

Coordinación del Proyecto: Antonio Eleazar Serrano López



Contexto

Objetivo: Fomentar la transferencia de conocimientos entre la universidad y la sociedad a través de la asignatura de **Redes sociales y comunidades virtuales**

El proyecto se ha desarrollado involucrando a los estudiantes en la gestión de las redes sociales de empresas y organizaciones locales, desde su análisis inicial y planificación hasta la ejecución, publicación, seguimiento y evaluación de las actividades.

La importancia del proyecto radica en su capacidad para **involucrar a los estudiantes en entornos reales de trabajo** conectando así con los contenidos de las sesiones presenciales de la asignatura

Desarrollo

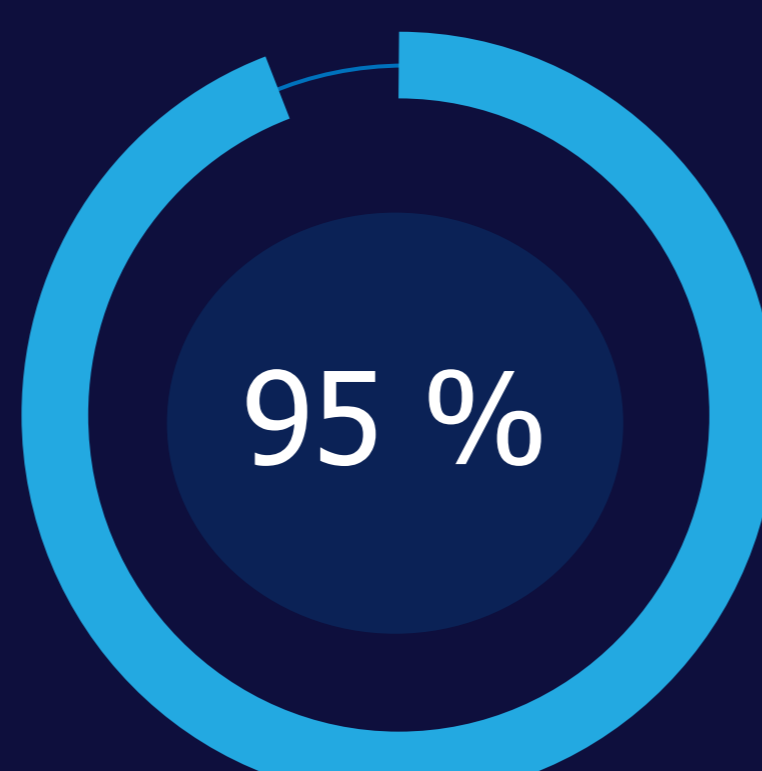
El proyecto se desarrolla en **4 fases**:

Fase 1: Búsqueda y contacto con las entidades

Fase 2: Análisis DAFO, escucha interna y externa

Fase 3: Planificación y diseño del Plan de Social Media

Fase 4: Ejecución, medición y evaluación de las acciones desarrolladas



Seguimiento Ev. continua



Promedio calificaciones

Aplicación

El proyecto ha contribuido a mejorar la motivación e implicación de los estudiantes con los contenidos de la asignatura, así como a proporcionarles una primera toma de contacto con entornos de trabajo reales.

Otras asignaturas pueden aplicar metodologías similares para fomentar la participación de los estudiantes planteando actividades en entornos de trabajo reales pero controlados (PYMES).

El próximo curso se planea seguir aplicando esta metodología de trabajo involucrando a otras asignaturas relacionadas.

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.

1 COMPROMISO PROFESIONAL

1.1 Comunicación organizacional

1.2 Colaboración profesional

1.3 Práctica reflexiva

1.4 Formación digital

2 RECURSOS DIGITALES

2.1 Seleccionar

2.2 Crear y modificar

2.3 Gestionar, proteger, compartir

3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

3.1 Enseñanza

3.2 Guía

3.3 Aprendizaje colaborativo

3.4 Aprendizaje auto-dirigido

4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

4.1 Estrategias de evaluación

4.2 Analizar evidencia

4.3 Retroalimentación y planificación

5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

5.1 Accesibilidad e inclusión

5.2 Diferenciación y personalización

5.3 Participación activa

6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

6.1 Información

6.2 Comunicación

6.3 Creación

6.4 Uso responsable

6.5 Solución de problemas

7 EDUCACIÓN ABIERTA

7.1 Licencias abiertas en recursos educativos

7.2 Prácticas educativas abiertas

7.3 Publicación en revistas científicas abiertas

Indica a continuación:

Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos

Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos

Línea 3: Nuevas formas de evaluar

Línea 4: Nuevas metodologías educativas

Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)

Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)

Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



Sí **No** - El equipo docente **acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión**