

INFLUENCERS DEL APRENDIZAJE CONECTADO, PARTICIPATIVO Y EMPODERADO:

sNOOC para la formación de la ciudadanía



Coordinadores:

Carmen Cantillo Valero

Javier Gil Quintana

J. Javier Hueso Romero

Dykinson, S.L.

Carmen Cantillo Valero
Javier Gil Quintana
J. Javier Hueso Romero

Coordinadores

INFLUENCERS DEL APRENDIZAJE CONECTADO, PARTICIPATIVO Y EMPODERADO:

sNOOC para la formación de la ciudadanía

 *Dykinson, S.L.*

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 información, consulte la web:
<https://creativecommons.org/share-your-work/licenses/>*

*Libro desarrollado y financiado por el PID:
“Influencers de Aprendizaje Conectado, Participativo 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: 979-13-7047-347-1
DOI: <https://doi.org/10.14679/5021>

Preimpresión por:
Los autores

Índice de contenidos

Introducción (pág. 7).

J. Javier Hueso Romero.

CAPÍTULO 1: Un libro, diversas narrativas y un fin común: la transformación social (pág. 9).

Carmen Cantillo Valero.

CAPÍTULO 2: Cursos masivos, abiertos y en línea para la innovación docente en la Universidad (pág. 18).

Patricia Gómez Hernández. Carlos Monge López.

CAPÍTULO 3: El modelo sNOOC como paradigma educativo postdigital: minimalismo pedagógico, empoderamiento social y narrativas inmersivas (pág. 25).

Javier Gil Quintana.

CAPÍTULO 4: sNOOC Community y el LMS Chamilo: Modelo SaaS en proyectos educativos comunitarios (pág. 33).

J. Javier Hueso Romero.

CAPÍTULO 5: Desde la cultura de la participación en la innovación educativa a proyectos de aprendizaje-servicio desde la educación de posgrado (pág. 43).

Eduardo García Blázquez. Sandra Valiente Sánchez. Simón Gil Tévar.

CAPÍTULO 6: ¡COLOREA TU MANERA DE VER! Hardware y software adaptados para la inclusión del alumnado daltónico (pág. 55).

María Taboada Maqueira. Carolina Tresierra Cascajo. Sonia Valle Tristancho.

CAPÍTULO 7: Tecnología consciente: materiales inclusivos para una escuela con alma (pág. 67).

M.^a del Carmen Puertas Galdeano. Raquel Mohedas Rodríguez. M.^a Mercedes Prin Bermúdez. Luciane Izabel Goettems Oliveira. Fernanda Alves de Souza.

CAPÍTULO 8: Operación Tecnoinclusiva (pág. 79).

Lucía Muñoz Fernández. Silvia González Morro. Claudia Arcaz Gallardo. Isabel M.^a Medinilla Bohórquez. Ana Isabel Morales Juan.

CAPÍTULO 9: Cuestiona tu Feed: Claves para despertar tu espíritu crítico (pág. 89).

Miren Pérez Carte. Melody Laranjo Garrido. Nerea Hernández López. Lucía Delgado Cano. Jorge Fernández García.

CAPÍTULO 10: Cuestiones extraterrestres: Inteligencia Artificial, Inclusión y Diversidad (pág. 105).

Cathaysa del C. Tacoronte Roque. Blanca Montoya Galán. M.^a del Loreto Martín Martín. Lucía Bermúdez Villanueva. Rayco J. Sarmiento Santana.

CAPÍTULO 11: Detectives de mentiras: Aprende a detectar Fake News (pág. 118).

Alba González Álvarez. David Fernández Muñoz. Natalia Perea Navas. María Montenegro Verdugo. Judit Mavals Ros.

CAPÍTULO 12: Ian, tu nuevo compañero de estudio: aprendizaje sobre Inteligencia Artificial para estudiantes de la ESO (pág. 131).

Paula Michán Sánchez. Elena García Jiménez. Paola de la Varga Rubio. Raquel Marrugo Fernández.

CAPÍTULO 13: Paisajes de aprendizaje gamificados (pág. 143).

Rosalía Carcaño Carrasco. M.^a del Mar Carrillo Aguilera.

CAPÍTULO 14: Redes con cabeza y corazón (pág. 155).

Clara Martín Santiago. Belén Nieto Rodríguez. Miriam Padilla León. Inés Toro Martínez. Verónica P. Torres Velázquez.

CAPÍTULO 15: Abriendo puertas al aprendizaje: el DUA como llave de la inclusión (pág. 172).

Eva M.^a Corzo Serrán. Lamiak Mohamed Ali. Rosaura Rico rubio. Agustina Rosco Caballero. Sofía Caballero Aragón.

CAPÍTULO 16: Programa formativo Mujeres Rurales frente a la Inteligencia Artificial Generativa (Humanista) (pág. 181).

Sonia Santoveña Casal. Gloria Soto Martínez. Rubén Gómez Méndez.

CAPÍTULO 17: NOOC Instituciones educativas: “Escuelas que protegen”. Promoción de la cultura del cuidado entre iguales en el marco del MOOC CIBERPROXY (pág. 191).

Cristina Sánchez Romero.

CAPÍTULO 18: Análisis conductista de las metodologías activas y su eficacia prometida (pág. 208).

Alejandro Quintas Hijós.

INTRODUCCIÓN

En el marco de la denominada sociedad postdigital, caracterizada por la convergencia entre lo tecnológico y lo social, la educación se enfrenta a una profunda transformación que afecta tanto a sus fundamentos teóricos como a sus prácticas metodológicas. La expansión de los entornos digitales, la ubicuidad de la información y la creciente interconexión entre individuos han redefinido las formas de acceder, producir y compartir conocimiento, generando nuevos desafíos para los sistemas educativos. En este contexto, ya no es suficiente con garantizar el acceso a la información; el verdadero reto reside en capacitar a la ciudadanía para interpretarla críticamente, evaluar su veracidad y utilizarla de forma ética y responsable en entornos complejos y cambiantes. La aceleración tecnológica y la digitalización de la sociedad han dado lugar a un escenario en el que los procesos de enseñanza-aprendizaje trascienden los límites tradicionales de la institución educativa, expandiéndose hacia redes, comunidades virtuales y espacios de interacción continua. El conocimiento no puede entenderse como un producto estático, sino como un proceso dinámico que emerge de la interacción social, el diálogo y la participación activa de los individuos. El aprendizaje adquiere una naturaleza profundamente relacional, donde la construcción del conocimiento se apoya en la conexión entre personas, ideas y contextos diversos. Este nuevo paradigma educativo exige, por tanto, repensar las metodologías de enseñanza, superando enfoques centrados en la transmisión de contenidos y avanzando hacia modelos más abiertos, colaborativos y participativos. La incorporación de tecnologías digitales en la educación no puede limitarse a un uso instrumental, sino que debe integrarse de manera significativa en los procesos pedagógicos, favoreciendo experiencias de aprendizaje que promuevan la reflexión, la creatividad, la autonomía y el compromiso social. De este modo, la educación se configura como un espacio fundamental para la formación de una ciudadanía crítica, capaz de desenvolverse en entornos digitales de manera consciente, participativa y responsable. Es en este contexto donde se sitúa la presente obra, que surge en el marco del proyecto “Influencers de Aprendizaje Conectado, Participativo y Empoderado (IACPE): sNOOC para la formación de la ciudadanía”, desarrollado en el ámbito universitario. Este proyecto nace con la finalidad de explorar nuevas formas de innovación educativa adaptadas a la realidad postdigital, promoviendo la participación activa del alumnado en la creación y desarrollo de experiencias formativas. Lejos de concebir al estudiante como un sujeto pasivo, se plantea un modelo en el que este asume un rol protagonista como creador de conocimiento, diseñador de recursos educativos y agente de transformación social. Uno de los pilares fundamentales de la propuesta es el desarrollo del modelo sNOOC (social Nano Open Online Course), que representa una evolución significativa respecto a los cursos masivos abiertos en línea (MOOC). Si bien los MOOC han supuesto un avance en la democratización del acceso al conocimiento, también han evidenciado importantes limitaciones, como la escasa interacción entre participantes, la falta de personalización del aprendizaje y las elevadas tasas de abandono. Frente a estas limitaciones, los sNOOC emergen como una

alternativa innovadora que combina la brevedad de los nano cursos con una fuerte dimensión social y participativa. El modelo sNOOC se articula en torno a un enfoque pedagógico que integra el minimalismo educativo, el empoderamiento del alumnado y el uso de narrativas inmersivas. El minimalismo pedagógico propone centrarse en lo esencial del aprendizaje, eliminando la sobrecarga de contenidos y facilitando experiencias formativas más claras, accesibles y significativas. Por su parte, el empoderamiento del alumnado implica reconocer su capacidad para generar conocimiento, tomar decisiones y participar activamente en los procesos educativos. Finalmente, la incorporación de narrativas inmersivas, a través de estrategias como la gamificación, el uso de entornos virtuales o el metaverso, contribuye a aumentar la motivación, la implicación y la profundidad del aprendizaje. Desde esta perspectiva, el aprendizaje deja de concebirse como un proceso individual y se sitúa en el ámbito de lo colectivo, donde la interacción y la colaboración se convierten en elementos clave. Los sNOOC favorecen la creación de comunidades de aprendizaje en red, en las que los participantes no solo consumen información, sino que la producen, comparten y transforman. Este enfoque se alinea con las teorías conectivistas, que entienden el aprendizaje como la capacidad de establecer conexiones significativas entre nodos de información y entre personas, configurando redes de conocimiento dinámicas y en constante evolución. Asimismo, la obra aborda la necesidad de desarrollar competencias fundamentales para la ciudadanía digital contemporánea, entre las que destacan el pensamiento crítico, la alfabetización mediática, el uso ético de la tecnología y la capacidad de participación activa en entornos digitales. En una sociedad marcada por la sobreabundancia de información y la proliferación de fenómenos como la desinformación o las fake news, resulta imprescindible que los individuos sean capaces de analizar los contenidos que consumen, identificar posibles sesgos y participar de manera responsable en los espacios de comunicación en red. Más allá de su valor como recopilación de experiencias y reflexiones, este libro se presenta como una invitación abierta a repensar la educación desde una perspectiva crítica, inclusiva y comprometida con la realidad social. En un mundo caracterizado por la complejidad, la incertidumbre y el cambio constante, resulta imprescindible avanzar hacia modelos educativos capaces de formar ciudadanos y ciudadanas que no solo comprendan la realidad, sino que también participen activamente en su transformación. Desde esta mirada, la innovación educativa no se entiende como una tendencia pasajera, sino como un proceso continuo de revisión y mejora que permite construir entornos de aprendizaje más humanos, equitativos y socialmente relevantes.

J. Javier Hueso
UNED

Capítulo 1

Un libro, diversas narrativas y un fin común: la transformación social

Autoría: Dra. Carmen Cantillo Valero

Email: carmen.cantillo@invi.uned.es

Institución: UNED



FINALIDAD

La revolución digital ha transformado radicalmente la producción, distribución y consumo de contenidos, generando nuevas dinámicas en las industrias culturales. Este capítulo analiza cómo la convergencia tecnológica y la participación activa de las audiencias redefinen los modelos de relación y comunicación tradicionales.

PARTICIPA

#EduInfluyo #Materiales_Diversidad_UNED #EVP_UNED

1. Introducción. Educando en una sociedad en transformación

La sociedad postdigital, caracterizada por intensas transformaciones tecnológicas y socioculturales, ha generado nuevos marcos de referencia que han cambiado significativamente las formas de comprender la educación. En este contexto, se ha producido una expansión de entornos virtuales, donde los flujos de información se han intensificado, favoreciendo la interconexión y el intercambio entre las personas. A raíz de todo ello, los procesos de enseñanza-aprendizaje han dejado de estar ubicados en las instituciones educativas formales, no pudiendo circunscribirse a un espacio determinado, puesto que ahora se desarrollan en diversos entornos, como redes de comunicación y comunidades de intercambio, donde se lleva a cabo un continuo proceso de interacción y de construcción del conocimiento. Habitamos una sociedad incierta, compleja y sometida a un cambio permanente, un escenario que Zygmunt Bauman (2007) definió como «modernidad líquida», donde las estructuras sociales son inestables y obligan a la ciudadanía a un proceso de adaptación continuo. En el ámbito educativo, Edgar Morin (1999) señala la necesidad de repensar el conocimiento con perspectivas más integradoras que permitan afrontar los complejos retos contemporáneos. En este contexto, «el problema ya no es la escasez de información, sino su sobreabundancia; lo que se necesita es capacidad para procesarla críticamente» (Kaplún, 1998); por tanto, el reto ya no estriba en adquirir información, sino en saber interpretarla para utilizarla de forma eficaz y crítica. La irrupción de Internet y de las comunidades digitales ha abierto nuevas posibilidades para acceder al conocimiento. Plataformas educativas, *apps*, redes sociales y escenarios virtuales educomunicativos (Osuna, 2014) han favorecido el acceso a contenidos que anteriormente estaban reservados a grupos minoritarios, trascendiendo los límites geográficos y de los marcos institucionales educativos. Sin embargo, diversos estudios sobre educación mediática y competencia digital señalan que el acceso a la información no garantiza, por sí mismo, la construcción de conocimiento ni el aprendizaje significativo. En este sentido, en los Congresos de Educación Mediática y Competencia Digital (s. f.) se ha demostrado que la sobreabundancia de información en el entorno digital favorece la desinformación, la manipulación mediática y el consumo acrítico de contenidos, lo que pone de relieve la necesidad de desarrollar el pensamiento crítico y de las competencias digitales para la comprensión y evaluación de la información (Buckingham, 2003). La educación en la sociedad postdigital lleva aparejado un replanteamiento de las metodologías educativas, orientado a trascender el mero uso instrumental de la tecnología y a promover modelos de aprendizaje colaborativos y participativos. Así lo afirman corrientes pedagógicas que, desde Lev Vygotsky (1978) hasta el conectivismo de George Siemens (2005) y Stephen Downes (2012), destacan el carácter social del aprendizaje y la importancia que tienen la interacción y las redes sociales. En este sentido, el acto de aprender no consiste en la acumulación de información, sino que se concibe como una práctica transformadora (Freire, 1970), en la que «el conocimiento surge a partir de las relaciones y debates que se establecen entre los miembros de estas comunidades (ecosistemas de conectivismo) y, donde, el aprendizaje se concibe como una actividad continua y permanente» (Cantillo-Valero, 2014, p. 59). La innovación educativa se enfoca a transformar la organización del aprendizaje, facilitando modelos que favorezcan la participación y la interacción, así como la conexión del conocimiento con los actuales desafíos sociales, aspectos estrechamente relacionados con la concepción de la educación como una experiencia social (Dewey, 1938). Al mismo tiempo, este escenario exige redefinir el papel que ocupan las instituciones educativas que, sin ser los únicos espacios de aprendizaje, continúan siendo esenciales en la formación de una ciudadanía crítica, capaz de interpretar la información,

participar en las comunidades de aprendizaje y desenvolverse responsablemente en los entornos digitales. La educación en la era digital se sitúa, cada vez más, en la formación de una ciudadanía crítica capaz de habitar los entornos digitales de forma ética, consciente y participativa. Ya no se limita al simple dominio de las herramientas, sino que implica comprender cómo circula la información, cómo se construyen los discursos en red y cómo participar en ellos de forma responsable. Es en este marco donde nace este libro, concebido como una experiencia docente e investigadora vinculada al proyecto *Influencers de Aprendizaje Conectado, Participativo y Empoderado (IACPE): sNOOC para la formación de la ciudadanía* y apoyado en la convicción de que la educación desempeña un papel esencial en la construcción de la ciudadanía digital comprometida con su entorno. A través de sus capítulos se presentan diversos marcos para la reflexión y experiencias educativas que reflejan formas de aprendizaje abiertas, en red y colaborativas, y donde la tecnología se integra en los procesos de aprendizaje compartidos. En este sentido, el aprendizaje se entiende como una experiencia social conectada y situada, que se abre a la innovación pedagógica y a la transformación colectiva.

2. El proyecto IACPE: aprendizaje conectado, participativo y empoderado

El presente libro se inscribe en el marco de las iniciativas docentes del proyecto «Influencers de Aprendizaje Conectado, Participativo y Empoderado (IACPE): sNOOC para la formación de la ciudadanía», una propuesta orientada a explorar nuevas metodologías de innovación educativa de la sociedad postdigital. En un contexto marcado por la constante circulación de información, esta iniciativa pone el foco en la formación de personas capaces de participar de forma crítica, responsable y creativa en los actuales ecosistemas digitales. El proyecto IACPE nace como un espacio de experimentación pedagógica en el que docentes y estudiantes trabajan de forma conjunta para diseñar y desarrollar propuestas centradas en la ciudadanía postdigital. Su objetivo es promover procesos de aprendizaje en los que el alumnado asuma un papel activo en la construcción del conocimiento y en la creación de recursos educativos abiertos, superando así los enfoques tradicionales, basados exclusivamente en la transmisión de contenidos. De este modo, quienes participan en la experiencia formativa lo hacen como productores de conocimiento en red. Un enfoque que tiene su base en perspectivas pedagógicas que abordan el aprendizaje como un proceso participativo y social. Desde los planteamientos socioculturales iniciados con Vygotsky (1978) hasta enfoques más contemporáneos, como el conectivismo de Siemens (2005) y Downes (2012), nos apoyamos en aportaciones que destacan el papel del diálogo, la colaboración y la interacción en la construcción del conocimiento. A todo lo que se suma la dimensión amplificada que ofrecen las redes digitales, donde se crean comunidades de aprendizaje que superan los límites físicos del aula presencial. A partir de estas premisas y como eje fundamental del proyecto, se desarrollan sNOOC (social Nano Open Online Courses) que suponen una evolución de los modelos tradicionales de cursos abiertos y en línea al incorporar la dimensión social, participativa y el empoderamiento del alumnado, frente a planteamientos centrados en la acumulación de contenidos. El modelo apuesta por experiencias de aprendizaje breves, dinámicas y conectadas con problemáticas sociales concretas, favoreciendo la interacción entre participantes y la construcción colectiva del conocimiento (Gil-Quintana, 2024). El rol activo del alumnado se hace visible a través de la creación de sNOOC vinculados a la ciudadanía digital, el pensamiento crítico y el uso responsable de la tecnología.

Este proceso se articula a través de metodologías activas basadas en la investigación, la creatividad y el trabajo colaborativo, desarrolladas en contextos reales de aprendizaje. Así, el alumnado se convierte en creador de experiencias educativas que van evolucionando desde modelos pasivos de consumo de información hasta formas de participación críticas y productivas en entornos digitales, donde se concibe la educación como un proceso en el que los sujetos son los protagonistas de su propio aprendizaje y la construcción colectiva del conocimiento (Freire, 1970). El resultado de todo este proceso se concreta en los proyectos educativos presentados en la segunda parte de este libro, donde cada propuesta de sNOOC que ha diseñado el alumnado encara temáticas relacionadas con los desafíos de la ciudadanía digital contemporánea. Se trata de experiencias de innovación pedagógica materializadas en propuestas donde se integra tecnología, creatividad y compromiso social. En este sentido, el libro trasciende la mera reflexión teórica acerca de los modelos educativos emergentes para situarse en un espacio entre teoría y práctica, entre investigación y experimentación pedagógica y entre la labor docente y la creatividad del alumnado.

3. Nuevas arquitecturas de aprendizaje: del MOOC al sNOOC

La aparición de los cursos abiertos en línea ha transformado los modelos educativos. A finales de la primera década del siglo XXI surgen los Massive Open Online Courses (MOOC), con el objetivo de democratizar el acceso al conocimiento, a través de plataformas digitales abiertas y escalables, con lo que se permitía a las universidades y entidades educativas ofrecer formación a públicos masivos y superando los límites geográficos y de las propias instituciones. Desde sus inicios, estos cursos se han sustentado en distintas tradiciones pedagógicas: mientras algunos adoptaron enfoques más próximos a modelos conductistas o transmisivos —los denominados xMOOC— centrados en la distribución de contenidos y en actividades automatizadas, otros se vincularon con perspectivas conectivistas, dando lugar a los cMOOC, en los que el aprendizaje se concibe como un proceso basado en la creación de redes, el intercambio de ideas y la participación en comunidades de conocimiento (Siemens, 2005; Downes, 2012). A pesar de su potencial inicial, los modelos tradicionales de MOOC han ido presentando algunas limitaciones, como: elevadas tasas de abandono, escasa o nula interacción entre participantes y un retroceso hacia modelos transmisivos de la información, alejándose del principio de construcción activa del conocimiento que inspiró su origen. Estas debilidades han impulsado el diseño de nuevas fórmulas orientadas a fomentar la participación del alumnado, surgiendo propuestas como los *Nano Open Online Courses* (NOOC), con formatos breves y más focalizados, y los Social MOOC (sMOOC), con una dimensión social, apoyada en la interacción y la participación en red (Osuna-Acedo y Gil-Quintana, 2017). A partir de estas iniciativas surge el modelo sNOOC (*social Nano Open Online Course*), que sintetiza la brevedad, la participación social y el empoderamiento del alumnado, a la vez que ofrecen experiencias educativas accesibles que integran narrativas gamificadas y dinámicas de colaboración y comunicación horizontal. Se trata de un enfoque que concibe el aprendizaje como un proceso participativo y donde sus participantes no se limitan a consumir contenidos, sino que crean, comparten y transforman el conocimiento (Gil-Quintana, 2024). El paradigma que plantea el modelo sNOOC responde a la evolución tecnológica de los cursos en línea, pero, sobre todo, se configura como una transformación pedagógica profunda. Nos situamos en entornos formativos diseñados con un objetivo claro: favorecer la implicación activa del alumnado, el trabajo colaborativo y la proyección social del aprendizaje. En este sentido, los

sNOOC se vinculan con las perspectivas educomunicativas planteadas por Kaplún (1998), al concebir la educación como un proceso participativo y de construcción colectiva. En el siguiente capítulo se desarrolla este modelo educativo, analizando sus fundamentos pedagógicos, su estructura y las posibilidades que ofrece para diseñar experiencias formativas abiertas y participativas. A partir de este marco teórico, se articulan los capítulos posteriores, en los que se presentan propuestas de sNOOC desarrolladas en el contexto del proyecto IACPE, para mostrar cómo estas arquitecturas de aprendizaje permiten llevar a cabo proyectos educativos enfocados a la formación de una ciudadanía crítica y comprometida.

4. Una apuesta coral por la innovación educativa

A partir de este planteamiento surge el presente volumen, en el que confluyen aportaciones que se relacionan entre sí y se enriquecen mutuamente. No se presentan como una enumeración de experiencias inconexas, sino como espacios de diálogo para la construcción del conocimiento. Cada capítulo parte de contextos distintos y se aborda desde inquietudes diferentes, pero todos ellos tienen un mismo objetivo: explorar experiencias didácticas innovadoras orientadas a la formación de una ciudadanía reflexiva y participativa, comprometida con los desafíos del entorno. En este sentido, el libro, en su conjunto, adquiere sentido, ya que cada aportación conserva su singularidad, pero se comprende plenamente en relación con todas las demás. La confluencia de perspectivas diversas que originan este libro se explica por la propia naturaleza del proyecto IACPE, que promueve espacios de aprendizaje colaborativo y de interacción constante entre docentes y estudiantes para el diseño y desarrollo de propuestas educativas. En este marco, el conocimiento se entiende como el resultado de un proceso colectivo de reflexión teórica, experimentación pedagógica y aplicación práctica. Encontramos un abanico de temas que incluyen la alfabetización mediática, el pensamiento crítico para afrontar la desinformación, la inclusión educativa, el bienestar digital o el uso responsable de tecnologías como la Inteligencia Artificial. En conjunto, estas perspectivas reflejan los desafíos educativos de los entornos digitales y se plantean como oportunidades innovadoras para impulsar fórmulas de aprendizaje más abiertas, inclusivas y participativas. Este libro no ofrece un único modelo ni una respuesta cerrada a los retos educativos actuales, sino que, a través del recorrido propuesto por diversas experiencias, invita a repensar las prácticas pedagógicas desde múltiples ángulos. En línea con la visión de Morin (1999) se parte de la necesidad de comprender la complejidad del mundo, bajo un prisma con múltiples aristas, reconociendo la interrelación entre los diversos ámbitos del conocimiento. Así, la diversidad de enfoques se convierte en una fortaleza que abre luz en la comprensión de los procesos educativos en entornos digitales y visibiliza el papel activo del alumnado en la innovación educativa, puesto que muchos proyectos que se muestran han sido diseñados por estudiantes, que en su proceso formativo, han diseñado propuestas de sNOOC que abordan problemas educativos y sociales determinados, en coherencia con enfoques como los de (Freire, 1970) y (Siemens, 2005) que sitúan al alumnado en el centro del proceso para favorecer la creación y difusión del conocimiento. En este sentido, la obra se configura como el espacio de encuentro entre teoría y práctica: los capítulos iniciales se desarrolla el marco teórico, mientras que los posteriores desarrollan experiencias reales que articulan un diálogo horizontal entre la reflexión académica y la experimentación educativa. Uno de los rasgos característicos del libro es su dimensión coral y participativa, en donde la educación se muestra como un proceso abierto, dinámico y social,

basado en la colaboración, el intercambio de propuestas y el compromiso firme de mejorar la realidad. Es por lo que cada capítulo se integra como una parte esencial de un proyecto educativo compartido que amplía las posibilidades de aprendizaje en la sociedad postdigital. De esta diversidad de enfoques emergen una serie de principios comunes que permiten identificar los ejes pedagógicos que atraviesan la obra.

5. Ejes pedagógicos

El conjunto de capítulos que componen esta obra se articula en torno a una serie de ejes pedagógicos compartidos. Cada grupo de estudiantes ha desarrollado su propio sNOOC con base en diferentes temáticas, donde es posible reconocer principios educativos comunes que atraviesan cada una de las propuestas y en las que se ve reflejada la filosofía pedagógica del proyecto IACPE. Estos ejes no se han definido de antemano, sino que se han ido configurando a lo largo del proceso de trabajo y de diálogo conjunto entre los participantes. La experimentación con metodologías activas y la reflexión conjunta acerca del diseño de estas experiencias han sido elementos clave en el proceso de aprendizaje en la sociedad digital.

5.1 Aprendizaje conectado

El primer eje que atraviesa las propuestas de este libro estriba en la concepción del aprendizaje como un proceso conectado, que tiene lugar a través de redes de interacción entre personas, recursos y contextos. En los entornos digitales actuales, el conocimiento no se produce únicamente en los espacios institucionales cerrados, sino que circula a través de comunidades, plataformas y ecosistemas de información. Esta idea se vincula con los planteamientos conectivistas de George Siemens (2005) y Stephen Downes (2012), quienes subrayan que aprender implica establecer conexiones significativas entre nodos de información y entre personas que comparten intereses y objetivos comunes. Así, se refleja en los sNOOC diseñados por el alumnado, que buscan favorecer la creación de comunidades de aprendizaje en las que las personas participantes puedan intercambiar ideas, compartir recursos y construir conocimiento de manera colaborativa.

5.2 Participación y cultura colaborativa

Otro eje fundamental se encuentra en la promoción de la cultura participativa para entender el aprendizaje como una actividad colectiva. Las personas participantes en los sNOOC no se limitan a consumir contenidos, sino que intervienen de forma activa en el proceso formativo mediante la elaboración de aportaciones propias, la reflexión de los temas propuestos y el diálogo en comunidad. Este enfoque educomunicativo sitúa la participación en el centro del proceso educativo, y tal como señalara Paulo Freire (1970), otorga a la educación su pleno sentido al construir colectivamente el conocimiento, convirtiendo el entorno digital en un espacio de diálogo. En este marco, la interacción no se entiende como un elemento accesorio, sino como un componente estructural del aprendizaje.



5.3 Pensamiento crítico y ciudadanía digital

Las temáticas abordadas en los distintos sNOOC reflejan una preocupación compartida por el desarrollo del pensamiento crítico en los entornos digitales. En una sociedad caracterizada por la masiva circulación de información, es vital que las personas desarrollen competencias que les permitan analizar los contenidos que consumen, identificar posibles sesgos o manipulaciones y participar de manera responsable en los espacios de comunicación digital. En esta línea, varios capítulos del libro abordan cuestiones como la desinformación, el uso ético de la tecnología, la inteligencia artificial o el bienestar digital. Tal y como propone David Buckingham (2003) se evidencia la necesidad de adquirir una alfabetización mediática desde una perspectiva crítica. Es por ello que los sNOOC se presentan como herramientas educativas orientadas a fortalecer en las personas esas capacidades con las que puedan cuestionar, comprender y transformar los entornos virtuales en los que participan.

5.4 Creatividad pedagógica e innovación educativa

El diseño de los sNOOC subraya la importancia de la creatividad pedagógica como motor de la innovación educativa. Así se observa en el proceso de elaboración de estos proyectos, en los que el alumnado integra dinámicas participativas, estrategias gamificadas y narrativas orientadas a favorecer la implicación de las personas participantes. Así, en lugar de concebir la innovación como un simple aditamento tecnológico, el trabajo desarrollado en el marco del proyecto IACPE enfatiza la dimensión pedagógica. En línea con las propuestas de John Dewey (1938), el aprendizaje se vincula a la experiencia, la exploración y la participación activa de quienes aprenden.

5.5 El empoderamiento del alumnado

Como se ha comentado, uno de los rasgos más destacados de este libro es el empoderamiento del alumnado, que adopta un rol protagonista en el diseño de las propuestas educativas. No se han limitado a ser receptores pasivos de contenidos, sino que han ido más lejos, han diseñado experiencias de aprendizaje dirigidas a otras personas, han concebido el aprendizaje como un proceso generador de conocimiento. Así, les encontramos investigando los problemas sociales más relevantes y ofreciendo soluciones que se materializan en propuestas educativas innovadoras. Esto les sitúa como agentes activos de cambio en el uso de las herramientas digitales con las que promover estrategias de aprendizaje más críticas, abiertas y participativas. Además de la diversidad de temáticas que se muestran en los sNOOC, surge una visión compartida del aprendizaje que destaca la participación activa de quienes están aprendiendo, en contraste con modelos más receptivos de la educación. Precisamente, este es el sentido del proyecto IACPE, que busca promover esas situaciones que invierten las lógicas clásicas de enseñanza, para que el alumnado asuma un papel investigador, participante y diseñador de soluciones en los contextos digitales de aprendizaje. En este sentido, los sNOOC se han convertido en espacios de experimentación pedagógica para organizar experiencias de aprendizaje, explorar nuevas dinámicas comunicativas y fomentar la participación real en las comunidades virtuales. Se observa tanto la aplicación de conocimientos teóricos como el

desarrollo de competencias vinculadas al trabajo colaborativo, la creatividad pedagógica y el uso crítico y responsable de las tecnologías digitales en los entornos educativos.

6. Del marco teórico a la práctica educativa

El libro se organiza en varios capítulos que, aunque abordan dimensiones diferentes del proyecto, comparten un mismo propósito: explorar nuevas formas de aprendizaje en entornos digitales a través del diseño y desarrollo de sNOOC orientados a la formación de una ciudadanía crítica y participativa. Tras la presente introducción, que sitúa el contexto educativo en el que surge la obra y presenta el marco general del proyecto IACPE, los capítulos siguientes profundizan en fundamentos conceptuales y metodológicos que sustentan esta propuesta educativa. En primer lugar, encontramos un capítulo dedicado a los MOOC (Massive Open Online Courses), en el que se analizan sus orígenes, evolución y principales características. Este capítulo permite comprender cómo los MOOC han contribuido a transformar la educación digital, ampliando el acceso al conocimiento y promoviendo nuevas formas de aprendizaje en red. A continuación, con el capítulo dedicado al modelo sNOOC (social Nano Open Online Course), se analizan los principios pedagógicos, las características estructurales y las posibilidades educativas de este formato que combina la brevedad de los nano cursos con una fuerte dimensión social y participativa. Este capítulo proporciona el marco teórico que permite comprender el sentido y el diseño de las experiencias educativas que se presentan en el bloque práctico. Posteriormente, la obra incorpora un capítulo centrado en sNOOCcommunity, una propuesta orientada a fortalecer las comunidades de aprendizaje que se generan en torno a estos cursos. Este apartado analiza el papel de las redes de colaboración y de las dinámicas participativas en la consolidación de ecosistemas educativos abiertos, donde el conocimiento se construye de manera colectiva. La segunda parte del libro está dedicada a los proyectos de sNOOC desarrollados por el alumnado en el marco del proyecto IACPE. Cada capítulo presenta una propuesta educativa diseñada por un grupo de estudiantes, y donde se abordan diferentes ámbitos relacionados con los retos de la ciudadanía digital contemporánea. Así, se muestran temáticas que van desde la alfabetización mediática, al análisis crítico de la desinformación, pasando por el bienestar digital, la inclusión educativa o el uso responsable de tecnologías emergentes. De este modo, se articula un diálogo entre reflexión teórica e innovación pedagógica.

7. Horizontes del proyecto

En este capítulo se ha realizado un recorrido para situar el proyecto IACPE y las experiencias prácticas dentro de un marco de transformación educativa. Nos situamos en una sociedad marcada por la interconexión digital, en la que la información circula de forma masiva en un contexto complejo y cambiante y en la que la educación se enfrenta al reto de formar a la ciudadanía para que interprete la realidad y participe activamente en su transformación. Es aquí donde los modelos de aprendizaje abiertos, conectados y participativos, como son los sNOOC, ofrecen nuevas oportunidades para repensar los procesos formativos. Las experiencias desarrolladas en los siguientes capítulos son una propuesta coral que recoge diversas soluciones concretadas en propuestas educativas diseñadas por el propio alumnado. De este modo, los sNOOC trascienden su dimensión formativa, configurándose como espacios para la

experimentación e investigación pedagógica y gracias a los cuales se han podido analizar nuevas formas de aprendizaje, colaboración y construcción del conocimiento en red. En consecuencia, el libro no se limita a presentar un mero catálogo de iniciativas educativas, sino que se plantea como una invitación a reflexionar sobre la innovación pedagógica en la sociedad postdigital. En conjunto, los capítulos que integran esta obra evidencian cómo los principios del aprendizaje abierto, conectado y participativo pueden traducirse en propuestas educativas concretas orientadas a problemas reales de la ciudadanía digital. Así, el volumen articula una doble dimensión: por un lado, la reflexión teórica sobre los nuevos modelos de aprendizaje en red; por otro, la presentación de experiencias prácticas que ponen de manifiesto el potencial transformador de una educación concebida como proceso colaborativo, crítico y socialmente comprometido.

Referencias

- Bauman, Z. (2007). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press.
- Congresos de Educación Mediática y Competencia Digital. (s. f.). *Educación Mediática*. <https://www.educacionmediatica.es>
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Macmillan.
- Downes, S. (2012). *Connectivism and connective knowledge*. Ottawa: National Research Council Canada.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI.
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París: UNESCO.
- Osuna-Acedo, S., & Gil-Quintana, J. (2017). *Los sMOOC como modelo de aprendizaje social en red*.
- Osuna Acedo, S. (coord.). (2014). *Escenarios virtuales educomunicativos*. Icaria Editorial.
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.

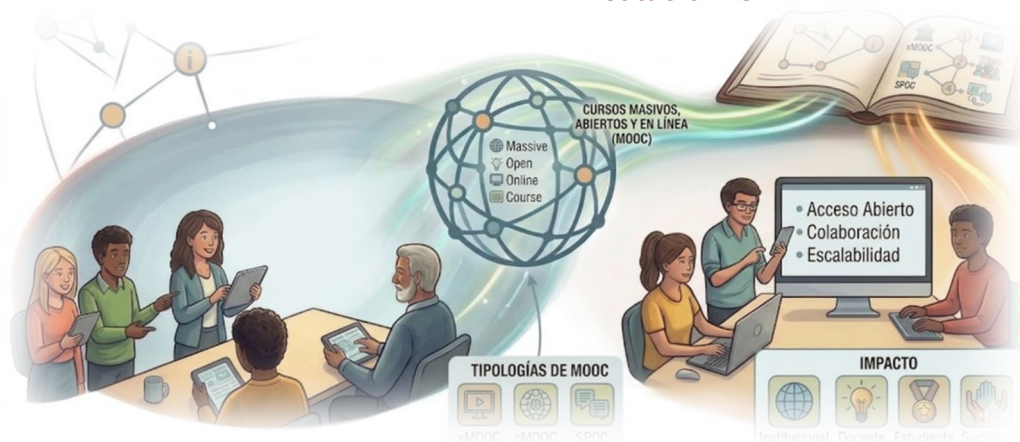


Capítulo 2

Cursos masivos, abiertos y en línea para la innovación docente en la Universidad

Autoría: Dra. Patricia Gómez Hernández
Email: patricia.gomez@edu.uned.es
Institución: UNED

Autoría: Dr. Carlos Monge López
Email: carlos.mong@edu.uned.es
Institución: UNED



FINALIDAD

Se analizan los principios pedagógicos de estos formatos (gratuidad, masividad y virtualidad) y sus múltiples tipologías (como xMOOC, cMOOC o SPOC). Se destacan sus grandes aportaciones a la sociedad, al prestigio institucional, al desarrollo profesional docente y al aprendizaje del alumnado.

PARTICIPA

#EduInfluyo #Materiales_Diversidad_UNED #EVP_UNED

1. Introducción

Este capítulo se enmarca en el Proyecto de Innovación Docente “Influencers de aprendizaje conectado, participativo y empoderado (IACPE) II: sNOOC para la formación de la ciudadanía”, concedido por el Vicerrectorado de Innovación Educativa de la Universidad Nacional de Educación a Distancia para el curso 2025-2026. Concretamente, pretende servir como marco introductorio de los contenidos teórico-prácticos que se recogen en lo largo de este libro como fruto de dicho proyecto. En este marco contextual, los cursos masivos, abiertos y en línea conllevan prácticas universitarias innovadoras en cuanto que emergen como una oportunidad para que todos puedan aprender y causan muchos cambios en el campo educativo (Gómez-Galván et al., 2018; Vázquez-Cano et al., 2021). En base a esta idea, a continuación se sintetiza el origen, la evolución y los principios pedagógicos de este tipo de cursos, pasando después a recoger sus tipologías principales. Posteriormente, se muestran sus contribuciones a la innovación docente, poniendo especial atención sobre el desarrollo institucional, el desarrollo docente y el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes. Y, finalmente, se ofrecen unas breves consideraciones finales con la idea de brindar orientaciones que guíen hacia la innovación docente a través de este tipo de cursos.

2. Origen, evolución y principios pedagógicos de los MOOC

Los cursos masivos, abiertos y en línea surgen al amparo de los Recursos Educativos Abiertos y comienzan a cobrar mayor importancia a principios de los 2000 en el contexto canadiense con el curso “Conectivismo y conocimiento conectado” de S. Downes y G. Siemens, aunque realmente no es hasta la década siguiente cuando se acuña el término de forma mediática y generalizada con su uso por parte de las principales plataformas en las que reconocidas universidades imparten este tipo de formación (Goundar, 2024). No obstante, hay muchas polémicas, controversias e intereses en cuanto al surgimiento del primer *MOOC* y la invención de su nomenclatura, pues con anterioridad a estos hitos se pueden encontrar acercamientos que derivan en *MOOC*. El surgimiento de estas propuestas formativas queda especialmente delimitado por las características principales que dan respuesta a los principios pedagógicos bajo los que se rigen (Escudero y Núñez, 2017):

- *Massive* (masivo). Estos cursos se diseñan para un altísimo número de participantes y con características muy diversas. Por ejemplo, puede haber cursos con varios cientos o, incluso, miles de estudiantes matriculados de diferentes países, perfiles culturales y económicos, niveles de estudios, idiomas, competencias digitales, intereses, edades, etc.
- *Open* (abierto). No existen requisitos previos para formalizar la matrícula y son gratuitos, de tal manera que todas las personas interesadas se pueden inscribir.
- *Online* (en línea). Todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla virtualmente, cobrando especial importancia los Recursos Educativos Abiertos.
- *Course* (curso). Se trata de propuestas formativas que presentan una estructura, una intencionalidad educativa, unos objetivos, unos contenidos, un sistema de evaluación y, en definitiva, un diseño pedagógico.

Dadas estas características básicas y comunes a los cursos masivos, abiertos y en línea, el número de estudiantes matriculados puede ser sumamente elevado, pero también lo suele ser la tasa de abandono. Según Agonács y Matos (2020), complementar los estudios oficiales, satisfacer necesidades profesionales, aumentar las posibilidades de entrar en un estudio organizado por una institución de Educación Superior, tener curiosidad por la temática o, entre otras cuestiones, tener un ambiente de aprendizaje diferente al tradicional son los principales motivos que hacen que los estudiantes se inscriban en este tipo de cursos, mientras que las causas más recurrentes de las altas tasas de abandono pueden resumirse en:

- Nivel de autoconfianza, en cuanto que a menor autoconfianza hay una mayor probabilidad de abandono.
- Nivel de competencia digital, porque a menor competencia digital existe una mayor probabilidad de abandono.
- Capacidad de interacción y comunicación, pues a menor competencia comunicativa y de relación hay una mayor probabilidad de abandono.
- Disponibilidad de tiempo, pues a menor disponibilidad de tiempo existe una mayor probabilidad de abandono.
- Nivel académico, en cuanto que a menor nivel académico hay una mayor probabilidad de abandono.
- Fecha de inicio, duración y evaluación por pares, porque a mayor exigencia hay una mayor probabilidad de abandono.
- Falta de presión y apoyo familiar, en cuanto que a menor presión y apoyo existe una mayor probabilidad de abandono.
- Profesores, tareas y materiales, ya que a menor satisfacción con estos elementos se encuentra una mayor probabilidad de abandono.

Teniendo esto en cuenta y la evolución que vienen experimentando los cursos masivos, abiertos y en línea, se puede afirmar que la formación masiva actual se rige generalmente por los siguientes principios (Vázquez-Cano, 2021): acceso abierto, escalabilidad (la participación de los estudiantes en el desarrollo de dudas y resolución de proyectos influye sustancialmente en el desarrollo interactivo y colaborativo del curso), uso de foros, creación de comentarios en los artículos propuestos en el curso, publicaciones en redes sociales, videoconferencias en directo y rol del tutor como arquitecto y dinamizador de una red de aprendizaje.

3. Tipologías de MOOC

Existen múltiples tipologías y diferentes clasificaciones de los cursos masivos, abiertos y en línea. Sin pretender ofrecer una propuesta extremadamente detallada y amplia, a continuación se recogen los principales tipos de *MOOC*. En este sentido, Monge y Gómez (2018) recopilan algunos de ellos:

- *MOOC* de transferencia. Se basan en transmitir conocimientos y son un reflejo de curso tradicional adaptado a la formación en línea.
- *MOOC* de creación. Se centran en la realización de tareas, resolución de problemas y creación de contenidos a través de la evaluación por pares, es decir, entre los estudiantes matriculados.
- *MOOC* síncronos. Tienen una fecha de inicio y otra de final y se atienden, tutorizan y desarrollan dentro de las fechas marcadas.
- *MOOC* asíncronos. No tienen fechas fijadas, ni de inicio ni de finalización.

- *MOOC* adaptativos. Se pueden encontrar diferentes caminos para llegar a los contenidos en función de cada persona individualmente.
- *MOOC* grupales. Se configuran en torno a grupos de trabajo que están compuestos por estudiantes con ciertas características comunes (p. e.: cercanía geográfica, intereses, acceso a recursos o ámbito laboral).
- *MOOC* minimalistas. Son cortos y tienen objetivos y tareas muy concretos.
- *MOOC* conectivistas. Están configurados para que entre todos los estudiantes, tutores y docentes se intercambie y genere conocimiento.

No obstante, fruto de los avances tecnológicos y pedagógicos y de la propia evolución de los cursos masivos, abiertos y en línea, los *MOOC* vienen derivando en otro tipo de propuestas formativas como las siguientes (Escudero y Núñez, 2017):

- *xMOOC*. Es el modelo más tradicional de *MOOC*, en el que a través de una plataforma se comparten contenidos y se realiza algún tipo de evaluación.
- *cMOOC*. Los estudiantes son los que construyen e intercambian los contenidos y conocimientos.
- *DOOC*. Se centran en la distribución de contenidos, en cuanto que sus siglas traducidas al castellano significan cursos colaborativos y distribuidos en línea.
- *BOOC*. Su traducción es Cursos Abiertos en Línea a Gran Escala y que, a pesar de lo que se pueda interpretar por su nombre, acogen a pocos estudiantes.
- *sMOC*. Son cursos en línea, masivos y simultáneos, cuya característica principal es que se imparten clases de forma síncrona.
- *SPOC*. Son pequeños cursos en línea y privados, siendo considerados como cursos tradicionales en línea que están acotados a unos usuarios y contenidos concretos.

Estos tipos de cursos no son los únicos que componen el espectro de los *MOOC*, aunque sí suelen ser los más representativos. De hecho, hay una tipología que combina e integra a varios de ellos. Son los llamados *MOOC* mixtos.

4. Contribución de los MOOC a la innovación docente

Los cursos masivos, abiertos y en línea suponen un marco pedagógico para la innovación de la Educación Superior (Gómez-Galván et al., 2018), donde destaca especialmente su gratuidad, el establecimiento de redes de colaboración y la flexibilidad horaria como elementos que rompen con la idea tradicional de formación universitaria (Vázquez-Cano et al., 2021). Precisamente, en este contexto innovador de la docencia, dichos cursos vienen demostrando sus contribuciones en distintos ámbitos o dimensiones. En primer lugar, los *MOOC* como recursos educativos innovadores contribuyen a la mejora de las sociedades y al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Por ejemplo, en una revisión sistemática se llega a concluir que favorecen el acceso a la formación al conjunto de la sociedad, la reducción de las desigualdades educativas en la población, el fomento de la equidad social, la construcción globalizada de aprendizajes o, entre otras cuestiones, la democratización del conocimiento (Loh et al., 2024). De hecho, también se encuentran contribuciones menos globalizadas, ayudando a resolver problemas de carácter local (Stutchbury et al., 2025), y beneficios generales para la sociedad, favoreciendo la transferencia de conocimiento a la sociedad (Gil-Quintana et al., 2021). Un segundo bloque de contribuciones de los *MOOC* contextualizadas en la innovación docente se centra en el desarrollo institucional de las universidades que los organizan. Principalmente, estas instituciones complementan su oferta académica con estos cursos, proyectan mayor visibilidad