
APRENDIZAJE ABIERTO. PAUTAS DE DISEÑO, CREACIÓN Y DINAMIZACIÓN/FACILITACIÓN



TABLA DE CONTENIDOS

01	Introducción	3			
02	Plan metodológico	4	Secciones en las que está dividida la experiencia de aprendizaje abierto	15	
	Diseño instruccional	5			
	MOOC	6	Objetivos específicos semanales	17	Roles 29
	NOOC	8	Ideas clave semanales	18	Funciones de los equipos docentes 32
	SPOOC	9	Reto de la semana: actividades/productos finales semanales	19	Difusión 33
	Descripción general de una experiencia de aprendizaje abierta. Página “Acerca de...”	10	Tipología y formato de actividades a incluir en experiencias de aprendizaje abierto	22	Ejemplo de Flujo de Aprendizaje en un nano curso 34
	Estructura de las experiencias de aprendizaje abierto	15	03 Dinamización / Facilitación	28	Cómo superar una “crisis” a lo largo de una experiencia de aprendizaje 38

INTRODUCCIÓN

La formación abierta y en línea se divide fundamentalmente en tres modalidades: MOOC, NOOC (Nano) y SPOOC (*Self-Paced*).

- **MOOC** es el acrónimo de *Massive Open Online Course*, es decir, curso abierto, masivo y en línea; una forma de desarrollar actividades de aprendizaje aprovechando todo el potencial de la participación y de la conexión masiva. Se trata de una modalidad de aprendizaje en línea relacionada con la oferta de materiales y recursos abiertos (REA). Los MOOC son cursos diseñados para ser seguidos a través de internet por cualquier persona de forma autónoma y en colaboración con otros participantes.
- Un **NOOC** curso abierto y en línea proporciona a los participantes la oportunidad de explorar, aprender y ser evaluados sobre un elemento clave de una competencia, una destreza, o un área de conocimiento en un periodo de tiempo que puede ir desde un mínimo de 1 hora, hasta un máximo de 20 horas de esfuerzo estimado de dedicación. Los nano cursos abiertos y en línea pueden ir enfocados a la mejora de una competencia digital concreta, en un descriptor y nivel competencial específicos.
- Los **SPOOC** son cursos a tu ritmo, abiertos y en línea; una iniciativa de aprendizaje independiente orientada al desarrollo de competencias digitales a través de la gestión autónoma del aprendizaje. Un *Self-Paced* está enfocado a que los participantes puedan alcanzar, a su propio ritmo, los objetivos de aprendizaje planteados; desarrollar su autonomía como aprendices en contextos digitales, mejorar sus competencias digitales y evidenciarlo en un producto digital agregado y de valor para la comunidad.

Cualquiera de las modalidades de aprendizaje abierto y en línea con estas características, está pensada para que cualquier persona pueda acceder y participar, independientemente de su ubicación geográfica y perfil profesional. Todo lo que se necesita es acceso a un ordenador con un navegador actualizado, una conexión a internet, y, por supuesto, el deseo de aprender.



02 PLAN METODOLÓGICO

El plan metodológico que se describe en el presente documento tiene como objetivo proporcionar pautas sobre el diseño instruccional y la metodología de las modalidades de aprendizaje abierto y en línea.

DISEÑO INSTRUCCIONAL



1

DISEÑO INSTRUCCIONAL MOOC



El formato MOOC permite abrir una vía de aprendizaje más orientada al desarrollo de competencias, especialmente las relacionadas con la colaboración en red, la gestión autónoma del aprendizaje y la participación en comunidades profesionales. El aprendizaje informal que se produce en los entornos sociales de la web es un importante motor de desarrollo profesional.

Esta modalidad busca desarrollar procesos masivos de formación basados en el aprendizaje social y abierto, mediante propuestas de actividades que generen interacción, producción agregada, conocimiento compartido y la generación de redes profesionales. En este sentido, un MOOC se plantea como un evento social para personas que desean compartir su experiencia de aprendizaje.

No debemos ver un MOOC como un curso de Formación a Distancia con unos contenidos cuya comprensión se evalúa mediante cuestionarios y un tutor que nos asiste en las dificultades. En un MOOC los participantes son parte importante en la creación de contenidos, la evaluación está vinculada a su trabajo y actividad durante la experiencia de aprendizaje y se convierten a la vez en aprendiz y formador, en una gran comunidad de aprendizaje. Nuestros MOOC tienen un **enfoque conectivista**, en ellos cada participante debe asumir el liderazgo de su propio aprendizaje, el compromiso con los plazos fijados para cada curso y una participación activa, generando y compartiendo conocimiento con el resto de participantes.

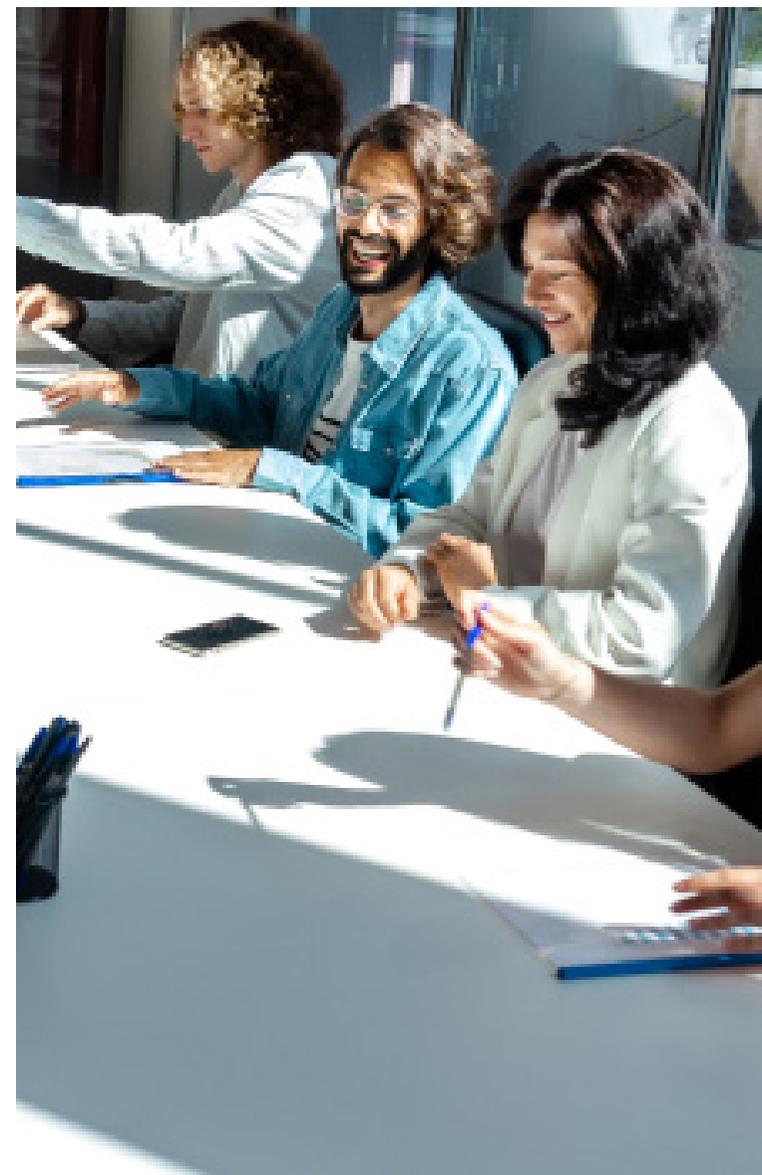
Cada MOOC tiene un diseño que permitirá alcanzar los objetivos planteados inicialmente por medio de una **propuesta de ideas clave, hitos y retos** que habrán de superarse colectivamente en las fechas determinadas y que desembocarán en un **proyecto de impacto transformador**. La finalidad de los MOOC es que los participantes desarrollen su autonomía en los contextos digitales, que conecten con comunidades profesionales y que sean capaces de generar y compartir proyectos de valor para su propia comunidad en relación a los distintos temas que se trabajen en cada MOOC, además de mejorar sus competencias digitales.

2

DISEÑO INSTRUCCIONAL NOOC

Un NOOC abierto y en línea les da a los participantes la oportunidad de explorar, aprender y ser evaluados sobre un elemento clave de una competencia, una destreza, o un área de conocimiento en un periodo de tiempo que puede ir desde un mínimo de 1 hora, hasta un máximo de 20 horas de esfuerzo estimado de dedicación.

Los participantes en una nano experiencia de aprendizaje abierta en colaboración se concentran en **alcanzar un solo objetivo, evidenciar que lo han alcanzado mediante un producto digital significativo y evaluable, adquirir/desarrollar una competencia digital específica y conseguir una certificación muy concreta.**



Un **curso abierto, en línea y a tu ritmo** es una experiencia de aprendizaje orientada al desarrollo de competencias, especialmente las relacionadas con la colaboración en red, la gestión autónoma del aprendizaje y la participación en comunidades profesionales.

Esta modalidad, en la que los **cursos no tienen límite temporal una vez se ofertan al público interesado**, desarrollan **procesos de autoformación** basados en el aprendizaje abierto mediante una propuesta de actividad que genera producción agregada, conocimiento compartido y redes profesionales.

Cada curso de este tipo tiene un diseño que nos permitirá alcanzar el objetivo planteado y conseguir o **mejorar las competencias digitales** planteadas por medio de una propuesta de producto/artefacto digital.



DISEÑO INSTRUCCIONAL SPOOC

3



DESCRIPCIÓN GENERAL DE UNA **EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE ABIERTA. PÁGINA “ACERCA DE”**

La descripción general está visible en la denominada página “Acerca de” del curso en el que deseamos que los participantes se inscriban, a la que se accede desde la portada de cada tipo de experiencia, en el ecosistema digital de aprendizaje correspondiente.

Parte de una frase clave (CTA), que sigue al hashtag del curso, en la que se resume brevemente qué se va a hacer en el mismo, y por qué alguien puede estar interesado en inscribirse en el curso abierto. Sirve de “reclamo publicitario”.

A modo de ejemplo ponemos la que se ha utilizado en una edición de un MOOC denominado “Personal Learning Environments” (PLE) y que decía:

**#EDUPLMOOC - UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE
EN RED PARA CONSTRUIR O REDISEÑAR TU ENTORNO
PERSONAL DE APRENDIZAJE.**

Esta frase clave va seguida de un párrafo descriptivo en el que se presenta el curso y se explica brevemente en qué consiste, qué se persigue con su realización, qué objetivos se van a alcanzar, qué competencias se van a adquirir y/o desarrollar, en qué áreas, competencias y niveles competenciales del **Marco de Competencia Digital** de referencia (DigComp 2.2.), así como la certificación a conseguir mediante la realización de las actividades y cómo será la evaluación de forma general.

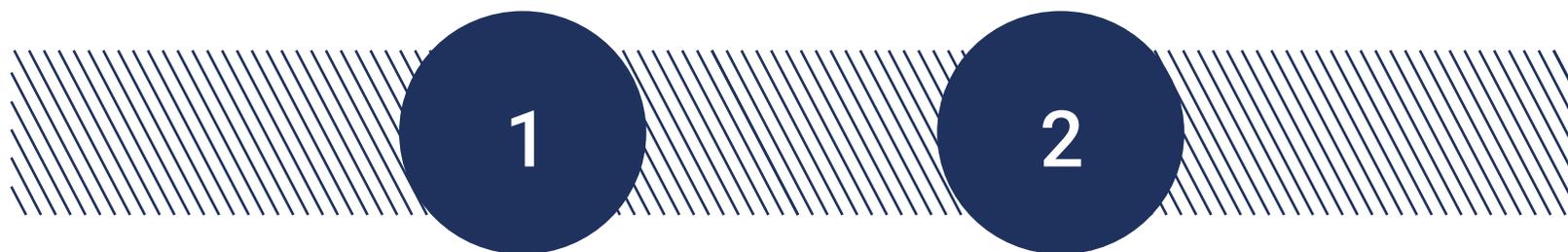
La descripción general del curso abierto va acompañada de un **vídeo tráiler “publicitario”**; por último, en la misma se listan otros cursos abiertos y en línea que, por su temática, puedan ser de interés para los participantes, denominados **“Cursos relacionados”**.

ADEMÁS, EN LA MISMA PÁGINA DE DESCRIPCIÓN GENERAL (“ACERCA DE”) SE LISTAN:

- / **Objetivos:** consistirá en listar los objetivos generales y específicos, si procede, que se habrán alcanzado al finalizar la experiencia de aprendizaje (posteriormente, y ya semana a semana, estos objetivos tendrán una especificación que sea evaluable mediante evidencias de aprendizaje que el participante irá creando como resultado de su actividad en el curso). En el caso de los NOOC, habitualmente se trata de alcanzar un único objetivo general.
- / **Competencias digitales:** en este apartado se describe qué nivel o niveles competenciales le ayudará a alcanzar al participante la realización del curso abierto, qué descriptores de qué competencias y áreas trabaja el curso abierto, según el Marco Europeo de Competencias Digitales de la Ciudadanía (DigComp 2.2.).
- / **Autor/es del curso abierto:** esta sección de la página “Acerca de” incluye una breve bio del autor o autores del curso, con una fotografía.
- / **Equipo de dinamización/facilitación del curso:** como en el caso del equipo de autoría, la página “Acerca de” también incluye una sección en la que se presentan los miembros encargados de la dinamización de la experiencia de aprendizaje abierto, cuyos papeles engloban Coordinación, Curación de contenidos y Dinamización/Facilitación Didáctica; en el caso de los NOOC, el único rol es el de Dinamización/Facilitación Didáctica. Los SPOOC no suelen llevar aparejada ningún tipo de Facilitación Didáctica. Además de una breve bio de cada uno, se debe incluir una fotografía de los mismos.

- / **Público objetivo:** los destinatarios a los que va dirigido el curso abierto.
- / **Requisitos recomendados:** se especificarán aquí los requisitos recomendados en cuanto a tecnología se refiere para que los participantes puedan seguir el curso abierto con normalidad: conexión a internet, etc.
- / **Experiencias de aprendizaje relacionadas:** al menos dos experiencias de aprendizaje abierto cuya temática esté relacionada con la que se anuncia en la página “Acerca de”.
- / **Esfuerzo estimado:** una aproximación en horas de dedicación semanales, que se estima que le llevará al participante completar el curso abierto. En el caso de los MOOC y los SPOOC, podrían ser 5 horas a la semana durante 5 semanas de curso. En el caso de los Nano cursos el esfuerzo estimado no debe superar las 20 durante el total de días en los que transcurre la nano experiencia de aprendizaje abierto en colaboración; por ejemplo, 10.

ESTRUCTURA DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE ABIERTO



Secciones en las que está dividida la experiencia de aprendizaje abierto

Objetivos específicos semanales



Ideas clave semanales



Reto de la semana: actividades/productos finales semanales



Tipología y formato de actividades a incluir en experiencias de aprendizaje abierto

1

SECCIONES EN LAS QUE ESTÁ DIVIDIDA LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE ABIERTO

Las secciones de los MOOC, NOOC y SPOOC corresponderán a segmentos semanales; es decir, se espera que la duración de una sección de un curso de formación abierta de estas características sea de una semana.

Dentro del entorno digital de aprendizaje, los **contenidos del curso** albergan la estructura de este, y será en esta en la que se creen las secciones, subsecciones, apartados, etc. de los MOOC, NOOC y/o SPOOC.

Cada sección (tema/semana) estará dividida en, al menos, tres subsecciones: **objetivos** (específicos), **ideas clave**, **actividades/productos finales** (reto semanal). A su vez, cada una de estas subsecciones incluirá una serie de recursos de ayuda y tanto material adicional como cada autor considere conveniente.

i

Ha de tenerse en cuenta que cada uno de los apartados de cada subsección deberá presentarse mediante un **vídeo breve** que la defina y explique convenientemente; es decir, tendremos **como mínimo 3 vídeos** por subsección: 1 vídeo que defina los objetivos específicos alcanzados al término de la semana (1-3 minutos); 1 vídeo explicativo de las ideas clave (no superar los 10 minutos) y 1 vídeo que introduzca los productos finales (3-5 minutos) que los participantes tendrán que generar al término de cada semana y que avalarán la superación del reto semanal.





En el caso de los NOOC, **sólo** se grabará **un único vídeo** (de 1 a 3 minutos de duración) que englobará todas las explicaciones, el objetivo, la idea clave y el producto digital que evidenciará el aprendizaje de los participantes, ya que una Nano Experiencia de Aprendizaje abierto y en línea sólo se extiende a lo largo de un segmento semanal de aprendizaje aproximadamente.

Es imprescindible tener en cuenta, a la hora de redactar los guiones de los vídeo clips, **la necesidad de que dichos vídeos sean lo más perdurables en el tiempo posible**, además de tener **autonomía propia fuera del entorno digital de aprendizaje abierto**, ya que los mismos pudieran publicarse en un canal público de vídeos, por ejemplo, por lo que deberán ser comprensibles para cualquier persona que se acerque al mismo, incluso aunque no sea participante en ninguna modalidad de formación abierta; en un futuro podría serlo gracias al visionado de estos vídeo clips.



a.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS SEMANALES

Para cada sección/semana/módulo/bloque/tema de un MOOC, NOOC (una única sección), SPOOC, se establecen una serie de objetivos específicos que se espera que el participante alcance al final de la misma mediante la superación de varios retos, que deben fomentar la interacción, la colaboración, la toma de decisiones, la investigación, el aprendizaje autónomo y social, la participación en redes sociales y en comunidades profesionales, la creación de portafolios digitales/diarios de aprendizaje, productos, proyectos, etc., que puedan convertirse en las **evidencias de aprendizaje** que se generen en los cursos; la reflexión, la autoevaluación y la evaluación entre iguales. Estos objetivos específicos se explicarán en un **vídeo clip de no más de 3 minutos de duración** y se concretarán en apoyos textuales y/o gráficos en el correspondiente apartado del LMS. Además, si se considera conveniente, se incluirán actividades iniciales “de calentamiento” para realizar tras la visualización de dicho vídeo.



b.

IDEAS CLAVE SEMANALES

Esta subsección de una experiencia de aprendizaje abierto recogerá la parte más “teórica” de esta, en la que se podrán incluir contenidos menos prácticos, ideas clave para comprender los conceptos temáticos de la semana, lecturas de interés, recomendaciones, consejos, y un largo etcétera, por escrito y mediante la propuesta de visualización del vídeo explicativo que acompaña a dicha subsección.

El vídeo clip correspondiente a las ideas clave en un MOOC y/o SPOOC **no deberá exceder los 10 minutos de duración** (se recomiendan 5”) y se complementará con elementos textuales en la correspondiente subsección en el LMS. Es preferible que las ideas clave de cada semana incluyan varios videoclips cortos, si fuese necesario, a contar con un único videoclip excesivamente largo y que no llame la atención del participante.

En principio, el contenido teórico textual del apartado “Ideas clave” debe complementar, ampliando y concretando, los contenidos del vídeo. Debemos evitar repetir por escrito lo que se dice en el vídeo.

Además, si se considera conveniente, se incluirán actividades para realizar tras la visualización de dicho vídeo.



C.

RETO DE LA SEMANA: ACTIVIDADES/ PRODUCTOS FINALES SEMANALES

El plan semanal de retos constituye la parte más importante de la experiencia de aprendizaje abierto y en línea y será su realización la que llevará a la producción de una serie de **evidencias de aprendizaje** que avalan la mejora de las competencias digitales de los participantes; algunas de ellas, o todas, estarán **ligadas a la obtención de la certificación** (*Open Badge/Credencial/Micro credencial digital*) que se emite al finalizar con éxito el MOOC/NOOC/SPOOC.

Es esencial en este tipo de experiencias abiertas que las actividades planteadas en el **reto de la semana** sean un verdadero **desafío** para los participantes, que fomenten interacción, que generen comunidades, que vayan encaminadas a la creación de productos digitales en colaboración, tales como proyectos digitales transformadores publicaciones, artículos, entradas de blogs, creaciones multimedia, recursos, etc. En definitiva, trabajos digitales que constituyan una evidencia del aprendizaje y un desarrollo competencial de los participantes a lo largo de la semana.





El plan de actividades deberá incluir una propuesta variada, siempre encaminada al logro de los objetivos y al desarrollo de productos finales. Aunque se podrán incluir actividades de tipo cuestionario, o de participación en los espacios de debate al uso, se considera muy necesario que también se incluyan actividades en redes, blogs, con aplicaciones web, en servicios de producción digital, y similares, que propicien la **agregación de las evidencias de aprendizaje** que los participantes generen en el curso, de manera que cuenten con dichas evidencias en sus propios **portafolios digitales/diarios de aprendizaje** y que tengan **impacto transformador** en sus profesiones actuales o futuras profesiones.

Además, se incluirán actividades de evaluación entre pares, **P2P (peer to peer)**, en las que se lleve a cabo evaluación entre **al menos 2 iguales**, así como cualquier otra, dentro del **modelo conectivista** de la experiencia de aprendizaje abierto, que se considere conveniente para el buen aprovechamiento de la formación por parte de los participantes y la consecución de los objetivos planteados.

Al igual que en las subsecciones anteriores para cada semana, esta subsección irá también acompañada de su vídeo correspondiente (en el caso de MOOC y SPOOC), que introducirá el proceso de los retos que hay que superar, o los productos finales que se deben generar y compartir, así como tantas otras pautas y ayudas se juzguen necesarias, siempre teniendo en cuenta que **los videoclips de cada curso abierto han de ser lo más perdurables en el tiempo posible e independientes del ecosistema digital de aprendizaje en la que se lleva a cabo el mismo**, dado que pudieran llegar a estar a disposición de cualquier persona a través de un canal de vídeos.

Este vídeo clip no debe tener más de 3 minutos de duración y no detallará las actividades, retos, desafíos, productos finales, que se concretarán en elementos textuales y/o gráficos en el LMS.



2

TIPOLOGÍA Y FORMATO DE ACTIVIDADES A INCLUIR EN EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE ABIERTO

Independientemente del formato de actividad que el diseño instruccional de la experiencia de aprendizaje abierto plantee, todas ellas se podrán incluir en el entorno digital de aprendizaje concreto que se vaya a utilizar. A continuación, se dan algunos ejemplos basados en un LMS EdX, pero que podrían extrapolarse a otro LMS:

AGREGADOR DE PRODUCTOS / DIARIOS / PORFOLIOS

Agregación de productos digitales en base a una URL pública.

ENCUESTA

Para detección de necesidades, conocimientos previos, de contraste al finalizar el aprendizaje.

HERRAMIENTA LUPA EN IMÁGENES

Es un componente de interés a insertar si necesitamos que los participantes vean detalles de una imagen concreta, ya que les permiten hacer zoom sobre ella.

HERRAMIENTA DE IMAGEN A PANTALLA COMPLETA

Permite al participante en un curso abrir y aumentar el tamaño de una imagen que previamente hayamos insertado en el componente. permite al participante en un curso abrir y aumentar el tamaño de una imagen que previamente hayamos insertado en el componente.

EVALUACIÓN ENTRE PARES

En un aprendizaje abierto las actividades de evaluación entre pares suelen ir precedidas de un componente tipo “**Texto**” o “**HTML**” en el que se dan instrucciones precisas sobre la actividad y se embebe la matriz de evaluación o rúbrica para que los participantes sepan con antelación que se espera de su producto antes de acometer la actividad en sí.

La **actividad de evaluación entre pares** tiene **varias etapas**: la respuesta a la actividad, es decir, la entrega del producto requerido a los participantes; la etapa de autoevaluación y la etapa de evaluación a nuestros pares.

RECURSOS DE AYUDA

De cada una de las subsecciones de cada sección de un curso abierto (objetivos, ideas clave, actividades/productos finales) incluirán un listado de recursos de ayuda, si procede, para facilitar el aprendizaje de los participantes. Estos recursos serán variados y pueden albergar un amplio abanico de posibilidades: desde tutoriales en diversos formatos, pasando por artículos y lecturas útiles, hasta documentos y enlaces a servicios, aplicaciones, herramientas u otros materiales que sean considerados útiles para la realización de las actividades.

HERRAMIENTA DE IFRAME

Es un componente para incrustar código *embed* de aplicaciones externas.

FORO

Para plantear debates concretos dentro de un apartado del curso, fomentar las interacciones sociales, como espacio de ayuda, para debatir cuestiones específicas o reflexionar en colaboración.

CÓGIDO HTML

Se trata de un componente en el que se puede pegar código HTML crudo.

PROBLEMA

Este componente es quizá de los esenciales en el entorno digital de aprendizaje de la formación abierta ya que se desdobra en un amplio abanico de actividades evaluables, y que podemos utilizar como conducentes a certificación. Se puede hablar de “**Problemas comunes**” que nos permiten incluir actividades de tipo opción múltiple, entradas de texto, casillas de verificación, etc.; y “**Problemas avanzados**” entre los que se encuentra la actividad de “**Evaluación entre pares**”, actividad imprescindible en un curso abierto de tipo MOOC y NOOC especialmente. En los SPOOC esta actividad se suele restringir a una sola fase de autoevaluación, por su carácter de autoformación.

En un curso abierto la retroalimentación en modo comentarios a los pares es imprescindible para el buen funcionamiento de la P2P; por tanto, el comentario siempre es “**Requerido**”, de forma que un participante no podrá avanzar si no justifica de algún modo su puntuación para cada criterio. Es un modo de fomentar la evaluación positiva, y desde el respeto. Además, esto se fomenta con instrucciones para ayudar a los participantes a la hora de dejar sus comentarios. A modo de ejemplo, tenemos un párrafo genérico, aunque editable, para labores de edición en LMS en esa etapa de la actividad, que compartimos en la tabla de al lado:



CUANDO PROPORCIONES RETROALIMENTACIÓN A TUS PARES, TEN EN CUENTA LAS SIGUIENTES CONSIDERACIONES:

Mantén una actitud positiva.

Sé consciente de la fase en la que se encuentra el trabajo. Si estás evaluando una etapa inicial, no critiques como si se tratara del producto final.

Evita centrarte en cuestiones de menor importancia.

Recuerda que todo el mundo tiene una manera diferente de hacer las cosas.

Sé flexible y evita centrarte en cómo lo habrías hecho tú.

Inicia y termina con algo positivo.

Busca ser útil.

Además, se incluye un texto genérico que fomenta la retroalimentación positiva por parte de todos:

LA RETROALIMENTACIÓN ES IMPORTANTE PARA TODOS. NO OLVIDES ARGUMENTAR LA EVALUACIÓN QUE LE OTORGAS A TU PAR CON COMENTARIOS Y APORTACIONES QUE AYUDEN A ENRIQUECER LO QUE ESTÁS EVALUANDO.



ACONSEJABLE

Incluir un **ranking de mejores respuestas** (usualmente 10) según la valoración de los pares, y el **orden de las etapas** de la actividad: **autoevaluación** y **evaluación por los compañeros**; en esta última es en la que se delimita el **número de pares a evaluar y que nos evalúen**. No se recomienda, a excepción de los NOOC, que haya **menos de 2:2**. En el caso de los NOOC, debido a su corta duración, el diseño instruccional podría sugerir una evaluación 1:1. En el caso de los SPOOC sólo se activa la autoevaluación.

Por otro lado, es importante tener en cuenta que **no es recomendable** en absoluto **incluir actividades de evaluación entre pares en la última semana de un MOOC**, puesto que dificultaría mucho el avance de los participantes.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN



VÍDEO

Es el componente más utilizado en la entrega de contenidos de los cursos abiertos ya que el formato del tráiler promocional, de objetivo(s) idea(s) clave y reto(s) semanal(es) van en dicho formato.



PROGRESO

Es recomendable contar con una barra de progreso en la que el participante puede comprobar su avance por las actividades evaluables de forma gráfica e incluir una página también que ofrezca al participante un resumen de sus calificaciones dividido según las subsecciones del curso.



LIBROS DE TEXTO

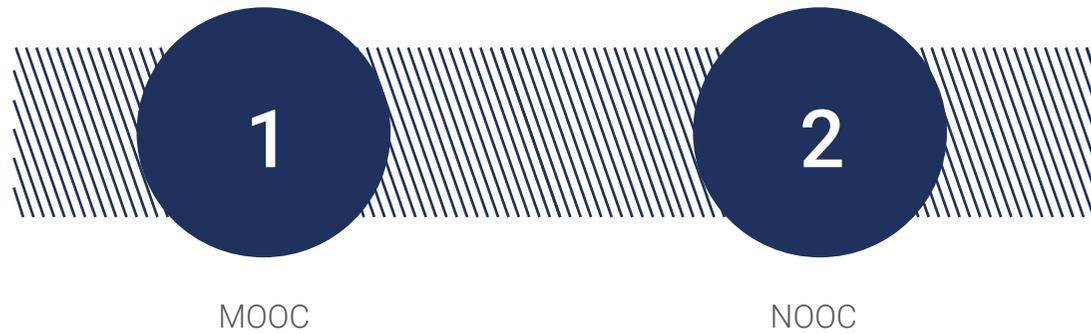
A un libro de texto en formato digital se le puede dar buen uso, por ejemplo, para proporcionar a los participantes apuntes adicionales sobre el tema del curso abierto, o para guiarles en su itinerario de aprendizaje, para compartir una guía extendida del curso, etc., es decir, para introducir los documentos en formato imprimible.



03 DINAMIZACIÓN / FACILITACIÓN

Cada experiencia de aprendizaje abierto cuenta con un **equipo humano** para garantizar que el mismo transcurra de forma fluida y con posibilidades de éxito, que trabaje de forma coordinada entre sí y con la institución, según los roles que se listan a continuación para cada modalidad.

ROLES DEL EQUIPO DINAMIZADOR



ROLES

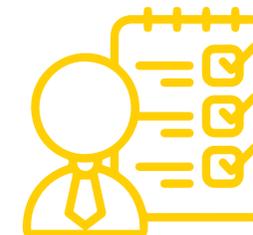
MOOC

El equipo de dinamización de un MOOC está dividido en los siguientes roles:



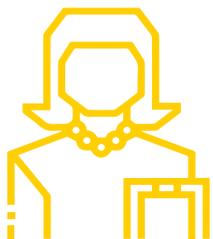
COORDINADOR DEL EQUIPO DE DINAMIZACIÓN

Persona encargada de organizar las labores de dinamización del MOOC y gestionarlas en los diferentes espacios. Diseña, elabora y difunde los boletines de noticias del MOOC (*Newsletter*); cuenta con una presencia proactiva y dinámica en las redes sociales en las que tenga presencia el MOOC, sus listas y hashtags asociados para moverlos debidamente por la red; se encarga de la agregación de evidencias de aprendizaje generadas en el curso en un espacio común del MOOC (Comunidad/Grupo). Este trabajo puede ser realizado por una persona que sea también experto en los contenidos del curso y tenga experiencia en seguimiento de actividades en línea y uso de medios sociales digitales. En muchas ocasiones es el autor de los materiales del MOOC.



CURADOR

Es la persona, como el propio nombre del rol indica que cura, filtra, selecciona y destaca las producciones e intervenciones de mayor interés; difunde en redes y mediante el hashtag del curso. Trabaja bajo la supervisión del coordinador y colabora en todas sus funciones.



DINAMIZADOR / FACILITADOR

Persona encargada de ayudar y prestar apoyo a los participantes ante las posibles dificultades o dudas con las que se puedan encontrar en cuanto al uso del entorno digital de aprendizaje en el que se desarrolla el MOOC y la ejecución de las actividades. Podrá hacerlo mediante el **Espacio de Ayuda** que el entorno digital de aprendizaje ofrezca, en un **Grupo de Facebook** ligado al MOOC, con el **hashtag** del MOOC en **Twitter**, etc. También podrá encargarse de elaborar y enviar boletines de noticias masivos si en algún momento se precisa, por ejemplo, para avisar sobre incidencias puntuales, de novedades, para anunciar un evento en directo, para abrir y cerrar el MOOC, recordatorios semanales, etc.

ROLES

NANO EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

En una NOOC experiencia de aprendizaje abierto en colaboración sólo existe un rol, el de **facilitador** del NOOC, papel que normalmente suele coincidir con el de la autoría de los materiales, y que además es la persona encargada de la preparación previa del material y facilitación “en vivo” mientras el NOOC esté activo.

El autor del NOOC, experto en la temática, debe ser capaz también de asumir el **rol de facilitador**, tal cual se ha definido arriba a lo largo de la duración del nano curso. Además, moderará eventos de facilitación en directo que pudieran ir ligados al ecuador de un NOOC.

FUNCIONES DE LOS EQUIPOS DOCENTES

Apoyo y atención a los participantes

Aunque se ha de promover la resolución de dudas a través de los grupos de apoyo social de los MOOC/NOOC/SPOOC, dado su carácter horizontal (permite anticipar posibles dificultades de terceros), con carácter general, desde el equipo de dinamización/facilitación se ha de dar respuesta a todas las situaciones que pudieran plantear los participantes, siempre y cuando no se resuelvan de manera horizontal entre pares y/o entre los grupos de apoyo social, para que ningún participante quede sin respuesta, en un plazo de 24 horas los días laborales. Dicho plazo se ampliará a 48 horas los fines de semana y festivos nacionales. Esto es especialmente importante en la última semana de una experiencia de aprendizaje abierto.

La atención a los participantes no incluye la calificación y evaluación de las actividades entregadas por estos, ya que este aprendizaje abierto promueve la **coevaluación**, pero se requiere apoyo invisible a la misma si los participantes así lo necesitasen, especialmente cuando se aproxime la finalización del aprendizaje. En cualquier caso, **la evaluación siempre se realizará proporcionando retroalimentación de manera positiva.**

DIFUSIÓN

En un modelo de aprendizaje abierto juega un papel fundamental la visibilidad en las redes sociales, un buen plan de comunicación, así como una buena difusión y diseminación web. Se considera necesario, por tanto, que el aprendizaje abierto cuente con:

Carácter proactivo en Twitter

Envío de boletines de noticias: antes del comienzo del curso, semanalmente durante el curso, y al final del mismo.

Comunicación de bienvenida al curso y despedida del mismo.

Encuesta inicial sobre expectativas ante la formación, cuando proceda.

Una o varias etiquetas # (hashtags) propias: general del curso abierto, puntual para eventos y/o actividades e iniciativas concretas que generen mensajes diarios relacionados con la experiencia de aprendizaje.

Blog de dinamización y grupo en una red social donde puedan difundirse las evidencias de aprendizaje que los participantes generen; donde se puedan anunciar los eventos y su posterior impacto, y que también juegue un papel de canal adicional de comunicación y difusión.

Cuestionario final de valoración y satisfacción.

Espacios colaborativos donde compartir el aprendizaje como por ejemplo comunidades, tableros, galerías fotográficas, listas de reproducción, grupos de marcación social, etc.

EJEMPLO DE FLUJO DE APRENDIZAJE EN UN NANO CURSO

Esta tabla ejemplo representa un NOOC con un esfuerzo estimado de 3 horas de dedicación (aprendizaje) para los participantes. El esfuerzo estimado de aprendizaje en un NOOC puede programarse desde un mínimo de 1 hora hasta un máximo de 20 horas, como hemos mencionado en la definición de NANO experiencia de aprendizaje al comienzo de este documento. Lo que ejemplificamos a continuación es un NOOC cuyo esfuerzo estimado sea de 180 minutos, extrapolable a mayor duración.



Actividad de aprendizaje

Evidencia de aprendizaje

Vídeo tráiler promocional (el facilitador presenta el nano curso y el objetivo a alcanzar con su realización)

-

Actividad para romper el hielo y comenzar a conectar. Ejemplos: presentación, expectativas, etc.

-

El NANO curso en las redes: para conectar y empezar una comunidad de práctica.



Material de apoyo: vídeo tutoriales, infografías, enlaces de interés. Ejemplos: Visualizar, investigar, explorar.



Espacio(s) de debate



Evento de facilitación en directo: el facilitador debate con los participantes, resuelve dudas, se anticipa a otras posibles, proporciona tips, etc.



Actividad de producción digital para evaluar en línea si los participantes han alcanzado los resultados de aprendizaje. Ejemplos: vídeo recorrido por su aprendizaje en el curso, artículo reflexivo, podcast recopilatorio, etc.



Encuesta final (de satisfacción)



Vídeo/Post final resumen de curación de los productos destacados de los participantes (facilitador)



Emisión de certificado



Herramienta (s), Servicio (s)

Evaluación del aprendizaje

Esfuerzo estimado para el participante

Vídeo clip

-

5 minutos

Grupo de Facebook, Comunidades,
Tablero colaborativo

-

15 minutos

Facebook, Twitter, hashtag,
Instagram, etc.

-

-

Grupo de Facebook, Comunidades,
Tablero colaborativo

Mini *quiz*

15 minutos

Grupo de Facebook, espacio de
ayuda en el LMS

Participación, interacción,
promoción del debate

30 minutos

En Directo a través de VC, una comunidad en
Twitter, un grupo en Telegram, etc. El evento se
realiza en el ecuador del nano curso.

Interacción

60 minutos

Envío de la URL pública del producto
al Agregador de productos.

Evaluación mediante rúbrica entre
pares, de forma individual, etc.

30 minutos

Forms, Survey, etc.

Participación

15 minutos

Canal YouTube, Blog del nano
curso, etc.

Participación, interacción

10 minutos

-

Porfolio

-

180'



CÓMO SUPERAR UNA “CRISIS” A LO LARGO DE UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE ABIERTO

En ocasiones, podemos encontrarnos con alguna situación (vinculada a una crítica, algún tipo de comentario negativo, “trolls” o spam) que afecte de manera perjudicial al marco de realización del curso abierto que estamos dinamizando.

Los motivos pueden ser varios (no profundizaremos en ellos). Pero con la finalidad de poder tener una pauta ante estos supuestos casos, aquí van unos apuntes a modo de breve protocolo de actuación con algunas recomendaciones, que un equipo de dinamización/facilitación de un curso abierto debería tener presentes:

¿CÓMO REACCIONAR ANTE UNA CRÍTICA, COMENTARIO NEGATIVO, TROLLS O SPAM?

Lo primero es **comunicarlo**. Se pautarán posibles acciones a realizar, en base a las siguientes consignas:

- 1** No suele ser bueno dejar pasar mucho tiempo o no contestar un comentario. Si dudas o no tienes claro cuál debería ser tu respuesta, no la des. Coméntalo primero y con cierta “urgencia” al resto del equipo y juntos pensaremos cual será la mejor acción a realizar.
- 2** Actuar con transparencia, sin censurar, ni corregir, ni moderar los comentarios negativos, siempre y cuando dicho mensaje no contenga insultos, alusiones racistas, imágenes obscenas, etc.
- 3** Ante críticas “leves” y/o “con razón”, reconocer el error, averiguar el motivo y plantear una solución.
- 4** Ofrecer siempre soluciones reales y hacer énfasis en la voluntad y el esfuerzo que está haciendo la organización/equipo por corregir el problema en el menor tiempo posible.
- 5** Nunca olvides que representas a una institución y no se trata de un ataque hacia tu persona. Actúa con educación y respeto en todo momento.
- 6** Si las críticas son agresivas, nunca te pongas a la altura del agresor, mantén siempre tu buen lenguaje y trato cordial, pero firme.
- 7** Hay personas a las que les gusta compartir sus problemas o quejarse, enfocan sus frustraciones a nivel virtual, o bien son muy pesados (los llamados “trolls”). Si son temas vinculados con el curso, anímalos a superarlo. Si no, no entres en su juego. Normalmente el objetivo final de estas personas es llamar la atención. En ocasiones la mejor respuesta es no contestarles o no prestarles excesiva atención. Acabarán cansándose y cesarán.
- 8** No permitas que el resto de la comunidad se vea afectada por estas posibles situaciones.
- 9** Recuerda siempre el dicho popular: “cuenta hasta diez antes de contestar”.

GEN ERA CIÓN

