sNOOC:

diseñadores de arquitecturas para el conocimiento y la participación.

Javier Gil Quintana
Carmen Cantillo Valero
José Javier Hueso Romero

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial
Para mayor información, véase *www.dykinson.com/quienes_somos*

Este ebook se encuentra registrado bajo licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)
Para más informción, consulte la web:
https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses/

Libro desarrollado y financiado por el PID:
"Influencers de Aprendizaje Conectado,Par@cipa@vo y Empoderado (IACPE) II: sNOOC para la formación de la ciudadanía".
Grupo de Innovación COREN (UNED).

© Copyright by
Los autores
Madrid, 2026

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
http://www.dykinson.es
http://www.dykinson.com

ISBN: 979-13-7047-397-6
DOI: https://doi.org/10.14679/ 5037

Preimpresión por:
Los autores

ÍNDICE

Un viaje en 7 capítulos para diseñar espacios de aprendizaje más humanos, conectados y significativos.

1

CAPÍTULO 1.
Presentación de la historia y los personajes
"Arquitectos de lo posible: guía para construir sNOOC"

2

CAPÍTULO 2:
El sueño de lo masivo:
cuando la arquitectura olvidó a las personas

3

CAPÍTULO 3:
La belleza de lo breve: del NOOC al sNOOC

4

CAPÍTULO 4:
Las 7E's y el triángulo mágico:
la arquitectura del sNOOC

5

CAPÍTULO 5:
Planos y herramientas:
cómo construir tu sNOOC paso a paso

6

CAPÍTULO 6:
Gamificación y metaverso:
narrativas para habitar el aprendizaje

7

CAPÍTULO 7:
El plano final:
claves para facilitadores y comunidades

EPÍLOGO VISUAL
(página final)

Cada capítulo es un paso. Cada paso, una oportunidad para construir espacios donde las personas se encuentren, aprendan juntas y transformen su entorno.

INTRODUCCIÓN

ARQUITECTOS DE ESPACIOS PARA EL APRENDIZAJE CONECTADO

Este libro no es un manual al uso. Tampoco es una historia cualquiera. Si lo hojeas rápido, verás viñetas, personajes, bocadillos de diálogo, mensajes con contenidos clave y esquemas que parecen planos de construcción. Y es que, en cierto modo, eso es exactamente lo que tienes entre las manos: un plano: ¿para qué? Un plano para construir espacios que aún no existen; mejor dicho, espacios que están empezando a existir ahora, en la frontera difusa entre lo digital y lo presencial, entre lo masivo y lo íntimo, entre lo que se aprende solo y lo que se aprende con otros.

Carmen, Javier y Javier Hueso son arquitectos, pero no construyen edificios de hormigón y acero sino que diseñan espacios virtuales del futuro: entornos donde las personas pueden encontrarse, colaborar, aprender y transformar su realidad. Ellos saben algo que los grandes cursos online masivos olvidaron: que un espacio no se define por su capacidad, sino por lo que ocurre en él. Podemos hablar de un estadio vacío y no es más que un montón de butacas; podemos hablar también de una plaza con gente que, aunque sea pequeña, es el centro de una ciudad.

IDEA CLAVE

El aprendizaje más poderoso ocurre cuando las personas se reconocen entre ellas, comparten una tarea concreta y celebran juntas.

NUESTRO PROPÓSITO

Diseñar experiencias formativas que conecten, transformen e impacten en la vida real.

ESTE LIBRO NO ES UN MANUAL. ES UN PLANO PARA CONSTRUIR COMUNIDADES DE APRENDIZAJE.

1

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE LIBRO?

A lo largo de estas páginas, verás a Carmen, Javier y Javier Hueso enfrentarse a preguntas que quizá también te has hecho:

- ¿Cómo se diseña un proyecto formativo que no abandone a nadie?
- ¿Qué pasa cuando hacemos que lo social no sea un complemento, sino la estructura principal?
- ¿Es posible ser masivo sin ser anónimo?
- ¿Puede lo breve ser también profundo?

Propuestas de sNOOC listas para poner en marcha.

Tutoriales para crear materiales con las aplicaciones que tienes a mano.

Ideas de gamificación que no necesitan puntos ni rankings, sino misiones compartidas.

Claves para usar entornos de metaverso sencillos como plazas digitales donde encontrarse.

En su viaje, los tres arquitectos redescubren algo que siempre estuvo ahí: que el aprendizaje más poderoso ocurre cuando las personas se reconocen entre ellas, cuando comparten una tarea concreta, cuando celebran juntas.

sNOOC Este hallazgo tiene un nombre: **sNOOC — Social Nano Open Online Course.** Pero más que un acrónimo, es una forma de entender la educación; un enfoque **minimalista** donde lo pequeño se vuelve masivo porque se **multiplica en conversaciones**, y donde lo **abierto no significa "disponible para todos", sino "abierto a la participación de todos".**

La historia de Carmen, Javier y Javier Hueso es el hilo que recorre cada capítulo. Pero, a medida que avances, verás cómo sus diálogos y descubrimientos se transforman en herramientas concretas:

Menos es más cuando el "más" lo ponemos entre todos.

2

EL PLANO DE CONSTRUCCIÓN

Todo ello con una premisa clara: **menos es más cuando el "más" lo ponemos entre todos.** Este libro no está hecho para leerlo solo, descargarlo y guardarlo en el escritorio. Está pensado para que lo marques, lo copies, lo compartas. Para que tomes sus ideas y las adaptes a tu comunidad, tu barrio, tu asociación, tu centro educativo.

Porque al final,
Carmen, Javier y Javier Hueso
no son solo personajes.
Son una invitación.
La invitación a convertirte
también en arquitecto
o arquitecta de espacios
donde las personas se
encuentren, aprendan juntas
y transformen su entorno.

3

CAPÍTULO 1

Presentación de la historia y los personajes

"Arquitectos de lo posible: guía para construir sNOOC"

CAPÍTULO 1

PRESENTACIÓN DE LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES

"ARQUITECTOS DE LO POSIBLE: GUÍA PARA CONSTRUIR sNOOC"

En un mundo donde el aprendizaje digital a veces olvida a las personas, tres arquitectos decidieron diseñar otra forma de construir experiencias online. Más humana, más significativa, más sostenible.

NUESTROS NOMBRES, NUESTRAS PASIONES

CARMEN

Arquitecta especializada en diseño de experiencias digitales inclusivas.

Lleva gafas redondas, siempre con una libreta Moleskine donde dibuja diagramas de flujo de personas.

Cree que las espacios digitales deben ser ante todo acogedores.

JAVIER

Arquitecto técnico, experto en gamificación y narrativa.

Piensa en estructuras como si fueran videojuegos.

Convierte cada idea en un reto, cada paso en una misión y cada avance en una meta compartida.

JAVIER HUESO

Arquitecto de datos y sistemas abiertos.

Es el más reflexivo: observa, escucha y siempre aporta una mirada serena y estratégica.

Se emociona con la sostenibilidad digital.

"Lo minimalista es lo más poderoso".

¿POR QUÉ TRABAJAMOS JUNTOS?

Necesitamos una arquitectura que ponga a las personas en el centro.

Para eso tenemos las 7E's y el triángulo mágico.

Y un propósito compartido que nos guía.

NUESTRO ESPACIO: "ESPACIOS COMUNES"

Nuestro estudio se llama "Espacios Comunes". Aquí diseñamos, experimentamos y colaboramos para crear experiencias educativas que transforman.

NUESTRO PROPÓSITO

Queremos ayudar a otras personas a diseñar sus propios sNOOC para que puedan compartir lo que saben, lo que sienten y lo que sueñan.

CAPÍTULO 1

Presentación de la historia y los personajes

"Arquitectos de lo posible: guía para construir sNOOC"

VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

Primeros pasos para pensar, diseñar y proyectar vuestro sNOOC.

1 ¿Qué personas van a formar parte de nuestro equipo?

2 ¿Qué nombre y logo nos identificará como grupo?

3 ¿Qué rasgos característicos han consolidado a este grupo?

4 ¿Qué primeras temáticas van naciendo de los primeros encuentros del grupo?

5 ¿Cómo nos vamos a organizar y qué medios vamos a usar para desarrollar nuestro trabajo?

Cada paso que damos juntos hoy
construye la experiencia que vivirá nuestra comunidad.

¿QUERÉIS SABER MÁS?

Capítulo 1 · Presentación de la historia y los personajes

Os presentamos a las personas que han dado forma a esta guía. Cada ficha resume su trayectoria, sus líneas de investigación y su aportación al campo de la educomunicación y los sNOOC.

Javier Gil Quintana

Doctor en Educación y Comunicación (UNED) y doctor en Ciencias Sociales y Jurídicas (URJC). Graduado en Magisterio (UVA), con másteres en Tecnologías Digitales y Sociedad del Conocimiento y en Comunicación y Educación en la Red (UNED). Ha dirigido y participado en proyectos europeos y en iniciativas de investigación vinculadas a la educación y la comunicación. Ha sido ponente en cuarenta cursos de formación del profesorado, sesenta congresos internacionales, y ha publicado un centenar de artículos y capítulos de libro; es autor y coordinador de seis libros.

Líneas de investigación: educomunicación, sNOOC, influencers, alfabetización mediática, gamificación, educación y comunicación patrimonial.

QR perfil

Carmen Cantillo Valero

Doctora en Educación y Comunicación en Entornos Virtuales por la UNED. Profesora e investigadora vinculada a la UNED, y miembro del grupo de investigación Social Media y Educación Mediática Inclusiva y Ubicua (SMEMIU). Su trayectoria se centra en la educomunicación, la alfabetización mediática, la narrativa audiovisual, los entornos virtuales de aprendizaje, los MOOC/sMOOC/sNOOC, la gamificación, la inteligencia artificial aplicada a la educación y la construcción de identidades en la cultura digital e infantil. Cuenta con una producción científica destacada en artículos, capítulos de libro y obras colectivas.

Ámbitos destacados: educomunicación, alfabetización mediática, narrativa audiovisual, aprendizaje digital, gamificación e IA aplicada a la educación.

QR perfil

José Javier Hueso Romero

Profesor de la UNED. Doctor en Educación Cum Laude y premio extraordinario. Máster en Comunicación y Educación en la Red y miembro del grupo de investigación SMEMIU (UNED). Sus líneas de investigación se centran en los MOOC, el e-learning, la educomunicación y la gamificación. Su labor se proyecta internacionalmente tanto desde la gestión como desde la participación en comités científicos, congresos y publicaciones en revistas de impacto y capítulos de libro. Forma parte de diversos proyectos educativos europeos e internacionales y es creador y director del portal snooocommunity.

Ámbitos destacados: MOOC, e-learning, educomunicación, gamificación, innovación educativa y proyectos internacionales.

QR perfil

Tres trayectorias, una misma apuesta: diseñar aprendizaje con sentido social.

Pequeños cursos,
grandes ideas,
comunidad real.
Participa, comparte, transforma.
#sNOOC
#sNOOCCommunity
http://www.tmooc.es/
@gilquintanajavier
@jjavierhueso
@carmen_cantillo
EDUCACIÓN PARA TODOS
APRENDER JUNTOS
CONOCIMIENTO QUE CONECTA