



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2020/2021

Nº de proyecto 218

NEWSHUB: Incubadora de contenidos formativos para la comunicación profesional de los resultados del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Roberto Gamonal Arroyo

Facultad Ciencias de la Información

Departamento de Periodismo y Nuevos Medios

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

NEWSHUB es un espacio de encuentro académico y profesional.

Su principal función es cubrir necesidades específicas de formación tanto para el profesorado como para el alumnado en materia de comunicación. La finalidad es facilitar que se diseñen actividades de aprendizaje basado en proyectos orientadas a generar productos comunicativos de calidad profesional, que sirvan a un tiempo como herramienta eficiente de aprendizaje en el entorno académico además de recurso destacado en el portfolio del alumnado para la búsqueda de empleo o la formalización de proyectos emprendedores.

NEWSHUB es una incubadora de proyectos.

Rediseñamos actividades y prácticas de clase para que se ajusten a una aplicación eficaz de la metodología de aprendizaje basado en proyectos. Ofrecemos asesoría y acompañamiento a docentes y estudiantes para que desarrollen su actividad académica integrando estrategias y procesos de calidad propios del ámbito profesional.

NEWSHUB es una plataforma de formación.

Ponemos contenidos formativos sobre comunicación eficiente a disposición de la comunidad educativa e investigadora y del sector de la orientación laboral y el fomento del emprendimiento. Ofrecemos recursos educativos abiertos a través de una plataforma web modular, interoperable y accesible, que alberga contenidos digitales de producción propia y un banco de buenas prácticas.

NEWSHUB es coaching digital.

Con la nueva situación provocada por la pandemia tenemos que adaptar nuestra manera de enseñar y de aprender haciendo que el entorno virtual sea un espacio en el que tanto profesores como estudiantes se encuentren tan cómodos como en el aula. Para ello acompañaremos a los docentes en ese tránsito y contaremos con la opinión directa de los alumnos/as que participan en nuestro proyecto.

NEWSHUB conecta asignaturas, docentes y estudiantes para que los resultados de los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje se optimicen para el cumplimiento de los objetivos clave del proyecto: aplicar eficazmente metodologías abiertas en el aula; alimentar el portfolio y el currículum en la búsqueda de empleo y el fomento del emprendimiento; y generar recursos educativos y modelos de buenas prácticas para formar en una comunicación eficiente.

NEWSHUB también permite crear un puente entre profesores/as, alumnos/as y materias de otras facultades e incluso de otros países. La virtualización permite deslocalizar y ponernos en contacto para intercambiar experiencias, programas y recursos educativos proporcionando una visión más rica y abierta en diferentes contextos culturales y de diversidad.

Como principal novedad, en esta segunda parte del proyecto, NEWSHUB se vuelve más internacional incorporando a profesores y profesoras de facultades de Comunicación y Diseño que imparten materiales similares. El objetivo de esta internacionalización es comparar el proceso de enseñanza y aprendizaje basada en proyectos en diferentes contextos culturales.

2. Objetivos del proyecto y propuestas de valor del mismo

- Enriquecer los resultados de aprendizaje del estudiante mediante diseño de actividades y parámetros de evaluación orientados a estándares de calidad profesionales, especialmente los que facilitan y fomentan la empleabilidad y el emprendimiento.
- Facilitar la introducción de metodologías abiertas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.
- Proporcionar herramientas y recursos educativos en abierto sobre comunicación profesional a la comunidad universitaria y a los sectores sociales dedicados a la formación en materia de empleabilidad y emprendimiento.
- Asesorar, mentorizar, formar y acompañar al profesorado y alumnado universitario en las estrategias, procesos y aplicación de recursos y

- herramientas necesarias para la profesionalización y transferencia al entorno laboral y profesional de los resultados de aprendizaje.
- Apoyar y asistir a los profesores en el desarrollo de competencias digitales a través de formación y consultoría.
 - Fomentar y orientar las temáticas de los proyectos hacia los objetivos marcados en la Agenda 2030.
 - Facilitar la virtualización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo que permitirá también su internacionalización y deslocalización.
 - Comparar el proceso de enseñanza y aprendizaje basado en proyectos en diferentes contextos geográficos y culturales.

3. Objetivos alcanzados

Ante el contexto de pandemia mundial en el inicio del curso académico 2020-2021 decidimos enfocar nuestros esfuerzos en la creación de un **programa de Apoyo Digital Docente** para poder asistir a los profesores y profesoras ante el desafío de tener que pasar de la enseñanza presencial a la virtual.

Realizamos diversos seminarios a lo largo del curso académico abordando los aspectos principales para impartir clases online, compartir material, crear videoconferencias y tutorías, evaluar y corregir.

También se realizó una mentoría personalizada a aquellos profesores y profesoras que lo requerían para ayudarles a crear material didáctico para su asignatura virtualizada.

Las prácticas innovadoras que se llevaron a cabo en el año anterior han seguido desarrollándose en el seno de las asignaturas este año con la particularidad de que se han tenido que realizar de forma virtual. La adaptación ha sido posible gracias al esfuerzo del profesorado y del alumnado y los resultados siguen siendo de una calidad que persigue los estándares profesionales.

Otro de los objetivos alcanzados es la internacionalización del proyecto con la participación efectiva de profesores y profesoras de universidades mexicanas.

4. Metodología empleada en el proyecto

NEWSHUB crea una red de conexión entre profesores, alumnos, asignaturas y proyectos que permite hacer efectiva la transversalidad. En todas las materias que

participan del proyecto se aplica la **metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** por lo que resulta más sencillo implementar, intercambiar, iterar, compartir, participar, supervisar, enriquecer y mejorar los trabajos y las ideas a desarrollar.

Las asignaturas y tareas en las que se integran los proyectos son:

- *Diseño, Edición y Tipografía de la información escrita*: diseño e integración de contenidos textuales y visuales en formatos impresos y digitales
- *Información Periodística Especializada*: estrategias y técnicas de comunicación eficaz
- *Tecnologías de la Gestión Periodística de la Información Digital*: herramientas digitales para la producción, gestión y publicación de contenidos digitales.
- *Multimedia*: estrategias y técnicas de comunicación interactiva en Internet y en las redes sociales.
- *Tecnología de la Información Escrita*: diseño de publicaciones divulgativas y formativas
- *Cromatismo e Infografía*: creación de gráficos y visualización de datos
- *Influencia Sociocultural y Medioambiental de la TIC*: estudio del impacto de la comunicación en los receptores y usuarios de las nuevas tecnologías.
- *Medios Audiovisuales y Educación*: diseño instructivo de recursos educativos en abierto.
- *Periodismo Especializado en Ciencia y Cultura*: contenidos basados en la divulgación científica y cultural

Una de las principales novedades ha sido la incorporación de profesores/as e investigadores/as de universidades mexicanas. Nuestros colegas han puesto en práctica alguna de las actividades que realizamos en su asignatura denominada *Lenguaje y Diseño*.

5. Recursos humanos

El proyecto NEWSHUB incluye a todos los estudiantes de las nueve asignaturas anteriormente comentadas del plan de estudios del Grado en Periodismo. Esto supone la involucración de cerca de 1.000 alumnos y alumnas matriculados en estas materias que a su vez implican a varios grupos en distintos cuatrimestres y horarios.

Y por supuesto también a los profesores y profesoras responsables de las asignaturas y que forman parte del cuerpo de investigadores de este proyecto. Una de las claves es también la participación de tres alumnos como parte esencial del equipo.

Especial importancia tiene también la aportación realizada por nuestros compañeros y compañeras de las universidades mexicanas que movilizaron a su alumnado para sus prácticas.

6. Desarrollo de las actividades

Este año las actividades han estado más centradas en el profesorado para apoyarles en el desarrollo de la docencia online. Debido a la buena recepción que tuvieron las actividades enfocadas al alumnado en el año anterior, se han vuelto a poner en marcha con algún ligero cambio para adaptarse a las circunstancias provocadas por la pandemia.

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA DE APOYO DIGITAL DOCENTE

Todos estos seminarios quedaron grabados para su consulta de forma asíncrona.

- **Seminario 1: Iniciación a la virtualización de asignaturas (18 de septiembre 2020).**
 - Sentar las bases de la configuración de un curso y sus asignaturas
 - Integrar contenidos y recursos útiles para la docencia
 - Presentar actividades y pruebas prácticas para el aprendizaje
 - Grabar clases para su emisión síncrona o asíncrona.

- **Seminario 2: Uso de Collaborate para emisión y grabación de clases en línea (24 de septiembre 2020)**
 - Creación de sesión de videoconferencia
 - Emisión y grabación de clases
 - Compartir contenido
 - Otras funciones: sondeos y pizarra

- **Seminario 3: Realización de cuestionarios para pruebas y exámenes (12 de noviembre 2020)**
 - Tipos de preguntas y su creación

- Configuración del banco de preguntas
- Corrección y evaluación
- **Seminario 4: Calificaciones con hoja de cálculo**
(18 de diciembre 2020)
 - Configurar actividades para calificar
 - Calificar las actividades
 - Visualizar y descargar las calificaciones de las actividades
 - Hacer cálculos de las actividades a través de hojas de cálculo (Google Spreadsheet o Excel)
- **Seminario 5: Calificaciones en el Campus Virtual**
(4 de febrero 2021)
 - Sistema de calificaciones
 - Actividades
 - Ponderación
 - Mostrar las calificaciones a los alumnos/as a través del Campus Virtual
- **Seminario 6: Calificación avanzada con guías de evaluación y rúbricas**
(5 de marzo 2021)
 - Ventajas de la calificación avanzada
 - Creación de guías de evaluación
 - Creación de rúbricas de evaluación
 - Retroalimentación al alumnado
- **Seminario 7: Uso de redes sociales en el aula**
(23 de abril 2021)
 - Redes sociales: características y herramientas
 - Uso en el aula: interacción, gamificación y Aprendizaje basado en proyectos
 - Uso profesional docente: redes académicas y estrategias de posicionamiento.

PRÁCTICAS INNOVADORAS REALIZADAS POR ALUMNOS/AS

- **Tour virtual**

La idea para el desarrollo de contenidos parte de la propuesta de un *medialab* centrado en talleres de alfabetización mediática, a los que le acompañan una serie de contenidos audiovisuales e interactivos, como es una pieza audiovisual y la propia de realidad virtual. Una vez creada la idea y desarrollado el trabajo los alumnos planteas los contenidos tanto de la pieza audiovisual como de la realidad virtual.

Para el desarrollo de la pieza de realidad virtual, se plantea una sesión en el aula a modo taller. Mediante un videotutorial específico y las explicaciones del profesor en clase, el alumno graba sus imágenes en 180º/360º con la app que instala en su móvil llamada cámara *cardboard* en el primer caso o con *Street view* en el segundo. Seguidamente, dichas imágenes las sube a la plataforma *Google Tour* y comienza el proceso de edición. El objetivo de esta sesión se centra en que el alumno solvante todas sus dudas técnicas y de manejos de app y plataforma para que puede desarrollar, posteriormente, su pieza de realidad virtual en el proyecto *medialab*.

- **Diseño de publicación**

En el transcurso del cuatrimestre se realiza un proyecto de una revista especializada de forma colectiva en equipos de trabajo. Diseño con herramientas de edición profesional (Suite Adobe) y propuesta de una publicación de tema libre, complementada con la realización de dos reportajes reales.

- **Gamificación**

La actividad consiste en un test de 22 preguntas sobre cuestiones relacionadas con la tipografía, uno de los temas principales a desarrollar en la asignatura de Edición Tipografía y Diseño del tercer curso del Grado de Periodismo en la Universidad Complutense. Para hacerlo más dinámico, atractivo y divertido se introduce el componente lúdico y competitivo a través de la aplicación Quizizz. Cada pregunta muestra un texto o composición tipográfica y se dan cuatro opciones de respuesta. El tiempo para responder es de 45 segundos. Con ello se genera una “sana competitividad” por intentar acertar el mayor número de respuestas en el menor tiempo posible.

Se han diseñado unos *memes* especiales para indicar si se ha acertado o fallado. Después de que todos los alumnos y alumnas hayan contestado hacemos un repaso de cada una de las respuestas y su por qué.

Con este paso final fijamos los conceptos teóricos que posteriormente aplicaremos en el desarrollo de un proyecto consistente el diseño y maquetación de un periódico y una revista.

- **Redes Sociales**

En cada uno de los grupos de clase (asignaturas Cromatismo e Influencia, grupos A y C de 3º de periodismo) los alumnos han sido previamente divididos en grupos de trabajo de cuatro miembros cada uno. Han tenido que proponer un tema a desarrollar relacionado con el temario visto hasta ahora en cada asignatura y han de presentar y defender el mismo ante sus compañeros en no más de siete minutos de exposición.

Mientras esto ocurre, el resto de clase ha de tuitear en tiempo real qué y cómo están realizando las exposiciones los grupos utilizando todos los recursos existentes de lenguaje en las redes sociales (fotos, vídeos, memes, streamings en tiempo real, menciones, etc.) siempre con un hashtag o etiqueta que identifique sus aportaciones. En este caso se usaron las etiquetas *#UCMinfluencia* y *#UCMcromatismo*. Al finalizar cada clase se emite un informe de impacto de tuits a través de la herramienta *Tweet Binder* y los usuarios aparecen en él reciben una calificación que cuenta un 1% de la nota final.

- **Selfi Nota de Prensa**

Elaboración de una **nota de prensa** en la que cada estudiante da a conocer los principales valores de su **marca personal** e intenta persuadir a potenciales **empleadores** de sus aptitudes como profesional de la **comunicación** y el **periodismo**.

- **App**

Elaboración de una app para móviles siguiendo la metodología *Design Thinking*. Los alumnos cubren todas las etapas del proceso: empatía, definición, ideación y prototipado. Es importante señalar esta última, ya que elaboran dos prototipos: uno en baja definición y otro en alta definición (interactivo).

- **ODS Agenda 2030**

ODS es una publicación en formato periódico realizada de forma colaborativa por estudiantes de Periodismo. Sus contenidos se articulan en torno a las secciones habituales de un medio generalista, pero enfocadas a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que propone la Agenda 2030 de las Naciones Unidas.

Primero creamos los grupos de trabajo y se asigna un tema o sección específica a cada equipo. Una vez que hemos definido el diseño y la línea gráfica de la publicación, todos los grupos comienzan a trabajar en la búsqueda de contenidos. Cada equipo tiene asignado 16 páginas para desarrollar su sección y debe editar y maquetar sus textos e imágenes aplicando el concepto de jerarquía de la información a sus dobles páginas.

Se realiza una primera entrega para revisar el trabajo realizado y corregir fallos pensando ya en el último paso que es el ensamblado de todas las secciones que han elaborado cada uno de los grupos en una sola publicación con las aportaciones de todos los estudiantes que cursan la asignatura.

7. Anexos

- Anexo 1: Desarrollo del símbolo visual para la identidad corporativa del programa de APOYO DIGITAL DOCENTE
-



- Anexo 2: Seminarios del programa de Apoyo Digital Docente

WEBINAR Iniciación a la virtuali... x Bb Collaborate: Sala Webini... x +

eu.bbcollab.com/collab/ui/session/playback

CAMPUS VIRTUAL

Inicio Espacios Usuarios Ayuda

SERGIO ALVAREZ GARCIA 18 de septiembre de 2020 CERRAR

Dar de alta un espacio

Cancelar Añadir Limpiar

Estudios oficiales (GEA) consta de:

- CUC - Cursos Cortos
- DOF - Postgrado Doctorado
- EP - Estudios Propios
- GRA - Grados (sin asignaturas de Primer y Segundo Ciclo vinculadas)
- MCP - Máster Oficial
- TCL - Tercer Ciclo

Seleccione el tipo de espacio a dar de alta

Estudios oficiales (GEA)

Elija la plataforma en la que desea dar de alta

Elija si desea crear el espacio en blanco o reutilizando los contenidos de otro

Virtualizar el espacio en blanco

Virtualizar el espacio reutilizando una asignatura-plantilla-seminario ya creada anteriormente (en la misma plataforma)

Universidad Complutense de Madrid - Campus Virtual UCM

Chat

PINAR AGUDIEZ Ninguno 00:00

Andreu Castellet No soy capaz 04:11

David Álvarez Rivas Si 04:15

Eglée Ortega Fernández Me sumo a Andreu, no soy capaz 05:30

Eglée Ortega Fernández Hecho! gracias! 06:18

ealadro@ucm.es fenómeno 09:35

ealadro@ucm.es debe ser un minuto o así 10:35

Angel Manuel Alonso Jarrín No 12:28

David Álvarez Rivas Si 12:29

PINAR AGUDIEZ 12:47

14:56 01:48:54

WEBINAR Colaborate para clas... x Bb Collaborate: Webinar Col... x +

eu.bbcollab.com/collab/ui/session/playback

UCLM Moodle 3.8

INFORMACIÓN PERIODÍSTICA ESPECIALIZADA (Grupo G)

Página Principal / Mis cursos / 20-45267 / General / Puerta de atrás

Puerta de atrás

INFORMACIÓN PERIODÍSTICA ESPECIALIZADA (Grupo G) - Sala del curso

Detalles del evento

Desdoblamiento

Obtener enlaces rápidos

Ingreso telefónico anónimo: +34911228756 Pkx 111 443 9408

Acción de invitación

Cancelar Guardar

15:00 02:10:51

Sesión virtual Cuestionarios x Bb Collaborate: Sesión virtua... x +

eu.bbcollab.com/collab/ui/session/playback

ovexhuma Mi Campus Español - Intern... HECTOR FOULCE RODRIGUEZ

Elija un tipo de pregunta a agregar

Seleccionar un tipo de pregunta para ver su descripción.

- Opción múltiple
- Verdadero/Falso
- Emparejamiento
- Respuesta corta
- Numérica
- Ensayo
- Arrastrar y soltar marcadores
- Arrastrar y soltar sobre texto
- Arrastrar y soltar sobre una imagen

Agregar Cancelar

Chat

angelmalonso@ucm.es Si 12:30

GRACIELA PADILLA CASTILLO Perfecto 12:35

Andreu Castellet "Tengo, parece, un problema para hablar. El banco de preguntas se crea solo al hacer un cuestionario o tenemos que crearlo nosotros?" 46:02

Andreu Castellet ok gracias 46:30

angelmalonso@ucm.es En principio claro, otra cosa será ponerse a ello. Bien por seleccionar lo directamente útil. Y para qué tipo de actividades es más oportuno cada tipo. Gracias. 01:10:40

33:00 01:14:58

25°C Soleado 21:54 27/06/2021

Sección virtual Calificaciones 1ª p... Bb Collaborate: Sesión virt...

eu.bbcollab.com/collab/ui/session/playback

CVUUM-Moodle cvd

La revisión de la asignatura será el jueves 16 de julio a las 18:00 por Google meet. Para poder asistir debe activarse a través de esta actividad con el correo. Si quien asiste a la revisión es el profesor, podrá acceder a la revisión de la asignatura.

Añadir una actividad o un recurso

Los módulos de Tarea permite a un profesor evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de una tarea a realizar que luego revisará, puntuará, calificará y a la que podrá dar retroalimentación.

Los alumnos pueden presentar cualquier contenido digital, como documentos de texto, fotos de diapos, imágenes, audio y videos entre otros. Alternativamente o como complemento, la tarea puede requerir que los estudiantes escriban textos directamente en un campo utilizando el editor de texto. Una tarea también puede ser utilizada para mostrar a los estudiantes tareas del "mundo real" que requieren realizar y que no requieren la entrega de ningún tipo de contenido digital. Por ejemplo, presentaciones orales, prácticas de laboratorio, etc.

Para tareas en grupo, el profesor tiene la capacidad de esperar votos de una de los miembros del grupo y que está que vinculado al resto.

Durante el proceso de revisión los profesores pueden hacer comentarios y calificar las actividades, etc.

Actividades y recursos disponibles:

- Cuestionario
- Examen de grupo
- Encuesta
- Encuestas predefinidas
- Foro
- GeGebra
- Glosario
- Seminarios en línea
- Lección
- Asignar SCORM
- Tarea
- Wiki

RECURSOS:

- Archivo
- Carpetas

Chat

Gracias, Manu! Queda grabado

Ana | 01:01

Compañeros/as, he de dejaros, pero seguiré con la visualización a través de la grabación del campus. Saludos!

ROBERTO GAMONAL ARROYO | 01:30

Muchas gracias, Ana.

ELVIRA CALVO GUTIERREZ | 01:56

Tranquilo, no hay prisa....

hfove | 01:51

Yo me tengo que ir. Buen fin de semana

Andreu Castellet | 01:47

¿Cuál te parece el mejor procedimiento para fusionar los resultados de las tareas, por ejemplo, con los del entorno de cuestionario?

Sergio Álvarez Cuidese, señor | 01:48

Eglie Ortega Fernández | 02:04

Perdonar pero debo retirarme, muy útil toda la información, Feliz tarde a todos.

Volver al mensaje de chat actual

Sección virtual Calificaciones 2ª p... Bb Collaborate: Sesión virt...

eu.bbcollab.com/collab/ui/session/playback

CVUUM-Moodle cvd

Reservado sistema de calificaciones

Este campo es obligatorio. [Ver detalles](#)

0.0

Actividad	Puntuación	Grupos	Acciones
Inicio de curso	0.0		Editar / Todos / Ninguno
TAREA revisión de la Guía de la asignatura	1.0	Yes (2)	Editar
EXERCICIO Rendimiento y desinformación en tiempos del coronavirus	10.0	Excelent (4)	Editar
Evaluación inicial	0.0	Yes (2)	Editar
Total Inicio de curso	1.00		Editar
Media ponderada de calificaciones.			
TEMA 1	0.0		Editar / Todos / Ninguno
TAREA Teoría de la comparación del coronavirus por qué prospera y por qué son peligrosos	1.0	10.00	Editar
TAREA Mod Men - El carnaval	1.0	10.00	Editar
TAREA ¿Cuál es la partícula de Dios?	1.0	10.00	Editar
Matrú	0.0	Yes (2)	Editar
Total TEMA 1	1.00		Editar
Media ponderada de calificaciones.			
TEMA 2	0.0		Editar / Todos / Ninguno
CUESTIONARIO DE VISIONADO Spangher (preludio)	1.0	10.00	Editar
TAREA El mapa y el territorio	0.0	10.00	Editar
El mapa y el territorio	0.0	Yes (2)	Editar

Chat

JOAN PEDRO CARAÑANA | 01:08:33

Juana, no sé si podría ser porque le has puesto una ponderación de 0 en configuración de las calificaciones

JOAN PEDRO CARAÑANA | 01:14:39

Héctor, ¿sabes si se puede eliminar un ítem de calificación?

ANDREU CASTELLET HOMET | 01:14:44

Queridos, me tengo que ir. Muchas gracias. Me verá la grabación.

María José Cavadas | 01:19:14

Un millón de gracias

SERGIO ALVAREZ GARCIA | 01:19:42

Magic Fouce 🍌🍌

Graciela Padilla | 01:22:09

Muchas gracias por la formación. Os tengo que dejar ya pero ha sido muy útil

JOAN PEDRO CARAÑANA | 01:24:33

Muchas gracias, Héctor!

MIGUEL ANGEL PEREZ GALLEGO | 01:24:52

Volver al mensaje de chat actual

Sección virtual Calificación avanz... Bb Collaborate: Sesión virt...

eu.bbcollab.com/collab/ui/session/playback

CVUUM-Moodle cvd

Definir guía de evaluación

Nombre: Guía Evaluación Pape de Comunicación

Descripción:
 Para evaluar los pape de comunicación.

Guía de evaluación

Objetivo de la evaluación:
 Describir para los estudiantes
 Describir para los profesores
 Describir para los estudiantes
 Describir para los profesores

Comentarios predefinidos:

Opciones de la guía de evaluación:

- Mostrar los resultados de la guía de evaluación
- Mostrar los resultados de la guía de evaluación

Chat

ANDREU CASTELLET HOMET | 02:01

Pongamos que yo trabajo sólo en base 10. ¿Puede ser que no pueda poner calificaciones máximas sólo con números enteros?

ANDREU CASTELLET HOMET | 01:57

Pues entonces estoy haciendo varias cosas mal

angelmalonso@ucm.es | 02:04

Ok

CARMEN SALGADO | 02:09

si lo he conseguido

MANUEL ALBERTO RAMON CARRION | 02:03

Consultaré esta tarde la grabación, porque al llegar tarde no puedo coger la onda. Lo siento.

ROBERTO GAMONAL ARROYO | 02:18

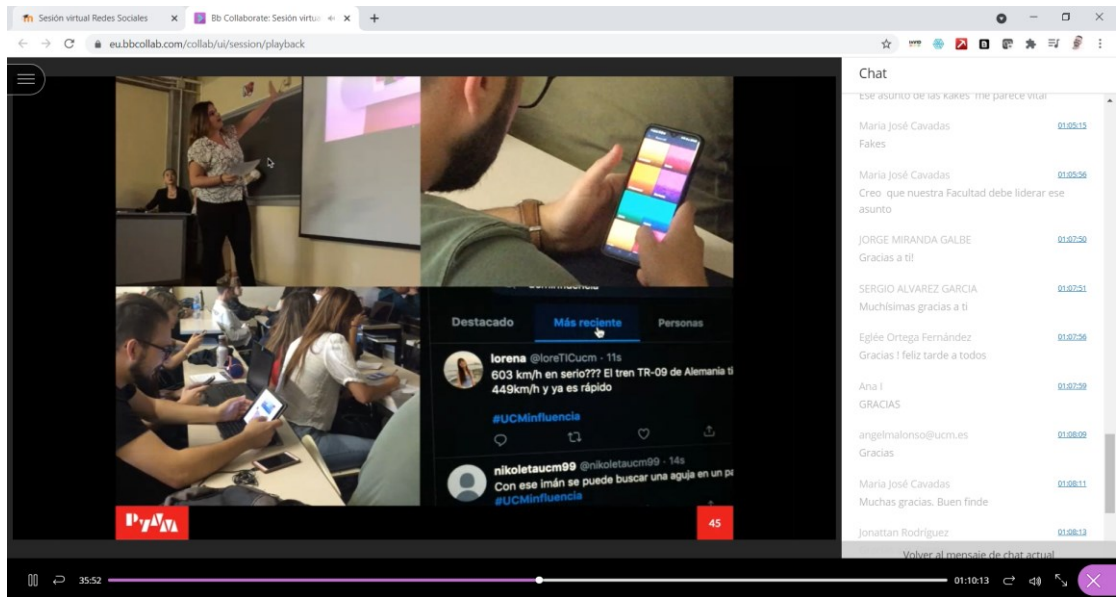
Perfecto. Manuel. Nos vemos

MANUEL ALBERTO RAMON CARRION | 02:49

Un abrazo virtual a todos y hasta la próxima

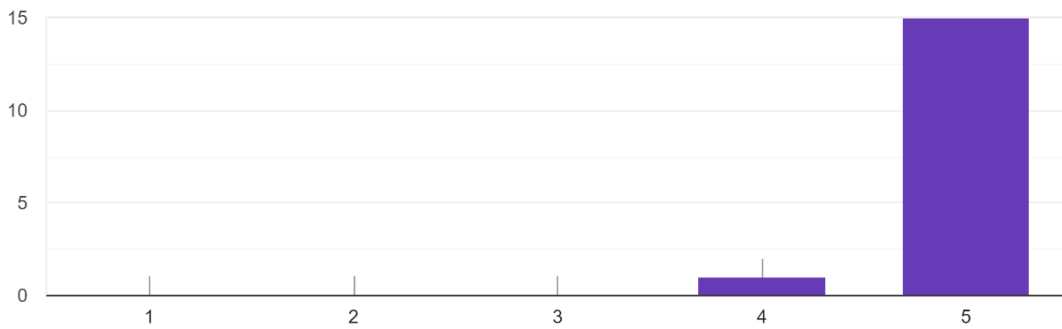
CARMEN SALGADO | 01:03:29

Muchas gracias Sergio. Tengo una tutoría ahora. saludos,



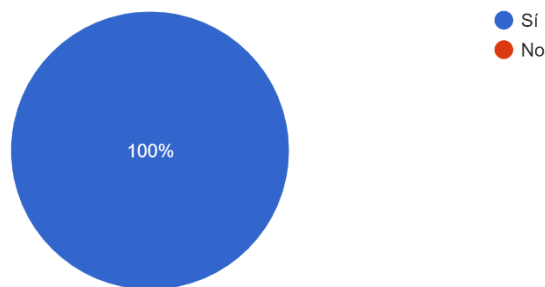
- Anexo 3: Cuestionario para la valoración del programa de Apoyo Digital Docente

Valora de forma general el programa de Apoyo Digital Docente desarrollado para el Departamento de Periodismo y Nuevos Medios
16 respuestas



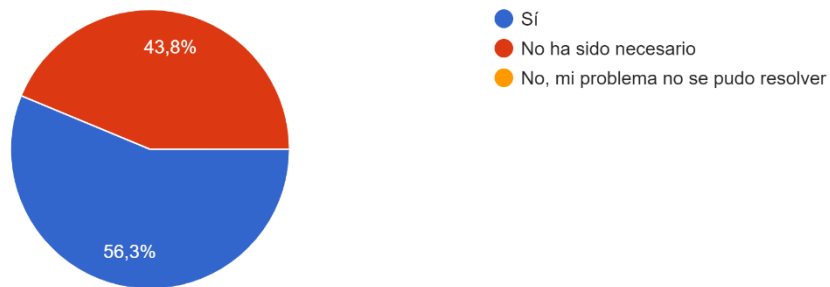
¿Consideras que el programa te ha ayudado a mejorar tus competencias en la enseñanza virtual?

16 respuestas



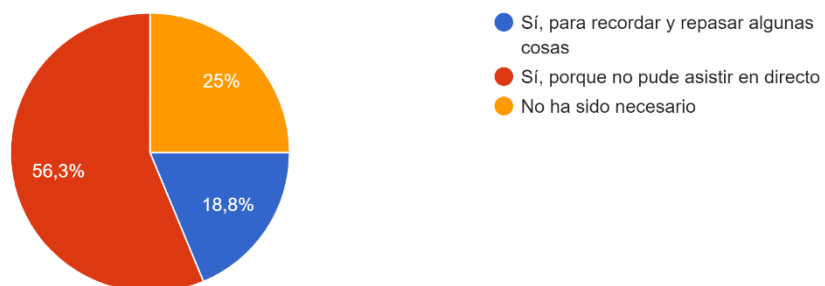
¿Has recibido mentoría o apoyo de los responsables del programa fuera de los seminarios virtuales?

16 respuestas



¿Has consultado las grabaciones de algunos de los seminarios?

16 respuestas



- Anexo 4: Fichas completas de las actividades en proyecto NEWSHUB
 - o [Tour Virtual](#)
 - o [Diseño Publicación](#)
 - o [Gamificación](#)
 - o [Redes Sociales](#)
 - o [Selfi-Nota Prensa](#)

- [App](#)
- [ODS Agenda 2030](#)

PARA MÁS INFORMACION: www.ucm.es/newshub