



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2019/2020

Proyecto 19/2019 UCM

Diseño de infografías científicas en el aula a través de herramientas web 3.0 y recursos en abierto

Dra. Teresa Nava Rodríguez

Facultad de Geografía e Historia

Departamento de Historia Moderna e Historia Contemporánea

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El proyecto presentado pretendía instruir a estudiantes y profesores en las competencias necesarias para el diseño y elaboración de infografías científicas de contenidos académicos, utilizando para ello herramientas de la web 3.0 disponibles en abierto. Una infografía es una representación visual en la que se expresan ideas complejas mediante una combinación de elementos (ilustraciones, diagramas, mapas, gráficos, tablas, sonidos, etc.) con el objetivo de explicar un conjunto de ideas relacionadas de un modo resumido y atractivo. Las infografías integran **texto con elementos figurativos** para exponer argumentos de forma global y a la vez analítica; las ideas que se expresan dentro de cada infografía están **relacionadas** entre sí, formando parte de un mismo diseño comunicativo. Por ello, siguen principios de **coherencia estética** para disponer sus elementos visuales de acuerdo con unos códigos estilísticos comunes, primando el componente **visual y sintético** sobre la profundidad y extensión de los datos presentados y su profundidad. En este sentido, poseen una finalidad eminentemente **didáctica**, ayudando a que temas complejos puedan ser entendidos por público no especializado y siendo además **originales** de quienes las crean, ya que expresan modos particulares de desarrollar un tema o exponer una idea, sin ajustarse a visiones o sistemas generalistas.

Exponer ideas científicas mediante la elaboración de infografías es una realidad que ha llegado ya a todos los hogares gracias a los medios de comunicación: al exponer noticias en papel o en web, los redactores ya no recurren únicamente al texto con imágenes, sino que se valen de elementos infográficos explicativos que ayudan a que el público comprenda mejor la noticia en su dimensión más técnica. Aplicar la metodología de realización de infografías científicas a la práctica docente en Humanidades y Ciencias Sociales se presenta no solo como una estrategia útil para que los estudiantes sintetizen las claves de determinados temas, sino también como una herramienta interesante para dotar de competencias de difusión científica a los alumnos, facilitando así su inserción laboral.

Los estudiantes adolecen de importantes carencias en cuanto a competencias comunicativas fundamentales, tales como transmitir información especializada al público general, utilizar de forma responsable las herramientas tecnológicas, discriminar fuentes de información según sus elementos de veracidad o simplemente sintetizar un determinado tema atendiendo a sus elementos fundamentales. Ayudar a superarlas es un reto permanente en el aula, y para ello, los docentes universitarios deberían desarrollar planes de competencias transversales más orientados hacia los resultados del aprendizaje. La elaboración de infografías científicas se presenta como una útil estrategia interdisciplinar que posibilita el desarrollo pluricompetencial de las destrezas básicas de los estudiantes, siendo a la vez aplicable a muy diferentes contenidos de diversas áreas de conocimiento.

La sociedad de la información demanda cada vez más profesionales capaces de divulgar información científica de forma seria, creativa y fiel a la realidad, utilizando para ello los recursos que ofrecen las TIC. En este sentido, el proyecto priorizó la utilización de herramientas web 3.0, es decir, aplicaciones web diseñadas para que todos los usuarios, incluso sin formación específica, pudieran familiarizarse con las tareas y fines para los que han sido diseñadas. El desarrollo de este tipo de competencias por parte de los estudiantes ha constituido un elemento clave para facilitar más y mejores estrategias de empleabilidad para los futuros graduados.

A su vez, el nivel de transferencia del proyecto se preveía bastante elevado, por el contacto con empresas, instituciones y entidades externas a la institución universitaria con las que se iba a colaborar (diarios, empresas de tecnología, consultorías, empresas de comunicación) y con las que nuestros estudiantes iban a tener la oportunidad de trabajar para acercar los contenidos científicos de diferentes disciplinas académicas a toda la sociedad, independientemente de su diversidad.

Por otra parte, la creación de ideogramas con conceptos propios de diferentes disciplinas científicas, exigía una labor inicial de formación del profesorado interno al

proyecto. Por ello, se propusieron acciones formativas específicas, diseñadas para los miembros del equipo de trabajo y potencialmente abiertas a profesorado externo, destinadas a conocer y experimentar los aspectos fundamentales necesarios para que los docentes pudieran tutelar a sus estudiantes en el diseño de infografías científicas (metodología de las infografías, síntesis temática, herramientas visuales, etc.).

Además de todo lo anterior, el proyecto constituía una interesante oportunidad de construir un equipo innovador profundamente interdisciplinar (Historia, Historia del Arte, Psicología, Tecnologías y Bellas Artes) e interinstitucional (UCM, UNED y URJC) que pudiera poner en común su larga experiencia docente e innovadora conformando una estructura de colaboración sobre la que poder emprender nuevas actividades y proyectos.

El plan de trabajo a desarrollar durante el curso académico 2019-2020 se articuló en torno a seis objetivos:

- **O1. Formar al profesorado universitario** del proyecto, y a todo el interesado dentro de las instituciones participantes, en los recursos necesarios para acompañar a los estudiantes en el desarrollo de infografías académicas con herramientas 3.0, desde la idea inicial hasta su producción visual.
- **O2. Desarrollar y recopilar contenidos y recursos en abierto** que permitieran a los estudiantes el diseño correcto de infografías científicas, desde agregadores de fuentes de información hasta herramientas de diseño web gratuitas.
- **O3. Orientar la práctica docente al desarrollo de infografías científicas** en el marco de algunas de las asignaturas que imparten los miembros del equipo, de manera que los estudiantes pudieran familiarizarse con la metodología de trabajo y desarrollar las competencias transversales que facilita este sistema.
- **O4. Facilitar un espacio abierto de comunicación** en el que los estudiantes pudieran exponer públicamente los resultados de sus trabajos con infografías científicas, creando pequeños seminarios centrados en esta metodología
- **O5. Evaluar los resultados** de las acciones emprendidas por el equipo de innovación para analizar la satisfacción de los grupos de interés (profesores participantes y estudiantes que han realizado infografías científicas), teniendo en cuenta los resultados para el diseño de futuros proyectos.
- **O6. Difundir las actividades, recursos y resultados** del proyecto a la comunidad educativa en general a través de un portal web (www.ucm.es/infografias) y de las redes sociales, acercando el trabajo realizado a todos los potenciales interesados.

En resumen, esta propuesta aspiraba a dotar, tanto a profesores como a estudiantes, de los mecanismos necesarios para saber crear e instruir a otros en el proceso de elaboración de infografías científicas partiendo de su consideración como instrumento de divulgación del saber académico a todos los públicos. Los objetivos concretos planteados respondían, por una parte, a la necesidad de integrar las competencias transversales en la práctica docente en el aula; por otra, a los déficits formativos de muchos estudiantes en habilidades de síntesis y de comunicación de información a públicos no especializados.

2. Objetivos alcanzados

Todos los objetivos propuestos en la solicitud del proyecto han sido alcanzados a lo largo del plazo de ejecución del proyecto. No obstante, las nuevas circunstancias derivadas de la pandemia del COVID-19, han exigido reformular y adaptar algunas de las actividades presenciales a un modelo de desarrollo virtual, que ha resultado como sigue:

- **O1. Formar al profesorado universitario:**

Se ha impartido un curso de formación interno, los días 16 y el 19 de diciembre de 2019, destinado a proporcionar a los profesores con docencia en el 2º semestre una introducción general a las infografías como recurso docente (puede consultarse el programa en el Anexo X).

- **O2. Desarrollar y recopilar contenidos y recursos en abierto:**

Se ha habilitado una sección en la web (<https://www.ucm.es/infografias/recursos>) en la que se han incorporado recursos propios y externos que ayudan a profesores y a estudiantes a elaborar infografías científicas (Ver Anexo X).

- **O3. Orientar la práctica docente al desarrollo de infografías científicas:**

Siete profesores con docencia en el 2º semestre han desarrollado la prueba piloto para incorporar infografías científicas en el aula, afectando a un total de 470 estudiantes de Grado. Las asignaturas han sido las siguientes:

- Historia Moderna de España y Europa I, Grado en Historia UCM
- Historia Moderna, Grado en Arqueología UCM
- Museografía, Grado en Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural UCM
- Introducción a la Psicología, Grado en Psicología URJC
- Fundamentos de Ciencias de la Salud aplicados al Trabajo Social, Grado en Trabajo Social URJC
- Psicología de las Organizaciones y del Trabajo, Grado en Protocolo, Organización de Eventos y Comunicación Corporativa URJC.

- **O4. Facilitar un espacio abierto de comunicación** en el que los estudiantes puedan exponer públicamente los resultados de sus trabajos.

Se han realizado sesiones de exposición individuales para cada grupo de clases a través del aula virtual.

Se había planificado una Olimpiada Infográfica, concebida como concurso con participación de patrocinadores externos, para la exhibición pública de las infografías más destacadas en un tiempo máximo de 2 minutos. Prevista inicialmente para el mes de junio, ha sido pospuesta a causa de la pandemia. Se celebrará cuando las circunstancias lo permitan a partir de octubre de 2020.

- **O5. Evaluar los resultados** de las acciones emprendidas por el equipo de innovación:

Los estudiantes han realizado encuestas de satisfacción (pre y pos) que han arrojado datos muy interesantes y útiles sobre la formación previa de los alumnos y las habilidades desarrolladas con las prácticas infográficas. Su altísimo grado de satisfacción corrobora el éxito del trabajo realizado (Ver Anexo X).

- **O6. Difundir las actividades, recursos y resultados** del proyecto:

Se ha creado el portal web www.ucm.es/infografias, con toda la información relativa a las características y desarrollo del proyecto (Ver Anexo X).

3. Metodología empleada en el proyecto

La vocación innovadora e interdisciplinar de este proyecto, a caballo entre las humanidades, las ciencias sociales y el diseño nos ha llevado a plantear un sistema de trabajo transversal a través del uso de diferentes herramientas.

Mediante el desarrollo y publicación en la web www.ucm.es/infografias, se ha priorizado la búsqueda y realización de bancos de recursos gratuitos, ya sea de aplicaciones de diseño, iconos, imágenes, u otras herramientas, que han contribuido a la formación del profesorado **(O1)** y de todo aquel interesado dentro de las instituciones participantes. Estos recursos han sido recopilados, categorizados y medidos **(O2)** atendiendo a parámetros estandarizados por los responsables con el fin de establecer escalas de adaptabilidad reconocibles por los usuarios en función de sus necesidades específicas. Se realizaron seminarios de formación para el profesorado participante **(O3)** en el proyecto, con el fin de orientar sus prácticas docentes hacia la utilización de infografías por parte de los alumnos, enseñándoles en estas actividades cuestiones básicas como el diseño y estética, talleres de ideación o experiencias en otras universidades. Tras estos seminarios, los docentes se sintieron preparados para la realización de actividades en el aula **(O4)** implicando a los alumnos y transmitiéndoles sus conocimientos sobre infografías, aplicaciones de diseño, bancos de imágenes e iconos y diseños web, facilitando foros de debate acerca de este recurso como herramienta de aprendizaje.

Para proceder a la evaluación de los resultados **(O5)** se han aplicado 2 tipos de encuestas diferentes dependiendo del momento en el que las realicen, al principio de las tutorías de infografías o al final, completamente anonimizadas y personales que permitirán recopilar datos de satisfacción, aprendizaje y asimilación de estos recursos. Por último, se ha hecho uso de las redes sociales y de la web institucional del proyecto www.ucm.es/infografias para publicar los trabajos de los alumnos y visibilizar los resultados (ver Anexo X), además de difundir otras actividades ya programadas que tendrán lugar más adelante, como la Olimpiada Infográfica a la que ya hemos hecho referencia **(O6)**.

4. Recursos humanos

El proyecto ha contado con profesores, personal de servicios y estudiantes, así como con PDI externo a la UCM, tanto de la UNED como de la URJC y de la UBA. Los miembros del equipo que han trabajado en el proyecto son los siguientes:

Universidad Complutense de Madrid

- Personal Docente e Investigador
 - (Coord.) Teresa Nava Rodríguez, Historia Moderna.
 - Magdalena de Pazzis Pi Corrales, Historia Moderna.
 - José María Salvador González, Historia del Arte.
 - María Dolores Herrero Fernández-Quesada, Historia Moderna.
 - Federico Palomo del Barrio, Historia Moderna.
 - Santiago Martínez Hernández, Historia Moderna.
 - Ana Isabel López-Salazar Codes, Historia Moderna.
 - Estrella Sanz Domínguez, Bellas Artes.
 - Ángel Pazos López, Historia del Arte.
 - Ainoa Chinchilla Galarzo, Historia Moderna.
- Personal de Administración y Servicios*
 - Ana M^a Cuesta Sánchez, Historia del Arte.
 - Sofía Gómez Robisco, Historia Moderna.
 - Valentina M. Kozák, Historia Moderna.
- Estudiantes
 - Alejandro Morán Barrio, Historia del Arte.
 - Iván Durán Machuca, Historia del Arte.
 - Rubén de Diego Pérez, Historia.

* Se ha contado también con la colaboración de la técnico de gestión Elvira Rodríguez Martín (PAS Laboral), quien no puede formar parte de este proyecto por ser miembro de pleno derecho de otro proyecto de la Facultad de Filología.

Universidad Nacional de Educación a Distancia

- Personal Docente e Investigador
 - (Coord.) Gabriela Topa Cantisano, Psicología.
 - Cristina García Ael, Psicología.
 - Ana Isabel Holgueras González, Psicología

Universidad Rey Juan Carlos

- Personal Docente e Investigador
 - (Coord.) María de los Ángeles López González, Psicología.
 - Ana Laguía González, Psicología.
 - María Felisa Latorre Navarro, Psicología.
 - Francisco Rodríguez Cifuentes, Psicología.
 - Samuel Fernández Salinero San Martín, Psicología.

Universidad de Buenos Aires

- Personal Docente e Investigador
 - (Coord.) Marcelo Fraile Narváez, Arquitectura.

Todos los componentes han colaborado con éxito en la realización de las actividades previstas, en la medida de sus posibilidades y capacidades, logrando un estrecho trabajo interdisciplinar e interinstitucional que ha redundado en un profundo beneficio sinérgico en los resultados alcanzados.

5. Desarrollo de las actividades (Máximo 3 folios)

Se han realizado las siguientes actividades dentro del proyecto de innovación:

A1. Recopilación de recursos web en abierto sobre infografías científicas:

- **Temporalización:** Meses de septiembre a diciembre de 2019.
- **Resultados:** <https://www.ucm.es/infografias/recursos>
- **Responsables:** M. Ángeles López (coordinadora), Ana Laguía, Marcelo Fraile, Francisco Rodríguez y Samuel Fernández.
- **Desarrollo:** vaciado en un fichero colaborativo de determinados recursos propios de la web 3.0 que sirvan de modo alguno para la elaboración, diseño y publicación de infografías científicas. Los recursos han de estar disponibles para varias plataformas y accesibles online de forma gratuita para todos los estudiantes. La ficha contendrá los datos necesarios para conocer el funcionamiento básico de cada recurso.

A2. Programa modular de formación del profesorado en infografías científicas y diseño de actividades prácticas docentes utilizando infografías científicas:

- **Temporalización:** 16 y 19 de diciembre de 2019.
- **Resultados:** <https://www.ucm.es/infografias/actividades>
- **Responsables:** Teresa Nava (Coordinadora), Ángel Pazos, Marcelo Fraile, Ana Cuesta, Sofía Gómez y Ángeles López.
- **Desarrollo:** se basó en un programa de tres módulos. La superación de estos tres módulos ha habilitado al profesorado para el trabajo con recursos infográficos en el aula y el diseño de metodologías basadas en el estudiante.

A3. Incorporación de la metodología de las infografías científicas a la práctica docente:

- **Temporalización:** Meses de enero a junio de 2020.
- **Resultados:** <https://www.ucm.es/infografias/trabajos>
- **Responsables:** Magdalena de Pazzis Pi, Estrella Sanz, Santiago Martínez, Ana Laguía, Ainoa Chinchilla, Francisco Rodríguez, M. Ángeles López.
- **Desarrollo:** los profesores que tuvieron docencia en el 2º semestre pudieron implantar en la práctica del curso la realización de infografías científicas en el marco del proyecto.
- **Asignaturas, grupos y valoración específica:**
 - **Magdalena de Pazzis Pi Corrales:** Historia Moderna de España y Europa I, 3 subgrupos de prácticas. Grupos: 4-5 personas. Evaluación: análisis de la infografía (elaboración, resultado, bibliografía y defensa) puntúa el 75% y la tutoría y el seguimiento (cohesión, iniciativa e implicación y cumplimiento de tareas) es el 25%. Rendimiento y evolución: Los alumnos entregaron un esbozo en papel esbozo de la infografía elegida. Con el confinamiento, se dio una interrupción de las tutorías que supuso un cambio en la metodología de trabajo, adaptando el aprendizaje a los videotutoriales. Satisfacción: El resultado ha sido bueno y los estudiantes han valorado muy positivamente la práctica, destacando su valor para el dominio de nuevas destrezas en el empleo de recursos Tics y de exposición pública.
 - **Ainoa Chinchilla Galarzo:** Historia Moderna de España y Europa I, 2 subgrupos de prácticas. Grupos: 4-5 alumnos. Evaluación: Esta actividad ha representado el 40% de la calificación final (20% análisis de la infografía, 10% la implicación, asistencia y tutorías y 10% la evaluación cruzada). Rendimiento y evolución: Al ser una asignatura troncal, los estudiantes estaban separados en tres subgrupos, los dos primeros grupos que pudieron tener alguna clase presencial mientras que uno ha debido hacerlo todo online. Esto ha supuesto un mejor rendimiento por parte de los alumnos con presencialidad que con

virtualidad. Satisfacción: Los estudiantes expresaron una alta satisfacción, pero con una dedicación excesiva el resultado del 40% de la nota final.

– **Santiago Martínez Hernández**: Historia Moderna del Grado en Arqueología, 2 subgrupos de prácticas. Grupos: 4-5 personas. Evaluación: se han modificado por la docencia online. Se ha eliminado el 10% de la evaluación cruzada incrementándose el valor del trabajo de equipo realizado a distancia. Así el valor de las infografías alcanza un 45% (diseño, estructura y contenido: 35%), Tutoría y seguimiento: 10%. Rendimiento y evolución: De las sesiones de prácticas previstas únicamente pudo implementarse la primera, que tenía por objeto la presentación de la actividad, la formación de los equipos de trabajo y elección de temas, la orientación y desarrollo de los trabajos y la realización de la encuesta inicial. Satisfacción: El balance, pese a todo, ha sido positivo y permite pensar en un aprovechamiento similar para los próximos cursos.

– **Estrella Sanz Domínguez**: Museografía en el Grado de Conservación y Restauración, 1 grupo. Grupos: seis grupos (5, 4 y 2 alumnos). Temática: elegir entre dos temas propuestos por el profesor: el Tesoro del Delfín o el Guernica de Picasso. Evaluación: La valoración en el cómputo total de la nota de la asignatura era un 25%: 5% asistencia y participación, 10% desarrollo previo de contenidos y 10% presentación y diseño. Rendimiento y evolución: La clase previa impartida por el profesor invitado y los video tutoriales realizados como apoyo por parte del profesorado, han ayudado y solventado, sin duda, los posibles inconvenientes ocasionados por el COVID-19 durante el desarrollo de la práctica. Satisfacción: La práctica ha supuesto una labor reflexiva de análisis y síntesis para los alumnos, y también un esfuerzo creativo para poder plasmar todo ello con éxito de forma atractiva y clara.

– **Francisco Rodríguez Cifuentes**: Fundamentos de Ciencias de la Salud aplicados al Trabajo Social (2 grupos). Grupos: 4-5 personas. Temática: eligieron el tema de su infografía de entre los temas de interés que la OMS recoge en su página web. Evaluación: evaluación de la parte práctica de la asignatura (40% de la calificación final, del cual el 20% corresponde al resultado final, el 10% de la exposición y el 10% de las tutorías grupales durante el cuatrimestre). Rendimiento y evolución: El aprovechamiento de las tutorías en general ha sido muy alto, incluso en el período online provocado por la pandemia. Satisfacción: Los comentarios recogidos de parte del alumnado refleja una satisfacción general con la propuesta y el resultado final obtenido.

– **Ana Laguía González**, Psicología de las Organizaciones y del Trabajo y Organizational and Industrial Psychology, 2 grupos. Grupos: 4 personas. Temática: salud laboral. Evaluación: 30% de la calificación final. Rendimiento y evolución: El aprovechamiento de las tutorías en general ha sido muy alto, incluso en el período online provocado por la pandemia. Satisfacción: Los resultados fueron un tanto desiguales, con algunos trabajos destacables y otros trabajos adecuados en cuanto a contenido teórico pero con infografías finales menos elaboradas.

– **M. Ángeles López González**, Introducción a la Psicología, 2 grupos. Grupos: 4 personas. Temática: un experimento científico del ámbito de psicología social. Evaluación: evaluación de la parte práctica de la asignatura (40% de la calificación final, del cual el 10% corresponde al resultado final, el 10% de la exposición virtual, el 10% de evaluación cruzada y el 10% de las tutorías grupales durante el cuatrimestre). Rendimiento y evolución: El aprovechamiento de las tutorías en general ha sido muy alto, incluso en el período online provocado por la pandemia. Satisfacción: Los comentarios recogidos de parte del alumnado refleja una satisfacción general con la propuesta y el resultado final obtenido, suponiendo una herramienta muy interesante.

A4. Seminarios de formación en infografías científicas a los estudiantes:

- **Temporalización:** Meses de marzo a mayo de 2020.
- **Resultados:** <https://www.ucm.es/infografias/videtutoriales>
- **Responsables:** Teresa Nava, Ángel Pazos, Marcelo Fraile, Ana Cuesta, Sofía Gómez, Francisco Rodríguez y M. Ángeles López.
- **Desarrollo:** dentro de las propias asignaturas, se programaron unas actividades grupales de formación en el uso y elaboración de infografías científicas. Debido a la interrupción de clases presenciales se realizaron 12 videotutoriales accesibles a través de youtube.

A5. Olimpiada Infográfica:

- **Temporalización:** noviembre de 2020.
- **Resultados:** <https://www.ucm.es/infografias/olimpiada>
- **Responsables:** Teresa Nava, Magdalena de Pazzis y Ángeles López.
- **Desarrollo:** estaba prevista la realización de este concurso en el que los estudiantes que habían aprendido a desarrollar infografías científicas en el aula podrían competir entre ellos en la exposición de sus trabajos infográficos.

A6. Mecanismos de evaluación:

- **Temporalización:** mayo de 2020.
- **Resultados:** www.ucm.es/infografias/encuesta-inicial y www.ucm.es/infografias/encuesta-final
- **Responsables:** Ana Cuesta, Ana Laguía, Cristina García Ael y Gabriela Topa.
- **Desarrollo:** a lo largo de todo el proyecto se han realizado encuestas que toman indicadores cuantitativos de grado de cumplimiento y de satisfacción, facilitando medir el grado de innovación, la eficacia de la metodología utilizada y la aportación de las actividades del proyecto a la formación de los estudiantes.

A7. Creación y actualización de la web del proyecto:

- **Temporalización:** Meses de marzo a mayo de 2020.
- **Resultados:** <https://www.ucm.es/infografias>
- **Responsables:** Ángel Pazos, Ana Cuesta, Sofía Gómez, Elvira Rodríguez.
- **Desarrollo:** Se ha publicado una web del proyecto que recopila los resultados de todas las actividades y permite la transferencia del conocimiento y la información pública.

6. Anexos

- Anexo 1: Identidad corporativa del proyecto de innovación
- Anexo 2: Portada de la web del proyecto, alojado en el portal UCM
- Anexo 3: Pestaña de recursos en la web
- Anexo 4: Programa del curso de formación interno
- Anexo 5: Galería de Videotutoriales
- Anexo 6: Ejemplo de Videotutorial
- Anexo 7: Galerías con los resultados de los estudiantes
- Anexo 8: Ejemplos de infografías
- Anexo 9: Web y cartel de la Olimpiada Infográfica

Anexo 1: Identidad corporativa del proyecto de innovación



Anexo 2: Portada de la web del proyecto, alojado en el portal UCM



La web «**Infografías Científicas**» presenta las actividades y resultados de varios proyectos de innovación y transferencia del conocimiento para incorporar los recursos infográficos a la docencia y al trabajo académico, con un equipo multidisciplinar formado por profesores, estudiantes y personal de administración y servicios tanto de la Universidad Complutense de Madrid, como de la Universidad Nacional de Educación a Distancia y la Universidad Rey Juan Carlos.

Anexo 3: Pestaña de recursos en la web

Recursos

- Videotutoriales
- Aplicaciones infográficas
- Repositorios
 - Bancos de imágenes e ilustraciones vectoriales | Bancos de iconos | Catálogos de fuentes
- Herramientas de diseño
 - Editores de imágenes | Manejo del color | Creación de gráficos especiales | Conversores de formato
- Materiales audiovisuales
- Bibliografía
 - Guías prácticas | Artículos científicos | Monografías

Aplicaciones infográficas

Canva

Aplicación web de diseño gráfico simplificado. Permite crear, modificar y compartir infografías basadas en plantillas predefinidas o creadas desde cero, añadiendo múltiples elementos gráficos, tanto desde su biblioteca como desde archivos del equipo.

Características:

- Gran facilidad en el uso.
- Plantillas con estilos sugeridos.
- Ofrece otras soluciones de diseño gráfico, no solo infografías.

Trabajo colaborativo: ✓ Versión de pago: ✓ Compartir en redes: ✓

Trabajo sin conexión: ✗ Animaciones: ✗ Interactividad: ✗

www.canva.com



Venngage

Herramienta web para el diseño de infografías. A través de unas preguntas personaliza las recomendaciones de plantillas gratuitas para empezar a trabajar. Pueden incluirse apartados interactivos como encuestas o videos, además de compartir el resultado o descargarlo.

Características:

- Versión en español traducida, con algunos pequeños errores.
- Inmensidad de posibilidades en la versión gratuita.
- Colaboración en equipo únicamente en la versión de pago.

Trabajo colaborativo: ✓ Versión de pago: ✓ Compartir en redes: ✓

Trabajo sin conexión: ✗ Animaciones: ✗ Interactividad: ✓

www.es.venngage.com



Repositorios

- Bancos de imágenes e ilustraciones vectoriales
- Bancos de iconos
- Catálogos de fuentes

Bancos de imágenes e ilustraciones vectoriales

Blugraphic

Contiene diferentes recursos de diseño: imágenes e ilustraciones vectoriales, fuentes, iconos, infografías, gráficos, plantillas, etc. Estos recursos son gratuitos para uso personal y comercial. Los formatos de descarga dependen de cada recurso.

Características:

- Se requiere indicar un enlace a su web.
- Formatos de descarga: JPG, AI, EPS, Vector, PSD, etc.
- Idioma: inglés.

Versión sin registro: Banco de imágenes: Banco ilustraciones vectoriales: Diferentes resoluciones: Buscador:

www.blugraphic.com



Free images

Freeimages fue lanzada en 2001 como una alternativa a los repositorios fotográficos costosos. Ofrece imágenes gratuitas con diferentes opciones de licencia de uso. Se puede buscar por palabras clave, imágenes nuevas, imágenes populares, categorías, etc.

Características:

- Se puede buscar por fotografía o tipo de cámara.
- También existe la opción de subir fotos.
- Múltiples idiomas, incluido español.

Versión sin registro: Banco de imágenes: Banco ilustraciones vectoriales: Diferentes resoluciones: Buscador:

www.es.freeimages.com



Bancos de iconos

Findicons

Aplicación web de diseño gráfico simplificado. Permite crear, modificar y compartir infografías basadas en plantillas predefinidas o creadas desde cero, añadiendo múltiples elementos gráficos, tanto desde su biblioteca como desde archivos del equipo.

Características:

- Gran facilidad en el uso.
- Plantillas con estilos sugeridos.
- Ofrece otras soluciones de diseño gráfico, no solo infografías.

Versión sin registro: Iconos personalizables: Distintas resoluciones:

www.findicons.com



Flaticon

Base de datos de iconos gratuitos en diferentes formatos y agrupados en categorías. Se puede editar el tamaño, la posición y los colores de los iconos. Con la cuenta free se debe añadir un link a Flaticon y acreditar al autor para poder usar los iconos.

Características:

- Versión gratuita sin registro y premium de pago.
- Formatos de descarga: SVG, EPS, PNG, PSD y/o BASE 64.
- Idioma: castellano.

Versión sin registro: Iconos personalizables: Distintas resoluciones:

www.flaticon.es



Catálogos de fuentes

Font Meme

Font Meme contiene fuentes y tipografías. Es de especial interés el "Text Generator" que permite introducir un texto y seleccionar diferentes fuentes, tamaños y colores. En "Fonts Collection" se pueden encontrar y descargar fuentes de forma gratuita.

Características:

- Opción de diferentes efectos de texto (tipo post-it, etc.).
- "Fonts in Use" muestra fuentes utilizadas en películas, etc.
- Varios idiomas incluido castellano.

Versión sin registro: Descargable en el ordenador: Caracteres acentuados: Números:

www.fontmeme.com



Google Fonts

Colección de fuentes gratuitas y de código abierto para más de 100 idiomas. Se puede seleccionar por categorías (ej., serif, sans serif) y propiedades (ej., ancho). Permite previsualizar cómo queda el alfabeto, una frase, un párrafo o los números con cada fuente.

Características:

- Orientado a páginas web.
- Fuentes para múltiples alfabetos (cirílico, chino, etc.).
- Idioma: inglés.

Versión sin registro: Descargable en el ordenador: Caracteres acentuados: Números:

www.fonts.google.com



Herramientas de diseño

- Editores de imágenes
- Manejo del color
- Creación de gráficos especiales
- Conversores de formato

Editores de imágenes

Adobe Photoshop

El mejor software de diseño gráfico y tratamiento de imágenes. Crea y mejora fotografías, ilustraciones e imágenes en 3D. Diseña sitios web y aplicaciones para dispositivos móviles. Las posibilidades y la potencia de uso lo convierten en la herramienta esencial para el tratamiento de cualquier tipo de imagen.

Características:

- Completo.
- De pago.
- Difícil de aprender.

Versión sin registrarse: ✗ Online: ✗ Fácil de manejar: ✗

Dispone de versión gratuita: ✗ Aceptar jpeg y pdf: ✓

www.adobe.com/...



PIXLR

Editor de imágenes online, gratuito. Disponible en dos versiones Editor y Express. Admite el trabajo mediante capas, aplicar difuminados, cambios de color, resolución y formato. Además permite el uso de filtros para aplicar el mismo estilo a las fotografías.

Características:

- Completo.
- Gratuito.
- No requiere descarga.

Versión sin registrarse: ✓ Online: ✓ Fácil de manejar: ✗

Dispone de versión gratuita: ✓ Aceptar jpeg y pdf: ✓

www.pixlr.com



Manejo del color

Colours

Herramienta para generar paletas de color. Dispone de dos opciones: "Generate" (al entrar se muestra un intuitivo tutorial) y "Explore" (permite navegar por miles de esquemas de color y tiene una herramienta de búsqueda por color o pastel, claro u oscuro).

Características:

- El único idioma de la web es inglés.
- Permite importar colores de imágenes.
- Posee bibliotecas de colores.

Versión sin registrarse: ✗ Trabajo sin conexión: ✗ Exportar gráfico: ✓

Almacenamiento en la nube: ✓

www.colors.co



Color Hunt

Plataforma libre y abierta con una amplia variedad de paletas de colores. Se pueden guardar las paletas favoritas, gestionar la colección personal y copiar los códigos de colores. Dispone de un buscador por color o por opciones (ej: oscuro, dorado, retro o navidad).

Características:

- El único idioma de la web es inglés.
- Dispone de extensión para Chrome.
- Posee bibliotecas de colores.

Versión sin registrarse: ✓ Trabajo sin conexión: ✗ Exportar gráfico: ✓

Almacenamiento en la nube: ✓

www.colorhunt.co



Creación de gráficos especiales

Datawrapper

Permite crear gráficos, tablas y diferentes tipos de mapas así como navegar por el Datawrapper River con recursos creados por otros usuarios que se pueden reutilizar. En la sección Academy se indican los pasos para crear los recursos. Dispone de numerosos ejemplos.

Características:

- Versión gratuita, de pago y profesional.
- El único idioma de la web es inglés.
- Cuenta con un blog.

Versión sin registrarse: ✓ Trabajo sin conexión: ✗ Exportar gráfico: ✓

Almacenamiento en la nube: ✓

www.datawrapper.de



Storyline

Esta herramienta forma parte de un proyecto de la Northwestern University para crear un entorno abierto y colaborativo para diseñadores, desarrolladores, estudiantes y educadores. Permite crear gráficos interactivos en los que el eje x debe tener un formato de fecha.


Características:

- Primero hay que cumplimentar una plantilla con fechas y datos.
- El único idioma de la web es inglés.
- Al final se genera un enlace que se puede compartir.

Versión sin registrarse: ✓ Trabajo sin conexión: ✗ Exportar gráfico: ✗

Almacenamiento en la nube: ✓

www.storyline.knightlab.com



Conversores de formato

Aconvert

Recurso online para la conversión de imágenes tanto en formato como en dimensiones. Admite el trabajo con múltiples formatos de archivos: PG, PDF, PNG, TIFF, BMP, PSD, WEBP, TGA, ICO, etc. Admite archivos de hasta 200 mbs.

Características:

- Sencillo.
- Múltiples formatos.
- Admite zip.

Versión sin registrarse: ✓ Online: ✓ Sincronizado con drive o dropbox: ✓

Dispone de versión descargable: ✗ Acepta pdf: ✓

www.aconvert.com/image



Iloveimg

Recurso online para la conversión de imágenes. Convierte multitud de formatos a JPG. Su sencilla interfaz hace que podamos arrastrar los archivos dentro de la página y empezar la conversión de forma sencilla. Permite arrastrar desde Dropbox o Google Drive.

Características:

- Sencillo.
- Convierte a JPG.
- Admite Google Drive y Dropbox.

Versión sin registrarse: ✓ Online: ✓ Sincronizado con drive o dropbox: ✓

Dispone de versión descargable: ✗ Acepta pdf: ✓

www.iloveimg.com/es/convertir-a-jpg



Bibliografía

- Guías prácticas
- Artículos científicos
- Monografías

Guías prácticas

Brizuela, E. (2015). *Cómo hacer una infografía en 5 pasos*. Recuperado de http://aldeavirtual.infotec.com.mx/wp-content/uploads/2015/02/la_infografia.pdf

Genially (n.d.). *Manual de uso y guía de edición de la plantilla. Sección interactiva de residuos*. Recuperado de <https://www.ecoavantis.com/femp/descargas/Manual-uso-Genially-&-guia-edicion-plantilla-ESP.pdf>

Gutiérrez Couto, U. (2016). *Guía para trabajar con CANVA*. Recuperado de https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf

MadridNYC. (2016). *Guía para diseñar infografías desde cero. Tipos básicos y herramientas*. Recuperado de <http://diseño creativo.com/wp-content/uploads/2016/05/guia-como-disenar-infografias-Teresa-Alba-MadridNYC.pdf>

Plena Inclusión España (2018). *¿Qué es una infografía?* Recuperado de https://www.plenainclusión.org/sites/default/files/como_hacer_infografias_faciles_de_entender.pdf

Artículos científicos

Abio, G. (2014). Una aproximación a las infografías y su presencia en los libros de enseñanza de español para brasileños. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 18, 1885–2211. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4877217&orden=1&info=link>

Albar Mansoa, P. J. (2017). Infografía didáctica como recurso de aprendizaje transversal y herramienta de cognición en educación. *Revista Trayectoria. Prácticas en Educación Artística*, 4, 49–66. Recuperado de <http://www.ojs.arte.unicen.edu.ar/index.php/trayectoria/article/download/436/436>

Bottentuit, J., Coutinho, E. y Lisboa, C. (2011). O Infográfico e as suas Potencialidades Educacionais. *QUAESTIO. Revista de Estudos em Educação*, 13(2), 163–183. Recuperado de https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/14858/1/48_JoaoBatista2.pdf

Castañeda, A. y Pineda, P. (2013). Herramientas online para la creación de infografías didácticas. *Ikasbar 2013 – MOOCs, PLEs y plataformas de eLearning*, 269–278. Recuperado de <http://ikasbar.com/papers/wp-content/uploads/2013/06/castanedapineda.pdf>

Català, J. (2019). Siempre que la ciencia precisa llegar a los demás se entiende muy bien con la infografía. *Universitas Científica*, 21(2), 52–57. Recuperado de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/universitas/article/download/8776/8025>

Colle, R. (2004). Infografía: Tipologías. *Revista Latina de Comunicación Social*, 12, 41–60. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/819/81975801.pdf>

De Pablos, J. M. (1998). Siempre ha habido infografía. *Revista Latina de Comunicación Social*, 5. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/a/latina_art48.pdf

González Pacanowski, A. y Medina Aguerrebere, P. (2009). Comunicación online en el sector salud: valor de la infografía. *El profesional de la Información*, 18(4), 413–420. Recuperado de <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2009/julio/08.pdf>

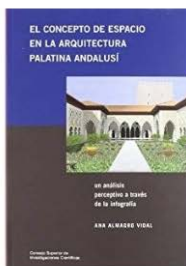
Muñoz Carril, P. C. y González Sanmamed, M. (2012). La integración de las TIC en la universidad: Formación y uso de aplicaciones de infografía y multimedia. *Perfiles Educativos*, 34(137), 46–67. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982012000300004&lng-es&tlng-es

Muñoz García, E. (2014). Uso didáctico de las infografías. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 7(14), 37–43. Recuperado de <http://ojs.ual.es/ojs/index.php/ESPIRAL/article/view/969/892>

Padilla, G. K. (2015). Infografías: representación de la realidad, publicidad y comunicación organizacional. *Correspondencias & Análisis*, 5, 137–150. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6068732.pdf>

Palmucci, D. (2017). Las infografías, nuevos espacios de lectura para el discurso científico-pedagógico. *Discurso & Sociedad*, 11(2), 262–288. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6140608&orden=0&info=link>

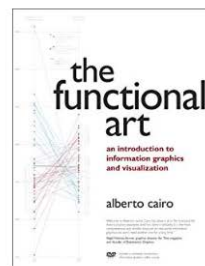
Monografías



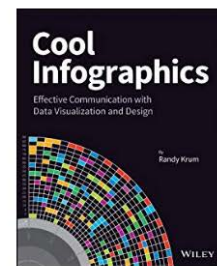
Almagro Vidal, A. (2008). *El concepto de espacio en la arquitectura palatina andalusí: un análisis perceptivo a través de la infografía*. Madrid: CSIC.



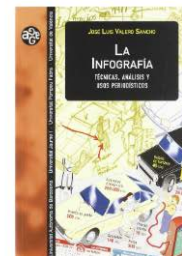
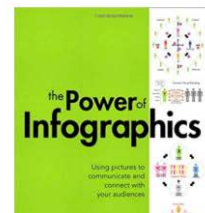
Cairo, A. (2011). *El arte funcional, infografía y visualización de información*. Madrid: Alamut.



Cairo, A. (2013). *The functional Art. An introduction to information graphics and visualization*. Berkeley: New Raiders.



Krum, R. (2014). *Cool Infographics (1ª ed.)*. USA: Wiley.



Anexo 4: Programa del curso de formación interno

**SEMINARIO MODULAR DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN
INFOGRAFÍAS CIENTÍFICAS**

Lunes, 16 de diciembre. Sala de Juntas.

**16:00 h.-18:00 h. Infografías en el aula. Filosofía, estética e ideación.
Prof. Ángel Pazos**

Pausa

**18:30 h.-19:30 h. Recursos TIC para la elaboración de infografías.
Prof. Ana María Cuesta, Sofía Gómez Robisco**

Jueves, 19 de diciembre. Aula de Informática Info2 y Sala de Juntas

**12:00 h.-13:30 h. Diseño de Proyectos infográficos.
Prof. Marcelo Fraile**

Pausa














**14:00 h.-15:00 h. Taller de estrategias didácticas.
Prof. Teresa Nava**

**15:00 h.-15:30 h. Experiencia piloto en la URJC
Prof. Ángeles López**

Anexo 5: Galería de Videotutoriales

Videotutoriales

Para facilitar la realización de infografías por parte de los estudiantes, hemos elaborado unas videoclases modulares en las que se pueden trabajar diferentes aspectos de la creación de infografías científicas. Puedes verlos a continuación:

<p>Videotutorial 0: Videotutoriales para elaborar infografías científicas en el aula Prof.^a Teresa Nava Rodríguez</p>  <p>VÍDEO 0</p> <p>Videotutoriales para elaborar infografías científicas en el aula</p> <p>Prof. Teresa Nava Rodríguez Universidad Rey Juan Carlos</p>	<p>Videotutorial 1: ¿Qué es una infografía científica? Prof. Ángel Pazos-López</p>  <p>VÍDEO 1</p> <p>¿Qué es una infografía científica?</p> <p>Prof. Ángel Pazos-López Universidad Rey Juan Carlos</p>	<p>Videotutorial 2: ¿Para qué sirven las infografías científicas en Humanidades? Prof. Ángel Pazos-López</p>  <p>VÍDEO 2</p> <p>¿Para qué sirven las infografías científicas en Humanidades?</p> <p>Prof. Ángel Pazos-López Universidad Rey Juan Carlos</p>	<p>Videotutorial 3: ¿Para qué sirven las infografías científicas en Psicología? Prof. Francisco Rodríguez Cifuentes</p>  <p>VÍDEO 3</p> <p>¿Para qué sirven las infografías científicas en Psicología?</p> <p>Prof. Francisco Rodríguez Cifuentes Universidad Rey Juan Carlos</p>
<p>Videotutorial 4: ¿Cómo puedo planificar la narrativa de una infografía científica? Prof.^a M. Ángeles López González</p>  <p>VÍDEO 4</p> <p>¿Cómo puedo planificar la narrativa de una infografía científica?</p> <p>Prof. M. Ángeles López González Universidad Rey Juan Carlos</p>	<p>Videotutorial 5: ¿Por dónde empiezo a hacer una infografía científica? Prof. Marcelo Fraile Narváez</p>  <p>VÍDEO 5</p> <p>¿Por dónde empiezo a hacer una infografía científica?</p> <p>Prof. Marcelo Fraile Narváez Universidad Rey Juan Carlos</p>	<p>Videotutorial 6: ¿Qué elementos de diseño debo tener en cuenta para hacer una infografía? Prof.^a Ana M^a Cuesta Sánchez</p>  <p>VÍDEO 6</p> <p>¿Qué elementos de diseño debo tener en cuenta para hacer una infografía?</p> <p>Prof. Ana M^a Cuesta Sánchez Universidad Rey Juan Carlos</p>	<p>Videotutorial 7: ¿Cuáles son los errores más comunes de las infografías científicas? Prof. Marcelo Fraile Narváez</p>  <p>VÍDEO 7</p> <p>¿Cuáles son los errores más comunes de las infografías científicas?</p> <p>Prof. Marcelo Fraile Narváez Universidad Rey Juan Carlos</p>
<p>Videotutorial 8: ¿Qué herramientas puedo utilizar para diseñar infografías? Prof.^a Sofía Gómez Robisco</p>  <p>VÍDEO 8</p> <p>¿Qué herramientas puedo utilizar para diseñar infografías?</p> <p>Prof. Sofía Gómez Robisco Universidad Rey Juan Carlos</p>	<p>Videotutorial 9: ¿Qué recursos puedo utilizar para conseguir imágenes e iconos libres? Prof.^a Sofía Gómez Robisco</p>  <p>VÍDEO 9</p> <p>¿Qué recursos puedo utilizar para conseguir imágenes e iconos libres?</p> <p>Prof. Sofía Gómez Robisco Universidad Rey Juan Carlos</p>	<p>Videotutorial 10: ¿Qué aplicaciones me pueden servir de apoyo para diseñar infografías? Prof.^a Ana M^a Cuesta Sánchez</p>  <p>VÍDEO 10</p> <p>¿Qué aplicaciones me pueden servir de apoyo para diseñar infografías?</p> <p>Prof. Ana M^a Cuesta Sánchez Universidad Rey Juan Carlos</p>	<p>Videotutorial 11: ¿Cómo puedo presentar en público una infografía científica? Prof. Ángel Pazos-López</p>  <p>VÍDEO 11</p> <p>¿Cómo puedo presentar en público una infografía científica?</p> <p>Prof. Ángel Pazos-López Universidad Rey Juan Carlos</p>
<p>Videotutorial 12: ¿Cómo presentarme a la Olimpiada Infográfica 2020? Prof.^a Sofía Gómez Robisco</p>  <p>VÍDEO 12</p> <p>¿Cómo presentarme a la Olimpiada Infográfica 2020?</p> <p>Prof. Sofía Gómez Robisco Universidad Rey Juan Carlos</p>			

Infografías Científicas
13 suscriptores SUSCRIBIRSE

INICIO VÍDEOS LISTAS DE REPRODUCCIÓN CANALES COMENTARIOS

Videotutoriales para elaborar infografías científicas en el aula

0:00 / 4:28

Presentación de Videotutoriales sobre infografías científicas e...

149 visualizaciones · Hace 3 meses

Presentación de Videotutoriales sobre infografías científicas en el aula

Profesora D^a. Teresa Nava Rodríguez

Proyecto de innovación docente de la UCM, la UNED y la URJC para incorporar infografías científicas en el aula.

Subidas ▶ REPRODUCIR TODO

<p>VÍDEO 12</p> <p>¿Cómo presentarme a la Olimpiada Científica 2020?</p> <p>0:59</p> <p>¿Cómo presentarme a la Olimpiada Científica 2020?</p> <p>29 visualizaciones · Hace 3 meses</p>	<p>VÍDEO 7</p> <p>¿Cuáles son los errores más comunes de las infografías científicas?</p> <p>27:43</p> <p>¿Cuáles son los errores más comunes de las infografías...</p> <p>99 visualizaciones · Hace 3 meses</p>	<p>VÍDEO 5</p> <p>¿Por dónde empiezo a hacer una infografía científica?</p> <p>17:16</p> <p>¿Por dónde empiezo a hacer una infografía científica?</p> <p>265 visualizaciones · Hace 3 meses</p>	<p>VÍDEO 0</p> <p>Videotutoriales para elaborar infografías científicas en el aula</p> <p>4:29</p> <p>Presentación de Videotutoriales sobre...</p> <p>149 visualizaciones · Hace 3 meses</p>
--	--	---	--

Anexo 6: Ejemplo de Videotutorial

¿Qué es una infografía científica?

Videotutorial 1



Videotutorial 1: ¿Qué es una infografía científica?

Profesor D. Ángel Pazos López

Duración: 18.47 minutos

Enlace: <https://youtu.be/fjepxGxbuak>

Subtítulos: no

En este video se explica lo que es una infografía, sus diferentes tipologías o modelos según varias categorizaciones así como los fundamentos de estética infográfica necesarios para su elaboración.

Anexo 7: Galería con los resultados de los estudiantes

Trabajos de estudiantes

Área de Artes y Humanidades

Área de Ciencias Sociales

Grado en Historia

2º curso



Grado en Psicología

1º curso



Grado en Arqueología

2º curso



Grado en Trabajo Social

2º curso



Grado en Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural

4º curso



Grado en Protocolo, Organización de Eventos y Comunicación Corporativa

1º curso



Anexo 8: Ejemplos aleatorios de infografías



La evolución museográfica del Tesoro del Delfín



El Tesoro del Delfín. Su exposición en el Museo del Prado



Museografía del Guernica



El Palacio Real de Madrid



La ruta de la especiería. Primera circunnavegación al mundo



El palacio del Buen Retiro



El Madrid conventual



El Gran Incendio de Londres (1666)



El Galeón de Manila: la primera red de comercio mundial

EL CONTENIDO DE LOS ESTEREOTIPOS

Modelo de Susan Fiske

¿Qué son los estereotipos?
Conjunto de creencias mantenidas por un individuo en relación a un grupo social.

- Origen:** categorización social, permite organizar por grupos a las personas.
- Transmisión:** a través de la socialización.

¿Construimos los estereotipos en base a unas pocas características?
Cogemos las características más llamativas o relevantes, pero no tienen por qué ser ciertas, a veces son equivocadas o exageradas.

+ Competencia

- Sociabilidad

+ Sociabilidad

- Competencia

Sociabilidad Vs. Competencia

- Simpatía
- Amistad
- Inteligencia
- Estatus social

Resultados del grupo de Fiske:

- Alta puntuación en competencia predecía baja puntuación en sociabilidad y al revés.
- Las dos dimensiones son útiles para dividir a las personas en grupos.

Otros estereotipos comunes en el día a día:

- De género
- Racistas y clasistas

Ainhoa Martínez Pérez, Paula Mínguez Barrios, Natasha Ramani Gonçalves y Gema Soto González

Autores de la infografía: Gema Soto González, Natasha Ramani Gonçalves, Paula Mínguez Barrios y Ainhoa Martínez Pérez

Anexo 9: Web y cartel de la Olimpiada Infográfica

Olimpiada Infográfica

Pendiente de nueva fecha en noviembre de 2020



PRESENTACIÓN

Una **INFOGRAFÍA** es una representación visual en la que se expresan ideas mediante una combinación de elementos (textos, ilustraciones, diagramas, mapas, gráficos, etc.) con el objetivo de explicar contenidos interrelacionados de un modo resumido y atractivo.

Poseen una finalidad eminentemente didáctica, favoreciendo que temas complejos puedan ser entendidos por público no especializado. Exponer ideas científicas mediante la elaboración de infografías es un recurso habitual de todos los medios de comunicación; los redactores ya no recurren únicamente al texto con imágenes, sino que se valen de elementos infográficos de apoyo para que el público comprenda mejor la noticia.

Aplicar la metodología de realización de infografías científicas a la docencia en Humanidades y Ciencias Sociales ayuda a que los estudiantes sinteticen las claves de determinados temas y manejen herramientas de transferencia del conocimiento muy valoradas en el mercado laboral.

OBJETO

La **OLIMPIADA INFOGRÁFICA** es un concurso organizado por la UCM, la UNED y la URJC, en el que los estudiantes que han aprendido a desarrollar infografías científicas en el aula podrán competir entre ellos en la exposición de sus trabajos infográficos. Este evento forma parte del programa de actividades del proyecto 19/2019 INNOVA DOCENCIA de la UCM *Diseño de infografías científicas en el aula a través de herramientas web 3.0 y recursos en abierto*, en el que participan profesores e investigadores de las tres universidades organizadoras.

La **OLIMPIADA INFOGRÁFICA** plantea a los estudiantes el reto de explicar, durante una breve intervención de **2 MINUTOS**, la infografía que han elaborado en el marco de alguna de sus asignaturas de grado. Con ello se pretende fomentar entre los estudiantes y el profesorado el uso de las infografías como herramienta docente, a la vez que despertar en la sociedad el interés por la divulgación del conocimiento y su transferencia rompiendo las barreras entre distintas áreas de conocimiento.

INFORMACIÓN GENERAL

Fecha y horario

5 de junio de 2020, de 9.30-14.30 h.

Actividad pospuesta hasta el mes de septiembre de 2020

Lugar

*Aula Magna de la Facultad de Geografía e Historia
Universidad Complutense de Madrid
Edificio B, Planta 0
C/ Profesor Aranguren, s/n, 28040, Madrid*

Libre aforo y matrícula de participantes

La asistencia a la olimpiada es libre y gratuita para todo el público interesado, sin necesidad de registrarse.

Contacto

infografias@ucm.es

Descargas

- Póster promocional (A3)

NORMATIVA DE LA OLIMPIADA

1. Requisitos de los participantes

- Podrán participar los grupos de alumnos que hayan elaborado una infografía científica como trabajo práctico en asignaturas de Grado impartidas por profesores de la UCM, la UNED y la URJC vinculados al proyecto 19/2019 INNOVA DOCENCIA UCM.
- En el momento de solicitar la participación en el concurso, los grupos deberán designar uno o dos estudiantes que actuarán como ponentes ante el jurado y el público. Además, los candidatos deberán contar con el visto bueno del profesor responsable de la asignatura donde se realizó el trabajo.

UCM - URJC - UNED

OLIMPIADA INFOGRÁFICA

Concurso de diseños infográficos científicos en
Humanidades y Ciencias Sociales



5 DE JUNIO DE 2020
10.00 -14.30 AULA MAGNA
FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA UCM

www.ucm.es/infografias/olimpiada

