

Congreso esLibre
Zaragoza, 12 y 13 de Mayo

Edición presencial y virtual



Entorno de conocimiento y prácticas educativas abiertas: Classroom Ciberimaginario

Autoría: María del Carmen Gálvez de la Cuesta, Manuel Gértrudix Barrio, Mario Rajas Fernández, María del Carmen Gertrudis Casado, Miguel Baños, Luis Matosas López, Ernesto José Taborda Hernández, Rubén Arcos Martín, José Luis Rubio Tamayo, Juan Romero Luis y Alejandro Carbonell Alcocer.

Presenta: M^a Carmen Gálvez de la Cuesta

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN,
TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA

Proyecto "Entorno de Conocimiento y Prácticas Educativas Abiertas", financiado por la Convocatoria 2022-23 de Proyectos de Innovación Educativa de la Universidad Rey Juan Carlos



Classroom Ciberimaginario es un espacio destinado a alojar contenidos y prácticas educativas abiertas (OEP)



Un lugar de aprendizaje abierto en el que los estudiantes encontrarán conocimiento actualizado y complementario del contenido que ya se les ofrece en el aula, permitiéndoles ampliar tanto sus competencias transversales como específicas.

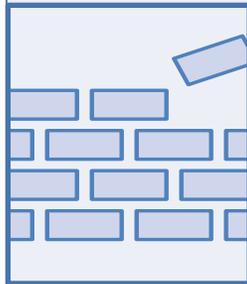


Acción

- Convertirse en una acción coordinada, diseñada y desarrollada en un espacio centralizado de trabajo, que permita elaborar contenidos de carácter transversal que sean publicados en un espacio compartido, facilitando la creación de actividades de aprendizaje abiertas.



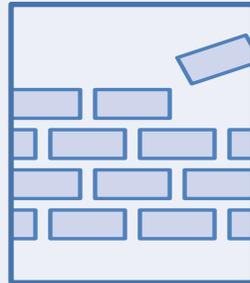
Doble vertiente docente



A. Docentes que participan en la actividad y han de realizar una selección del contenido que se incluirá en la plataforma y que garantiza que cumpla una serie de requisitos, al tiempo que enlaza con las líneas de trabajo del resto de docentes que participan, ayudando con ello a mejorar el espíritu colaborativo y la cooperación activa.



Doble vertiente docente



B. Docentes que pueden hacer uso de contenido reutilizable, ajustado a parámetros de calidad mínimos para la docencia universitaria, y donde pueden encontrar una fuente de inspiración para el desarrollo de sus propios materiales.

Congreso esLibre
Zaragoza, 12 y 13 de Mayo



Edición presencial y virtual

Desarrollado con el LMS
(Learning Management System) – Moodle (3.9)

CIBERIMAGINARIO CLASSROOM

Login/Registrar

Self Education Resources and Open Knowledge

Educational portal of the Cyberimaginary Research Group

Browse Our Courses

Todos Laboratorio de Innovación Periodística CiberKnowledge

- Updated 9/03/22
Herramientas de difusión de información en la plataforma ArcGIS
FREE
- Updated 4/02/22
Creación de historias periodísticas con Storymaps y ArcGIS online
FREE
- Updated 4/03/22
Cómo comunicar ciencia en medios
FREE
- Updated 12/03/22
Welcome URJC - Investigadores - Ciberimaginario
FREE

Contact: info@ciberimaginario.es
Camino del Molino, 5
Campus of Fuensalada (Madrid)
University Rey Juan Carlos, Spain

About: Ciberimaginario is a research group from the Rey Juan Carlos University and the University of Castilla La Mancha in Spain.

Support: Request support: info@ciberimaginario.es

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN, TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA

Congreso esLibre
Zaragoza, 12 y 13 de Mayo

Edición presencial y virtual



Plataforma de
Conocimiento Abierto



Publicación de
contenidos por parte
de los miembros del
GID



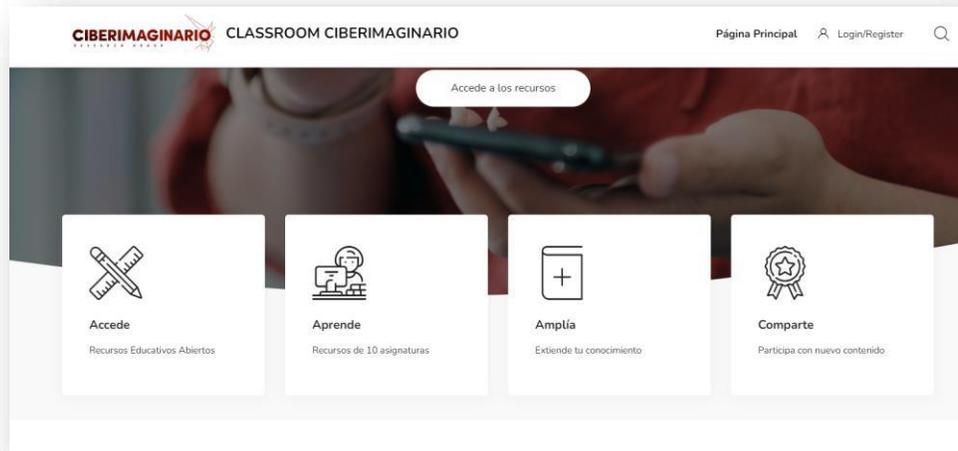
Recomendaciones
UNESCO



Informes Garantía de
Calidad



Acciones de
Mejora



GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN, TECNOLOGÍAS
DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA

Congreso esLibre
Zaragoza, 12 y 13 de Mayo

Edición presencial y virtual



Course Content

Fecha de inicio del curso: 11/09/22 Categoría: CiberKnowledge

Información sobre el proyecto

Colepsar todo

ENTORNO DE CONOCIMIENTO Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS ABIERTAS

Proyecto de innovación docente del Grupo COMTEDEA - URJC

El proyecto se inserta dentro de la línea estratégica del GID COMTEDEA de establecer espacios de aprendizaje abierto que puedan implementarse en diferentes tipos de asignaturas.

Classroom Ciberimaginario aloja contenidos y prácticas educativas abiertas (OEP) que permiten a los estudiantes de diversas titulaciones, beneficiarse de experiencias de aprendizaje que amplíen sus conocimientos sobre aspectos específicos de las materias, profundizando en ellos y acercándose a realidades profesionales concretas.

Partiendo de la Recomendación de la Unesco sobre REA (Recursos Educativos Abiertos), se han analizado los informes del Sistema Interno de Garantía de Calidad, y se han tomado los principales indicadores que se miden, los informes con las acciones de mejora y las encuestas de satisfacción, para seguidamente plantear el desarrollo de una metodología transversal de intervención didáctica basada en los principios del conocimiento abierto.

Para medir el logro se utilizarán la mayoría de los indicadores del Sistema Interno de Garantía de calidad; así como el análisis extraído de los planes de mejora, en los que se observa de manera recurrente la necesidad de incrementar la satisfacción de los estudiantes con los recursos docentes.

El proyecto

Identificador: PIE-2022-URJC

Título: Entorno de conocimiento y Prácticas Educativas Abiertas

Duración: Curso 2022-2023

Web

Financiación: Convocatoria de proyectos de innovación educativa de la Universidad Rey Juan Carlos 2022/2023



Last updated 20 de agosto de 2022

Share

Entorno de conocimiento abierto

☆☆☆☆ (0)

10 students enrolled 8 topics



GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN, TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA



PROCOLO PIE - Entorno de Conocimiento y Prácticas Educativas Abiertas

Proyecto de Innovación Docente 2022-23
Grupo de Innovación Docente COMTEDEA
Universidad Rey Juan Carlos



empezar

PROCOLO PIE –
Entorno de Conocimiento
y Prácticas Educativas
Abiertas

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN, TECNOLOGÍAS
DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA



Índice

 Planificación Previa	 Sobre la asignatura	 Comunicación a los estudiantes	 Encuesta Inicial	 Puesta en marcha de la actividad
 Encuesta final	 Recogida de resultados e indicadores	 Seminarios	 Informes	 Difusión y Comunicación

PROTOCOLO PIE –
Entorno de Conocimiento
y Prácticas Educativas
Abiertas

Congreso esLibre
Zaragoza, 12 y 13 de Mayo



Edición presencial y virtual

Encuesta Inicial - Entorno de Conocimiento Abierto "Classroom Ciberimaginario"

Esta encuesta se enmarca en las actividades del Proyecto de Innovación Educativa "Entorno de Conocimiento y Prácticas Educativas Abiertas", que está desarrollando el Grupo de Innovación Docente COMTEDEA, dentro de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente 2022-23 de la Universidad Rey Juan Carlos.

* Obligatorio

1. Conoces lo que es el "conocimiento abierto" y has hecho uso de contenidos abiertos anteriormente *

Encuesta Inicial sobre el
concepto de
"Conocimiento abierto"

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN, TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA

Congreso esLibre
Zaragoza, 12 y 13 de Mayo

Edición presencial y virtual



Encuesta Final - Final Survey. Entorno de Conocimiento Abierto "Classroom Ciberimaginario"

Esta encuesta se enmarca en las actividades del Proyecto de Innovación Educativa "Entorno de Conocimiento y Prácticas Educativas Abiertas", que está desarrollando el Grupo de Innovación Docente COMTEDEA, dentro de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente 2022-23 de la Universidad Rey Juan Carlos.

La participación en la misma es totalmente libre y no tendrá ninguna influencia ni efecto en la calificación de la asignatura que estás cursando y a la que está vinculada.

El proceso de recogida de información es totalmente anónimo y no se recogen datos personales de ningún tipo.

Te agradecemos tu tiempo.

Encuesta Final sobre el
concepto de
"Conocimiento abierto"

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN, TECNOLOGÍAS
DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA

Congreso esLibre
Zaragoza, 12 y 13 de Mayo

Edición presencial y virtual



CIBERIMAGINARIO CLASSROOM CIBERIMAGINARIO

▼ Diseño y Creación Multimedia

DISEÑO Y CREACIÓN MULTIMEDIA

- Titulación: Doble Grado en Comunicación Audiovisual y Periodismo (Campus de Vicálvaro)
- Metodología: Aprendizaje basado en proyectos (ABP) e incorporación de técnicas de Clase Invertida
- Docente: María del Carmen Gálvez de la Cuesta

Proyecto Colectivo - Guía, Contenidos y Materiales

Relato Digital Interactivo - Objetivos de Desarrollo Sostenible



Contenido y METAS -ODS

- Agenda 2030 - ODS
- Metas-ODS11
- Metas-ODS12
- Metas-ODS13

Guías y Plantillas

- GUÍA Plantilla tema proyecto colectivo

Ejemplo 1 de asignatura en
Classroom Ciberimaginario

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN, TECNOLOGÍAS
DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA



▼ Planificación y desarrollo de proyectos en la Red

PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS EN LA RED

- Titulación: Grado en Periodismo (Semipresencial)
- Metodología: Generación de contenido abierto para el aprendizaje basado en proyectos (ABP)
- Docente: Manuel Gertrudix Barrio, Alejandro Carbonell Alcocer

1. Formatos de comunicación digital

- 1.1. Nuevos formatos, nuevos contenidos
- 1.2. El actual ecosistema mediático
- 1.3. Características de los productos digitales
- 1.4. Formatos de comunicación digital

2. Soportes y medios

- 2.1. Nuevos soportes y medios
- 2.2. Protocolos y sistemas web
- 2.3. Lenguajes web
- 2.4. Tecnologías móviles

Ejemplo 2 de asignatura en Classroom Ciberimaginario



Marco de coordinación horizontal entre los docentes participantes

Sesiones mensuales del Seminario Permanente

Elaboración de documentos e instrumentos de desarrollo del proyecto

Operativa



Fomentar el uso de los contenidos disponibles de Espacio de Aprendizaje Abierto en cada asignatura de referencia a través de su incorporación como materiales de apoyo y para la configuración de itinerarios abiertos y personalizados de aprendizaje.

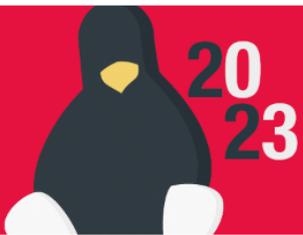


Promover el acceso libre al conocimiento, y contribuir a crear una cultura del conocimiento abierto, que promueva la igualdad de oportunidades e impulse la meta del ODS4 de eliminar cualquier barrera de acceso al conocimiento a lo largo de la vida.

Logros

Congreso esLibre
Zaragoza, 12 y 13 de Mayo

Edición presencial y virtual



INTRODUCCIÓN REQUISITOS TEMÁTICA GANADOR MENCIONES ESPECIALES FINALISTAS CONTACTA

I Circular Economy Slow Game Jam

Videojuegos y comunicación al servicio de la Economía Circular

[Ver juegos premiados](#)

Juan Romero Luis y María del Carmen Gertrudis Casado, Universidad Rey Juan Carlos

Primeros resultados

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN, TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA

LICENCIAS Y CRÉDITOS

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN,
TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EDUCACIÓN ABIERTA - COMTEDEA

CIBERIMAGINARIO 

María del Carmen Gálvez de la Cuesta, Manuel Gértrudix Barrio, Mario Rajas Fernández, María del Carmen Gertrudis Casado, Miguel Baños, Luis Matosas López, Ernesto José Taborda Hernández, Rubén Arcos Martín, José Luis Rubio Tamayo, Juan Romero Luis y Alejandro Carbonell Alcocer.

Esta presentación se distribuye bajo la licencia "Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional" de Creative Commons, disponible en

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

<https://ciberimaginario.es/grupo-de-innovacion-docente/>

 @ciberimaginario

 <https://www.facebook.com/ciberimaginario/>

 @ciberimaginario

 @ciberimaginario

Congreso esLibre
Zaragoza, 12 y 13 de Mayo

Edición presencial y virtual

