

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

El diseño e implementación de los MOOC para la
adquisición de competencias

Noelia García Ferreiro

Milagros Armas Arráez

Clara Isabel Fernández Rodicio

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formaciónib))

EL DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LOS MOOC PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS.

Noelia García Ferreiro

Universidad de Vigo

noeliagaraciaferreiro@gmail.com

Milagros Armas Arráez

milagrosarmaspsicologa@hotmail.com

Clara Isabel Fernández Rodicio

Profesora Doctora de la Universidad de Vigo

cirodicio@uvigo.es

Resumen

Los Mooc son cursos abiertos en línea (online) que tienen un carácter abierto (open) y masivo, ya que por sus características pueden alcanzar miles de personas. Los estudiantes participan en un proceso de enseñanza colaborativo y caracterizado por llevar a cabo aprendizaje significativo en donde la interacción alumno-profesor y la interacción alumno-alumno generan una comunidad de aprendizaje. El término Mooc hace referencia a distintos tipos de cursos con diferentes metodologías, que se verán reflejadas en el diseño y funcionamiento.

El término Mooc hacer referencia a distintos tipos de cursos con diferentes metodologías, que se verán reflejadas en el diseño y funcionamiento. En el Informe Horizonte (2017) de Educación Superior se señalan como tendencias que tendrán impacto a medio plazo, el rediseño de los espacios de aprendizaje aprovechando los avances en tecnología, multimedia e inalámbricas.

Palabras clave:

Abstract:

The Mooc are open online courses that have an open (open) and massive character, since their characteristics can reach thousands of people. Students participate in a collaborative teaching process characterized by carrying out meaningful learning where the student-teacher interaction and student-student interaction generate a learning community. The term Mooc refers to different types of courses with different methodologies, which will be reflected in the design and operation.

The term Mooc refers to different types of courses with different methodologies, which will be reflected in the design and operation. In the Horizonte (2017) Higher Education

Report, the trends that will have an impact in the medium term, the redesign of learning spaces taking advantage of advances in technology, multimedia and wireless are indicated.

Keywords: diseño pedagógico, mooc, competencias

Introducción.

Los MOOC han acaparado un gran interés en la literatura científica de los últimos años, debido al gran número de publicaciones entorno a esta nueva forma de enfocar la formación (Castaño, Mais, y Garay, 2015), ya que forman parte de la 6ª generación de e-learning. Se presenta como una modalidad de innovación educativa al integrar los principios de los sistemas distribuidos: autonomía, diversidad, apertura e interactividad. “La innovación educativa es un proceso que refiere cambios en la infraestructura tecnológica, la metodología, los contenidos, la forma de presentarlos e incluso la forma de pensar de los profesores y su actitud hacia el proceso de enseñanza – aprendizaje” (Solange, Figueroa, Martínez e Izquierdo, 2016, 18).

El carácter masivo de los MOOC supone una dificultad y a la vez un reto a la hora de llevar a cabo el diseño e implementación de un curso masivo en la red (Sánchez-Vera, León Urrutia y Davis, 2015). La ventaja de estos cursos es la democratización de la educación, y su mayor desventaja es su alto índice de abandono. El diseño instruccional de los Mooc debe estar bien elaborado lo que implica planificación, secuenciación y administración de actividades de aprendizaje (Clifton, 2017). No hay un único diseño pedagógico, ya que tenemos cMooc conectivistas y xMooc más tradicionales.

A pesar de las dificultades, los Mooc se configura como una nueva forma de aprender en la red y ampliar la formación y actualización profesional (Sánchez-Vera, León Urrutia y Davis, 2015).

Fundamentación de la metodología

El propósito de este trabajo es presentar varios estudios realizados tanto en España como en otros países, donde se explicita las características del diseño e implementación de los Mooc para lograr la adquisición de competencias. Para ello se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica de varios artículos y publicaciones a través de la búsqueda en diversas bases de datos como Dialnet, ScienceDirect, ERIC Abacus,...

Pregunta de investigación: ¿cuál es el diseño adecuado para lograr una mayor implementación de los MOOC para la adquisición de competencias en alumnos universitarios?

Objetivo: Analizar el estado de la cuestión respecto al diseño más adecuado para una mayor implementación de los MOOC para la adquisición de competencias en alumnos universitarios.

Objetivos específicos:

Examinar las publicaciones sobre el diseño y la implementación de los Mooc.

Describir los diseños e implementación de los Mooc para la adquisición de competencias.

Discusión

Castaño, Maiz y Garay (2015) llevan a cabo una investigación centrada en el diseño pedagógico de un curso Mooc cooperativo y su influencia en la motivación y en los resultados académicos obtenidos por los alumnos. El diseño se caracteriza por el uso intensivo de redes sociales y realización de actividades de los estudiantes en su Entornos Personales de Aprendizaje. Los cursos Mooc cooperativos dan respuesta a la heterogeneidad de los participantes realizando un xMooc, pero integrando las ventajas de los cursos conectivistas, es decir, utilizar redes sociales, crear comunidades de aprendizaje y utilizar entornos personales de aprendizaje. La motivación es una variable que contribuye a aumentar la participación y el éxito de los estudiantes, para ello se utiliza el cuestionario IMMS, para la variable rendimiento académico se revisan las evidencias de aprendizaje. Se trata de un estudio Delphi a doble vuelta con 53 expertos. Los resultados muestran que existe una vinculación directa entre el tipo de diseño del curso y la motivación de sus participantes, conseguida en cada uno de los factores (atención, confianza, satisfacción y relevancia). Esta vinculación afecta a la metodología, la calidad y organización del material escrito y multimedia.

En una encuesta a 802 alumnos que participaron en el primer Mooc de la Universidad de Southampton, Sánchez-Vera, León Urrutia y Davis (2015) reflejan que la primer obstáculo para completar el curso era la falta de tiempo, ya que la mayoría trabajaban a jornada completa. El 10% de los inscritos terminaron el curso. Se registró una alta participación en los foros. Para éste curso se habilitó un equipo de 10 facilitadores que se organizaban a lo largo del día para dar respuesta a los participantes.

En la misma línea, el estudio de Alemán de la Garza, Sancho-Vinuesa y Gómez (2015) quieren evaluar la calidad en el diseño de las actividades de aprendizaje del Mooc a través de identificar indicadores relacionados con factores pedagógicos, funcionales, tecnológicos y de tiempo. Mediante método Delphi con 55 expertos, concluyen que el tiempo es un factor clave en el diseño de las actividades de aprendizaje.

Sargueta-Velazquez y Ramírez-Montoya (2017) llevan a cabo una investigación para comprender las características de innovación en el diseño instruccional integrando recursos educativos abiertos (REA) y gamificación en un curso Mooc para la formación de recursos humanos en sustentabilidad energética en México. Se trata de una innovación interdisciplinar como producto del trabajo colaborativo de un grupo de expertos. La gamificación se convierte en aspecto central en la motivación y en el logro de aprendizajes significativos en los alumnos de los Mooc, mientras que los REA son los recursos que permiten ampliar los conocimientos de los participantes. Los resultados obtenidos señalan que las innovaciones del Mooc son de carácter pedagógico ya que su diseño es coherente e integrado con la gamificación, además los temas que integran el curso son significativos por la información que proporcionan al tema de formación sobre energía. Dicho tema es un tema transversal que permite el trabajo colaborativo de los distintos especialistas. La tasa de finalización del Mooc fue del 15%, tasa superior al promedio.

Conclusiones.

La clave de los Mooc se encuentra en la metodología y estrategias didácticas que utilicen en su diseño, ya que respecto a su implementación la clave reside en las actividades y tareas que deben realizar los alumnos (Cabero, 2015). Castaño, Maiz y Urtza (2015) tras realizar investigación a través de encuesta manifiestan que la utilización de Redes Sociales como estrategia de aprendizaje en un curso Mooc influye de forma muy positiva en el rendimiento académico y en el éxito de los estudiantes.

Uno de los problemas que presentan los Mooc es el elevado número de participantes que se inscriben, “lo que puede resultar complicado a la hora de llevar a cabo interacciones significativas de cara al aprendizaje” (Cabero Almenara, Llorente Cejudo, Vázquez Martínez, 2014, 12). Ello contrasta con el porcentaje tan bajo de alumnos que

concluyen la formación, ya que si sumamos la dificultad de crear una comunidad de aprendizaje acorde para llevar a cabo interacciones, otros autores como Sánchez-Vera, León Urrutia y Davis (2015) reflejan que el primer obstáculo para completar el curso es la falta de tiempo. En el estudio llevado a cabo por Alemán de la Garza, Sancho-Vinuesa y Gómez (2015) concluyen que el tiempo es un factor clave en el diseño de las actividades de aprendizaje.

En un estudio posterior de Sargueta-Velazquez y Ramírez-Montoya (2017) muestran como la inclusión de una nueva metodología en el diseño pedagógico del Mooc, como es el caso de la gamificación, es el aspecto motivacional que influyen en una mayor tasa de finalización del curso.

Bibliografía.

Alemán de la Garza, L.Y.; Sancho-Vinuesa, T. y Gómez Zermeño, M.G. (2015). Indicators of pedagogical quality for the design of a Massive Open Online Course for teacher training. *RUSC Universities and Knowledge Society Journal*, 12 (1), 104-118.

Argueta-Velázquez, M.G. y Ramírez-Montoya, M.S. (2017). Innovación en el diseño instruccional de cursos masivos abiertos con gamificación y REA para formar en sustentabilidad energética. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 18, (4), 75-96.

Aguaded, I.; Medina-Salguero, R. (2015). Criterios de calidad para la valoración y gestión de MOOC. *RIED, Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 18, (2), 119-143.

Bravo-Agapito, J.; centellas Rodrigo, A. y Aguayo Sarasa, R. (2018). Nuevos entornos abiertos de aprendizaje para la enseñanza de lenguas extranjeras. ¿Son capaces los MOOC de generar un cambio metodológico? *Tecnología, ciencia y educación*, 8, 113-145.

Cabero Almenara, J. (2015). Visiones educativas sobre los Mooc. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 18 (2), 39-60.

Cabero Almenara, J.; Llorente Cejudo, M^a. Del C. y Vázquez Martínez, A.I. (2014). *Las tipologías de MOOC: su diseño e implicaciones educativas Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 18, (1), 13-26.

Castaño Garrido, C.; Maiz Olazabalaga, I. y Garay Ruiz, U. (2015). Percepción de los participantes sobre el aprendizaje en un MOOC. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 18 (2), 197-221.

Castaño, C.; Maiz, I. y Garay, U. (2015). Diseño, motivación y rendimiento en un curso MOOC cooperativo. *Comunicar*, 44, (XXII), 19,-26.

Heinsch, B. y Rodríguez Pérez, M^a de las N. (2015). MOOC: un nuevo escenario de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. *@tic, Revista de innovación educativa*, 14, 1-12.

Méndez García, C.M. (2013) Diseño e implementación de curso abiertos masivos en línea (MOOC): expectativas y consideraciones prácticas. *RED, Revista de Educación a Distancia*, 39, 1-19.

Sánchez-Vera, M. M.; León Urrutia, M. y Davis, H. (2015). Desafíos en la creación, desarrollo e implementación de los MOOC: El curso de Web Science en la Universidad de Southampton. *Comunicar*, 44, (XXII), 37-44.

Solange Prince, M.; Figueroa, M.; Martínez, J.A.; Izquierdo, J.M. (2016). Cursos MOOC para fomentar el desarrollo de competencias digitales en estudiantes universitarios y

autodidactas. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 17, 16-29.

Vallejo, A. y González, A. (2017). MOOC: la diversificación de su diseño en el marco de su masividad y el acceso libre como elementos disruptivos. *Virtualidad, Educación, y Ciencia*, 15, 21-36.