



RECURSOS MULTIMEDIA PARA UNA ENCICLOPEDIA: **WIKIMEDIA COMMONS**

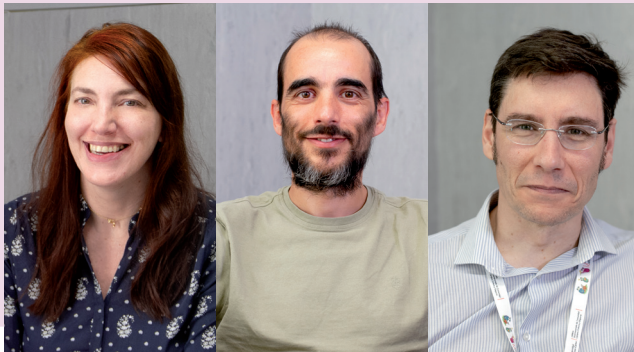
El conocimiento puede ser visual, sonoro o audiovisual. En un entorno digital donde la imagen tiene un peso indiscutible, contribuir al banco de medios Wikimedia Commons supone ampliar los horizontes de lo que entendemos por enciclopedia: no solo textos, sino también imágenes, gráficos, esquemas, infografías, audios y vídeos que acompañan, ilustran y enriquecen la información escrita.

Estas experiencias revelan el potencial educativo de crear y compartir recursos multimedia bajo licencias libres. Al hacerlo, el estudiantado no solo desarrolla competencias técnicas y expresivas, sino que reflexiona sobre el valor de lo visual como herramienta pedagógica, divulgativa y cultural, aportando así a un conocimiento verdaderamente abierto y accesible.

Los siguientes casos, en su mayoría, han trascendido el aula y la enciclopedia, dando espacio a la reutilización de los recursos multimedia más allá de las plataformas wiki.

CONOCIMIENTO LIBRE EN LA NATURALEZA: fotografías y sonidos en Wikimedia Commons

Universidad Complutense de Madrid y Universidad Rey Juan Carlos, Grado en Comunicación Audiovisual



22. Prof.ª Florencia Claes.

12. Prof. Ángel Obregón Sierra.

36 Prof. Luis Deltell Escolar.

Estudiantes de Comunicación Audiovisual registraron imágenes y sonidos del Real Jardín Botánico Alfonso XIII, aplicando metodologías de bosque escuela y aula invertida. Subieron 88 materiales a Wikimedia Commons, gracias a los cuales se pudo crear un mapa interactivo del recinto. Esta experiencia fomenta las competencias digitales, medioambientales y de cultura libre.

Resultados de aprendizaje en la materia

- Aplicación práctica de conocimientos audiovisuales en fotografía y grabación de sonido en exteriores
- Desarrollo de competencias digitales mediante el uso de repositorios abiertos y metadatos estructurados
- Mejora de la autonomía y la capacidad de trabajo en equipo en entornos reales
- Fortalecimiento de la conexión entre creatividad, tecnología y conciencia medioambiental

Aprendizajes wiki

- Uso de Wikimedia Commons para publicar contenidos audiovisuales con licencias libres
- Comprensión del valor del conocimiento abierto y su impacto social
- Manejo de categorías, metadatos y geolocalización en un entorno colaborativo
- Familiarización con los principios de documentación y publicación en repositorios globales



35. Mapa realizado sobre OpenStreetMap donde se muestran los puntos geolocalizados del proyecto.

Oportunidades abiertas

- Replicación de esta experiencia en otros espacios naturales, museos o entornos culturales, integrando la documentación libre como herramienta de aprendizaje interdisciplinar.
- Establecer colaboraciones con profesionales de la botánica, la ecología o el patrimonio cultural para enriquecer los contenidos generados y fomentar la transferencia a la sociedad.

Reflexiones generales

“La combinación de aula invertida y bosque-escuela demostró ser especialmente eficaz para promover el aprendizaje autónomo y significativo en el alumnado de Comunicación Audiovisual. El trabajo con Wikimedia Commons permitió desarrollar competencias digitales avanzadas, además de visibilizar el patrimonio natural desde una perspectiva colaborativa. La publicación abierta de los materiales fomentó la responsabilidad y el sentido de utilidad social del trabajo realizado”

Luis Deltell.

“Aprender fuera del aula, móvil en mano y con la responsabilidad de compartir con el mundo lo que captas, genera una implicación difícil de conseguir en otros contextos”

Ángel Obregón.

“Ver el trabajo de clase plasmado en un mapa interactivo permite visualizar el impacto colectivo del proyecto y refuerza el valor de lo compartido”

Florencia Claes.

“““

Explorar y documentar el entorno natural con fines educativos impulsa la creatividad y el compromiso del alumnado con el conocimiento libre y la sostenibilidad.

18

Caso de estudio

Isabel Arquero, Florencia Claes, Luis Deltell y Ángel Obregón

- Asignaturas: *Fotografía y Teoría y técnicas de sonido*
- Colaboradores: 7 estudiantes de posgrado
- Plataforma: Wikimedia Commons con edición
- Wiki-conocimiento del docente: 2/5 
- 110 estudiantes (por edición), organizados en grupos de 3 personas
- Duración: 10 semanas
- Trabajo en el aula: 4 h. Dedicación docente: 10 h. Dedicación estudiante: 5 h
- Evaluación: subida de materiales a Wikimedia Commons con seguimiento, actualización de hoja de tareas, presentación en clase y validación por parte del profesorado
- Implantación: 2021
- Ediciones: 4.

Palabras clave

Mapa sonoro; conocimiento libre; geolocalización

URL del proyecto

<https://w.wiki/EpZR>



ENSEÑAR/APRENDER DIRECCIÓN CINEMATOGRÁFICA en espacios abiertos con Wikimedia Commons

Universidad Complutense de Madrid, Comunicación Audiovisual



36. Prof. Luis Deltell Escolar.

Durante el curso 2020-21 en la asignatura *Dirección cinematográfica* se optó por lecciones al aire libre —bosque-escuela—. El alumnado debía reproducir con fotografías, escenas de películas rodadas en la Comunidad de Madrid. Para ello, debían geolocalizar el espacio y reconstruir con una fotografía el formato y encuadre original y luego subirla a Wikimedia Commons.

Resultados de aprendizaje en la materia

- Desarrollar las competencias de planificación y análisis de escenas cinematográficas, adaptándose a un contexto sanitario excepcional que impedía rodajes en estudios
- Aprovechar los espacios al aire libre con un método pedagógico, inspirándose en el enfoque de las bosque-escuelas
- Capacidad de geolocalización digital y física
- Aprendizaje de dirección cinematográfica: localización y recreación de escenas
- Capacidad para fotografiar/encuadrar con el mismo encuadre/formato que un director de cine
- Publicación de fotografías realizadas por los estudiantes y evaluación de resultados en conocimiento abierto

Aprendizajes wiki

- Creación de usuarios y aprendizaje básico de uso de Wikimedia Commons
- Enriquecimiento de cultura fotográfica en Wikimedia Commons
- Modelado de fotografía correcta para su publicación en la red
- Incluir procesos colaborativos basados en el conocimiento libre dentro del proceso formativo

Oportunidades abiertas

Permitió un primer acercamiento a Wikimedia Commons a estudiantes que no habían tenido contacto previo, pues solo conocían del entorno wiki, la Wikipedia.

Supone una oportunidad única para que los estudiantes presenten sus primeros trabajos a la comunidad digital.

“

Wikimedia Commons permite complementar la docencia presencial —en este caso de carácter experimental al referirse a una docencia impartida durante la pandemia de COVID-19—.

”

Reflexiones generales

Este trabajo ha sido una experiencia formativa muy enriquecedora. La posibilidad de impartir clases al aire libre durante el curso 2020-21 no solo permitió evitar contagios de COVID-19, sino que ofreció una forma distinta y estimulante de enseñar/aprender.

Poder trabajar en exteriores mejoró el análisis visual y espacial, elementos esenciales en la dirección cinematográfica, y además fomentó la sociabilización entre compañeros en un contexto de aislamiento. El uso de Wikimedia Commons posibilitó abrir y transferir las prácticas y el conocimiento a la comunidad digital

“En lo personal, esta propuesta me muestra que innovar en la enseñanza, incluso en circunstancias adversas, es posible y puede tener un gran impacto tanto académico como humano. Me inspira a valorar más la educación en contacto con el entorno y a confiar en modelos más abiertos, flexibles y colaborativos para el aprendizaje”

Luis Deltell Escolar.



37 y 38. Ejemplo del ejercicio de localización y reproducción de plano de *Espartacus* (Spartacus, Stanley Kubrick, 1960). Propuesta del estudiante Mario Martín Higuera.

19

Caso de estudio

Luis Deltell Escolar

- Asignatura: *Dirección cinematográfica* (3er curso)
- Plataforma: Wikimedia Commons con edición
- Wiki-conocimiento del docente: 1/5
- 89 estudiantes en el grupo A y 81 estudiantes en el grupo B
- Duración: 4 sesiones en exteriores y 2 sesiones de prácticas individuales fotográficas (localización y reproducción de escena)
- Trabajo en el aula: 8 h. Dedicación docente: 4 h. Dedicación estudiante: 8 h
- Evaluación: Seguimiento en la subida de los trabajos a Wikimedia Commons
- Implantación: 2020
- Ediciones: 1.

Palabras clave

Dirección cinematográfica; localización de exteriores; bosque-escuela

URL del proyecto

<https://w.wiki/EpXP>

URL vídeo presentación

<https://youtu.be/-mPabZq8N68>



PROYECTO UCAC2, más de una década animando conceptos

Universidad de Cádiz, Grado en Publicidad y Relaciones Públicas



39 Prof.ª Lorena Gutiérrez Madroñal.

Se integra el aprendizaje universitario con la creación de conocimiento libre a través de animaciones educativas. Se producen materiales visuales que enriquecen Wikipedia y Wikimedia Commons, destacando por su enfoque en software libre, colaboración interdisciplinar y proyección internacional.

Resultados de aprendizaje en la materia

- Aplicación práctica de técnicas de animación 3D mediante software libre (Blender)
- Desarrollo de proyectos reales desde la investigación hasta la producción y publicación
- Mejora de competencias comunicativas, técnicas y creativas en entornos digitales
- Trabajo colaborativo y gestión de proyectos en contextos profesionales simulados

Aprendizajes wiki

- Familiarización con los principios del conocimiento abierto, licencias libres y cultura colaborativa
- Uso avanzado de Wikimedia Commons para la documentación y difusión de recursos
- Contribución significativa a Wikipedia a través de contenido multimedia riguroso y verificable
- Interiorización del valor social de contribuir a un bien común global

Oportunidades abiertas

UCAC2 puede replicarse en otras titulaciones relacionadas con comunicación, docencia o diseño. Ofrece vías para colaborar con instituciones educativas, culturales y científicas, y sus productos son útiles para entornos docentes, museos o plataformas digitales de divulgación.

“

Animar conceptos es una forma de aprender haciendo: el alumnado crea, investiga y publica, conectando universidad, cultura libre y sociedad.

”



40. Modelo 3D hecho en Blender

Reflexiones generales

A lo largo del proceso, los estudiantes pasan de no conocer Blender a crear animaciones publicadas en una plataforma internacional. La creación de estas animaciones se basa en un modelo de retroalimentación continua: tutorías, correcciones por parte de un experto en la materia, revisión y evaluación del proyecto. Esto permite a los participantes adquirir autonomía, conciencia crítica y sentido de la responsabilidad en la producción de conocimiento.

“

“Como responsable del proyecto, considero que el mayor valor de UCAC2 es su capacidad de conectar mundos: lo técnico con lo creativo, y lo académico con lo social. Muchos estudiantes han descubierto gracias a esta experiencia su vocación por la divulgación, el diseño o la animación. Y lo más valioso: su trabajo no se queda en el aula, sino que circula por el mundo como un recurso libre, con impacto real”

Lorena Gutiérrez Madroñal.

”

20

Caso de estudio

Lorena Gutiérrez Madroñal

- Colaboradores externos: Escola Llotja (Barcelona), Facultad de Filosofía y Letras (UCA), ETSI de Telecomunicación (UPM), y profesionales como Javier León, Carlos González Morcillo y Sara Sillauren
- Asignatura: *Herramientas Multimedia y Animación* (optativa, 4to curso)
- Plataforma: Wikimedia Commons con edición
- Wiki-conocimiento del docente: 3/5 
- 5 estudiantes por edición
- Duración: un semestre integrado en la asignatura
- Trabajo en el aula: 10 h. Dedicación docente: 20 h. Dedicación estudiante: 25 h
- Evaluación: trabajo optativo de evaluación continua que incluye planificación del proyecto, ejecución técnica, calidad de la animación, difusión, documentación en Commons/Wikipedia y valoración del experto, profesor y comunidad. Implica el 15 a 20% de la asignatura.
- Implantación: 2012
- Ediciones: 13. Continúa activo.

Palabras clave

Animación 3D; Blender; Creative Commons

URL del proyecto

<https://w.wiki/EpXF>

