes usan programas específicos de diseño, como Corel, Photoshop o Publisher, que les permite alcanzar el cometido. También, en las presentaciones que hacen para la exposición de temas no solo manejan presentaciones de Microsoft PowerPoint, sino otros que implican la edición de fotografías, audio y video. Algunos estudiantes tienen habilidades y manejan plataformas y herramientas específicas para la búsqueda de información especializada, y cuando entregan reportes o trabajos escritos, precisan de programas básicos de oficina, así como de recursos para la correcta utilización de las fuentes de información empleadas.

En el siguiente apartado se encuentran enlistados los dispositivos digitales, los programas y las fuentes de información especializadas que se usan de manera regular en el PE de Filosofía.

Dispositivos propios del PE

Para realizar las tareas que requiere un filósofo, no se necesitan tantos dispositivos especiales, aunque vale la pena mencionar que los profesores que participaron en el taller para la definición del perfil tecnológico del egresado de Filosofía reconocieron que una práctica recurrente es la lectura en pantalla sea de celulares o tabletas, porque es el medio en el que llevan las lecturas. Algunos de los dispositivos digitales propios del PE son:

- Bluetooth
- Bocinas
- CD y DVD
- Celular inteligente y tableta
- Computadora/laptop
- Disco externo
- Escáner, impresora y multifuncional
- Memoria USB
- Pizarrón interactivo
- Proyector digital
- Proyector de cuerpos opacos

Software especializado

A pesar de que como tal no existe un enfoque de incorporación a las TIC en la Licenciatura en Filosofía, los académicos han enriquecido la clase tradicional con libros y apuntes digitales por lo que los lectores de PDF y las plataformas digitales para extraer la información se han vuelto esenciales. Los programas más empleados en el PE son:

- Almacenamiento en Dropbox o OneDrive
- Cam Scanner
- Canva
- Clientes de correo electrónico como Hotmail, correo UV
- Compresor de archivos ZIP
- Google (Scholar, Books, Docs)

- LaTeX
- Lector PDF
- Paquetería Office
- Plataformas como Edmodo, Eminus
- Prezi
- Programas de diseño audiovisual como Corel, Photoshop y MovieMaker
- Redes Sociales como Facebook y Twitter
- Scribe
- Skype
- Socrative
- Weebly
- WeTransfer
- WordPress
- YouTube

Fuentes de información

Los profesionales en Filosofía reconocen el uso de fuentes de información confiable por lo que recurren a buscadores específicos para completar su información. Se mencionó que prácticamente todos los textos que se requieren en el PE se pueden encontrar en portales universitarios como los de Stanford, Harvard, Oxford y MIT, por lo que resulta de gran importancia el dominio del idioma inglés.

- Biblioteca Virtual
- Bibliotecas digitales e índices como Springer, Stanford Encyclopedia, OEI, Scielo, EBSCO, Latindex
- Portales de video como iTunes U y La fonda filosófica
- Portales universitarios como Stanford, Harvard, Oxford y MIT
- Revistas y fuentes especializadas como *Crítica*, *Diánoia*, CSIC, Dialnet, *Ideas y valores*, y *Thémata*

DERECHO³

La Facultad de Derecho de la UV es una entidad académica de educación superior dedicada a la enseñanza, la investigación, el fomento de valores en la sociedad, el análisis jurídico y la aplicación del conocimiento en la sociedad contemporánea. En el Plan de Desarrollo de las Entidades Académicas 2017-2021 (Pladea), la comunidad académica de Derecho dice estar consciente de los constantes cambios que hay en su entorno, los cuales contemplan diferentes ámbitos a los que está expuesto el sistema de educación superior. El PE cultivado en la UV busca dar cumplimiento a las necesidades sociales a partir del ejercicio de un liderazgo con una clara visión educativa, pertinente, flexible y de vanguardia en congruencia con las necesidades cambiantes del entorno, así como una formación integral y permanente de los individuos en un marco de desarrollo humano integral.

En el apartado de historia de la página web institucional del PE de Derecho (<https://www.uv.mx/derecho/historia/>) se ubica el origen del programa: la inclusión de materias jurídicas dentro de los planes de estudios de los colegios superiores (hoy conocidos como preparatorias) de las ciudades de Orizaba, Xalapa y Córdoba. Este dato es tomado del libro *Microhistoria de la Facultad de Derecho*, de María del Pilar Espinosa Torres y Marta Moreno Luce (UV, 1992). Para 1944 se constituyó formalmente la UV y la Escuela de Derecho adquiere la categoría de Facultad con la denominación de “Jurídica” cambiando posteriormente a Facultad de Derecho. Actualmente el PE se rige por el Plan de Estudios 2008, año en el que la Facultad de Derecho adopta el Modelo Educativo Integral y Flexible (MEIF) de la institución y encuadra los estándares nacionales e internacionales de créditos para facilitar la movilidad. Según los profesores de Derecho, el reto yace en formar estudiantes bajo un enfoque de equidad, calidad y pertinencia a las transformaciones socioeconómicas del país, a través de una formación con bases competitiva y ética encami-

3. Este apartado fue elaborado con la colaboración de los profesores: Alberto Cruz Silva, Alejandro De la Fuente Alonso, Emilio Fernández Pérez, María de Lourdes Rodríguez Pérez y Alejandra Verónica Zúñiga Ortega.

nadas al desarrollo de una conciencia sobre los problemas nacionales e internacionales. La comunidad académica de la facultad dijo hacer uso de las TIC tanto para realizar investigaciones como para acceder a lecturas o elaborar otros documentos de manera digital. El PE cuenta con 1 centro de cómputo y cada aula de clases tiene proyector y computadora. Los profesores comentaron que tienen acceso a los dispositivos que se requieren para la docencia; y para el caso del *software*, se llegó al acuerdo de que todos debían conocer la paquetería Office, ya que es muy completa y que, prácticamente, cumple con las funciones esenciales para estudiantes y maestros dentro de esta licenciatura, además de programas para la lectura de archivos PDF, que es el que permite la visualización de textos propios del área.

Dispositivos especializados del PE

Los dispositivos digitales que mencionaron los profesores del PE en Derecho son de uso común, como la computadora de escritorio o laptop, aunque reconocieron que el uso de tabletas y de *smartphones* es sobresaliente en especial para el acceso y la lectura de textos, información y libros.

Software especializado del PE

En lo que concierne a los programas informáticos especializados, los profesores dijeron que la comunidad académica del PE de Derecho debe tener el conocimiento para descargar, instalar y saber utilizar:

- *Software* de oficina y para elaborar presentaciones como Prezi
- Lector de archivos PDF
- Lex-doctor

Fuentes de información especializadas del PE

En la Licenciatura en Derecho las fuentes especializadas para consulta son varias, en las que destacan páginas oficiales de organismos institucionales:

- Canal Judicial
- CNDH
- Congreso de la Unión

- Conricyt
- Corte interamericana
- INEGI
- Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM
- Legislatura de los estados
- Publicaciones en redes sociales del doctor Miguel Carbonell, especialista en el área de Derecho de la Universidad de Chile
- Scielo
- Suprema Corte de Justicia
- Trabajos y publicaciones de colegas de la Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina
- Trabajos y publicaciones de colegas de la UNAM

PEDAGOGÍA⁴

La Facultad de Pedagogía, región Xalapa, inaugurada en 1954, es una institución de educación superior encargada de formar profesionales de la pedagogía en diversos campos del saber. Sus egresados se han desempeñado en diferentes espacios laborales tanto del sector público como del privado sea en docencia, capacitación, gestión o en divulgación de la cultura en organizaciones civiles, empresas, instituciones de salud pública, dependencias de gobierno, entre otros. En 2016, la Facultad de Pedagogía inició un tránsito curricular entre su Plan de Estudios 2000 y su Plan de Estudios 2016 cuyo objetivo general es: “Formar profesionales de la educación con una visión holista, crítica, reflexiva, colaborativa e innovadora para entender, intervenir y valorar los procesos educativos en todas sus manifes-

4. Este apartado se elaboró con la colaboración de los profesores: Ana Laura Carmona Guadarrama, Aura Valenzuela Orozco, Elizabeth Salazar Ayala, Jessica Badillo Guzmán, Jorge Chacón Reyes, Liliane Carrillo Puertos, María de los Ángeles Peña Hernández, María Guadalupe Ñeco Reyna, Maribel Domínguez Basurto, Perla Evelyn Córdova Cerdán, Sara Marina Rodríguez Guerola y Susano Malpica Ichante.

taciones y dimensiones, en la búsqueda de su mejora permanente para impulsar el desarrollo del país” (UV, 2016, p. 117).

En algunos programas de estudio de las experiencias educativas del Plan 2000 se habla sobre la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque su uso se limita muchas veces a la búsqueda de información en fuentes digitales académicas, por ejemplo, bibliotecas digitales o revistas electrónicas, o al uso de los medios electrónicos de comunicación como el correo electrónico o las redes sociales digitales. En otros casos sí se llega a emplear la plataforma Eminus, aunque su uso todavía no se ha generalizado. En los programas de estudio del Plan 2016, se espera que las TIC se incorporen de manera más sistemática y así dinamizar más el proceso de enseñanza y aprendizaje para generar y difundir el conocimiento a través de redes con profesores y estudiantes de otras latitudes. El perfil de egreso del PE de Pedagogía 2016 se articula con las TIC de la siguiente forma:

- Indaga y aplica de manera pertinente y autónoma información oral y escrita proveniente de diversas fuentes, válidas y confiables, con apoyo de tecnologías de información y comunicación (nube y textos) y con un claro respeto a la propiedad intelectual
- Trabaja colaborativamente en diferentes espacios (virtual) con apertura y tolerancia en grupos disciplinarios, interdisciplinarios y multidisciplinarios, aplicando para ello el diálogo sustentado en una filosofía de la otredad
- Gestiona, planea, organiza y evalúa instituciones y servicios con fines educativos que respondan a las necesidades sociales en los ámbitos formal y no formal (Eminus)
- Fundamenta, diseña, implementa y evalúa propuestas curriculares y socioeducativas en distintos niveles, modalidades y ámbitos (páginas web)
- Domina y aplica los fundamentos epistemológicos, teóricos y metodológicos (dispositivos móviles), de la pedagogía desde una visión holista

- Crea ambientes de aprendizaje (plataforma Eminus) que impliquen el diseño, la planeación, la implementación y la evaluación, sustentados en los principios pedagógicos
- Diseña, aplica y evalúa proyectos de intervención en orientación educativa-tutoría y orientación social (Expo Orienta conferencias virtuales) que promuevan en el sujeto de orientación su autodeterminación tendiente a un desarrollo humano integral
- Aplica los saberes digitales en distintos ámbitos del quehacer pedagógico
- Diseña y aplica modelos y procesos de evaluación educativa acordes con las exigencias y las necesidades de diferentes contextos y audiencias (foros), para contribuir a la toma de decisiones y propuestas de mejora
- Genera conocimiento para la explicación y la comprensión de los procesos educativos, la implementación de propuestas de intervención para la mejora de los diversos contextos educativos, así como la difusión de sus resultados, con actitud epistémica, reflexiva, crítica y creativa (UV, 2016)

La infraestructura tecnológica con la que opera la Facultad de Pedagogía es compartida con el Instituto de Investigaciones en Educación (IIE), el Centro de Innovación e Investigación de Educación Superior (CIES) y el Sistema de Enseñanza Abierta (SEA). El inmueble cuenta con 26 aulas, distribuidas en 3 niveles: 18 con capacidad para 40 estudiantes (5 de ellas con posibilidad de ampliarse a 80), 6 con capacidad para 15 y 2 con capacidad para 12. En la planta baja se ubica la Secretaría de la facultad, el archivo y el espacio destinado a actividades administrativas correspondiente a las secretarías y a la Coordinación de tutorías; y el Centro para el Desarrollo Humano e Integral de los Universitarios (Cendhiu). Los académicos del PE que cuentan con cubículos tienen acceso a Internet por cable o por la red inalámbrica de la institución (RIUV). Además, hay 5 salas de juntas y 1 sala de profesores, todas ellas con capacidad para 15 o 20 personas, equipadas con mesas,

sillas y acceso a Internet. La facultad cuenta con un Laboratorio de Informática Aplicada a la Docencia (LIAD) con 2 salas de cómputo para 25 alumnos cada una, y 1 área denominada de Recursos Educativos de Apoyo a la Docencia (READ) que tiene 1 sala de cómputo con capacidad para 53 alumnos y 1 laboratorio de Material Multimedia para 28 estudiantes. A decir del responsable del LIAD, este no está equipado con las licencias de los programas informáticos demandados por algunos grupos como el Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) o el Atlas.ti, programas básicos que se emplean y facilitan el procesamiento de datos de investigaciones en las ciencias sociales.

En lo que se refiere a Internet inalámbrico, la percepción de los profesores sugiere que la conectividad en el edificio es deficiente en aulas, pasillos y cubículos. Se requiere ampliar el ancho de banda para tener una cobertura de Internet estable y digna. Las bases de datos a las que comúnmente accede la comunidad académica son la Biblioteca Virtual y el repositorio institucional que son administrados por la Dirección General de Bibliotecas de la UV, así como la Biblioteca Digital de Investigación Educativa.

Los profesores del PE reconocen como una exigencia en la formación de los profesionales de la pedagogía la inclusión de las TIC, puesto que el ejercicio laboral considera su uso de manera importante. Por tanto, en las prácticas de enseñanza y aprendizaje se ha incorporado el uso de la infraestructura tecnológica con la que la facultad cuenta, observándose regularmente el uso de proyectores, recursos digitales, revisión de páginas web, entre otros, así como el uso de *software* libre o aplicaciones disponibles en Internet. En lo referente a las fuentes de información, se señalaron como comunes a la Biblioteca Digital de la UV y fuentes como Redalyc, Scielo, DOAJ, EBSCO, Dialnet, IRESIE, Conricyt, Eumednet, Springer, ERIC, Latindex y sitios oficiales de organismos nacionales e internacionales como UNESCO, UNICEF, BM, BID, OEI, SEP o Comie; y sobre *software* especializado se habló de Colabora 365, Outlook y OneDrive.

Dispositivos especializados del PE

Los dispositivos digitales que se utilizan en el PE están ligados al manejo cotidiano dentro y fuera del aula como pizarrones y proyectores interactivos, *smartphones*, micrófonos externos, escáner e impresora. A continuación, se enlistan los dispositivos especializados especificados por los profesores participantes.

- Adaptadores USB y de video
- Bocinas
- Cámaras de video y fotográficas digitales
- Laptops
- Micrófonos externos digitales
- Pizarrones interactivos o digitales
- Plumas digitales para pizarrones interactivos
- Proyectores interactivos
- *Smartphones*
- Tabletas

Software especializado del PE

En el PE, se especificó el uso de diferentes tipos de *software* especializado que van desde herramientas proporcionadas por la propia universidad como Colabora 365 hasta herramientas especializadas para generar contenidos digitales como Padlet, Powtoon, etc., incluidas herramientas como eXeLearning. Enseguida se presenta una lista no exhaustiva de programas informáticos especializados para el PE de Pedagogía elaborada por los profesores.

- Editores de audio (Audacity)
- Editores de videos (Adobe Premiere)
- Editores gráficos (Adobe Photoshop)
- Gestores de referencias bibliográficas (Mendeley y Zotero)
- Herramientas de detección de plagio (Turnitin, CopyLeaks)
- Herramientas de evaluación interactiva (Socreative y Kahoot)
- Herramientas para la generación de contenidos educativos digitales (eXeLearning –editor de recursos educativos–, Emaze –creación de con-

tenido web–, Prezi – elaboración de presentaciones–, Padlet –creación de tableros interactivos y colaborativos–, PowToon –creación de presentaciones animadas y videos explicativos animados– y GoConqr –plataforma educativa para la creación de recursos como mapas mentales, fichas de estudio, apuntes en línea)

- Programas para análisis cualitativo, cuantitativo y mixto (MAXQDA, Atlas.ti y SPSS)
- Programas de reconocimiento de voz (Dragon NaturallySpeaking)
- Redes sociales especializadas en educación (Edmodo)
- Reproductores de audio y video (VLC)
- Sistemas de gestión del aprendizaje (Eminus y Moodle)
- *Software* de ofimática como Open Office, GoogleDocs y Colabora 365 (con herramientas para editar archivos de Word, Excel y PowerPoint, además de Outlook, OneNote, entre otras)
- Streaming de contenido multimedia (Netflix)

Fuentes de información especializadas del PE

Respecto a las fuentes de información especializadas utilizadas en el PE de Pedagogía destacan sitios oficiales de organismos tanto nacionales como internacionales relacionados con el área, YouTube y bibliotecas digitales. Un listado no exhaustivo se presenta a continuación:

- Biblioteca Virtual UV
- Colecciones digitales de tesis (UDLAP, Colmex, UNAM, Biblioteca Jurídica de la UNAM)
- Ebooks UV
- Índices y bases de datos (Redalyc, Scielo, DOAJ, EBSCO, Dialnet, IRESIE, UNESCO, Conricyt, Eumednet, Springer, ERIC y Latindex)
- Libros IISUE
- Repositorio (UV, Remeri y LA Referencia)
- Sitios oficiales de organismos internacionales y nacionales (OEI, UNICEF, OCDE, INEGI, UNESCO, ONU, BM, BID, SEP, Comie y Conapred)

- Tesoros (UNESCO)
- Vídeos especializados en YouTube

De los listados que se establecieron de acuerdo con las experiencias de los docentes de la Licenciatura en Pedagogía se pueden apreciar acciones que implican la incorporación de TIC en la formación de los pedagogos. Los 3 listados responden a lo que los estudiantes deberán desarrollar en algún momento de su carrera para concluir el PE con conocimientos tecnológicos propios del pedagogo actual.

ANTROPOLOGÍA⁵

La Facultad de Antropología de la UV se encuentra ubicada en la Unidad Académica de Humanidades, en la ciudad de Xalapa, Enríquez, Veracruz; comparte instalaciones con las facultades de Idiomas, Sociología, Historia, Filosofía y Letras. Estas entidades académicas pertenecen en términos disciplinarios y organizacionales a la Dirección General de la Unidad Académica de Humanidades, que, a su vez, comprende también a las facultades de Derecho, Trabajo Social y Pedagogía, cuyas ubicaciones se encuentran en otros campus y sedes de la Universidad Veracruzana.

En la Facultad de Antropología se ofrecen las licenciaturas en Antropología Social, Antropología Lingüística, Antropología Histórica y Arqueología, acreditadas por Coapehum en su calidad de organismo reconocido por Copaes; y un programa de Maestría en Antropología en los que más que la adquisición de las credenciales, los egresados son capaces de incidir con pertinencia y presencia en torno a las necesidades locales, del estado de Veracruz, de la región, de México y el mundo contemporáneo.

5. Este apartado se elaboró con la colaboración de la doctora Yamile de la Cruz Lira López, de la maestra Ayulia Starenka Güemes Báez, del maestro Hernán Brizuela Casimir y de la maestra María Antonia Aguilar Pérez.

Los docentes de la facultad consideran que es necesario llevar a cabo trabajos específicos en cuanto a la actividad académica esencial, así como la evaluación para la consecuente actualización o rediseño de los planes y los programas de estudio de la oferta educativa en la facultad, actividad en la que la consideración de las TIC resulta de gran importancia. El fortalecimiento del trabajo colegiado para la docencia como actividad sustantiva, pero también dirigida al fortalecimiento de la investigación, la tutoría, la gestión académica y administrativa y la vinculación con los diversos sectores sociales, definen los objetivos de desarrollo de la comunidad académica.

Los programas cultivados en la Facultad de Antropología ofrecen a la sociedad una aportación importante respecto al análisis y a la resolución de problemas desde una mirada lingüística que sea de ayuda para aclarar el panorama de su entorno. Los objetivos de cada PE, según los documentos oficiales de la facultad son los siguientes:

- Antropología Social. Formar científicos sociales con cualidades críticas, analíticas y heurísticas capaces de investigar y comprender la compleja diversidad del mundo contemporáneo, a partir de una sólida formación teórica y metodológica
- Antropología Lingüística. Formar profesionistas capaces de analizar, diseñar o plantear programas o proyectos de investigación, desarrollar competencias académicas a nivel teórico y metodológico de la disciplina, con la finalidad de que se aplique el conocimiento lingüístico para resolver problemas sociales
- Antropología Histórica. Formar profesionales en la investigación sobre el patrimonio intangible –como la memoria colectiva y la vida cotidiana– y sus relaciones con bienes histórico-culturales de la vida cotidiana en comunidades, instituciones, grupos y organizaciones de nuestro Estado y país
- Arqueología. Formar profesionales que puedan reconstruir los fenómenos sociales pretéritos a través del estudio sistemático de la cultura material, incorporando métodos y técnicas diseñadas para el registro

de los datos que permitan tener una visión global de las sociedades antiguas

En cuanto a la infraestructura tecnológica de la facultad, se cuenta con acceso general a la red inalámbrica institucional y al equipo de cómputo en los cubículos de los profesores de tiempo completo. Se utilizan varios programas informáticos para las licenciaturas, todos necesarios para la formación integral de los estudiantes. Actualmente se promueve el uso de *software* libre como QGIS, Mapa Digital de México y versiones de prueba de poca vigencia; sin embargo, es necesario contar con las licencias de programas especializados, que comúnmente no se asocian a las humanidades como AutoCAD, SPSS, Atlas.ti, GIMP o QDA.

Si bien estas y otras herramientas se pueden incorporar a las diferentes EE, la infraestructura tecnológica y de licenciamiento disponible en la facultad no es adecuada y de igual forma se requiere una mayor capacitación pedagógica para que los docentes integren las TIC a sus programas de clase.

Dispositivos especializados de los PE

La mesa de trabajo estuvo conformada por docentes de 2 de los 4 programas que se ofrecen en la Facultad de Antropología, quienes de manera colegiada determinaron una serie de programas especializados que los estudiantes de la Licenciatura en Antropología deben manejar como un apoyo a su formación disciplinaria considerando que esta licenciatura cuenta con diversas especialidades.

Los docentes participantes mencionaron que los dispositivos básicos que los estudiantes de los PE de Antropología Social y de Arqueología deben utilizar son:

- Cámara fotográfica
- Equipos de cómputo con conexión a Internet
- Reproductores de audio (MP3)
- Pizarra digital
- Proyector
- Tableta
- Teléfono móvil (inteligente)

- Memoria USB
- Videgrabadora

Software especializado de los PE

La mesa de discusión acordó que los programas especializados que el estudiante en el PE debe utilizar son:

Antropología Lingüística

- Atlas.ti
- Auto MAP
- Ethnologue
- MAXQDA 11 (versión prueba)
- Movie Maker
- PRAAT (*software libre para fonética*)
- Suite Microsoft
- Transcriber (*software libre para transcribir audio*)

Arqueología

- Aplicación INEGI en línea o de escritorio
- Cartografía
- Map Source
- Mapa digital de México
- Photoscan
- QGIS (*software libre*)
- Strater
- Surfer (mapas)

Fuentes de información especializadas del PE

Los docentes del PE de Antropología Lingüística mencionaron que la mayor parte de la obra antropológica no se encuentra en formato electrónico. De lo que está en formato digital destaca lo siguiente:

Antropología Lingüística

- Academia
- Base de datos UV
- Bibliotecas de los PE del Área Académica de Humanidades
- Biblioteca UNAM
- Centro documental de la exUnidad de Humanidades
- Colegio de México
- Corpus lingüístico
- Dialnet
- Google Scholar
- Inali
- INEGI
- ISI
- Laboratorios de fonética
- ProQuest. Revista antropológica
- Redalyc

Arqueología

- Elaboran sus propias bases de datos
- INEGI

Los docentes que participaron en la discusión enfatizaron que una tarea importante del colegiado es buscar *software* relacionado con los distintos indicadores que miden a la población, con la ayuda de dispositivos que se encuentran más a la mano como computadoras y celulares, por periodos que les proporcione alguna licencia o tiempo limitado que les proporcione el material que consultan. Un tema recurrente fue el de la deficiencia de la conexión a la red y la falta de licencias de programas esenciales para el desarrollo de las actividades académicas.

FACULTAD DE IDIOMAS⁶

Según documentos oficiales del programa consultados por los profesores del PE (<https://www.uv.mx/lenguafrancesa/historia/>), el origen de la Facultad de Idiomas se remonta a 1952, cuando se creó el Instituto de Lenguas de la UV. El plan de estudios era anual y constaba de 25 materias que abarcaban las áreas de adquisición de la lengua (14 materias), perfeccionamiento de la lengua española (2 materias), cultura inglesa (3 materias), aspectos pedagógicos (2 materias), traducción (1 materia), 2 cursos en otra lengua y 1 materia de carácter optativo como apoyo.

El Departamento de Lenguas fue evolucionando y el 1 de junio de 1955 inició labores como Instituto de Lenguas de la UV. Según los documentos fundantes del programa (Universidad Veracruzana, 2019), se han ofrecido cursos de latín y de griego; lenguas modernas (español, inglés, francés, italiano y alemán) y lenguas autóctonas (náhuatl y totonaco).

Al cabo de 10 años, el Instituto de Lenguas se constituyó en Escuela de Idiomas adscrita a la Facultad de Filosofía y Letras con el objetivo principal de formar “técnicos en la enseñanza de los idiomas inglés y francés” que pudieran desempeñarse en escuelas de enseñanza media. Surge así la carrera de Profesor de Inglés y de Francés, con una duración de 3 años, siendo esta auténticamente el antecedente nacional de los programas de formación de profesores de francés.

A partir de entonces, los PE de la Facultad de Idiomas han tenido una serie de modificaciones que han atendido a las diferentes demandas sociales que se han presentado en el contexto local, nacional e internacional, llegando a cambiar en 3 ocasiones los planes de estudio casi en su totalidad de las 2 licenciaturas con las que inició la Facultad de Idiomas: inglés y francés. Además de estos 2 programas de licenciatura, la Facultad de Idiomas cuenta con 3 programas de posgrado, 2 maestrías (una en inglés y otra en francés) y 1 doctorado, así como también está adscrita a ella el Departamento de Lenguas Extranjeras (Delex).

6. Este apartado se elaboró con la colaboración de la profesora Azalea Romero Trejo.

De acuerdo con datos estadísticos del Plan de Desarrollo de la Facultad de Idiomas (Pladefi, 2019-2021), la FIUV atiende: 1 456 estudiantes de la Licenciatura en Lengua Inglesa (LLI), 284 estudiantes de la Licenciatura en Lengua Francesa (LLF), 101 estudiantes de la licenciatura en Enseñanza del Inglés (LEI), 19 estudiantes de la Maestría en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera (MEILE), 10 estudiantes de la Maestría en Didáctica del Francés (MDF) y 4 estudiantes del Doctorado en Estudios del Lenguaje y Lingüística Aplicada (DELLA).

La Facultad de Idiomas cuenta con 6 oficinas para la administración de los PE; 25 salones para el PE de inglés y 5 para el PE de francés; 5 cubículos de francés y 7 de inglés y 1 aula virtual para docentes. La exUnidad de Humanidades en donde se ubica la Facultad de Idiomas cuenta con áreas comunes de administración escolar, 1 auditorio, 1 biblioteca, 3 salones de diferente tamaño para eventos, 1 centro de cómputo, 1 cafetería, áreas verdes y 1 centro de autoacceso en donde alumnos y maestros disponen de 933 hojas de trabajo para aprendizaje o práctica en diferentes idiomas: gramática, vocabulario, comprensión escrita, pronunciación y fonética y comprensión oral; 340 cintas de audio; 349 videos VHS, 14 DVD y 18 CD multimedia, *software* para el aprendizaje de los idiomas, 68 libros entre diccionarios monolingües y bilingües, gramáticas y libros de conjugación. El acceso a Internet en la Unidad es a través de la red cableada e inalámbrica de la Universidad Veracruzana.

En las mesas de trabajo, los profesores concluyeron que los egresados de los PE de la Facultad de Idiomas requieren de un buen nivel de saberes digitales para que su incorporación en diferentes espacios laborales sea exitosa.

Lengua Francesa⁷

El objetivo de la Licenciatura en Lengua Francesa es preparar profesionistas que dominen las 4 habilidades lingüísticas en francés y posean una sólida formación profesional y humanista. Se espera que esta formación desarrolle en los egresados la competencia para entender la complejidad de los problemas sociales, económi-

7. Este apartado se elaboró con la colaboración de la profesora Azalea Romero Trejo.

cos, culturales y políticos del mundo actual y para poder resolverlos con responsabilidad y eficiencia.

El profesionista de este PE ha incorporado tecnología a su quehacer cotidiano desde cintas de audio, videos, proyectores de cuerpos opacos o mimeógrafo hasta MP3, YouTube, proyectores y multifuncionales. Los métodos para la enseñanza de francés han evolucionado desde lo audiovisual hasta lo utilitario. En el campo de lo digital, el MEIF considera que todos los alumnos de la UV cursen una EE llamada *literacidad digital* en la que se busca desarrollar los saberes digitales de los universitarios. Sin embargo, podría ser insuficiente para un perfil de egreso pertinente. En la comunidad de la Licenciatura en Lengua Francesa, el uso de la TIC es poco claro, ya que intuye que se puedan emplear para la expresión oral y escrita; el empleo de metodologías y técnicas para el desempeño docente o para la traducción, pero su inclusión no es sistemática.

El plan de estudios de este PE no refleja de manera explícita la incorporación a las TIC; aunque los profesores mencionaron que durante la preparación del plan las tuvieron presentes como un factor clave tanto para la búsqueda de los materiales adecuados para la enseñanza como para cuestiones de dominio tecnológico.

Dispositivos especializados del PE

En relación con los dispositivos que se usan como apoyo didáctico en la Licenciatura en Lengua Francesa, los profesores enlistaron los siguientes:

- Acceso a la RIUV (aunque hay problemas de conexión)
- Bocinas
- Celular inteligente
- Computadora
- Grabadoras analógicas y digitales
- La nube (Gmail, Dropbox, comprimir carpetas) para guardar videos
- Laptop
- Lector de discos compactos
- Memorias USB y CD

- Proyector
- Tableta electrónica

Software especializado del PE

Los profesores del PE mencionaron algunos programas de carácter especializado que suelen ser recurrentes en su práctica docente. A continuación se presenta el listado:

- Edmodo
- Educaplay
- Exelearning
- MAXQDA

Fuentes de información especializadas del PE

Los docentes comentaron que para favorecer el aprendizaje hacen uso de una diversidad de fuentes de información; en consenso se hizo un listado de las principales y las que son de mayor uso en la comunidad académica se mencionan a continuación:

- Aplicaciones de diccionarios
- Biblioteca Gállica. Literatura diferente disciplina –gallica.bnf.fr
- Biblioteca Virtual UV
- Bonjourdefrance.com
- Canales de YouTube
- Flevideo.com
- France info
- IFAI
- *Le Figaro*
- *Le Monde*
- Padlet.com
- Páginas de la Embajada de Francia
- Plataformas como Didapages.com, Duolingo, Eminus
- Portal <https://www.emdl.fr/fle/catalogue/adultes/nouveau-rond-point>

- Portal <http://www.litteratureaudio.com/>
- Portal <https://www.ciep.fr/es>
- Portal <https://www.francaisfacile.com/>
- Portal <https://www.lepointdufle.net/>
- Portal <https://www.tf1.fr/tf1/direct>
- Repositorio de Centro de Autoacceso
- Repositorio de documentación
- Repositorio de la Facultad de Idiomas
- Revistas en francés en el mundo (digital) *Le français dans le monde*
- RFI.Fr radio internacional (audio)
- TVS.Org

Los profesores del programa buscan que se favorezca la integración de los saberes digitales en el PE de Francés, a través de la habilitación tecnológica de la comunidad académica, en temas como el uso de MAXQDA para el análisis de *software* cualitativo; o la consulta de la Biblioteca Virtual de la uv. Los profesores aprovecharon el espacio para solicitar la adquisición de un equipo de audio y video para actividades educativas y para la difusión cultural.

Lengua Inglesa⁸

De acuerdo con documentos oficiales del PE, el objetivo de la Licenciatura en Lengua Inglesa es formar profesionales competentes en las habilidades comunicativas en lengua inglesa, principalmente en los ámbitos de docencia y de traducción con un fuerte énfasis en la comunicación tanto en inglés como en español. Respecto a los saberes digitales, los profesores asumen que la mayoría de los estudiantes cuentan con conexión a Internet en casa, con al menos algún dispositivo

8. Este apartado se elaboró con la colaboración de los profesores José Fernando Alarcón González, Óscar M. Narváez T., Cecilio Luis de Jesús López Martínez, Carmen Báez Velázquez, Cliserio Antonio Cruz Martínez, Diana Iveth Sánchez, Gabriela Guadalupe Estrada Sánchez, Enrique Vez López, Alma Eloísa Rodríguez Medina, Carlos Palestina Mahé y Víctor Hugo Ramírez Ramírez.

móvil y con acceso resuelto a computadora o laptop. Según el Plan de Desarrollo de la Facultad de Idiomas (2019-2021), la plantilla docente en la LLI está conformada por 62 docentes, de los cuales 24 corresponden a profesores de tiempo completo (PTC) y 4 técnicos académicos (TA); 44 académicos cuentan con grado de maestría y 12 con grado de doctorado.

El plan de estudios de LLI comprende experiencias educativas (EE) en las áreas de conocimiento de inglés, español, lingüística, investigación, cultura y literatura, docencia y traducción. La FIUV comenzó su preocupación por la inclusión de las TIC en su plan de estudios 2008 planteando 2 EE optativas relacionadas con tecnología, a saber: Tecnología Aplicada a la Enseñanza de LI y Auxiliares informáticos para la Traducción además del fomento expreso del uso del CAAFI para la práctica asistida por computadora.

De acuerdo con el plan de estudios vigente, el perfil de egreso de los licenciados en Lengua Inglesa como agentes de construcción y cambio en el terreno de las lenguas extranjeras caracterizado considera como parte de su trayectoria el desarrollo de saberes digitales de la comunidad académica que podría tener en cuenta la formación en el uso de pizarras digitales e informática básica; la gestión para la impartición de cursos de formación y de actualización relacionados con las TIC y la participación de profesores en el diseño y en la implementación de cursos de alfabetización digital para profesores de inglés. Todos estos aspectos, aunque son proyectos personales sin institucionalizar, en cierta medida, han facilitado la incorporación de las TIC a algunas de las EE del programa.

Para definir el perfil tecnológico de los egresados de la Licenciatura en Lengua Inglesa, participaron profesores del PE, del Departamento de Lenguas Extranjeras de Xalapa (Delex), de la Maestría en Enseñanza del Inglés como Segunda Lengua y del Doctorado en Estudios del Lenguaje y Lingüística Aplicada. La conversación para definir los dispositivos, los programas informáticos y las fuentes de información específicas para la comunidad del PE se dio a partir de preguntas que los académicos abordaron indicando que la modalidad y el idioma determinan el acceso a las TIC; por ejemplo, la licenciatura virtual es diferente al PE presencial de Lengua Inglesa, porque emplea aplicaciones específicas. Los dispositivos

que no pueden faltar en la comunidad son grabadora, cañón, laptop, *smartphone*, iPad, tableta y bocinas. Sobre el tipo de *software* específico que identifica al PE los profesores reflexionaron sobre las herramientas digitales para el trabajo remoto y sobre las que son adecuadas para el procesamiento de información generada en el trabajo cotidiano.

Dispositivos especializados del PE

En relación con los dispositivos especializados que se utilizan en el PE se encuentran la computadora de escritorio, la laptop, la cámara fotográfica digital, el celular inteligente, las impresoras y los proyectores, las grabadoras analógicas y digitales, las bocinas, el reproductor de música y las pizarras digitales. Además, el programa requiere de algunos dispositivos altamente especializados como

- Mimio. Pizarrón interactivo, necesita un *software* específico para el kit de interpretación
- Travis. Dispositivo de bolsillo para traducción de 80 idiomas

Software especializado del PE

Referente a los programas informáticos especializados utilizados en el PE se encuentran Office 365 (Word, Excel, Power Point, Forms, Sway, One Note, Teams); servicios de Google (Documentos, Hojas de Cálculo, Presentaciones, Google Forms). Además de las suites de productividad, los profesores mencionaron los siguientes:

Plataformas educativas virtuales:

- Edmodo
- Eminus
- Google Classroom
- Moodle
- Traducción
- Babel Fish
- Babylon

- Google Translate
- iTranslate Voice

Docencia:

- Audacity
- Duolingo
- Educaplay
- ExeLearning
- Hot Potatoes
- Kahoot
- Método interactivo de la Serie Life, Cengage Learning
- Padlet
- Quizzes
- Socrative
- Storybird
- Symbaloo

Plataformas de alojamiento de archivos:

- Dropbox
- Google Drive
- OneDrive

Herramientas de comunicación:

- Skype

Herramientas de presentación de información:

- Emaze
- Power Point
- Prezi
- Vimeo

Redes sociales:

- Facebook
- LinkedIn
- Twitter
- WhatsApp

Medios y multimedia:

- eMarking Assistant
- Movie Maker
- Revisión de Textos
- TubeCatcher
- YouTube

Fuentes de información especializadas del PE

Respecto a las fuentes de información especializada que utilizan en PE se encuentran la Biblioteca de la UV, EBSCOhost, Google académico, fuentes del Conricyt, Scielo y Redalyc. Además, el programa requiere de fuentes de información altamente especializadas como las que enlistan enseguida.

- Antconc
- *Applied linguistics (Journal)*
- British Council
- CAAFI Writing Center
- Cengage Learning
- Concordancer –gratuito
- Eric
- Grammarly (libre acceso)
- How
- HowJsay –pronunciación
- *Lenguas en Contexto*
- Mendeley
- *Mextesol Journal*

- Profile
- Readlang
- Science Direct
- Sitios como www.americanenglish.state.gov
- Sitios como www.base-search.net
- Tarjetas de vocabulario
- Tedtalks
- Webster/Cambridge
- Wislet
- *WordReference*

Licenciatura en Enseñanza del Inglés⁹

La Licenciatura en Enseñanza del Inglés es uno de los pocos PE de la UV que se imparte en modalidad virtual. La LEI se imparte desde 2007 y cuenta con una matrícula anual de aproximadamente 50 estudiantes que cursan las Experiencias Educativas en línea. Según documentos oficiales,¹⁰ el PE busca formar profesionales para la docencia del idioma inglés. Por su modalidad, la licenciatura cuenta únicamente con un aula equipada con conexión a Internet de fibra óptica, equipos de cómputo de escritorio con webcam, micrófono y audífonos para el uso de los facilitadores, un proyector y bocinas. Las experiencias educativas se imparten a través de la plataforma Eminus y con la integración de otros ambientes virtuales, herramientas y aplicaciones de acceso libre, tales como blogs, wikis, Skype, Zoom, Mindomo, Prezi, entre otras. Las guías de estudio consisten principalmente en documentos de texto y texto enriquecido. Para dar acceso a los estudiantes, se hace uso de fuentes de información digitales, a través de la Biblioteca Virtual, bases de datos académicos y buscadores tales como Google Scholar. Por la naturaleza de la disci-

9. Este apartado se elaboró con la colaboración de los profesores Daisy Giles, Reyna López Blé, Germán Mandujano Vallejo, Carlos Núñez Mercado, Patricia Núñez Mercado, Copérnico Fernando Pereyra Centella, Esteban Zárate Mejía.

10. Recuperado de <https://www.uv.mx/inglesvirtual/mision-vision-y-objetivo-general/>

plina del PE se imparte en su totalidad en inglés y todas las experiencias educativas disciplinares contribuyen a la formación y a la profesionalización de docentes de lengua inglesa, además de integrar el uso de las TIC en diferentes medidas.

Adicionalmente, el PE tiene una EE dedicada al estudio de las TIC en el campo de la enseñanza (Information and Communication Technology in ELT). Esta EE tiene como propósito presentar a los estudiantes no solo diferentes conceptos clave de lo que constituye la comunicación mediada por computadora (CMC) y el Aprendizaje de Lengua Asistido por Computadora (CALL por sus siglas en inglés), sino también distintas aplicaciones de las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera para su uso dentro y fuera del aula como instrumento de enseñanza y aprendizaje.

En los documentos oficiales, el perfil de egreso de la LEI abarca, además de las diferentes tareas que los egresados estarán preparados para asumir, un perfil profesional que incluye características específicas relacionadas con la docencia, los aspectos lingüístico-culturales, su formación práctica y profesional, la superación personal y la certificación del idioma sobre la intervención en distintos espacios como docentes de inglés, el uso de métodos, enfoques y técnicas de enseñanza; la toma de decisiones para la resolución de problemas que competen a su práctica profesional; el uso de técnicas de investigación; y la disposición para la actualización continua. Sobre la incorporación de las TIC se enuncia en el programa que los alumnos deberán utilizar con pericia las tecnologías de la información para aprovechar su potencial en su práctica profesional.

Por su modalidad y enfoque, este PE está inmerso en dinámicas de uso de TIC encaminadas a enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa de futuros profesores. Los procesos de enseñanza y aprendizaje del PE se dan primordialmente a través del uso de la plataforma institucional Eminus. Sin embargo, es importante reconocer que las TIC se desarrollan de manera constante; por lo tanto, es necesario ofrecer opciones de formación adecuadas para la planta docente y de actualización constante a los programas de las diversas EE del PE.

Como parte de la dinámica, los docentes se cuestionaron uno al otro sobre el empleo de recursos tecnológicos y sobre lo que esperaban que aprendieran los estudiantes. Debido a que es una licenciatura virtual en su totalidad se consideró

importante la tarea de buscar fuentes de información, *software* y dispositivos especializados para la formación de profesionistas de la enseñanza del inglés.

Esta licenciatura es un paso importante para la misma universidad ya que permite que los estudiantes cursen una licenciatura de manera flexible. Hoy en día el acceso a Internet está prácticamente resuelto y el acceso a oportunidades de formación se puede lograr por este medio. En el caso de la LEI, se enfatiza que para la comodidad y el acceso a la licenciatura el alumno debe contar con infraestructura tecnológica mínima además del acceso al tipo de *software* y fuentes de información que se le soliciten como Skype o Zoom para presentar exámenes o tener tutoría con los profesores. El uso de la Biblioteca Virtual es, según los profesores del PE, relativamente complicado, y no se tiene acceso a lo que se ofrece si el estudiante se encuentra fuera de las instalaciones de la UV, lo cual resulta de poca utilidad para los alumnos del PE. Para resolverlo es necesario considerar un acceso VPN que en ocasiones es complicado de configurar para la comunidad.

Dispositivos especializados del PE

Hay dispositivos propios del PE que son incluso necesarios para su operación dado que es una licenciatura 100% virtual. Profesores y estudiantes necesitan de equipo para la transmisión y la recepción del conocimiento al alumno, que puede ser a través de un equipo de cómputo con acceso a Internet con cámaras y micrófonos. A continuación, se presentan 3 listados donde se aprecia el tipo de dispositivos empleados en el PE, que los docentes han considerado como importantes dentro de su enseñanza y, a la vez, esperan que tengan un impacto en sus alumnos. Todos los docentes de la Licenciatura en Enseñanza del Inglés coincidieron en que los alumnos deben tener, en primer lugar, un equipo de cómputo con acceso a Internet, complementado por elementos como cámara, micrófono y bocinas para desarrollar sus habilidades comunicativas. A continuación se presenta un listado de dispositivos propios del PE.

- Bocinas
- Cámaras
- Cañón

- Diademas con micrófono y audífonos
- Equipos de cómputo con conexión a Internet
- Escáner
- Impresora
- Micrófonos
- *Smartphone*
- Tablet
- Videocámaras
- Webcam

Software especializado del PE

Haciendo una revisión más profunda acerca de los temas centrales de esta mesa de trabajo nos encontramos con una amplia lista de *software* especializado que incluye a Eminus, Educaplay, Exelearning, Mindomo, Voki o Symbaloo como plataformas digitales para la creación de ambientes de aprendizaje o herramientas de conexión con los estudiantes. El caso de Eminus es especial, ya que se trata de la plataforma institucional encargada de mediar el aprendizaje entre los docentes y los alumnos. Es el medio principal para llevar a cabo las actividades establecidas en el PE. Mediante esta plataforma se envían y reciben actividades, se dan mensajes o se revisan foros. En un segundo momento se encuentra el uso de *software* que no es exclusivamente para aprender inglés, pero que los mismos docentes las han adaptado para tener una función especial dentro del PE, las redes sociales para mantener comunicación más directa con los alumnos, por ejemplo. Los demás referentes de *software* especializado son material adicional que los mismos docentes se dan a la tarea de buscar o recomendar entre sí como complemento para los objetivos del PE. A continuación un listado de los programas informáticos propios de este PE.

- Eminus
- Blogger
- Edmodo
- Educaplay

- Exelearning
- Express Scribe: transcribir entrevistas
- Facebook
- I love PDF: conversión de documentos, fines más administrativos
- Mindomo: mapas mentales multimedia
- Office 365
- Prezi
- Screencast-o-matic: grabar pantalla de computadora
- Skype
- Suite Google
- Symbaloo
- Voki para generar un avatar y darle instrucciones para realizar actividades
- WhatsApp
- Wikis
- Wordpress
- YouTube
- Zoom

Fuentes de información especializadas del PE

Con referencia a las fuentes de información señalaron con más frecuencia Google Scholar, la Biblioteca Virtual de la UV y el repositorio institucional. Según los docentes, estos dos últimos son de difícil acceso para su consulta, aunque son fuentes confiables ya que pertenecen a la misma UV; sin embargo, declaran los profesores que tanto para alumnos como para docentes el acceso es difícil por lo que aparte de estas opciones ellos mismos sugieren más páginas pertenecientes a instituciones de la unión europea, por ejemplo. En la siguiente lista se presentan los acuerdos de los docentes que participaron en la discusión.

- Biblioteca Virtual UV
- Common European Framework of Reference for Languages
- Google Scholar

- Onlineqda.hud.ac.uk
- [Purdue owl writing lab](#)
- [Repositorio institucional](#)
- [Sitios del Consejo Británico y BBC para materiales de enseñanza del inglés como Teachingenglish.co.uk](#)

CONCLUSIÓN GENERAL

La intervención que realizamos con las comunidades del Área Académica de Humanidades se dio previo al confinamiento por COVID-19 que inició en México en marzo de 2020. Respetuosa de las indicaciones federales y estatales, la UV tuvo que recurrir a la docencia no presencial de emergencia para la continuidad académica. La exposición de profesores y de estudiantes a pantallas de dispositivos digitales de escritorio y portátiles movilizó ciertos saberes digitales, especialmente los relacionados con la comunicación, la colaboración y la creación de documentos escritos. Sí reconocemos un incremento importante en el uso de plataformas educativas, mensajeros instantáneos y hasta de redes sociales, así como también en lo relativo a la comunicación sincrónica con video, las consultas de fuentes de información y el procesamiento de trabajos escritos; sin embargo, el cambio en el comportamiento en el uso de tecnología digital no afectó del todo al empleo disciplinario de las TIC en el Área Académica de Humanidades.

El alcance del Área Académica de Humanidades en la UV, aunque amplio y diverso, es parecido en lo relativo al uso y a las valoraciones que tienen sus comunidades académicas sobre la tecnología digital. Desde un punto de vista cuantitativo, los niveles de los saberes digitales de los actores de todos los programas del área son similares, lo que habla de rasgos compartidos entre disciplinas que podrían facilitar la ejecución de políticas institucionales sobre licenciamiento institucional de *software* –incluso distinto al de oficina–, la compra de equipos de cómputo para uso general por parte de las comunidades académicas del área y procuración de una conectividad y flujo de datos tendiente a lo moderado.

Los actores académicos del área tienen un gran apego a la computación básica de antaño entendida como el uso de programas de oficina para el procesamiento de texto y la presentación digital de contenido, expresamente de la

compañía Microsoft. El uso expreso de Word y PowerPoint les da certeza a los profesores, quienes los emplean con soltura de manera cotidiana, promoviendo, al mismo tiempo, un manejo fluido entre sus estudiantes. La UV cuenta con una licencia de uso institucional de Microsoft Office 365, por lo que la marca y la tecnología están legitimadas de forma extendida y universal en la universidad y asimismo son ampliamente aceptadas por profesores, estudiantes y administrativos del Área de Humanidades.

El buscador de Google representa un fuerte aliado tanto para los profesores como para los estudiantes de todos los PE. Su dominio se traduce como acceso a la información e impacta directamente en la EE. Como los profesores del área tienen un nivel de literacidad digital alto, las búsquedas pueden ir de sencillas pesquisas en Google hasta meticulosas investigaciones en bibliotecas especializadas de prestigiosas universidades, organismos internacionales, revistas de alto impacto científico o en portales de información. El grado de ciudadanía digital enmarca al claustro de profesores como individuos con valoraciones altas sobre la salvaguarda de los datos; el respeto al derecho de autor y la participación ciudadana. El buen manejo informacional de los profesores –con LIT y CDD como los saberes digitales más altos del área– en contraste con un uso informático que podría calificarse como limitado es acorde con un campo disciplinario en el que se favorece el contenido y el objeto de estudio sobre la técnica o el conjunto de estrategias para su procesamiento.

Pero no nos podemos quedar solamente con los rasgos que evidencian similitudes en el interior del área, porque las diferencias entre los PE del área son amplias y diversas. Estos contrastes tecnológicos son observables en los programas informáticos y en las fuentes especializadas que se mencionaron en cada disciplina que, en comparación con otras áreas académicas, en esta los dispositivos digitales no son disímiles ni exclusivos de las licenciaturas; son, incluso, comunes y de uso general.

Los perfiles de saberes digitales de los docentes de los 9 PE mostrados en la gráfica 1 presentan patrones y tendencias parecidas. En mayor o menor medida, cada línea de la figura, que representa un PE, tiene una cresta en TXT; un valle en

SWE y tendencias similares en las direcciones de los demás saberes. El valle de SWE se interpreta como una oportunidad para que las comunidades académicas socialicen los programas y las fuentes de información propios de su campo, pudiéndose incorporar a los planes de estudio, y aunque el reporte de la intervención arroja un nivel relativamente bajo en este rubro, la evidencia en las diferencias cualitativas es importante en este saber digital que resulta el diferenciador de las disciplinas del área. En el detalle de los programas especializados por PE y de las fuentes de información empleadas en cada PE se puede ver lo especializado del campo en torno al carácter disciplinario del uso de las TIC y, aunque es bajo en comparación con otras áreas, sí representa una línea de acción para la incorporación disciplinaria de las TIC.

Para el caso del PE de Historia, por ejemplo, el uso especializado de las TIC se puede observar en el análisis y la visualización de datos históricos como parte de una estrategia de historiografía digital. La comunidad académica de Filosofía encuentra sus rasgos particulares en la consulta de las bibliotecas digitales de Stanford, Harvard y Oxford, evidenciando la necesidad de la comprensión de textos editados en idioma inglés. Para Derecho, los programas de gestión como Lex-Doctor utilizados para el acompañamiento de la actividad jurídica son los que diferencian a los abogados de otros humanistas. En Pedagogía, el uso disciplinario de las TIC se marca con el manejo de Moodle u otras plataformas digitales de enseñanza, para la creación de cursos, su administración y ejecución. Por su parte, MAXQDA para el análisis de datos cualitativos en Antropología o PRAAT para el análisis científico del habla en los PE de la Facultad de Idiomas podrían ser dos ejemplos de programas informáticos ligados al quehacer de comunidades académicas que ven en las TIC una oportunidad para realizar tareas propias del campo disciplinario de forma automatizada, con un mayor alcance y más precisión.

Las discusiones de los profesores recogidas y organizadas en este libro ponen en evidencia la necesidad de más puntualidad en los perfiles tecnológicos de egreso de los PE, además de una clarificación en los niveles de conocimiento tecnológico de sus comunidades académicas, sus procesos de aprendizaje y el grado de incorporación en el currículum.

De la intervención se evidenciaron necesidades complementarias para el Área Académica de Humanidades.

- Se ha evidenciado que las especificaciones técnicas de los equipos de cómputo que se requieren en el área de manera general son moderadas, por lo que el proceso de adquisición podría experimentar ahorros
- El perfil tecnológico esperado de los docentes tiene un componente común que se puede procurar con cursos y materiales promovidos por el Área Académica que busquen la habilitación tecnológica de los docentes con un sentido propio de las humanidades, mientras la parte especializada se puede atender como proyecto de capacitación de cada PE
- Surge la necesidad de capacitar a los estudiantes en la comprensión de textos editados en inglés
- Se requiere una mayor socialización entre las comunidades académicas del área acerca de las suscripciones a revistas especializadas con las que se cuentan en la universidad, para promover su uso y que los actores universitarios desarrollen sus habilidades de búsqueda avanzada en fuentes de información de alto grado de especialización y que mejoren asimismo la construcción del conocimiento del campo

Los hallazgos de esta intervención nos permiten esbozar un panorama informado sobre las valoraciones y las necesidades de tecnología digital del Área de Humanidades evidenciando tanto los atributos compartidos entre los humanistas como lo específico para historiadores, filósofos, abogados, antropólogos pedagogos y licenciados en idiomas. De replantear el currículum conforme al perfil de saberes digitales propuesto en esta investigación y conservando los fundamentos principales de las disciplinas académicas, la universidad estaría en condiciones de emprender una actualización de planes de estudio coherente e informada, sin aumentar o buscar la sustitución de los contenidos de las asignaturas por otros nuevos, sino una incorporación transversal y disciplinaria de los saberes digitales.

REFERENCIAS

- ANUIES (2018). Diplomado Virtual Saberes Digitales para Profesores de Educación Básica. México.
- BECHER, T. (2001). *Tribus y territorios académicos. La indagación intelectual y las culturas de las disciplinas*. Barcelona: Gedisa.
- BIGLAN, A. (1973). "The Characteristics of Subject Matter in Different Academic Areas", *Journal of Applied Psychologic*. 57(3), 195-203.
- BOURDIEU, P. (1980). *Le sens pratique*. París: Les Éditions de Minuit.
- (1994). "El campo científico", *Redes: Revista de estudios sociales de la ciencia*. 1(2), 129-160. Disponible en RIDAA Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/317>
- (2000). *Los usos sociales de la ciencia*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- CASILLAS, M., A. Ramírez y V. Ortiz (2014). "El capital tecnológico una nueva especie de capital cultural. Una propuesta para su medición", A. Ramírez y M. Á. Casillas, *Háblame de TIC: Tecnología digital en la Educación Superior*. Córdoba: Brujas, pp. 23-38.
- CASILLAS, M. y A. Ramírez (coords.) (2014a). *Saberes Digitales: ejes para la reforma del plan de estudios en la Facultad de Biología: Reporte de un proyecto de intervención*. Xalapa: uv.
- (2014b). *Saberes Digitales: ejes para la reforma del plan de estudios en la Facultad de Idiomas: Reporte de un proyecto de intervención*. Xalapa: uv.
- (2015a). *Génesis de las TIC en la Universidad Veracruzana: Ensayo de periodización*. México: Productora de Contenidos Culturales Sagahón Repoll.
- (2015b). *Saberes Digitales: ejes para la reforma del plan de estudios en la Facultad de Medicina: Reporte de un proyecto de intervención*. Xalapa: uv.
- (2015c). *Háblame de TIC 2: Internet en Educación Superior*. Córdoba: Brujas.
- CASILLAS, M. Á., A. Ramírez y J. Ortega (2016). "Afinidad tecnológica de los estudiantes universitarios", *Innovación educativa*. 16(70), 151-175.

- CASILLAS, M., A. Ramírez, M. Luna y V. Marini (2017). “Ensayo de definición del perfil tecnológico del abogado”, E. Téllez, A. Ramírez y M. Casillas (coords.), *El abogado actual frente al derecho informático y su enseñanza* (42-60), Xalapa: Biblioteca Digital de Humanidades, INFOTEC.
- CASILLAS, M. y A. Ramírez (2018). “El habitus digital: una propuesta para su observación”, R. Castro y H. J. Suárez (coords.), *Pierre Bourdieu en la sociología latinoamericana: el uso de campo y habitus en la investigación*. Cuernavaca: UNAM, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias, pp. 317-341.
- (2019). “Cultura digital y cambio institucional de las universidades”, *Revista de la educación superior*. 48(191), 97-111.
- CASILLAS, M., A. Ramírez y J. Ortega (2019). “Los saberes digitales de los profesores del Área Técnica de la UV”, R. López, N. D. Hernández y M. A. Casillas, *Diálogos de la investigación educativa entre universitarios y normalistas*. Xalapa: UV, pp. 83-104.
- CASILLAS, M. y A. Ramírez (2021). *Saberes digitales en la educación. Una investigación sobre el capital tecnológico incorporado de los agentes de la educación*. Córdoba: Brujas.
- CASTELLS, M. (2002). *La era de la información*. Vol. I: *La sociedad red*. México: Siglo XXI Editores.
- CLARK, B. (1987). *Perspectives on Higher Education. Eight Disciplinary and Comparative views*. Berkeley, Los Ángeles, Londres: University of California Press.
- DUBAR, C. (2002). *La crisis de las identidades: la interpretación de una mutación*. Barcelona: Bellaterra.
- ECDL (2007). *European Computer Driving Licence /International Computer Driving Licence Syllabus Version 5.0*. Recuperado de http://www.ecdl.org/programmes/media/ECDL_ICDL_Syllabus_Version_51.pdf
- GONZÁLEZ, J. (2019). *Apropiarse de un quehacer: la formación de investigadores en el Departamento de Biología Celular de Cinvestav*. México: ANUIES.
- GREDIAGA, R. (1999). *Profesión académica, disciplinas y organizaciones. Procesos de socialización académica y sus efectos en las actividades y resultados de los académicos mexicanos (tesis doctoral)*. México: El Colegio de México.
- ISTE (2012). *National Educational Technology Standards*. Recuperado de <https://www.iste.org/>
- MERTON, R. (1938). “Science and the Social Order”, *Philosophy of Science*. 5(3): 321-337. [Traducción al español: “La ciencia y el orden social”, *La Sociología de la Ciencia*, vol. II,

- Alianza Editorial, 1977, traducción de *The Sociology of Science. Theoretical and Empirical Investigations*, 1973.]
- (1942). “Science and Technology in a Democratic Order”, *Journal of Legal and Political Sociology* 1: 115-126. [Traducción al español: “La estructura normativa de la ciencia”, *La Sociología de la Ciencia*, vol. II, Alianza Editorial, 1977, traducción de *The Sociology of Science. Theoretical and Empirical Investigations*, 1973.]
- MORALES, A., A. Ramírez y C. Excelente (2015). “Apropiación de las TIC en la educación superior: una mirada desde la disciplina del profesorado”, *Research in Computing Science: Avances en Tecnologías de Información*. 108, 45-53.
- MORALES, A. y A. Ramírez (2015). “Brecha digital de acceso entre profesores universitarios, de acuerdo con su disciplina”, *Debate Universitario*. 3(6), 149-158.
- OCDE (2010). *21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OCDE Countries* (EDU Working Paper 41). París: Instituto de Tecnologías Educativas.
- (2012). *Multilingual Summaries Education at a Glance 2012* (Summary in Spanish).
- RAMÍREZ, A. (2012). “Saberes digitales mínimos: Punto de partida para la incorporación de TIC en el currículum universitario”, H. Vargas R. (coord.), *Innovación educativa, experiencias desde el ámbito del proyecto aula*. Xalapa: FESI.
- RAMÍREZ, A., M. Casillas y C. Contreras (2014). “La incorporación de las TIC a la enseñanza universitaria de los idiomas”, *Debate Universitario*. (5)3, 123-138.
- RAMÍREZ, A., M. Á. Casillas, A. T. Morales y P. A. Olguín (2014). “Digital Divide Characterization Matrix”, *Virtualis*. 5(9), 7-18. <http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis/index.php/virtualis/article/view/90/78>
- RAMÍREZ, A. y M. Casillas (coords.) (2014a). *Háblame de TIC: Tecnología digital en la educación superior*. Córdoba: Brujas.
- (2014b). *Saberes Digitales: ejes para la reforma del plan de estudios en la Facultad de Ingeniería en Sistemas de Producción Agropecuaria: Reporte de un proyecto de intervención*. Xalapa: UV.
- (2014c). *Saberes Digitales: ejes para la reforma del plan de estudios en la Facultad de Filosofía: Reporte de un proyecto de intervención*. Xalapa: UV.
- RAMÍREZ, A., A. Morales y P. Olguín (2015). “Marcos de referencia de saberes digitales”, *Edmetic: Revista de Educación Mediática y TIC*. 4(2), 112-136.

- RAMÍREZ, A. y M. Casillas (2015). “Los saberes digitales de los universitarios”, J. Micheli, *Educación virtual y universidad, un modelo de evaluación*. Serie Estudios Biblioteca de Ciencias Sociales y Humanidades, México: UAM, pp. 77-106.
- (2016). “Una metodología para la incorporación de las TIC al currículum universitario”, M. Á. Casillas y A. Ramírez (coords.), *Educación virtual y recursos educativos*. Col. Háblame de TIC 3, Córdoba: Brujas, pp. 31-49.
- (2017a). “Campos de formación universitaria y las Tecnologías de la Información y Comunicación”, Memorias del XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa. San Luis Potosí.
- RAMÍREZ, A. y M. Casillas (coords.) (2017b). *Saberes digitales de los docentes de educación básica. Una propuesta para la discusión desde Veracruz*. Xalapa: Secretaría de Educación de Veracruz.
- RAMÍREZ, A. y M. Casillas (2018a). *MOOC: Saberes digitales para docentes*. México: Lulu.
- (2018b). *Alfabetización digital en comunidades rurales*. Xalapa: Imaginaria Editores.
- RAMÍREZ, A., M. Á. Casillas y J. C. Ortega (2019). “Los saberes digitales de los profesores de Humanidades de la UV”, *QVADRATA. Estudios sobre educación, artes y humanidades*. 1(2), 44-65.
- REMEDY, E. y R. Ramírez (2016). *Los científicos y su quehacer. Perspectivas en los estudios sobre trayectorias, producciones y prácticas científicas*. México: ANUIES.
- SINED (2017). Diplomado Virtual Saberes Digitales para Profesores de Educación Superior. México. Recuperado de <http://avf.sined.mx/>
- TROWLER, P., M. Saunders y V. Bamber (2012). *Tribes and Territories in the 21st Century: Rethinking the Significance of Disciplines in Higher Education*. Londres: Routledge.
- UNESCO (2008). *Estándares de competencia en TIC para docentes*. Londres. Obtenido de <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>
- UV (2006). Orígenes del programa educativo de Lengua Francesa. Recuperado de: <https://www.uv.mx/lenguafrancesa/historia/>
- (2016). Plan de Estudios de la Licenciatura en Pedagogía. Recuperado de: <https://www.uv.mx/sea/files/2012/10/PlanEstudiosPedagogia2016.pdf>
- UV (2017). PLADEA de la Facultad de Idiomas (2017-2021). Recuperado de: https://www.uv.mx/idiomas/files/2019/11/PLADEA_Idiomas-2017-2021.pdf

AUTORES Y COLABORADORES

AUTORES

Alberto Ramírez Martinell

Es doctor en Investigación Educativa por la Universidad de Lancaster, Inglaterra. Maestro en Ciencias de la Computación y Medios de Comunicación por la Universidad de Ciencias Aplicadas, Furtwangen, Alemania. Ingeniero en Computación por la UNAM y licenciado en Humanidades por la Universidad del Claustro de Sor Juana, México. Los temas de investigación que cultiva oscilan principalmente entre los temas de saberes digitales, tecnología educativa y TIC para el desarrollo. Es investigador de tiempo completo de la UV y tiene el reconocimiento de nivel 1 en el Sistema Nacional de Investigadores de México. Su página institucional es www.uv.mx/personal/armartinell

Miguel Ángel Casillas Alvarado

Es doctor en Sociología por la École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS) de París. Maestro en Ciencias por el DIE-Cinvestav-IPN. Licenciado en Sociología por la FCPYS de la UNAM. Se interesa por temas como la educación superior, historia institucional, políticas educativas y agentes educativos, y profesores, estudiantes y TIC. Es investigador de tiempo completo de la UV y tiene el reconocimiento de nivel 2 en el Sistema Nacional de Investigadores de México. Su página institucional es www.uv.mx/personal/mcasillas

EQUIPO DE SABERES DIGITALES

Adriana Meza Meraz, Ana Teresa Morales Rodríguez, Alan Daniel Alba Barrera, Anid Cathy Hernández Baruch, Diana Laura Hernández Hernández, Fátima Guadalupe Márquez Silva, Ingrid Aguirre González, Iván Darío Mejía Ortega, José Luis Aguilar Trejo, Guadalupe Hernández Zavaleta, Joyce García Gálvez, Juan Carlos Ortega Guerrero, Karla Paola Martínez Rámila, Mary Luz Ortiz Ortiz, Saraf Emilia Hernández Ortiz, Susana García Aguilar y Verónica Marini Munguía

APOYO LOGÍSTICO DEL ÁREA ACADÉMICA DE HUMANIDADES

Doctor Susano Malpica Ichante

PROFESORES PARTICIPANTES

Antropología

Ayulia Starenka Güemes Báez

Derecho

Alberto Cruz Silva, Alejandra Verónica Zúñiga Ortega, Alejandro de la Fuente Alonso, Diana Angélica Romero Castañeda, Dora Angélica Sarabia Castro, Emilio Fernández Pérez, Gloria Odila Lira González y María de Lourdes Rodríguez Pérez

Enseñanza del Inglés

Andrés Zamora Contreras, Carlos Núñez Mercado, Copérnico Fernando Pereyra Centella, Daisy Giles, Patricia Núñez Mercado y Reyna López Blé

Facultad de Idiomas

Andrés Zamora Contreras, Carlos Núñez Mercado, Carlos Palestina Mahé, Diana Iveth Sánchez Hernández, Enrique Vez López y Gabriela Estrada Sánchez

Filosofía

Ana Miriam Ramírez Montiel, Arturo Santos Roga, Enrique Sánchez Ballesteros, Luis Antonio Romero García, Ramón López González, Sarafí Villanueva Villa y Víctor González Osorio

Historia

Ana María del Socorro García García

Lengua Francesa

Ángel Augusto Landa Alemán, Azalea Romero Trejo, David Martínez Cerqueda, Dora Luz Aguilar García, Fabiola Cervantes Rincón y Lourdes Ocotlán Gómez Barranco

Lengua y Literatura Hispánicas

Luis David Meneses Hernández, Alejandro Elizondo Romero e Ingrid Itzel González Lira

Pedagogía

Ana Laura Carmona Guadarrama, Aura Guadalupe Valenzuela Orozco, Elizabeth Salazar Ayala, Jessica Badillo Guzmán, Jorge Chacón Reyes, Jorge Quiroz Barradas, Liliane Carrillo Puertos, María de los Ángeles Peña Hernández, María Guadalupe Ñeco Reyna, Perla Evelyn Cerdán Córdoba, Sara Marina Rodríguez Guerola y Susano Malpica Ichante

Siendo rectora de la Universidad Veracruzana la doctora Sara Ladrón de Guevara, SABERES DIGITALES DE HISTORIADORES, FILÓSOFOS, ABOGADOS, ANTROPÓLOGOS, PEDAGOGOS Y LICENCIADOS EN LENGUAS E IDIOMAS de Alberto Ramírez Martinell y Miguel Ángel Casillas Alvarado se terminó de imprimir en septiembre de 2021 en Editorial Ducere, S. A. de C. V., Rosa Esmeralda 3 bis, col. Molino de Rosas, CP 01470, Ciudad de México. La maquetación fue realizada por Ma. Guadalupe Marcelo Quiñones. La edición estuvo al cuidado de Angélica María Guerra Dauzón.

Las instituciones de educación superior no han discutido lo suficiente sobre la incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) a los planes y los programas de estudio de licenciatura, por lo que las reformas curriculares recientes, si bien han atendido lo concerniente al uso genérico de las tecnologías digitales en este nivel educativo, también han dejado fuera los saberes digitales propios de cada comunidad académica.

Lo que los egresados de los programas educativos del Área Académica de Humanidades saben de TIC excede, en la dimensión disciplinaria, la literacidad digital de los estudiantes de los primeros semestres de una carrera universitaria dada y se relaciona cada vez más con los conocimientos, las estrategias, los juicios y las valoraciones propios del campo académico de adscripción.

Si bien el perfil tecnológico de los profesionistas de Historia, Filosofía, Derecho, Pedagogía, Antropología, Lengua y Literatura Hispánica, Lengua Francesa, Lengua Inglesa y Enseñanza del Inglés comparte características transversales sobre el manejo de texto y de información, las diferencias del área académica de Humanidades son observables en el manejo de fuentes de información especializada, el uso de dispositivos digitales y programas informáticos que resultan ser prácticamente exclusivos de cada una de las carreras que estudiamos y que presentamos en este libro.

