



II Jornadas de Cultura Libre

Universidad Rey Juan Carlos

Fuenlabrada, 2023

<https://ofilibre.urjc.es>



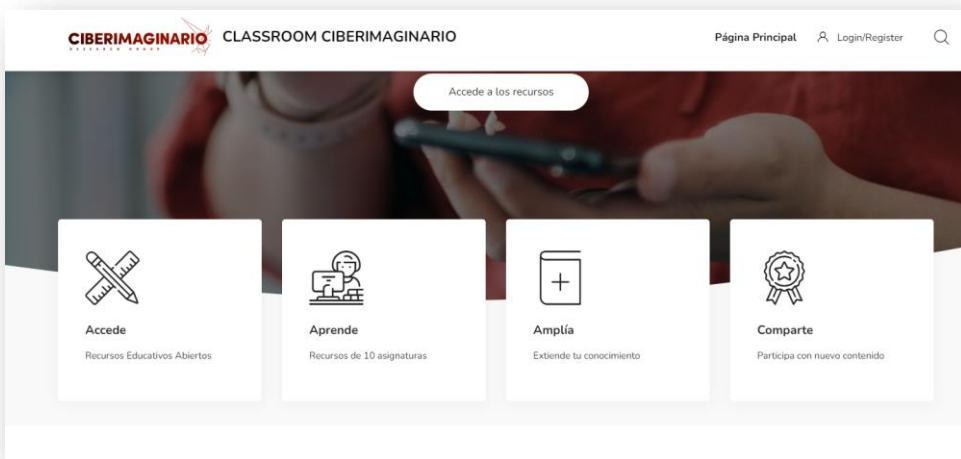
Classroom Ciberimaginario: puesta en marcha y primeros resultados en el aula

Autoría: M^a Carmen Gálvez, Manuel Gértrudix, Mario Rajas, M^a Carmen Gertrudis, Luis Matosas, Miguel Baños, Ernesto Taborda, Alejandro Carbonell, Juan Romero, Rubén Arcos y José Luis Rubio.

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



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



CIBERIMAGINARIO CLASSROOM CIBERIMAGINARIO Página Principal Login/Register Q

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

 **Universidad Rey Juan Carlos**

 Grupo COMTEDEA
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





PROTOCOLO PIE - Entorno de Conocimiento y Prácticas Educativas Abiertas

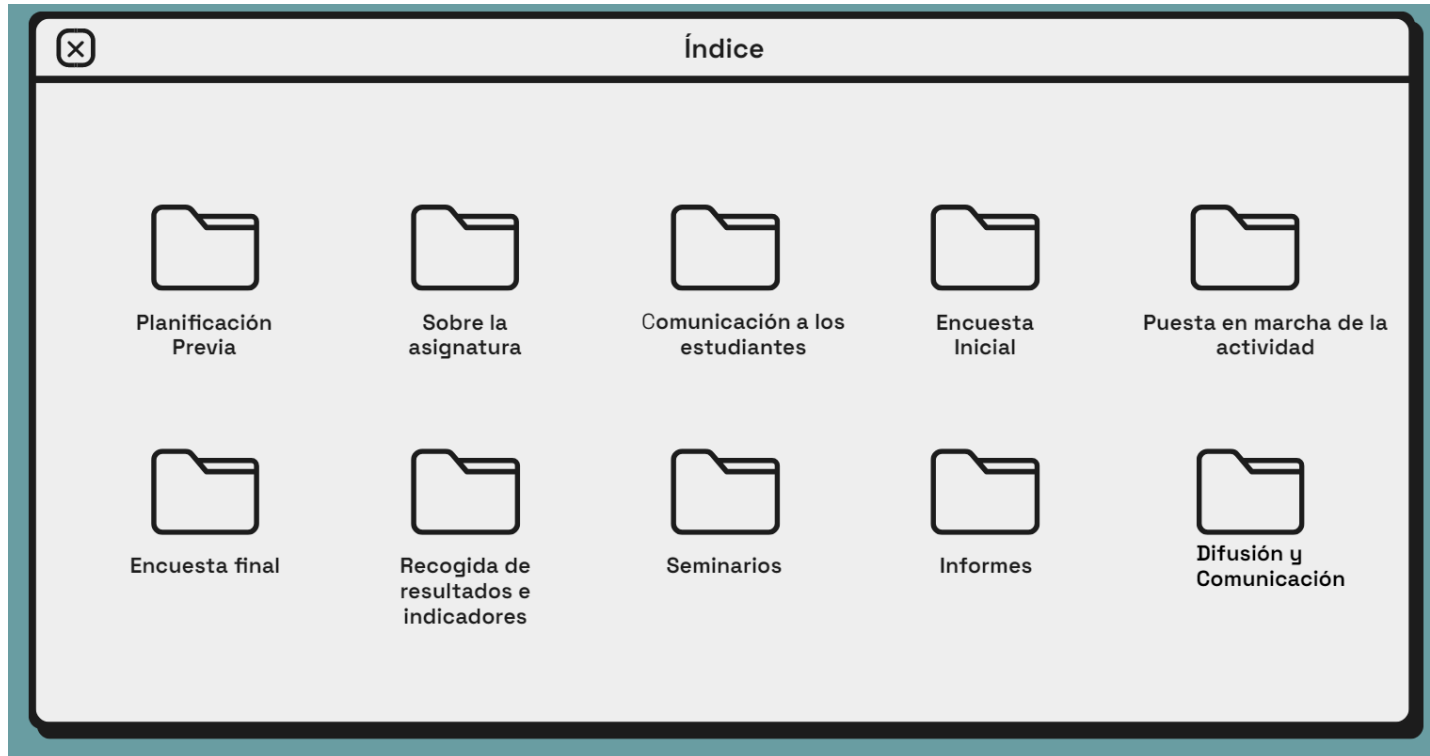
Proyecto de Innovación Docente 2022-23
Grupo de Innovación Docente COMTEDEA
Universidad Rey Juan Carlos



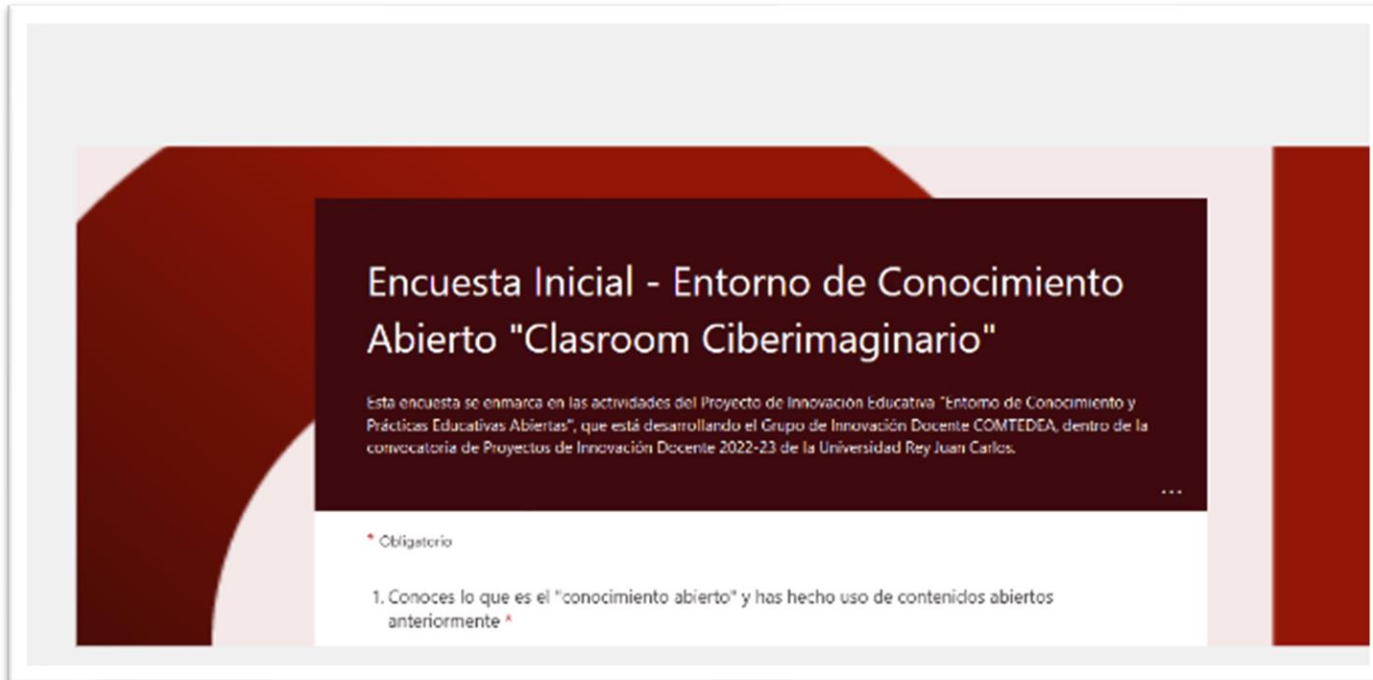
empezar

PROTOCOLO PIE –
Entorno de Conocimiento
y Prácticas Educativas
Abiertas

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



PROTOCOLO PIE –
Entorno de Conocimiento
y Prácticas Educativas
Abiertas



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



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



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



CIBERIMAGINARIO CLASSROOM CIBERIMAGINARIO

▼ 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

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



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

M^a Carmen Gálvez, Manuel Gértrudix, Mario Rajas, M^a Carmen Gertrudis,
Luis Matosas, Miguel Baños, Ernesto Taborda, Alejandro Carbonell, Juan
Romero, Rubén Arcos y José Luis Rubio.

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

II Jornadas de Cultura Libre

Universidad Rey Juan Carlos
Fuenlabrada, 2023

<https://ofilibre.urjc.es>

 Universidad
Rey Juan Carlos | Oficina de
Conocimiento y
Cultura Libres



Ilustración "Búho Libre", Sergio Rodríguez Asenjo.
Licencia: Creative Commons Atribución 4.0 Intl.