

EVENTOS

2026

OERWEEK 2026



IDENTIFICACIÓN, ANÁLISIS, DISEÑO Y DEPÓSITO
DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS
ABIERTAS (PEA)



crue

Universidades
Españolas

I+D+i

Red de Bibliotecas
REBIUN



Identificación, análisis, diseño y depósito de prácticas educativas abiertas (PEA)

Victoria Marín Juarros
Universitat de Lleida (UdL)

Jornada REBIUN, OEWeek 2026, 6 de marzo de 2026

¿Prácticas educativas abiertas (PEA)?

Educación abierta: uso de licencias abiertas en recursos educativos, **prácticas educativas abiertas para una docencia más inclusiva**, publicación de investigación como ‘ciencia abierta’ y disponibilidad de datos de investigación como ‘datos abiertos’ (Mora-Cantalops et al., 2022, p. 5).

“La educación abierta va **mucho más allá de los recursos educativos abiertos (REA)**, de los MOOC (cursos masivos abiertos en línea) y de la Ciencia Abierta. Las prácticas educativas abiertas incluyen las **políticas de accesibilidad, de pedagogías y colaboraciones abiertas de la institución, así como de la gestión abierta basada en la transparencia y en la coparticipación.**” (ibid, p. 34)

Competencia Digital Crítica: hacia la agencia para el aprendizaje a través de prácticas educativas abiertas (CoDiCri)



Objetivo: Diseñar, implementar y validar un marco de referencia didáctico para el desarrollo de prácticas educativas abiertas para Educación Superior que contribuyan al desarrollo de la competencia digital crítica del estudiantado promoviendo explícitamente el ejercicio de la agencia para el aprendizaje.

OE2. Diseñar, desarrollar, implementar y evaluar prácticas educativas abiertas que trabajen la competencia digital crítica para la agencia en la educación superior.

Estado del arte

- Revisión sistemática sobre PEA
(123 estudios incluidos, enero 2008-julio 2025)
- Análisis de menciones web (universidades españolas)
(303 registros)

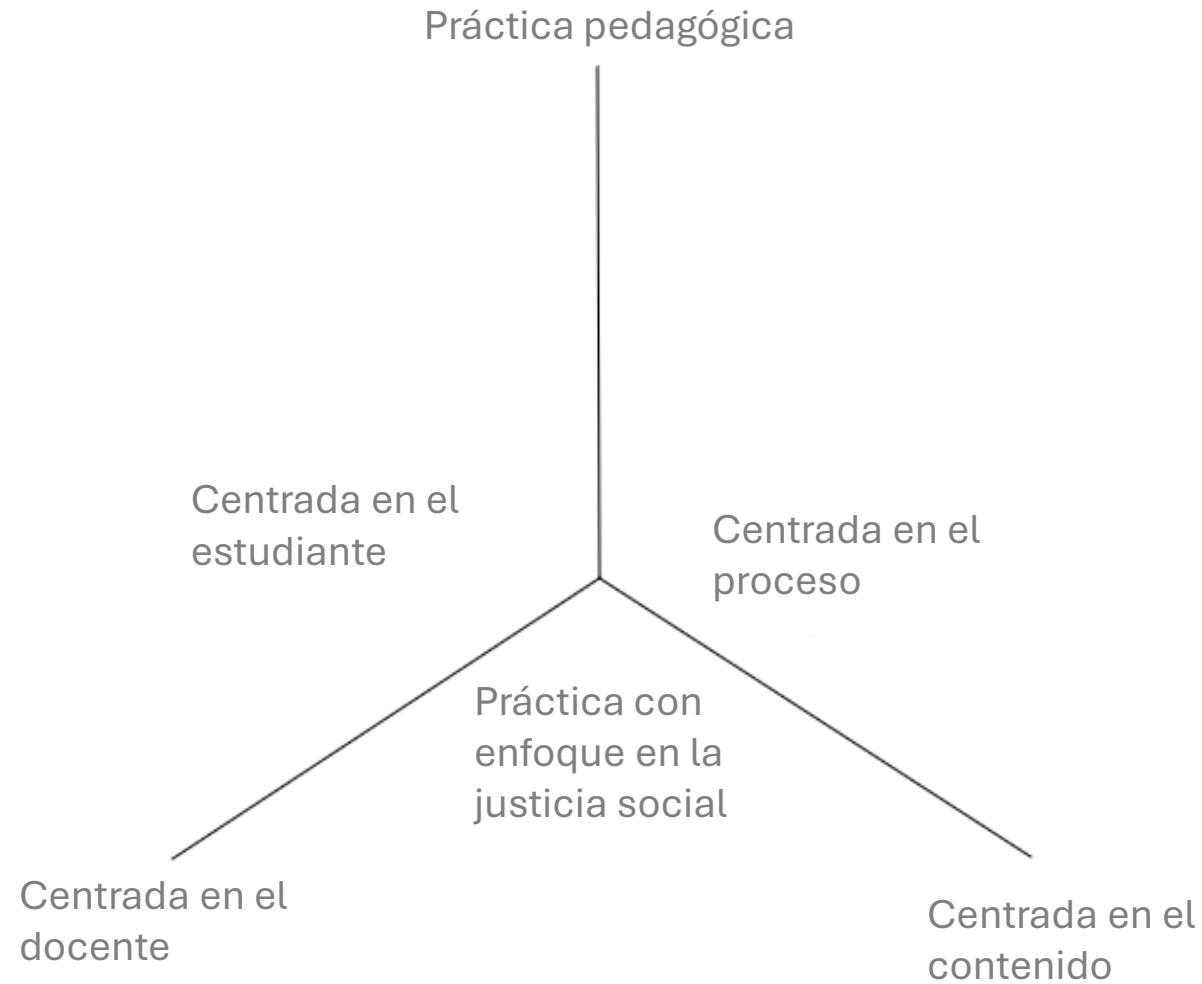


Conceptualizaciones de PEA

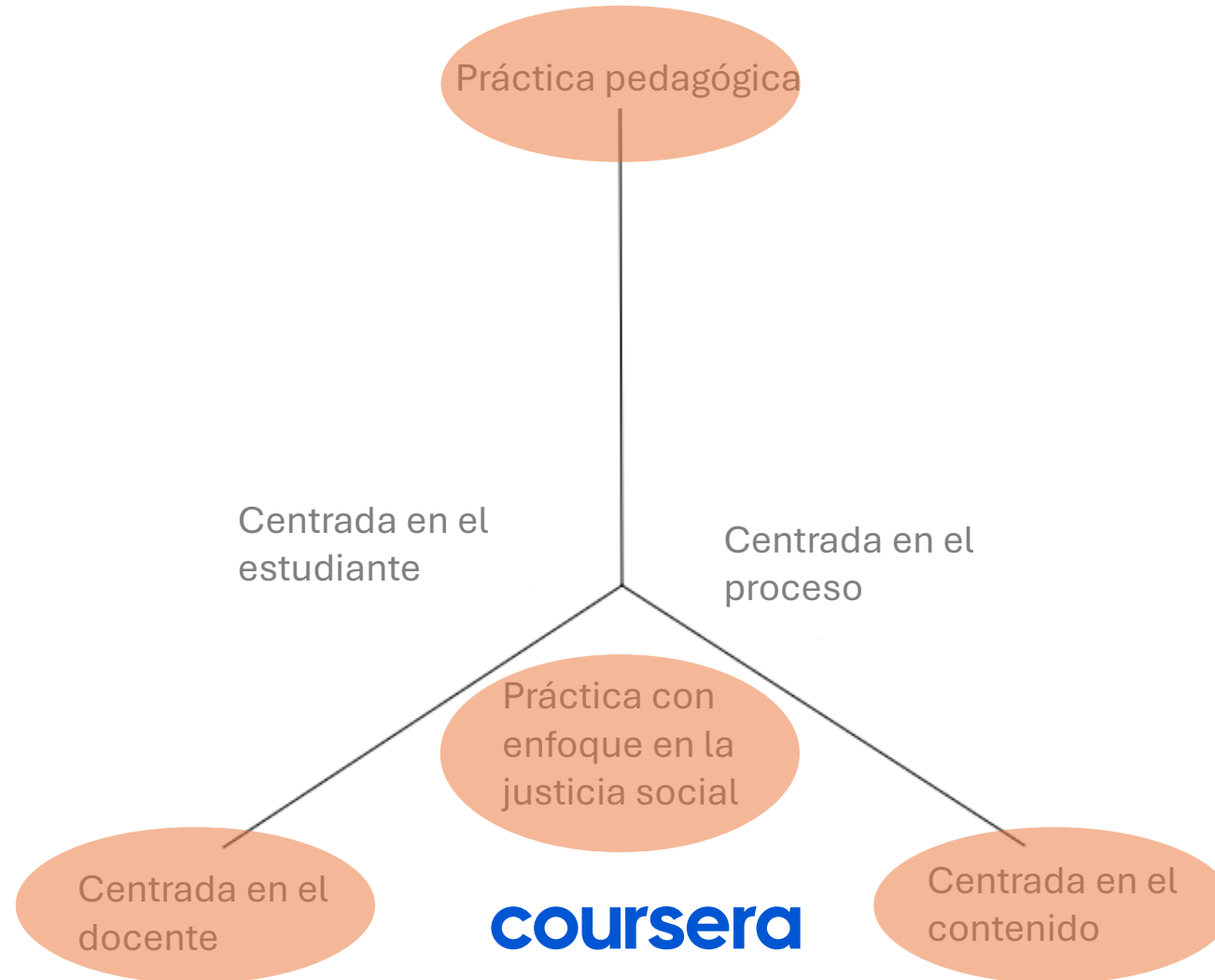
OPAL, 2012, (p.6) ¹ OPAL, 2011	“practices supporting the (re)use and production of OER through institutional policies and the use of innovative pedagogical models that promote student autonomy as co-producers in their lifelong learning process”
Cronin, 2017, p.2	“a broad descriptor of practices that include the creation, use, and reuse of open educational resources (OER) as well as open pedagogies and open sharing of teaching practices ”
Cronin, 2017, p. 4	“ collaborative practices that include the creation, use, and reuse of OER, as well as pedagogical practices employing participatory technologies and social networks for interaction, peer learning, knowledge creation, and empowerment of learners ”
Koseoglu and Bozkurt, 2018, p. 455	"a broad range of [online and distance HE] practices that are informed by open education initiatives and movements and that embody the value and visions of openness "
Ehlers, 2011, p.6	"collaborative practice in which resources are shared by making them openly available, and pedagogical practices are employed which rely on social interaction, knowledge creation, peer-learning, and shared learning practices"

- 1) Recursos / REA
- 2) Pedagogía
- 3) Colaboración y compartir conocimiento
- 4) Políticas y apoyo institucional

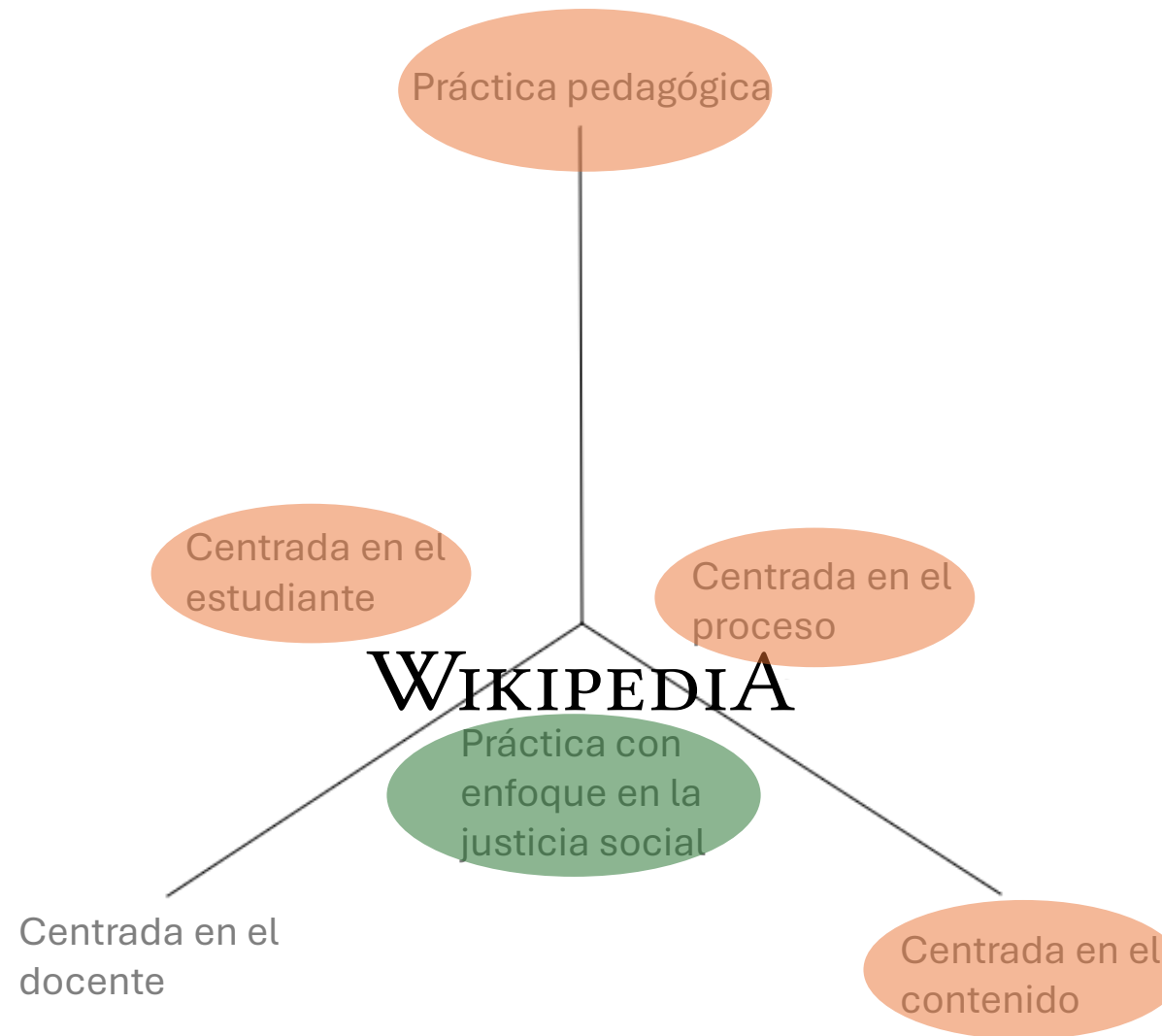
Tipologías de PEA



Tipologías de PEA



Tipologías de PEA



Tipologías de PEA

Propósito pedagógico

Propósito de justicia social

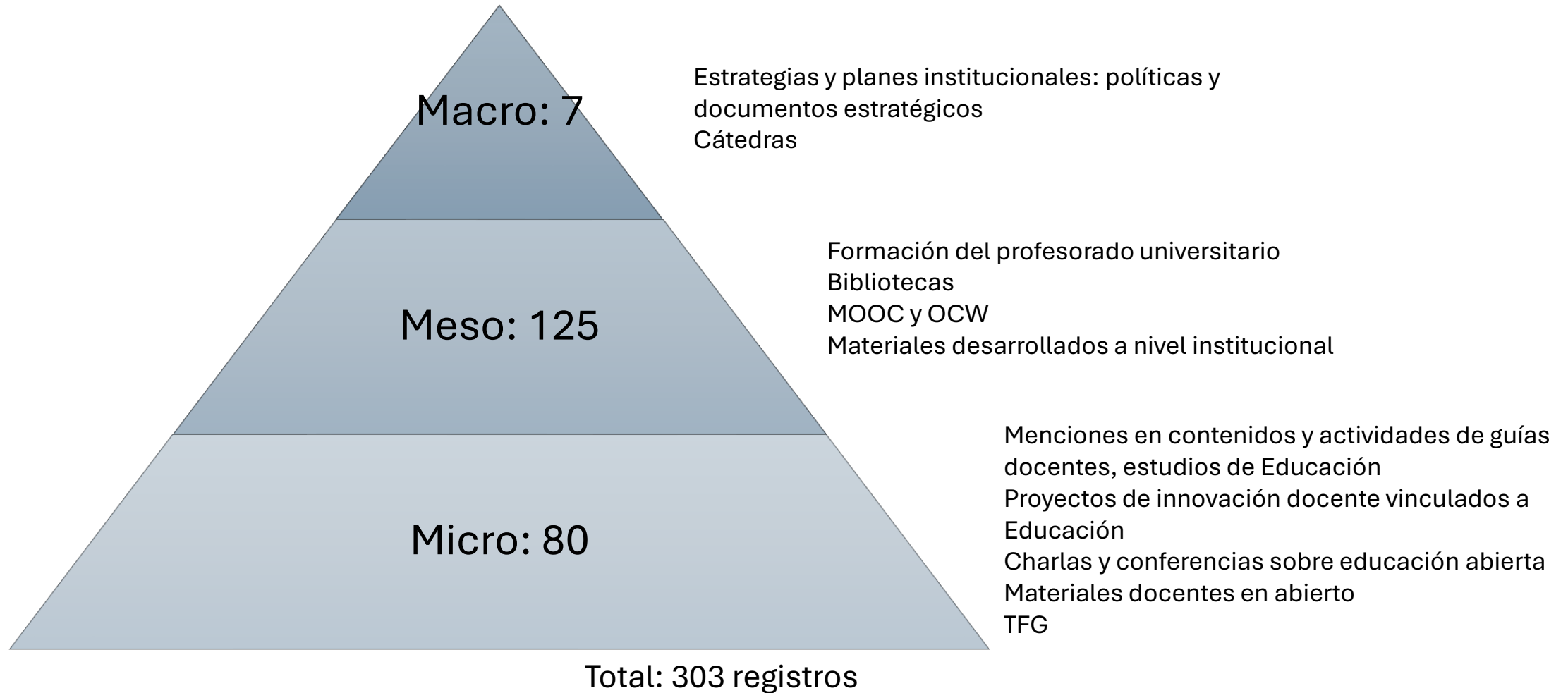
	Centrada en el contenido	Centrada en el proceso	Ambos
Centrado en el docente (12)	Creación de contenidos y diseño completo de cursos usando REA, MOOCs y proyectos interdisciplinarios para mejorar la docencia, el aprendizaje y la colaboración	Iniciativas de aprendizaje profesional abiertas y colaborativas que fomentan la cocreación, el aprendizaje en línea flexible y el desarrollo de capacidades interinstitucionales a través de cursos de diseño abierto	El diseño y la creación de MOOC y otros recursos abiertos pueden impulsar la apertura en las prácticas docentes.
Centrado en el estudiante (15)	Cocreación y uso de REA, incluyendo edición de Wikipedia o la producción colaborativa de libros de texto abiertos	Diseño conjunto de proyectos o cursos transversales y experiencias de evaluación colaborativa.	Creación conjunta y curación de REA, participación en el aprendizaje interdisciplinario y basado en proyectos, y diseño y producción de artefactos tangibles, como ensayos, vídeos y entradas de Wikipedia.

	Centrada en el contenido	Ambos
Centrado en el docente (2)	Libros de texto abiertos diseñados para promover la justicia social en la educación superior sudafricana	Los instructores seleccionan, adaptan y ofrecen REA multimodales en un entorno virtual inclusivo
Centrado en el estudiante (5)	Creación y selección de contenidos de libre acceso y con relevancia social para ampliar la representación y abordar las desigualdades curriculares	Maratones de edición de Wikipedia sobre temas infrarrepresentados , creación de libros de texto y REA por estudiantes destacando grupos marginados

49 PEA

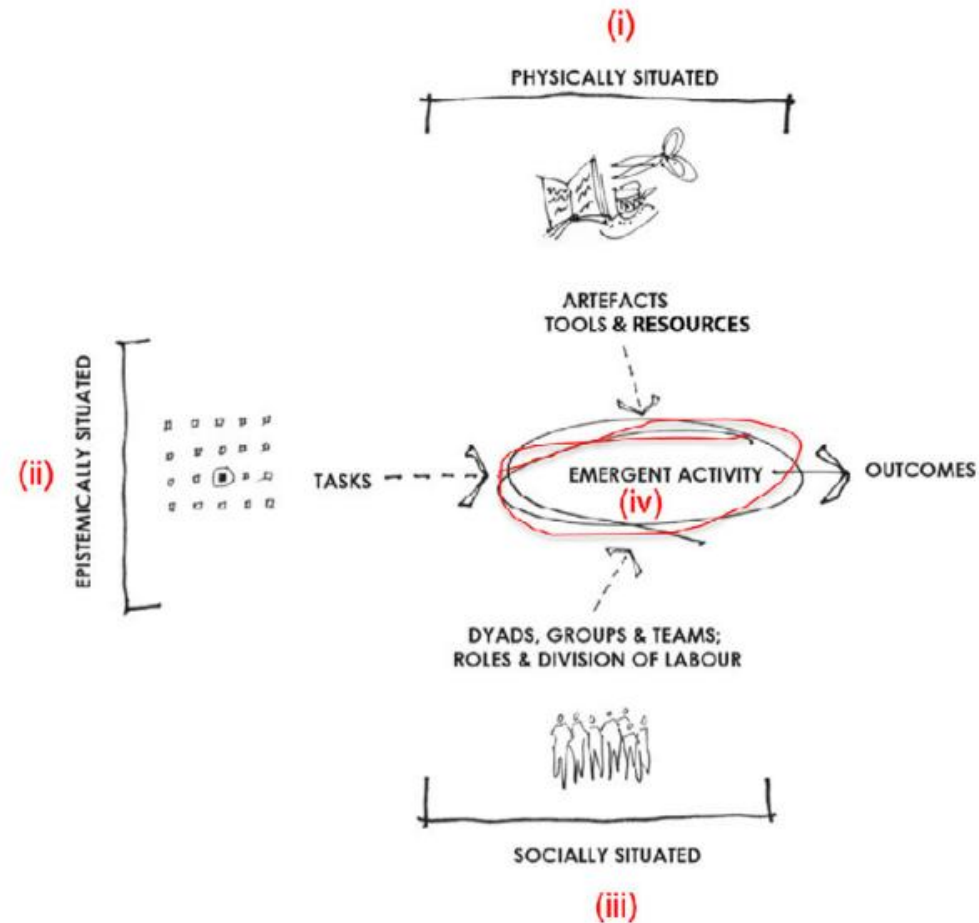
Presencia de PEA en universidades españolas por niveles

208 registros web de 51 universidades españolas



Analizando y diseñando PEA: *Marco conceptual ACAD*

- **Activity-Centred Analysis and Design (ACAD)** como marco metateórico (Goodyear et al., 2021a)
- Situaciones de aprendizaje locales y complejas
- Enfoque práctico



- The set design**, the structures of place, including material and digital artefacts, tools and resources.
- The epistemic design**, the structures of knowledge and ways of knowing, including the sequence & pace of tasks and assessment.
- The social design**, the structures of social arrangements, such as groups, dyads, and (un)scripted roles or identities.
- Co-creation and co-configuration activity**—emergent learning activity—highlights learner's agency to co-configure what is proposed and the ways in which the designed environment can be said to participate in teaching and learning practice.

(Carvalho & Yeoman, 2018)

El Toolkit de ACAD

blue cards (philosophy/ pedagogy)

What learning theory underpins your design?



e.g. constructivism— learning as a process of actively building knowledge.

yellow cards (epistemic design)

How will you structure and pace tasks?



e.g. lecture, case studies, model building etc. and forms of assessment.

green cards (set design)

What resources will you use?



e.g. smartphone, pen & paper, LMS, outside, collaborative learning studio, seminar room.

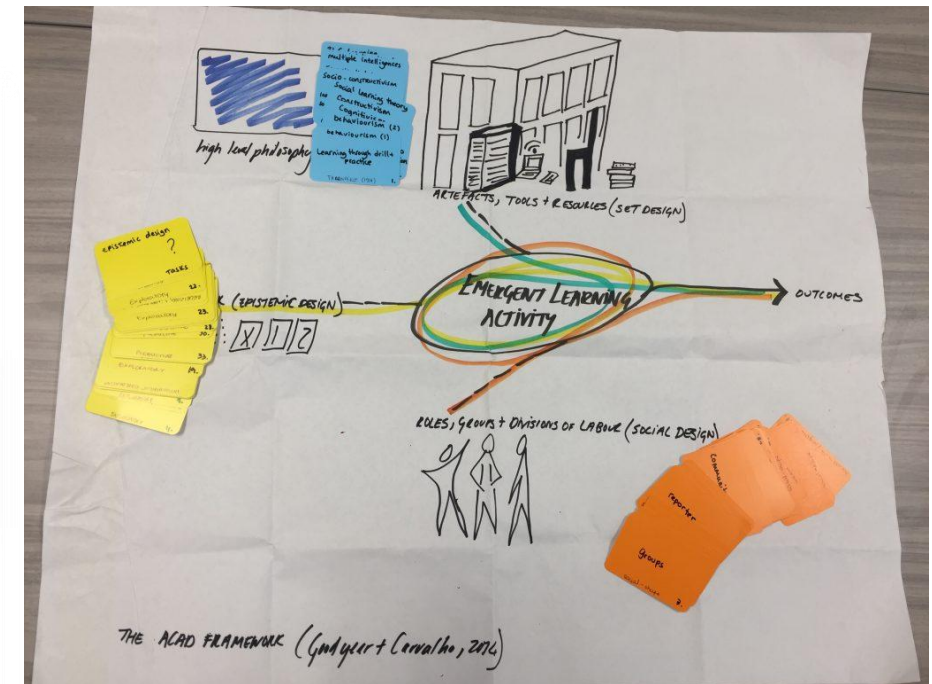
orange cards (social design)

How will you group learners?



e.g. groups, pairs, scripted roles, note-taker, mentor.

(Goodyear et al., 2021a)



https://www.um.es/acad/?page_id=1771&lang=en

Goodyear, P., Carvalho, L., & Yeoman, P. (2021a). Activity-Centred Analysis and Design (ACAD): core purposes, distinctive qualities and current developments. *Educational Technology Research and Development*, 69(2), 445-464. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09926-7>

Goodyear, P., Carvalho, L., Yeoman, P., Castañeda, L., & Adell, J. (2021b). Una herramienta tangible para facilitar procesos de diseño y análisis didáctico: Traducción y adaptación transcultural del Toolkit ACAD. *Píxel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, 60, 7-29. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.84457>

El ACAD Toolkit de CoDiCri



Print&Play de ACAD Toolkit de CODICRI

ANTES DE DARLE A IMPRIMIR LEE ESTAS INSTRUCCIONES

Instrucciones para imprimir tu ACAD Toolkit de CoDiCri

Preparativos

Asegúrate de tener acceso a una impresora de alta calidad y a papel del grosor adecuado para imprimir las tarjetas. Te recomendamos que utilices papel A4, cartulina o papel fotográfico de 80 g/m² o más.

Imprimir las tarjetas

Imprime las tarjetas en papel A4, asegurándote de seleccionar la opción de imprimir a tamaño real, o sin escala, esto garantiza que las tarjetas se impriman con las dimensiones correctas. Si tu impresora tiene la opción de imprimir a doble cara, puedes imprimir el anverso y el reverso de las tarjetas en una sola página. Si no utiliza esta opción, tendrás que imprimir el anverso y el reverso de las tarjetas por separado.

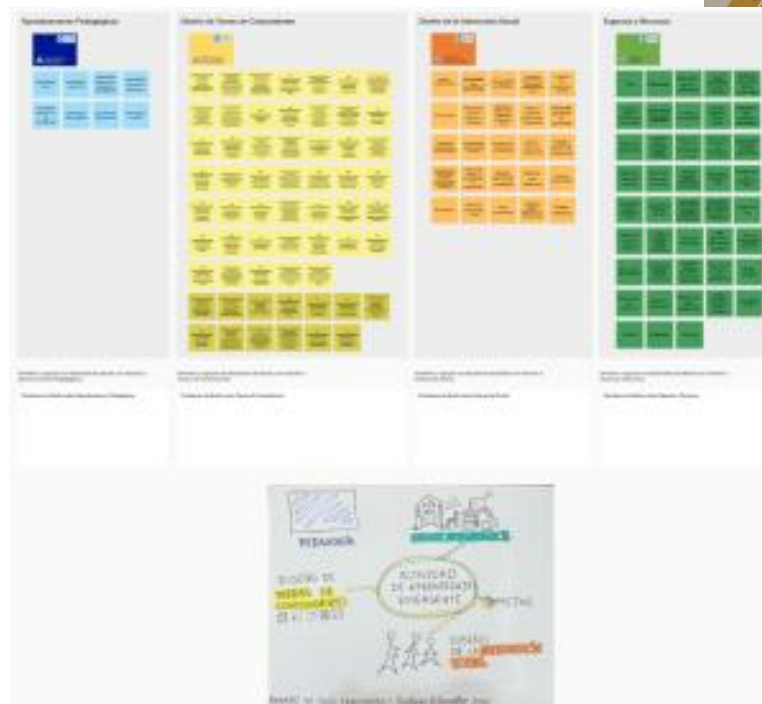
Cortar las tarjetas

Una vez secas las tarjetas impresas, utiliza una regla y un cúter o una guillotina para cortarlas. Asegúrate de seguir las líneas de corte indicadas en el archivo PDF y corta con la mayor precisión posible para crear tarjetas de tamaño uniforme. Si prefieres que tus tarjetas tengan los bordes redondeados, puedes utilizar un cúter de esquinas redondeadas para dárles un acabado más profesional.

Enfundar las tarjetas (opcional)

Una vez recortadas las cartas, puedes colocarlas en fundas protectoras transparentes de tamaño estándar para naipes (se venden en muchos bazares y en tiendas generalistas por Internet). Si has impreso la tarjeta a doble cara, coloca una tarjeta en una sola funda. Si has impreso el anverso y el reverso de las cartas por separado, tendrás que emparejar el anverso de cada carta con el reverso correspondiente antes de colocarlas en la funda.

El primer formato del Print & Play lo hizo Linda Castañeda en Murcia en 2023 y está protegido por una licencia CC-BY-NC-SA, es decir que eres libre de usarlo, copiarlo, cambiarlo incluso, siempre que reconozcas de dónde sale. Para comercializarlo debes pedir un nuevo permiso (escríbeme a lindecastaneda@gmail.com) y si lo modificas debes compartirlo igualmente en abierto. Esta versión del Print & Play de ACAD Toolkit de CoDiCri es una adaptación del primer formato, protegido con la misma licencia original (CC-BY-NC-SA) y realizado por el equipo CoDiCri en 2025.



TQRCG

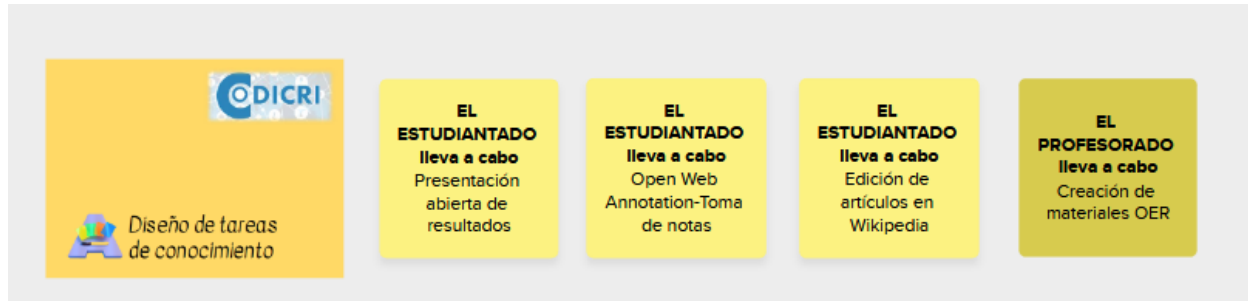


CC BY-NC-SA 4.0 DEED

<https://recercacompetecs.udl.cat/codicri/resultados>

<https://hdl.handle.net/10459.1/467571>

Elementos de la educación abierta en el ACAD toolkit de CoDiCri



Identificación y análisis de PEA

24 PEA en el contexto de la educación superior española
(entrevistas profesorado universitario)

Búsqueda de
Recursos
Educativos
Abiertos (REA)

Blogs como
portafolios
cooperativos

Creación de
Recursos
Educativos
Abiertos (REA)

Edición en
Wikipedia

Generación de
materiales
pedagógicos
mediante IA

Repositorio de
REA
institucionales

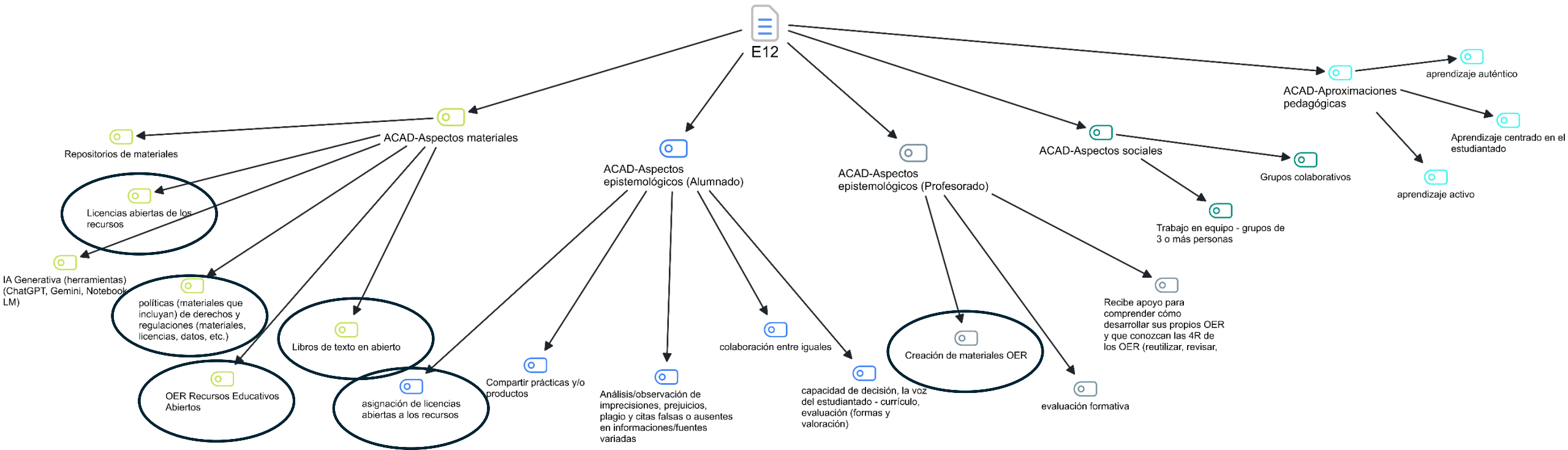
...

<https://hdl.handle.net/10459.1/468262>



Códigos		985
Ambarillo		1
> ACAD-Aproximaciones pedagógicas		36
> ACAD-Aspectos materiales		147
> ACAD-Aspectos sociales		59
> ACAD-Aspectos epistemológicos (Alumn...		139
> ACAD-Aspectos epistemológicos (Profes...		102

Modelo de caso-único (jerarquía de código)



Diseño de PEA

Cursos 2024-25 y 2025-26

15 implementaciones de PEA
+600 estudiantes de estudios
del área de educación
7 universidades

12 PEA desarrolladas en el marco del proyecto

¿Sabes quién eres en internet? Construye una huella digital ética y responsable

Cartografías digitales para narrar cuentos

¿Quién decide qué vemos en Netflix?

Familias, pantallas y escuelas

La IA bajo lupa: revelando sesgos ocultos y sus dilemas éticos

Mi PLE crítico

IA generativa aplicada a la educación

...

<https://recercacompetecs.udl.cat/codicri/coleccion-de-pea-redisenadas-e-implementadas>





Competencia Digital Crítica: hacia la agencia para el aprendizaje a través de prácticas educativas abiertas

El proyecto Equipo Resultados **Catálogo de PEA** Productos derivados ▾ Colaboraciones  

Catálogo de prácticas educativas abiertas que trabajan la competencia digital crítica

Tipo/s de práctica/s educativa/s abierta/s

- PEA: De justicia social centrada en el/la aprendiz y el contenido (7)
- PEA: De justicia social centrada en el/la aprendiz y el proceso (4)
- PEA: De justicia social centrada en el/la docente y el contenido (3)
- PEA: De justicia social centrada en el/la docente y el proceso (1)
- PEA: Pedagógica centrada en el/la aprendiz y el contenido (16)
- PEA: Pedagógica centrada en el/la aprendiz y el proceso (19)
- PEA: Pedagógica centrada en el/la docente y el contenido (7)
- PEA: Pedagógica centrada en el/la docente y el proceso (5)

Elemento/s de la competencia digital crítica trabajada/s

- CDC: Alfabetización en datos (5)
- CDC: Búsqueda – análisis - procesamiento y comunicación de información (19)
- CDC: Ciudadanía y responsabilidad digitales (14)
- CDC: Evaluación crítica de contenido (14)
- CDC: Pensamiento crítico sobre el mundo digital (16)
- CDC: Producción mediática (crítica) (14)

Competencia Digital Crítica: hacia la agencia para el aprendizaje a través de prácticas educativas abiertas

El proyecto Equipo Resultados **Catálogo de PEA** Productos derivados ▾ Colaboraciones  

— Colección de PEA (re)diseñadas e implementadas en el contexto del proyecto —

<p>¿Quién decide qué vemos en Netflix?</p> <p>PEA centrada en la comprensión de los algoritmos y su funcionamiento en la vida cotidiana.</p> <p>LEER MÁS ></p>	<p>¿Sabes quién eres en internet? Construye una huella digital ética y responsable</p> <p>PEA con el objetivo de ayudar al alumnado a comprender el impacto de su huella digital y reconocer su papel como ciudadanía digital en el fomento de entornos en línea seguros, inclusivos y libres de discriminación.</p> <p>LEER MÁS ></p>	<p>Análisis de apps de IA generativa para propuestas didácticas</p> <p>PEA centrada en el análisis crítico de apps de IA generativa para su aplicación en propuestas didácticas.</p> <p>LEER MÁS ></p>
<p>Arqueólogos del imaginario infantil</p> <p>PEA centrada en recoger el imaginario de consumo mediático de los/as niños/as de Educación Infantil o Primaria.</p> <p>LEER MÁS ></p>	<p>Cartografías digitales para narrar cuentos</p> <p>PEA que pretende que el estudiantado reflexione sobre la importancia de la introducción de cuentos clásicos de la literatura en la infancia a través de la creación de cartografías digitales diseñadas para que los/as escolares (de 1.º Infantil o Primaria) creen sus propias narrativas.</p> <p>LEER MÁS ></p>	<p>Creación de una intervención curricular crítica (ICC)</p> <p>PEA que busca analizar críticamente la estructura y los supuestos ideológicos del currículo educativo, desarrollar una lectura política del currículo y fomentar una intervención creativa para reimaginar el currículo desde una perspectiva transformadora y reflexionar sobre el rol docente en esta línea.</p> <p>LEER MÁS ></p>
<p>Espacios y recursos tecnológicos capturados mediante fotografías</p> <p>PEA que tiene como objetivo descubrir diferentes espacios y recursos tecnológicos para el aprendizaje en contextos educativos mediante la fotografía digital.</p> <p>LEER MÁS ></p>	<p>Familias, pantallas y escuelas: creando mensajes que importan</p> <p>PEA centrada en el análisis, investigación y producción comunicativa situada en el problema real del uso de pantallas en la infancia y las formas en que las familias y el entorno escolar se posicionan frente a él.</p> <p>LEER MÁS ></p>	<p>La IA bajo la lupa: revelando sesgos ocultos y sus dilemas éticos</p> <p>PEA que tiene como objetivo guiar al alumnado en el análisis del sesgo en los sistemas de IA, explorando sus implicaciones sociales y realizando una reflexión crítica sobre los retos éticos que plantea.</p> <p>LEER MÁS ></p>

<https://recercacompetecs.udl.cat/codicri/>

Propuesta de práctica educativa abierta: La IA bajo la lupa: revelando sesgos ocultos y sus dilemas éticos

TÍTULO: La IA bajo la lupa: revelando sesgos ocultos y sus dilemas éticos
EQUIPO DISEÑADOR Y AFILIACIÓN: María Abascal (Universitat de Lleida)

DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO DE APRENDIZAJE:
Aprendizaje basado en la indagación (al experimentar activamente con la IA, detectar sesgos y reflexionar sobre sus implicaciones). También el aprendizaje colaborativo (al promover las discusiones y utilizar dinámicas de puesta en común), acción y experimentación (a través de la generación y comparación de imágenes, los estudiantes reflexionan la problemática de la existencia de sesgos en los algoritmos en primera persona).
Se trata de llevar a cabo una pedagogía crítica puesto que se analizan cómo los sesgos en IA reflejan desigualdades estructurales en la sociedad.

Aspectos sociales (agrupamiento, roles...):
- Trabajo en grupos/heterogéneos de 3-4 estudiantes.
- En cuanto a la interacción social: trabajo individual (de reflexión) + trabajo en parejas (para enriquecer sus reflexiones).
Estudiante que quiere su autonomía y persona que supervisa (docente). Trabajo grupal de puesta en común de resultados y debate.

Recursos tecnológicos: Dispositivo con acceso a Internet (tablet/ordenador/móvil); acceso a un modelo de IA generativa de imágenes gratuita (Dall-e, Midjourney, etc.); artículos de Nicoletti y Bass (2023) y de Zou y Scheininger (2018); página digital para crear prompts; herramientas digitales como Slido y Miro.

Materiales físicos: Papel y lápiz/rotulador.
Español: Aula con conexión a Internet.

Aspectos epistemológicos (bases, secuencia, temporalización, modalidad...):
Temporalización y temas: La práctica se desarrolla a lo largo de una sesión presencial en el aula (de 2h aproximadamente) y trabajo en casa para elaborar la reflexión crítica de lo trabajado y aprendido durante la sesión, y que el alumnado envíe al docente para evaluarla.
El estudiantado lleva a cabo colaboración entre iguales, y actividades auténticas relacionadas con la realidad de la presencia de sesgos en el mundo digital y su impacto social. Actividades de creación de contenido (base de reflexión y análisis) a partir de los resultados generados en los modelos de IA y el estudio de los artículos de Nicoletti y Bass (2023) y de Zou y Scheininger (2018). También actividades para conciliar críticamente sobre lo digital (sobre los sesgos

Propuesta de práctica educativa abierta: La IA bajo la lupa: revelando sesgos ocultos y sus dilemas éticos

presencia en los algoritmos), y problematizar cuestiones sociales (activismo digital), diálogos y discusiones. El estudiantado lleva a cabo una participación activa, la experimentación con IA generativa y la presentación abierta de un producto final.
El profesorado lleva a cabo un apoyo al estudiantado (académico), evaluación formativa, feedback enriquecido (tutorías continuas, canales de comunicación fluidos: correo, campus virtual, presencial) y andamiaje al conocimiento (docente como apoyo a la evolución).

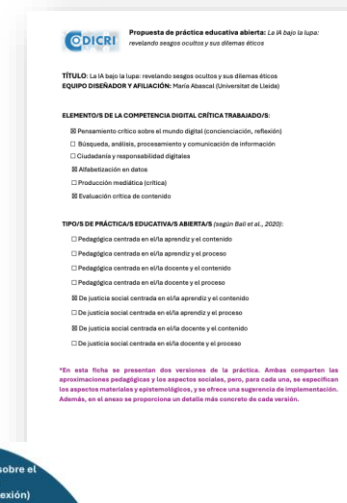
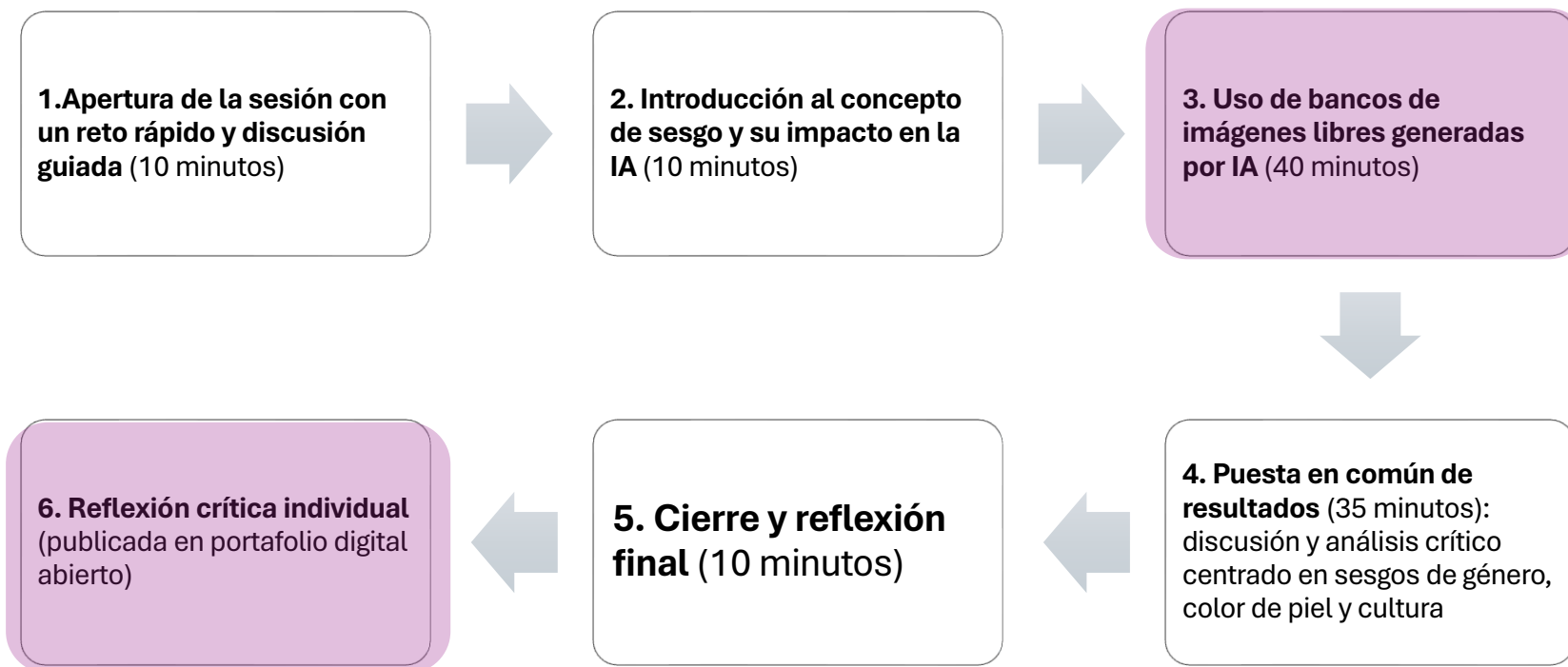
SUGERENCIAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN:
La práctica se desarrolla a lo largo de una sesión presencial de 2h aproximadamente en el aula. Después, y en casa, el alumnado elaborará una reflexión crítica sobre lo trabajado y aprendido, y que entregará al docente como producto para evaluar.
Se llevará a cabo de la siguiente manera:
1. Apertura de la sesión con un desafío rápido y una discusión guiada con preguntas clave (10 min)
2. Introducción de qué son los sesgos y cómo influyen en la IA (10 min)
3. Experimentación con el modelo de generación de imágenes (40 min)
4. Puesta en común de los resultados (1ª en parejas, luego con todo el grupo): discusión y análisis crítico del sesgo de género, de color de piel y cultural (35 min).
5. Conclusión y reflexión final (10 min)
6. Trabajo en casa (si no da tiempo en el aula): elaboración de una reflexión crítica a partir de una frase para completar. Es el producto evaluable.



Propuesta de práctica educativa abierta: *La IA bajo la lupa: revelando sesgos ocultos y sus dilemas éticos*



Image by Jermain Allen from Pixabay



<https://hdl.handle.net/10459.1/468226>





1. Apertura de la sesión con la presentación de un dilema y una discusión guiada con preguntas clave (15 min)



2. Exploración de la propia huella digital (20 min)



3. Análisis de casos reales y trabajo en grupo (45 min)



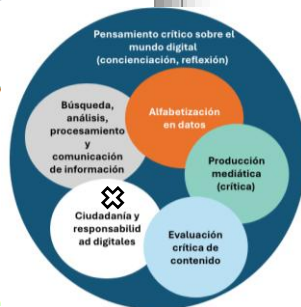
4. Puesta en común y primeras conclusiones (30 min)



5. Elaboración de la carta de responsabilidad digital (60 min)



6. Reflexión final



<https://hdl.handle.net/10459.1/468226>

CODICRI Propuesta de práctica educativa abierta: ¿Sabes quién eres en internet? Construye una huella digital ética y responsable

TÍTULO: ¿Sabes quién eres en internet? Construye una huella digital ética y responsable

EQUIPO DISEÑADOR Y AFILIACIÓN: María Abascal (Universitat de Lleida)

ELEMENTO/S DE LA COMPETENCIA DIGITAL CRÍTICA TRABAJADO/S:

- Pensamiento crítico sobre el mundo digital (concienciación, reflexión)
- Búsqueda, análisis, procesamiento y comunicación de información
- Ciudadanía y responsabilidad digitales
- Alfabetización en datos
- Producción mediática (crítica)
- Evaluación crítica de contenido

TIPO/S DE PRÁCTICA/S EDUCATIVA/S ABIERTA/S (según Bali et al., 2020)

- Pedagógica centrada en el/la aprendiz y el contenido
- Pedagógica centrada en el/la aprendiz y el proceso
- Pedagógica centrada en el/la docente y el contenido
- Pedagógica centrada en el/la docente y el proceso
- De justicia social centrada en el/la aprendiz y el contenido
- De justicia social centrada en el/la aprendiz y el proceso
- De justicia social centrada en el/la docente y el contenido
- De justicia social centrada en el/la docente y el proceso

DISEÑO DEL ESCENARIO DE APRENDIZAJE:

Aproximaciones pedagógicas:

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) (los estudiantes se enfrenta pregunta/problema auténtico y real, y buscan una solución colaborativa) y Aprendizaje Basado en la Indagación (a) explorar activamente su huella digital y analizar casos reales). También el aprendizaje colaborativo (a) organizar el trabajo en grupos y promover las discusiones, y a) utilizar dinámicas de puesta en común).

Aspectos materiales (recursos materiales y tecnológicos necesarios, espacios...):

- **Recursos tecnológicos:** Dispositivo con acceso a internet (tablet/ ordenador), plataforma colaborativa (Google Docs, Padlet), herramienta de análisis de huella digital (<https://coveryourtracks EFF.org/>), noticias reales de internet proyectadas en la pantalla digital.
- **Materiales físicos:** Cartulinas/ hojas en blanco y rotuladores, infografías o





Análisis de apps de IA generativa para propuestas didácticas

1. Búsqueda y selección de apps de IAG para educación en banco de recursos



2. Auditoría tecnoética de las apps (ética social, comercial, ambiental y pedagógica)



3. Compartición en abierto de síntesis de análisis en mural online



4. Propuesta didáctica



5. Análisis de propuesta didáctica (coevaluación)

72.1 Propuestas de prácticas educativas abiertas que trabajen la competencia digital crítica para la agencia



TÍTULO: Análisis de apps de IA generativa para propuestas didácticas
EQUIPO DISEÑADOR Y AFILIACIÓN: Maria Carme Peguera Carré (Universitat de Lleida)

ELEMENTO/S DE LA COMPETENCIA DIGITAL CRÍTICA TRABAJADO/S:

- Pensamiento crítico sobre el mundo digital (concienciación, reflexión)
- Búsqueda, análisis, procesamiento y comunicación de información
- Ciudadanía y responsabilidad digitales
- Alfabetización en datos
- Producción mediática (crítica)
- Evaluación crítica de contenido

TIPO/S DE PRÁCTICA/S EDUCATIVA/S ABIERTA/S (según Ball et al.,

- Pedagógica centrada en el/la aprendiz y el contenido
- Pedagógica centrada en el/la aprendiz y el proceso
- Pedagógica centrada en el/la docente y el contenido
- Pedagógica centrada en el/la docente y el proceso
- De justicia social centrada en el/la aprendiz y el contenido
- De justicia social centrada en el/la aprendiz y el proceso
- De justicia social centrada en el/la docente y el contenido
- De justicia social centrada en el/la docente y el proceso

DISEÑO DEL ESCENARIO DE APRENDIZAJE:

Aproximaciones pedagógicas:

Aprendizaje activo, aprendizaje basado en la indagación/ investigación, aprendizaje auténtico, aprendizaje centrado en el estudiantado, aprendizaje entre iguales.

Aspectos materiales (recursos materiales y tecnológicos necesarios, espacios,...):

Aula, Portafolios digitales (texto y formato web), Tableros en línea (Padlet), OER, Tablets, portátiles, dispositivos móviles, IA Generativa (herramientas), entornos asincrónicos (Campus Virtual).



<https://hdl.handle.net/10459.1/469638>

Depósito de REA del proyecto



Política de Ciencia Oberta de la UdL

La UdL reconoce la importancia estratégica del uso, la creación y la publicación de Recursos Educativos Abiertos (REA) y velará también por que los materiales docentes abiertos **computen positivamente en la evaluación de la docencia**



Protocolo de Recursos Educativos en Abierto

A partir de 2019 se acuerda la **colaboración** entre la Unidad de Biblioteca y Documentación (BiD) y la Unidad de Apoyo y Asesoramiento a la Actividad Docente (SAAD) de la UdL para desarrollar proyectos conjuntos destinados a impulsar los materiales docentes en abierto



Recursos Educativos en Abierto

Depositados en el **Repositori Obert UdL**



Artículos, datasets y PDG en Abierto

Depositados en el **Repositori Obert UdL, en CORA-RDR y en CORA-DMP**

REA en el Repositori Obert UdL y Recolecta

Competencia digital crítica: hacia la agencia para el aprendizaje a través de practicas educativas abiertas

PID2022-136291OA-I00

The screenshot shows the search results for PID2022-136291OA-I00 on the UdL Open Repository. The search bar contains the PID number. The results list a collection of cases of open educational practices (PEA) in the Spanish university context, part of the CoDiCri project. The results are displayed in a list format with a search bar and filters on the left.

Resultats de la cerca
Ara es mostra 1 - 10 de 11

Item **Accés Obert**
Colección de casos de prácticas educativas abiertas (PEA) en el contexto universitario español (proyecto CoDiCri) (2025) Tur, Gemma; Villagrà, Sara; Peguera Carré, Maria Carme; Orellana-Hernández, Martha Lucía
Prácticas educativas abiertas (PEA) en universidades del contexto español analizadas utilizando el ACAD toolkit de CoDiCri
(<https://repositori.udl.cat/handle/10459.1/467571>). Se trata del resultado principal.
Mostra més

Configuració
Ordenar per: El més rellevant
Resultats per pàgina: 10

Prácticas educativas abiertas (PEA)

The screenshot shows the item page for 'Propuestas de prácticas educativas abiertas que trabajen la competencia digital crítica para la agencia. Análisis de apps de IA generativa para propuestas didácticas'. The page includes a title, a summary, a note, a URI, and a list of authors.

Resum
Analizar críticamente apps de IA generativa para su aplicación en propuestas didácticas. Diseñar individualmente una propuesta didáctica centrada en el uso de una o varias aplicaciones de IA generativa para dispositivos móviles/portátiles que permitan realizar una actividad de aprendizaje competencial.

Nota
T2.1 Propuestas de prácticas educativas abiertas que trabajen la competencia digital crítica para la agencia

URI
<https://hdl.handle.net/10459.1/469638>

Autors
Peguera Carré, Maria Carme

Altres autors
Universitat de Lleida, Facultat d'Educació, Psicologia i Treball Social.

Print&Play ACAD toolkit CoDiCri

The screenshot shows the item page for 'Print&Play ACAD toolkit CoDiCri'. The page includes a title, a summary, a URI, and a list of authors. The summary describes the toolkit as a conceptual tool for analyzing and designing educational experiences centered on digital literacy, student agency, and open educational practices.

Resum
El ACAD Toolkit de CoDiCri es una herramienta conceptual (basada en el ACAD Toolkit) para analizar y diseñar experiencias educativas centradas en la competencia digital crítica, la agencia estudiantil y las prácticas educativas abiertas. Aunque parece un juego de mesa, es un recurso flexible pensado para...
Mostra més

URI
<https://hdl.handle.net/10459.1/467571>

Autors
Castafleja, Linda
Marín, Victoria I
Peguera Carré, Maria Carme
Villagrà, Sara
Tur, Gemma
Orellana-Hernández, Martha Lucía
Esteve, Francesc
Carrera, Xavier
Abascal Guerrero, María

Siguientes pasos

- Depósito de PEA pendientes diseñadas
- Evaluación en proceso de las implementaciones de las PEA
- Generación del marco didáctico – kit diseño, traducción y publicación en abierto



Victoria I. Marín (@vmarinj)
Universitat de Lleida (Spain)
(victoria.marin@udl.cat)
Linkedin, X & bluesky: @vmarinj



<http://competecs.udl.cat/>
@competecs (X & bluesky)



<https://recercacompetecs.udl.cat/codicri/>

Proyecto PID2022-136291OA-I00 financiado por:



