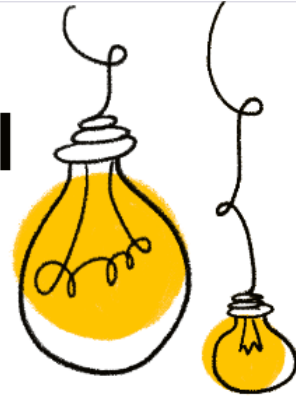




ACTAS 2025 V JORNADAS IDI

Innovación
Docencia
Iberoamericana



01

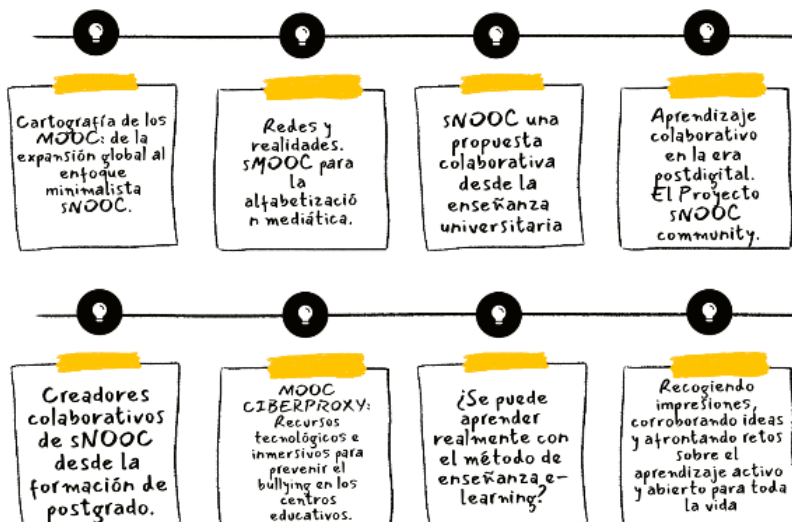
Impulso innovador

IDI UNED, marca un antes y un después de la difusión del uso creativo de medios para la enseñanza y el aprendizaje. Dicho evento se ha enmarcado en el Proyecto "Retos de la digitalización en la comunicación y educación: Alfabetización mediática".

02 Construido por tod@s

Conferencias presentadas

¡Uno a uno!



idi-spain.org

#IDI_Spain



IDI UNED, marca un antes y un después de la difusión del uso creativo de medios para la enseñanza y el aprendizaje. Dicho evento se ha enmarcado en el Proyecto “Retos de la digitalización en la comunicación y educación: Alfabetización mediática”. Los contenidos desarrollados en estas jornadas han girado en torno a:

Aprendizaje a lo largo de la vida:

Aprendizaje servicio en abierto.

Minimalismo sNOOC.

Formación del profesorado desde la enseñanza masiva.

Estas jornadas cuentan con el respaldo del Centro Asociado de UNED en Tudela quien acredita la participación a las mismas. Además, también está respaldado de un comité científico formado por 40 docentes e investigadores de distintos países y de instituciones como RELACE, Programa Modular “Catedrales: Didáctica del Arte, Comunicación y Teología” (UNED), Grupo de investigación SMIU (UNED), Cátedra Unesco de Educación a Distancia de la UNED (CUED), Red Internacional sobre enseñanza de la investigación, Red Encuentra tu Par (Repositorio Latinoamericano de Convocatorias Educativas) y la Red Educativa Mundial (REDEM), Programa de Alfabetización Digital y Centro Educativo para América Latina y el Caribe.

©2025 Asociación IDI

Algunos derechos reservados

Este documento se distribuye bajo la licencia

“Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional” de Creative Commons,
disponible en <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

ISBN: 978-84-09-80038-4

LIBRO DE ACTAS

V JORNADAS INNOVACIÓN Y DOCENCIA IBEROAMERICANA

COORDINACIÓN:

CARMEN CANTILLO VALERO, SIMÓN GÍ TÉVAR, SANDRA GARCÍA
VALIENTE Y JAVIER GIL QUINTANA

AUTORAS Y AUTORES PARTICIPANTES:

CARMEN CANTILLO VALERO, EDUARDO GARCIA BLÁZQUEZ, JAVIER GIL
QUINTANA, ELENA BLANCA MARTÍNEZ PIEDRA, JOSÉ JAVIER HUESO
ROMERO, CRISTINA SÁNCHEZ ROMERO, ALEJANDRO QUINTAS HIJOS,
JOAQUÍN BELLO SANDRA VALIENTE SÁNCHEZ, RUBÉN GÓMEZ MENDEZ,
CARLOTA CASAL.

Comité científico

Javier Gil Quintana, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Carmen Cantillo Valero, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Lorena Latre, Universidad de Zaragoza
Verónica Sierra, Universidad de Zaragoza
Eduardo García Blázquez, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Isabel Iniesta Aleman, Universidad Internacional de la Rioja
Ana Pilar Fañanás Biescas, Universidad de Málaga
Cristina Sánchez Romero, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Miguel Ángel Gallego Cárdenas, Centro de Educación de América Latina el Caribe
Alejandro Quintas Hijos, Universidad de Zaragoza
Manuel Fernández-Galiano Amorós, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Fco. Javier de la Cruz Macho, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Alejandro Ignacio Rodríguez Simón, Universidad de Nebrija
Susana Regina López, Universidad de Quilmes
Efrén Romero Riaño, Observatorio Colombiano de Ciencia y Tecnología
César H. Limaymanta, Universidad Nacional Mayor de San Marcos
Tomás Fontaires Ruiz, Universidad Técnica de Machala
Bárbara Castillo Abdul, Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología
Luis Miguel Romero Rodríguez, Universidad Rey Juan Carlos
Belén Puebla, Universidad Rey Juan Carlos
José Javier Hueso Romero, Universidad Antonio de Nebrija
Margarita Vasco González, Universidad Autónoma de Madrid
Carlos Monge López, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Paula Estalayo Bielsa, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Jesús Sánchez Ribera, Universidad Complutense
Siro López, Universidad Pontificia de Comillas
Simón Gil Tévar, Universidad Católica de Ávila
Soraya Andaluz, Universidad Católica de Ávila
Patricia Gómez Hernández, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Rubén Fernández Mateos, Universidad Nacional de Educación a Distancia
José Fernando Juan Santos, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Elena Blanca Martínez Piedra, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Juan Antonio Martínez Nova, Concordia University Chicago
Luis Miguel Romo Castañeda, Universidad de Valladolid
Iván Artaza, Centro Universitario Trilingüe de Argentina
Andrea Cifuentes, Centro Universitario Trilingüe de Argentina
Carmen Eugenia Pedraza Ramírez, Universidad Nacional Abierta y a Distancia
David Jiménez Hernández, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Ángeles Sánchez Elvira, Universidad Nacional de Educación a Distancia
M^a Dolores Castrillo, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Claudia Sevilla, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Javier Castillo López, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Jesús Manuel González Lorenzo, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Ana Belén Rodríguez Dorrego, Consejería Educación CyL.

Equipo de trabajo

Sandra García Valiente Universidad Nacional de Educación a Distancia
Carlota Casal, Universidad Nacional de Educación a Distancia
Rubén Gómez Méndez, Universidad Nacional de Educación a Distancia

V JORNADAS INNOVACIÓN Y DOCENCIA IBEROAMERICANA

ACTAS

**Retos de la digitalización en la comunicación y educación:
Alfabetización mediática**

2025

ÍNDICE

Página 9

Conferencia Plenaria: *Cartografía de los MOOC: de la expansión global al enfoque minimalista sNOOC*. Autor: Javier Gil Quintana

Página 12

Conferencia: *Redes y realidades. sMOOC para la alfabetización mediática*. Autora: Elena Blanca Martínez Piedra

Página 18

Conferencia: *sNOOC: una propuesta colaborativa desde la enseñanza universitaria*. Autores: Carmen Cantillo Valero y Eduardo García Blázquez

Página 23

Conferencia Plenaria: *Aprendizaje colaborativo en la era postdigital. El Proyecto sNOOC community*. Autor: J. Javier Hueso Romero

Página 30

Conferencia: *Creadores colaborativos de sNOOC desde la formación de posgrado*. Autor: Joaquín Bello

Página 34

Conferencia: *MOOC CIBERPROXY: Recursos tecnológicos e inmersivos para prevenir el bullying en los centros educativos*. Autora: Cristina Sánchez Romero

Página 42

Conferencia plenaria: *¿Se puede aprender realmente con el método de enseñanza e-learning?* Autor: Alejandro Quintas Hijós

Página 47

Conferencia: *Recogiendo impresiones, corroborando ideas y afrontando retos sobre el aprendizaje activo y abierto para toda la vida* Autores: Carlota Casal Vázquez, Rubén Gómez-Méndez, Sandra Valiente Sánchez

CONFERENCIA PLENARIA

Título: Cartografía de los MOOC: de la expansión global al enfoque minimalista sNOOC.

Autor: Javier Gil Quintana

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Resumen

En esta conferencia plenaria se presentó la evolución y transformación de los Massive Open Online Courses (MOOC) a lo largo del siglo XXI. Partiendo de su origen como herramientas de democratización del conocimiento, se analizó cómo estas propuestas formativas han ido adaptándose a las necesidades que demanda la sociedad postdigital, dando paso a modelos más específicos, sociales y minimalistas. Una cartografía conceptual de los MOOC, desde su expansión global hasta su enfoque reducido y esencial: los NOOC (Nano Open Online Courses) que se abren a la capa social incorporando la “s” en su denominación.

Palabras clave: MOOC; sNOOC; Postdigital; minimalismo.

Acceso a la grabación de la conferencia plenaria:

<https://www.youtube.com/watch?v=eTDF9WfKPPY&feature=youtu.be>

1. Evolución de los MOOC

En la Cartografía de los MOOC se presenta una evolución de este modelo formativo que se puede organizar en torno a cuatro generaciones diferenciadas por su base pedagógica, enfoque comunicativo y repercusión social.

En primer lugar, se encuentran los xMOOC que es un planteamiento basado en el conductismo y que se caracteriza por una estructura lineal en consumo de contenidos: PDFs, producciones audiovisuales, presentaciones, etc. No incorpora la interacción social ni la construcción colaborativa. Presenta la proyección digital de la enseñanza tradicional unidireccional y jerárquica.

En segundo lugar, se presenta el cMOOC que surge basado en el conectivismo de Siemens, introduciendo elementos sociales como son los foros de discusión, evaluación por pares (peer-to-peer) y construcción colectiva del conocimiento. El aprendizaje como una red de intercambio, superando el modelo estímulo-respuesta.

En tercer lugar, se presentan los sMOOC, modelo que se ha estudiado desde el Grupo de Investigación SMEMIU (UNED) en la última década. Incorpora una doble perspectiva pedagógica y comunicativa. A nivel pedagógico abre las puertas a la gamificación, las narrativas inmersivas, la evaluación lúdica y al fomento de roles activos en las personas que forman parte de la comunidad virtual de aprendizaje. Surge en ese modelo la figura del e-teacher, estudiantes que a través de un proceso de empoderamiento y después de crear su propio MOOC, se convierten en parte activa del proceso, siendo ellos mismos los influencers de aprendizaje que transforman los modelos tradicionales abiertos, masivos y en línea para repercutir en la capa social a través de su trabajo.

Finalmente, el modelo tMOOC, trasciende el ámbito formativo y, el conocimiento construido, se transfiere a empresas, colectivos o situaciones de exclusión social, con prácticas que generan impacto en la capa social.

2. Hacia un enfoque minimalista: los sNOOC

Partiendo de las problemáticas investigadas en los modelos presentados en el apartado anterior como las altas tasas de abandono, la saturación informativa o dispersión cognitiva, el exceso de contenidos extensos y poco concretos, etc., se presenta una alternativa a todos ellos como son los NOOC y, más concretamente, siguiendo la perspectiva del sMOOC, los sNOOC. Este planteamiento innovador se presenta con una mayor brevedad en su duración (20 horas máximo), una temática más específica y de competencia aplicable, una estructura triádica: tres bloques, tres objetivos, tres videos motivadores, 3 vídeos de contenidos, etc. El diseño accesible y usable nos presenta limpieza, ausencia de ruido, navegación intuitiva y posibilidad de acceso no secuencial.

¿Qué podemos aprender del enfoque minimalista desde otras áreas del conocimiento? Referido al arte minimalista, la sencillez cromática y formal (líneas básicas, círculos, triángulos, etc.), tiende a eliminar lo superfluo. Sobre el cine minimalista nos aporta la narrativa cotidiana, el uso reducido de sonido y planos simples que enfocan la esencia de lo humano. La música minimalista nos habla de repetición de patrones simples y adición progresiva de capas sonoras. Y el estilo de vida minimalista que desposee aquello que es innecesario, se enfoca en lo esencial y el consumo consciente. Si lo extrapolamos al

ámbito educativo debemos apostar por la reducción de estímulos superfluos en los recursos didácticos, la claridad expositiva o estructuras más simples, el uso consciente y crítico de las tecnologías digitales y espacios que favorezcan la concentración y reduzcan la carga cognitiva.

3. Metodología y diseño de sNOOC

El planteamiento metodológico y el diseño de los sNOOC se consolidan a nivel didáctico con la Taxonomía de las 7´E (Gil-Quintana, 2023): enfoque horizontal y bidireccional (diálogo freiriano), expansión interactiva (entornos dinámicos de relaciones interactivas), engagement (estrategias de compromiso más allá de la mera conectividad), evaluación por pares (con creaciones desde la convergencia mediática que se comparten), entidad social (repercusión en contextos, difusión en redes o activismo digital), empoderamiento (estudiantes como e-teacher).

Con la finalidad de concretar este planteamiento metodológico globalizador, se puede establecer el itinerario triádico que se estructura en torno a: 3 bloques de contenido, 13 objetivos, 3 videos motivadores (3 minutos cada uno); foros estructurados en 3C (cuestionamos, construimos y compartimos); evaluación gamificada por bloque (escape rooms, juegos serios y recompensas progresivas); integración de metaverso como espacios inmersivos temáticos que refuerzan la narrativa y permiten encuentros sincrónicos multilingües.

5. Conclusión

En esta conferencia se subrayó la necesidad de adaptar la formación a través de MOOC en línea con un mundo sobresaturado de información, promoviendo el modelo sNOOC como alternativa eficaz, socialmente comprometida y pedagógicamente sólida. Este minimalismo no solo presenta una estrategia de diseño, sino una filosofía educativa que prioriza la esencia, la accesibilidad y el impacto efectivo en el aprendizaje.

Referencias

- Gil-Quintana, J. (2023). Educación y comunicación en la sociedad postdigital. Investigación documental y análisis de perspectivas. Editorial Octaedro.
- Gil-Quintana, J. (2024). Los sNOOC, un modelo educativo masivo, abierto y en línea, desde el empoderamiento social y el enfoque minimalista. Revista Latinoamericana Ogmios, 4(11), 11–20. <https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i11.105>

CONFERENCIA

Título: Redes y realidades. sMOOC para la alfabetización mediática

Autor: Elena Blanca Martínez Piedra

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Resumen

El curso sMOOC “Redes y realidades. Alfabetización mediática para seniors” se enmarca en el proyecto Melise, cuyo uno de sus fines es la alfabetización mediática en la tercera edad. Por ello, surge este curso, diseñado por la UNED en colaboración con ECO e IDYL. Su objetivo principal es el desarrollo de un pensamiento crítico que ayude a evaluar los medios de comunicación. Para ello se abordan varios temas como son la evolución de los medios, la inteligencia artificial y las noticias falsas. Para su desarrollo, se ha empleado una metodología basada en cuestionarios, entrevistas y análisis bibliométricos, lo que ha permitido identificar las necesidades formativas del público al que va destinado. Se estructura en cinco bloques temáticos, donde los participantes asumen el rol de ser nuevos agentes en una agencia ficticia. Los contenidos se muestran a través de vídeos, ejercicios prácticos, juegos serios y un entorno de metaverso donde se pueden encontrar los materiales en diferentes idiomas. La muestra es para ciudadanos mayores de 65 años de diferentes países europeos. Las primeras conclusiones indican que la gamificación y la interactividad entre los diferentes usuarios, son clave para la adquisición de nuevos conocimientos y fomentan el compromiso y la participación.

Palabras clave: sMOOC; Educación; Comunicación; Tecnologías.

Acceso a la grabación de la conferencia:

<https://www.youtube.com/watch?v=AbyxpR4bOWQ>

Acceso al sMOOC presentado:

<https://hub8.eco-learning.eu/course/networks-and-realities-media-literacy-seniors-2/>

1. Introducción

El proyecto europeo MELISE ofrece un curso sMOOC, liderado por la Universidad Nacional de Educación a Distancia titulado “Redes y realidades. Alfabetización mediática para senior”. Se trata de un innovador curso de alfabetización mediática para mayores. Es un curso gratuito y accesible, que promueve el pensamiento crítico en un entorno flexible y adaptado a cada usuario. Está dividido en bloques temáticos gamificados y presentado por "agentes ficticios" donde se abordan la desinformación, la inteligencia artificial, la formación de opinión, la manipulación audiovisual y las fake news. Todos estos contenidos se explican a través de vídeos cortos, ejercicios interactivos, gamificación y un metaverso educativo con salas temáticas y eventos en directo. Basado en la taxonomía de las 7 Es, promueve el aprendizaje colaborativo, el empoderamiento y la ciudadanía crítica, ayudándoles a navegar con seguridad en la era digital. Un curso sMOOC es el acrónimo de *Social Massive Open Online Course*:

- La S puede corresponder a dos términos: social o sin fisuras. Son cursos sociales, porque tratan temas de interés general y además promueven interacciones en el aprendizaje colaborativo. Si nos referimos al término *seamless*, es porque están siempre disponibles, en cualquier momento y en cualquier lugar.
- La M significa masivo, porque no hay límites de inscripción. Miles de participantes pueden estar en línea al mismo tiempo, cada uno a su propio ritmo. A diferencia de otros cursos, los sMOOC no exigen ningún requisito académico. Cualquiera puede cursarlos. Además, son, a menos que quieras un certificado de haber completado el curso, tendrás que pagar una pequeña cuota.
- La O se refiere a cursos abiertos, lo que significa que los materiales están siempre disponibles y pueden consultarse cuando el usuario lo desee.
- La siguiente O significa online, por lo que, además de la flexibilidad horaria mencionada anteriormente, solo necesitas una conexión a Internet y un dispositivo electrónico como un ordenador, una tableta, un teléfono móvil, etc. para poder conectarte.
- Por último, la C es de curso. Son cursos que se adaptan a todos los usuarios, no siendo iguales para todos porque es el usuario el que decide cómo quiere aprender. Si hay una parte del curso que es difícil para él, puede pasar al siguiente bloque sin ningún problema, sin que ello condicione la comprensión de los siguientes contenidos. Este tipo de curso es muy interesante porque además se adapta al aprendizaje de cada alumno, ya sea intelectualmente o porque tenga alguna discapacidad.

Este sMOOC es una experiencia educativa innovadora, ya que hasta ahora no existían cursos de alfabetización mediática para personas mayores, algo muy necesario para un sector que sufre las desventajas del analfabetismo mediático. Para hablar de los beneficios de los cursos sMOOC Gil-Quintana (2023) ha desarrollado la taxonomía de las 7 E's. Se trata de una base metodológica sobre beneficios de este tipo de aprendizaje:

- Enfoque horizontal y bidireccional. Esto facilitará un tipo de comunicación muy eficaz porque fomenta la colaboración y la participación de los usuarios. Además, se un aprendizaje bidireccional: del profesor al alumno y viceversa.
- Expansión pedagógica: Se desarrollarán diferentes relaciones que permitan compartir, desarrollar diferentes tareas, resolver problemas y ayudar a la construcción colectiva del conocimiento.
- Compromiso: Habrá conectividad con todos los miembros que podrán hablar entre ellos y debatir en foros y en las redes sociales con el uso de diferentes hashtags.
- Entorno gamificado: Mediante el uso de diferentes mecanismos de juegos serios, se pretende aumentar la motivación y el interés de los alumnos. No podemos olvidar que el público que va a realizar este no necesita titulaciones ni cursos para aumentar su currículum, sino que lo hará por su propio interés. La gamificación ayudará a que los contenidos sean mucho más motivadores e interesantes.
- Capacitación: Al proporcionar recursos y enseñar alfabetización mediática, los usuarios se sentirán capacitados para navegar por la sociedad digital.
- Evaluación por pares: Alejándose de la educación tradicional, la evaluación corre a cargo del profesor, pero también de los alumnos, que tendrán la posibilidad de evaluar el trabajo de sus compañeros.
- Entidad social: O'Reilly y Mc Luhan defienden el concepto de software social que implica el uso de redes sociales para evitar que los cursos sMOOC queden "encerrados" o limitados al aula virtual, sino que se expandan más allá, creando una identidad que vaya más allá del aula virtual.

Este curso está dirigido a ciudadanos de la Unión Europea del sector de la tercera edad. Existe colaboración con diversas instituciones para promover este curso, que se impartirá en diferentes idiomas para llegar a un mayor número de personas.

2. Objetivos

La alfabetización digital es esencial para saber utilizar los dispositivos: hacer una foto, poner una alarma, añadir un recordatorio, etc. Sin embargo, también es muy importante ya que enseña a desarrollar el pensamiento crítico para que este grupo, potencialmente más vulnerable en este sentido, no acepte ciegamente todo lo que aparece en Internet. La idea es que, a través de la alfabetización mediática, podamos promover el pensamiento crítico y la concienciación para fomentar una ciudadanía crítica. Para lograrlo, nos hemos fijado cinco objetivos:

1. Fomentar la comprensión crítica de la sociedad postdigital y el impacto de las tecnologías emergentes en la vida cotidiana.
2. Fomentar el análisis crítico frente a la desinformación proyectada a través de los medios de comunicación y las redes sociales.
3. Desarrollar habilidades para identificar, analizar y verificar contenidos digitales, aplicando herramientas de verificación.
4. Explorar y comprender el papel de la Inteligencia Artificial y sus implicaciones éticas, sociales y profesionales.
5. Sensibilizar sobre los efectos de la desinformación y formar en estrategias para su identificación y prevención.

3. Desarrollo del curso

El curso está ambientado en una agencia de detectives al estilo “James Bond”, pero en lugar de trabajar para la reina de Inglaterra, lucharemos contra la desinformación. Contaremos con cinco agentes, que son veteranos expertos en diferentes campos. Este sMOOC está enmarcado en 5 bloques de contenidos que siguen una perspectiva triádica (Gil-Quintana, 2024) que están formados por:

- 3 vídeos explicativos dirigidos por el agente.
- 3 foros donde se cuestiona, construyen y comparte.
- 1 juego serio en el que se pone en práctica lo aprendido.
- 1 cuestionario sobre los contenidos explicados.
- 1 cuestionario final de evaluación del sMOOC.
- 1 metaverso en el que se incluyen todos los bloques en diferentes idiomas, donde se puede chatear con los demás participantes y realizar diversas actividades.

El curso se estructura en torno a diferentes bloques o misiones:

Misión 1: Descifrar el enigma mediático

La agente Dis, una investigadora senior en el campo de la comunicación y los medios. Tiene una actitud escéptica, pero le apasiona promover la alfabetización mediática. Suele ser meticulosa y detallada en sus presentaciones. Sus objetivos son:

- Despertar el interés por la sociedad postdigital, la evolución de la tecnología y su impacto en la vida cotidiana.
- Reconocer el papel de los medios de comunicación en evolución y sus estrategias de manipulación.
- Identificar las principales redes y el reto social de las mismas. (Fernández Amorós y Gil Quintana, 2024).

Misión 2: Inteligencia artificial bajo sospecha

El agente In, experto en tecnología e inteligencia artificial. Adopta un enfoque futurista y optimista del papel de la inteligencia artificial en la información. Tiene una presentación dinámica y llena de ejemplos. Los objetivos sobre los que trabajará serán:

- Entender cómo funciona y cómo se utiliza la IA generativa
- Reconocer el impacto de la IAG en diversos sectores, evaluando sus aplicaciones prácticas.
- Identificar las características, aplicaciones y efectos de la IAGs (Feltretero y García Blázquez, 2024).

Misión 3: Forjar un escudo crítico contra la desinformación

El agente For, es un filósofo de mente abierta. Tiene un enfoque reflexivo y analítico. Hace presentaciones que invitan a debates interactivos. Con él se fijarán tres objetivos:

- Identificar qué es una opinión y cómo se forma en el entorno digital, reconociendo la influencia de los medios de comunicación y las redes en la creación de opiniones. Distinguir entre fuentes fiables de conocimiento en el entorno digital.
- Comprender las posturas filosóficas del realismo, el relativismo y el escepticismo aplicadas al análisis de la información.

- Aplicar herramientas tecnológicas para comprobar la veracidad de la información en redes sociales, desarrollando una perspectiva crítica sobre la información consultada. (Quintas y Latre, 2024)

Misión 4: Desenmascarar la realidad

El agente Mat, es experto en tecnología multimedia y edición de contenidos. Hace presentaciones con demostraciones prácticas. Trabaja en estos tres objetivos:

- Identificar manipulaciones en imágenes y vídeos.
- Verifique los contenidos audiovisuales con herramientas digitales.
- Crea y comparte imágenes de forma responsable (Iniesta, 2024).

Misión 5: La desinformación tras las noticias falsas

La agente Ion, es una comunicadora carismática y motivadora. Inspira conciencia y acción. Hace presentaciones con historias conmovedoras y acciones para combatir la desinformación. Centra su acción en tres objetivos:

- Conocer e identificar las noticias falsas y sus características.
- Sensibilizar sobre el impacto social, político y personal de las noticias falsas.
- Formación en el uso de herramientas y estrategias de fact-checking (Gil-Tévar y Pedroche, 2024).

4. Gamificación

El curso integra una narrativa gamificada que transforma los contenidos en experiencias interactivas. Los juegos serios permiten aplicar los conocimientos en situaciones prácticas y refuerzan la motivación del alumnado. En el juego del bloque 1 los participantes deben identificar noticias verdaderas o falsas en tres rondas dedicadas a la evolución tecnológica, estrategias de manipulación y redes sociales, con retroalimentación tras cada respuesta. En el bloque 2 se utiliza un formato de juego de mesa para trabajar asistentes virtuales, IA en medicina y seguridad bancaria. Las preguntas de opción múltiple permiten avanzar y refuerzan los aprendizajes mediante explicaciones posteriores. En el bloque 3 se plantean retos sobre opiniones, hechos y sesgos cognitivos, así como la evaluación de historias virales con herramientas ficticias de verificación. El bloque 4 se centra en la detección de manipulación visual, analizando imágenes editadas, vídeos alterados y fotografías descontextualizadas. En el bloque 5 los participantes analizan titulares sensacionalistas, verifican fuentes y distinguen hechos de opiniones en redes sociales. El curso se desarrolla también en un metaverso, donde se integran vídeos, imágenes, documentos y objetos tridimensionales que permiten crear espacios inmersivos y dinámicos. Esto facilita un aprendizaje más visual, interactivo y continuo (Gil-Quintana, 2024; Hueso-Romero et al., 2024).

5. Conclusión

El proyecto MELISE pone en manifiesto la importancia de la alfabetización mediática para personas de la tercera edad. A través de la metodología basada en la gamificación, la narrativa inmersiva y el aprendizaje colaborativo, se crea con este sMOOC un entorno para el desarrollo de estas habilidades. Gracias a las diferentes misiones y juegos, se genera un trabajo colaborativo y lo que es más importante, un espíritu crítico. Este aspecto es quizás es más importante para darle a una generación potencialmente vulnerable las armas para que no se les engañe.

Referencias

- Feltrero, R. y García-Blázquez, E. (2024). Usos y abusos de la IA generativa. *Proyecto MELISE*. UNED.
- Fernández Galiano Amorós, M. y Gil Quintana, J. (2024). Desconfianza en los medios de comunicación. *Proyecto MELISE*. UNED.
- Gil-Quintana, J. (2023). *Educación y comunicación en la sociedad postdigital. Investigación documental y análisis de perspectivas*. Editorial Octaedro.
- Gil Quintana, J. (2024). El sNOOC, un modelo educativo masivo, abierto y en línea, desde el empoderamiento social y el minimalismo enfoque. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(11), 11- 20.<https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i11.105>
- Gil Tevar, S., y Pedroche Santoveña, I. (2024). Noticias falsas. *Proyecto MELISE*. UNED.
- Hueso Romero, J. J., García Blázquez, E., C., y Gil-Quintana, J. (2024). Microaprendizaje servicio a través de los sNOOCs: una propuesta formativa para las personas en riesgo de exclusión. *Edutec, Revista electrónica de Tecnología Educativa*, (88), 42-61. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.88.3101>
- Iniesta Alemán, I. (2024). Manipulación de imagen y vídeo. *Proyecto MELISE*. UNED.
- Quintas, A. y Latre, L. (2024). *Formación de opinión*. Proyecto MELISE. UNED

CONFERENCIA

Título: sNOOC: una propuesta colaborativa desde la enseñanza universitaria

Autores: Carmen Cantillo Valero y Eduardo García Blázquez

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Resumen

La presente contribución expone los resultados de un proyecto de innovación educativa desarrollado entre la Universidad Nacional de Educación a Distancia (España) y la Universidad Técnica de Machala (Ecuador), centrado en la integración de inteligencia artificial (IA), narrativa gamificada y entornos sNOOC (*Social Nano Open Online Courses*). El estudio analiza la relevancia, claridad, accesibilidad, ética y diseño de las narrativas educativas producidas por el alumnado, evaluadas mediante un juicio interdisciplinar integrado por 22 grupos de expertos. Los resultados muestran altos niveles de pertinencia del contenido, mejoras significativas en claridad y personalización mediante IA, así como un impacto directo de la retroalimentación inmediata en el aprendizaje. Se observan también retos asociados a la accesibilidad, la heterogeneidad disciplinar y la necesidad de reforzar la transparencia algorítmica. Esta investigación ofrece un marco práctico para comprender la implementación de IA en entornos formativos colaborativos, así como sus implicaciones pedagógicas, éticas y tecnológicas.

Palabras clave: Inteligencia artificial; sNOOC; Narrativa gamificada; Aprendizaje personalizado.

Acceso a la grabación de la conferencia:

<https://www.youtube.com/watch?v=CgE5rA1d7vw&feature=youtu.be>

Acceso a la presentación:

<https://n9.cl/7urbh>

1. Introducción

La digitalización educativa ha transformado profundamente los procesos de enseñanza-aprendizaje en los últimos años. En este marco, la inteligencia artificial (IA) ha evolucionado de ser una herramienta de apoyo a convertirse en un eje estructural capaz de automatizar procesos, personalizar recursos y ampliar la capacidad analítica en el ámbito formativo (Aparicio Gómez, 2023). Sin embargo, su despliegue implica también desafíos relacionados con la ética, la calidad del contenido, la transparencia y la accesibilidad.

Paralelamente, los sNOOC (*Social Nano Open Online Courses*) se consolidan como un modelo pedagógico innovador, basado en microformaciones de alta interacción social, orientadas a grupos pequeños y con objetivos específicos de aprendizaje (Hueso et al., 2024). A diferencia de los MOOC tradicionales, permiten un enfoque cercano, flexible y personalizado, ideal para metodologías activas.

La incorporación de las narrativas gamificadas añade un componente experiencial que amplifica la motivación, favorece el pensamiento crítico y convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia inmersiva. El presente trabajo —que recoge la ponencia presentada en las V Jornadas IDI— analiza la integración articulada de estos tres elementos: IA, narrativas gamificadas y sNOOC.

2. Contexto del proyecto y relevancia educativa

El estudio se enmarca en el Proyecto de Transferencia UNED–UTMACH, cuyo propósito fue desarrollar experiencias educativas interdisciplinarias mediante la creación de narrativas gamificadas apoyadas por IA. La participación de estudiantes de múltiples áreas como ingeniería, ciencias de la salud, agronomía, economía, humanidades y tecnología, permitió observar comportamientos diferentes entre disciplinas, enriqueciendo el análisis de impacto de la IA y la gamificación. El proyecto destaca por:

- Transformar el rol del alumnado, que pasa de consumidor de contenidos a creador de experiencias narrativas.
- Integrar IA para mejorar claridad, coherencia y personalización, evitando la sobrecarga cognitiva.
- Promover experiencias gamificadas, que combinan texto, interacción, multimedia y decisiones ramificadas.
- Aprovechar el formato sNOOC, que potencia la colaboración, la orientación práctica y la participación.

Este enfoque sitúa al estudiante como protagonista, permitiendo una experiencia de realidad educativa extendida, personalizada e inmersiva.

3. Metodología

Se empleó una metodología de juicio de expertos por pares, conformada por 22 grupos interdisciplinarios de pedagogía, tecnología educativa, IA, diseño narrativo y gamificación. Cada grupo evaluó las narrativas creadas por sus pares a partir de una lista de cotejo basada en criterios de: claridad, relevancia, accesibilidad, experiencia de usuario, interactividad y retroalimentación, precisión del contenido, ética y transparencia.

La información cuantitativa se procesó con SPSS, generando análisis descriptivos, índices de concordancia, desviación típica y correlaciones entre variables. La prueba de

Kolmogorov-Smirnov reveló una distribución no normal, lo que permitió identificar patrones diferenciados según disciplina.

A través de Atlas.ti, se detectaron temas emergentes relacionados con creatividad, percepción de la IA, manejo ético y modos de interacción en las narrativas que se analizaron en la investigación cualitativa. Las narrativas abarcaron desde simulaciones de física y química, casos de ciberseguridad, mundos históricos, experiencias clínicas, retos de pensamiento crítico y escenarios agroambientales.

4. Resultados

- Integración de la inteligencia artificial

Los resultados muestran puntuaciones elevadas (4,25–4,63) en pertinencia del contenido generado por IA. Las narrativas apoyadas por IA: ofrecieron mayor claridad conceptual, presentaron coherencia narrativa ampliada, ajustaron ejemplos al nivel del estudiante y proporcionaron retroalimentación inmediata. Disciplinas como Ciberseguridad y Ciencias Experimentales lideraron las valoraciones. Otras áreas, como FCE o Actividad Física y Deporte, presentaron mayor variabilidad, apuntando a necesidad de ajustes específicos. La retroalimentación basada en IA produjo un impacto directo del 77 % en la mejora del aprendizaje, destacándose su papel como elemento de acompañamiento constante.

- Diseño, usabilidad y calidad

El diseño visual fue un factor determinante: un mal diseño puede reducir la comprensión hasta un 40 %. Los cursos STEM mostraron mayor consistencia en diseño y usabilidad, mientras que disciplinas menos tecnológicas requirieron mayor apoyo visual y estructural. La creatividad narrativa fue uno de los elementos con mayor variabilidad: desde narrativas inmersivas altamente innovadoras hasta propuestas más básicas con necesidad de refinamiento pedagógico.

- Ética, responsabilidad y transparencia

La ética emergió como el aspecto más difícil de mejorar. Los estudiantes valoraron especialmente: la explicación del funcionamiento de la IA, la comunicación de sus límites, la transparencia algorítmica, el respeto a la privacidad y a los datos personales. La percepción de cumplimiento ético fue mayor en áreas como Ciberseguridad y Ciencias Experimentales.

5. Discusión

Los resultados confirman tres hipótesis: [1] Claridad + relevancia: la IA mejora sustancialmente ambos factores; [2] Diseño + usabilidad: son determinantes para el éxito de las narrativas, [3] Ética + transparencia: generan confianza y facilitan la adopción de IA. Un hallazgo clave es que la IA no corrige por sí misma las deficiencias pedagógicas: amplifica todo lo que ya está bien diseñado y también lo que presenta debilidades. En consecuencia, la eficacia de la combinación IA + narrativa gamificada + sNOOC depende directamente de un diseño instruccional sólido y equilibrado.

5. Conclusiones

El estudio permite afirmar que la IA incrementa la claridad, la coherencia y la personalización del contenido. La narrativa gamificada favorece el aprendizaje activo y la implicación emocional. El sNOOC proporciona un marco propicio para microexperiencias

educativas de calidad. La accesibilidad y la ética requieren especial atención para garantizar inclusión y confianza. El diseño visual y la usabilidad son componentes críticos para la comprensión.

Tres pilares fundamentales para implementaciones futuras: personalización equilibrada y transparente, accesibilidad universal y diseño inclusivo, transparencia algorítmica y ética aplicable.

La combinación narrativa gamificada-IA-sNOOC abre nuevas posibilidades: asistentes pedagógicos inteligentes, narrativa interactiva adaptativa. simulaciones integradas en realidad extendida, evaluación con IA explicable y colaboraciones interuniversitarias con IA generativa.

El avance no depende solo de la tecnología disponible, sino de la IA educativa que decidamos construir, con criterios éticos, humanistas e inclusivos.

Referencias

- Aparicio Gómez, A. (2023). *Inteligencia artificial y aprendizaje personalizado*. Editorial Académica.
- Aparicio, A., & Cortés, J. (2024). Ética y transparencia en sistemas de IA educativa. *Revista Digital de Innovación*, 12(4), 45–62.
- Boud, D., Cohen, R., & Sampson, J. (2021). *Peer Learning in Higher Education*. Routledge.
- Granizo, L., et al. (2024). Análisis de accesibilidad en plataformas educativas digitales. *Educación y Tecnología*, 15(1), 77–98.
- Hueso Romero, J. J., Cantillo Valero, C., García Blázquez, E., & Fontaines Ruíz, T. I. (2025). Narrativa gamificada como realidad extendida con IA en entornos sNOOC. *Hachetetépe. Revista científica de Educación y Comunicación*, 30, 1–23.
- Lovato, L. (2021). Narrativas digitales en contextos educativos. *Educación Interactiva*, 18(3), 210–226.
- Marcos, D., et al. (2023). Aprendizaje ético con IA: desafíos y oportunidades. *Tecnología Educativa Contemporánea*, 6(2), 98–120.
- Mendoza, P., et al. (2024). Usabilidad en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 10(2), 33–49.
- Molina, S., et al. (2024). Personalización educativa con algoritmos adaptativos. *Digital Pedagogy Review*, 22(1), 14–29.
- Moreira, M. & De la Peña Consuegra, I. (2022). Calidad pedagógica en aplicaciones educativas. *Educación XXI*, 25(1), 55–72.
- Tamayo Vera, F. (2021). *Instrumentos de evaluación educativa: listas de cotejo y rúbricas*. Editorial Universitaria.
- Xie, L. (2023). Inteligencia artificial y toma de decisiones complejas en educación. *Journal of Learning Analytics*, 9(4), 112–129.
- Zamora, R., et al. (2022). Estándares de calidad en educación digital. *Revista Internacional de Innovación Educativa*, 5(3), 85–101.

CONFERENCIA PLENARIA

Título: Aprendizaje colaborativo en la era postdigital. El Proyecto sNOOC community.

Autor: J. Javier Hueso Romero

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Resumen

El concepto postdigital no significa el fin de lo digital, sino su completa y omnipresente integración en la vida cotidiana. El valor ya no reside en el acceso a la tecnología sino en su aplicación para resolver problemas, conectar emociones y crear experiencias significativas. Esta era se caracteriza por la fusión de lo físico y lo digital y la normalización de modelos híbridos y fluidos en el trabajo y la educación. En este contexto, la educación y los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) han evolucionado, pasando de ser meros repositorios de contenido a convertirse en espacios de experiencia, interacción y construcción social. El proyecto sNOOC Community encarna estos principios postdigitales. Nacido durante la pandemia, utiliza Chamilo como LMS y bajo un modelo de Software como Servicio (SaaS), lo que democratiza el acceso a una herramienta educativa robusta sin costes de licencia. Sirve como un puente de transferencia de conocimiento, habiendo colaborado con universidades de Latinoamérica y Europa, para desarrollar cursos sobre TIC, Inteligencia Artificial y otras áreas. Este proyecto demuestra que el éxito educativo en la era postdigital no depende de la tecnología más avanzada, sino de su aplicación inteligente para generar experiencias de aprendizaje significativas y colaborativas, y fomentando la construcción de comunidades globales de conocimiento.

Palabras clave: sNOOC Community, Chamilo, Postdigital, EVA, LMS.

Acceso a la grabación de la conferencia plenaria:

<https://youtu.be/xfIK1G06-dk>

1. El concepto de lo postdigital

Antes de presentar el proyecto sNOOC Community, resulta necesario explicar y clarificar el concepto de "Postdigital", en ocasiones confuso y mal definido, principalmente por la ambigüedad de su prefijo. Para comprender la magnitud de la era postdigital, es crucial observar los datos que la sustentan. En 2022, Naciones Unidas estimó que la población mundial era de 8.000 millones de personas; en la actualidad nos acercamos a los 8.200 millones, y se prevé que en apenas una década alcancemos los 9.000 millones. Cabe recordar que hace 200 años la población apenas llegaba a los 1.000 millones. Esta expansión demográfica va de la mano de una penetración tecnológica masiva. Actualmente, existen 5.620 millones de usuarios únicos de teléfono móvil, lo que representa aproximadamente el 70% de la población global. De hecho, hay más líneas móviles (8.650 millones) que personas en el mundo. El volumen de actividad digital es abrumador: cada día se envían 347.000 millones de correos electrónicos y se suben más de 720.000 horas de vídeo a YouTube (equivalente a más de 500 horas por minuto), una cantidad que supera la esperanza de vida de una persona. Asimismo, 5.660 millones de personas utilizan activamente redes sociales, con un promedio de 2 horas y 20 minutos diarios. El tiempo medio de conexión a Internet a nivel global es de 6 horas y 40 minutos al día, una cifra que en España ya se supera. En este contexto, la tecnología se ha vuelto tan omnipresente como el aire que respiramos; lo digital constituye el tejido mismo de nuestra realidad cotidiana (Jandrić et al., 2019).

2. ¿Qué es la Era Postdigital?

El prefijo "post" no indica que lo digital haya concluido, sino todo lo contrario: significa que se ha vuelto omnipresente. Es el equivalente a la electricidad: ya no nos maravillamos al encender un interruptor, sino que utilizamos la luz de forma natural para leer, trabajar o crear. Lo digital es el nuevo sustrato, la nueva electricidad, integrada por completo en nuestras vidas. Un ejemplo de esta dependencia fue el apagón del 28 de abril de 2025 en España, cuyo suministro energético tardó casi 23 horas en restablecerse por completo. Este incidente nos permitió ser conscientes, durante un breve espacio de tiempo, de hasta qué punto nuestra sociedad depende de la tecnología. La pregunta central de esta era es: ¿qué hacemos ahora que todo es digital? El valor ya no reside en la tecnología en sí puesto que, de una u otra manera, la mayor parte de la población tiene acceso a móviles, Tablet u ordenadores, sino en su aplicación y en la experiencia que genera (McLaren & Jandric, 2020). El éxito no lo garantiza tener la tecnología más avanzada, sino saber utilizarla para resolver problemas, conectar con las emociones humanas y crear experiencias significativas. La tecnología postdigital funde lo físico con lo digital: pagamos en una tienda con el móvil o un reloj inteligente, monitorizamos nuestra salud o llevamos el billete de tren en el dispositivo para que nos lo escaneen, etc. Se observa, además, un incremento considerable de lo híbrido y lo fluido (Jandrić, 2021). Los modelos de trabajo híbrido (que combinan presencialidad y teletrabajo), la educación a distancia complementada con sesiones presenciales y los eventos simultáneos en formatos virtual y físico se han normalizado (Peters et al., 2025). La fluidez, concepto que evoca la "modernidad líquida" de Zygmunt Bauman, se ha convertido en la norma. Finalmente, la Inteligencia Artificial

emerge como una colaboradora cotidiana, integrada en motores de búsqueda, asistentes de voz, herramientas de análisis de datos y muchas otras aplicaciones (Bauman, 2015).

3. La era postdigital en educación y entornos digitales.

- ¿Qué es un Entorno Virtual?

Un Entorno Virtual, en su definición más amplia, es cualquier espacio digital en línea creado para facilitar el aprendizaje y la interacción. También se conocen como EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje). Un LMS (Sistema de Gestión de Aprendizaje), como Moodle o Blackboard, constituye el tipo más formal y estructurado de este tipo de entornos. La evolución hacia la era postdigital ha transformado la esencia de estos espacios. Mientras que en la era digital funcionaban principalmente como repositorios o armarios digitales de contenidos (alojando PDFs, presentaciones PowerPoint y enlaces), en la era postdigital se han convertido en espacios de experiencia, interacción, inmersión y construcción social. Ya no se trata sólo de consumir información, sino de vivir una experiencia de aprendizaje a través de recursos como entornos 3D, realidad virtual, metaversos y realidad aumentada (Gil, 2016).

- Pedagogías Emergentes para Entornos Virtuales Postdigitales.

Este cambio de paradigma ha generado un debate pedagógico crucial. Se ha demostrado que aplicar las viejas pedagogías, como la clase magistral, a un entorno virtual resulta insuficiente. Esto ha impulsado la búsqueda de nuevas formas de enseñar y aprender (Gil Quintana et al., 2025). Entre estas nuevas formas de aprender destacan:

- **Aprendizaje Basado en Redes (Conectivismo):** Propuesto por George Siemens y Stephen Downes, esta teoría argumenta que el aprendizaje es el proceso de conectar nodos de información especializados. El entorno virtual se convierte así en la red donde se teje este conocimiento. La habilidad fundamental ya no es poseer todo el conocimiento, sino saber navegar y construir conexiones dentro de la red.
- **Pedagogía de la Co-creación:** En este modelo, los entornos virtuales deben convertirse en lienzos en blanco donde los estudiantes construyan conocimiento de manera colectiva. El rol del profesor se desplaza hacia el diseño del marco o la estructura, mientras que los estudiantes son los responsables de llenar ese espacio con sus ideas, diagramas y proyectos colaborativos.
- **Gamificación y Aprendizaje Lúdico:** Consiste en diseñar los entornos virtuales para transformar la experiencia de aprendizaje en una narrativa gamificada. El objetivo es potenciar la motivación intrínseca y fomentar la colaboración a través de mecánicas de juego, logros y retos, haciendo del aprendizaje un proceso más engaging y significativo.

4. Los LMS (sistemas de gestión de aprendizaje).

Un LMS, o Sistema de Gestión de Aprendizaje, constituye un tipo específico y altamente estructurado de entorno virtual. Se define como una plataforma de software diseñada específicamente para administrar, distribuir, controlar y evaluar actividades de formación de manera integral. Las funcionalidades centrales de un LMS incluyen: gestión de usuarios: permite registrar a estudiantes, profesores y administradores, asignándoles

diferentes roles, permisos y niveles de acceso dentro del sistema. Gestión de Cursos: facilita la creación y estructuración de cursos completos, organizados típicamente en módulos, lecciones o unidades didácticas. Evaluación y Seguimiento: Incorpora herramientas para crear y gestionar actividades evaluativas como cuestionarios, tareas y exámenes, permitiendo un seguimiento detallado del progreso de cada estudiante (calificaciones, tiempo de conexión, finalización de actividades, etc.). Estandarización: por lo general, se adhiere a estándares técnicos como SCORM¹, lo que garantiza la interoperabilidad y compatibilidad de los contenidos educativos entre diferentes plataformas LMS. Por su naturaleza estructurada y formal, los LMS están predominantemente orientados a la educación reglada (universidades, institutos) y a la formación corporativa dentro de empresas, donde se requiere un alto grado de organización, control y trazabilidad de los procesos de aprendizaje (Gil Quintana, 2024).

5. El LMS chamilo: sistema de gestión de aprendizaje utilizado en el proyecto sNOOC community.

Chamilo es un Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) de código abierto; es decir, una plataforma de software diseñada para crear y administrar entornos de aprendizaje virtuales. La historia de Chamilo se remonta a Dokeos, un LMS pionero en usabilidad. Sin embargo, divergencias en la evolución del proyecto y discrepancias entre los desarrolladores y las líneas directivas condujeron al nacimiento de Chamilo, que superó la propuesta original. A su vez, Dokeos provenía de una versión antigua de Claroline, otro LMS de código abierto. El enfoque inicial de Chamilo fue estabilizar el código heredado de Dokeos y corregir sus errores. Este esfuerzo se consolidó con dos hitos fundamentales: se estableció la Asociación Chamilo, una organización sin ánimo de lucro con sede en Bélgica, para gestionar y proteger el proyecto; y se lanzaron las primeras versiones, las cuales se centraron en mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario desde sus inicios. En esencia, Chamilo es un sitio web que funciona como un entorno virtual de aprendizaje y sirve para: Profesorado: crear y estructurar cursos, subir materiales (documentos, vídeos, presentaciones), diseñar ejercicios y exámenes, realizar un seguimiento del progreso de las y los estudiantes y comunicarse con ellos; estudiantes: acceder a los cursos inscritos, descargar materiales, realizar actividades y evaluaciones, interactuar a través de foros y consultar sus calificaciones (Nasrum & Nasir, 2023).

- Características Principales de Chamilo.

- **Código Abierto y Gratuito:** Al no requerir el pago de licencias, el software resulta muy accesible, especialmente para instituciones educativas con presupuestos limitados.
- **Facilidad de Uso:** Su interfaz es generalmente considerada más intuitiva y limpia que la de otras plataformas como Moodle, lo que facilita su adopción por usuarios noveles.
- **Herramientas de Colaboración:** Integra funcionalidades como foros, chats, wikis y gestión de grupos para fomentar el trabajo en equipo y la interacción.

¹ SCORM (Modelo de Referencia para Objetos de Contenido Compartible) es, en términos simples, un conjunto de reglas y especificaciones técnicas que permite que los contenidos educativos digitales, como cursos, módulos o ejercicios, que funcionen de manera correcta y uniforme en cualquier plataforma de aprendizaje (LMS) que también siga este estándar.

- Seguimiento del Aprendizaje: Ofrece informes y estadísticas detalladas que permiten monitorizar el progreso y la participación de cada estudiante.
- Multilingüe: Está disponible en una gran variedad de idiomas, incluido el español, lo que garantiza su accesibilidad global.
- Basado en Estándares: Al seguir estándares como SCORM, permite importar y reutilizar contenidos educativos creados en otras plataformas, asegurando la interoperabilidad.

6. El proyecto sNOOC Community.

El proyecto sNOOC Community tiene su origen en el año 2020, durante el periodo de confinamiento por la pandemia. Creado de forma desinteresada por el doctor en Educación y profesor de la UNED, J. Javier Hueso, se puso a disposición gratuita de docentes, estudiantes, educadores y pedagogos con el objetivo de hacer frente a los desafíos de la no presencialidad educativa. La experiencia demostró que, en general, la educación reglada y oficial no estaba preparada entonces, y en muchos casos aún no lo está, para salvaguardar una situación de tal magnitud o para implementar con agilidad modelos híbridos de aprendizaje (blended learning o b-learning), siendo la UNED una notable excepción debido a su diseño fundacional en esta modalidad. Inicialmente denominado tmooc.es, el proyecto evolucionó hacia lo que hoy se conoce como sNOOC Community. Ambas etapas han utilizado el LMS de código abierto Chamilo como base tecnológica. La imagen del portal de entrada actúa como la fachada o interfaz principal del proyecto, desde la cual se accede a la instancia específica de Chamilo que da soporte a la comunidad. El proyecto se sustenta bajo un modelo de software como servicio (SaaS). Esto implica que la aplicación de software (Chamilo) está alojada en la nube en un servidor y dominio contratados, y los usuarios acceden a ella a través de Internet mediante un navegador web. Si bien el software Chamilo es gratuito por ser de código abierto, el modelo SaaS aplicado al proyecto ofrece ventajas clave como un mantenimiento automático, escalabilidad² y accesibilidad. Este modelo ha democratizado el acceso a herramientas de aprendizaje potentes, haciendo la tecnología más accesible y manejable, y es el paradigma dominante en la actualidad (Hueso, 2023).

- Proyectos de Transferencia 2020-2025

El proyecto sNOOC Community funciona como un puente de transferencia de conocimiento y tecnología, llevando la innovación desde el ámbito universitario hacia el sector productivo y la sociedad en general. Los principales colaboradores en este periodo han sido:

- Universidad Nacional de Quilmes (Argentina): Desarrollo de un MOOC sobre TIC, comprendiendo 15 cursos.
- Centro CEDALyC - Escuela Secundaria Técnica Nº 42 (México): Implementación de 21 cursos en los ámbitos de Tecnologías Digitales, Cívico-Social, y Administración y Emprendimiento. Posteriormente, se amplió con 26 cursos adicionales

² La escalabilidad determina una infraestructura que pueda adaptarse con facilidad a las necesidades cambiantes del proyecto (número de usuarios, almacenamiento, etc).

focalizados en Inteligencia Artificial y Educación y Diversidad Funcional en relación a la Educación.

- Universidad Politécnica de Machala (Ecuador): Creación de 20 cursos sobre Inteligencia Artificial (incluyendo chatbots y generación de contenidos), Metaversos y Gamificación.

Adicionalmente, la plataforma ha servido como laboratorio para el desarrollo de actividades, Trabajos Fin de Máster (TFM) y proyectos de investigación en otras instituciones como la Universidad Nacional de Educación a Distancia (con diferentes convenios de colaboración con instituciones de América Latina, la Universidad de Zaragoza (UNIZAR) y la Universidad de Nebrija.

6. Conclusión

La era postdigital no se caracteriza verdaderamente por la novedad tecnológica, sino por su integración en la vida cotidiana, de manera omnipresente. Por tanto, en este contexto, el verdadero valor no reside en el acceso a la tecnología, sino en su aplicación de manera inteligente. En este sentido, el éxito de las iniciativas educativas no lo garantiza la plataforma más avanzada, sino su capacidad para generar experiencias de aprendizaje significativas, resolver problemas y conectar con las emociones humanas. En la era postdigital, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) se han convertido en espacios de interacción, inmersión y construcción social, de manera paralela a la evolución de las pedagogías. Se resaltan enfoques emergentes como el conectivismo, la pedagogía de la co-creación y la gamificación, los cuales sitúan al estudiante en el centro de una red activa de construcción de conocimiento. Se ha presentado el proyecto sNOOC Community, el cual forma parte del contexto en el que nos encontramos hoy día; la era postdigital. En base a este proyecto, se pueden extraer una serie de conclusiones sobre los entornos virtuales de aprendizaje y las metodologías pedagógicas colaborativas. El proyecto demuestra que la combinación de un LMS de código abierto como Chamilo con un modelo de Software como Servicio (SaaS) constituye una fórmula poderosa para la innovación educativa inclusiva. Este modelo elimina barreras económicas, ofrece mantenimiento centralizado y garantiza escalabilidad, permitiendo que instituciones con recursos limitados accedan a entornos de aprendizaje robustos. Chamilo, en particular, se erige como una herramienta clave por su usabilidad, orientación a la colaboración y adherencia a estándares, facilitando la creación de comunidades de aprendizaje. El proyecto sNOOC Community encarna la materialización de los principios postdigitales en educación: aprovecha una tecnología madura y accesible para fomentar una pedagogía centrada en la colaboración, la creación colectiva y la construcción de comunidades de aprendizaje fluidas y globales. Su caso de éxito sirve como un modelo replicable para instituciones que buscan transitar desde un paradigma de educación a distancia tradicional hacia uno de aprendizaje colaborativo genuinamente integrado en la realidad social y tecnológica actual.

Referencias

- Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.
<https://www.fondodeculturaeconomica.com>
- Gil-Quintana, J. (2024). Los sNOOC, un modelo educativo masivo, abierto y en línea, desde el empoderamiento social y el enfoque minimalista. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(11), 11–20. <https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i11.105>
- Gil-Quintana, J., García Blázquez, E., Cantillo Valero, C., & Hueso Romero, J. J. (2025). Diseño y análisis de narrativas enriquecidas con inteligencia artificial. Proyecto de transferencia UNED-UTMACH. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(2).
<https://doi.org/10.5944/ried.28.2.43305>
- Gil- Quintana, J. (2016). La nueva realidad sMOOC, una ventana abierta a la educomunicación. *Revista Mediterránea de Comunicación*. 2016, 7(2): 59-68.
<https://doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.2.5>
- Jandrić, P. (2021). The postdigital challenge of critical educational research. *The handbook of critical theoretical research methods in education* (pp. 31-48). Routledge.
<https://www.taylorfrancis.com/>
- Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta, J., & Hayes, S. (2019). Ciencia postdigital y educación. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, 2. <https://doi.org/0.1080/00131857.2018.1454000>
- McLaren, P., & Jandric, P. (2020). Postdigital dialogues on critical pedagogy, liberation theology and information technology.
<https://www.torrossa.com/it/resources/an/5211589>
- Nasrum, A., & Nasir, A. (2023). Chamilo LMS Research Trend: A Systematic Literature Review. *International Journal of Business, Law, and Education*, 4(2), 730-737.
<https://doi.org/10.56442/ijble.v4i2.233>
- Peters, M. A., Kamenarac, O., Green, B. J., Jandrić, P., & Besley, T. (Eds.). (2025). *Postdigital Education for Development*. Springer Nature Switzerland.
<https://doi.org/10.1007/978-3-031-99247-6>
- Hueso-Romero, J. J. (2023). tMOOC. es Laboratorio experimental y de investigación online, diseñado para las personas con diversidad funcional. En Gil-Quintana y Hueso-Romero; *Materiales didácticos interactivos para una educación inclusiva: sMOOC, gamificación, inteligencia artificial y experiencia inmersiva*, 135-154. McGraw Hill España.

CONFERENCIA

Título: Creadores colaborativos de sNOOC desde la formación de posgrado

Autor: Joaquín Bello

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Resumen La presentación se centra en la experiencia de crear un sNOOC (Small, Non-formal, Open, and Collaborative course) de forma colaborativa durante un máster de posgrado, buscando crear experiencias de aprendizaje significativas alineadas con prácticas contemporáneas de enseñanza. El enfoque docente del trabajo se centra en integrar la tecnología, la motivación y el pensamiento crítico. Se describe el proceso de diseño, desde la formación del grupo y la búsqueda de consenso en el tema, hasta la elaboración del contenido y la integración de elementos de gamificación. El SNOK desarrollado por el equipo del autor se tituló "Detección de desinformación en redes sociales".

Palabras clave: sNOOC, Colaboración, Gamificación, Chamilo, Consenso, Educación en red.

Acceso a la grabación de la conferencia plenaria:

<https://www.youtube.com/watch?v=UFKKCLb6Gic>

1. Consenso y colaboración en el diseño del SNOOC

El proceso de creación del sNOOC comienza con el desafío de encontrar y formar un grupo de trabajo, donde el consenso es fundamental. Es importante establecer una comunicación clara y llegar a acuerdos sobre la distribución del trabajo y el establecimiento de fechas límites a las que todos los miembros se comprometan. Los desafíos iniciales suelen incluir la distribución del trabajo y el cumplimiento de los tiempos establecidos. La comunicación dentro del grupo puede realizarse mediante herramientas como WhatsApp, complementada con conferencias o videollamadas periódicas (por ejemplo, una vez por semana o cada dos semanas) para verse "cara a cara". También resulta crucial conocer las habilidades y fortalezas de cada miembro para distribuir las tareas de manera efectiva.

2. Diseño de la Ficha de Trabajo y Temática

Una vez formalizado el grupo, se procede a la toma de decisiones sobre el problema social (la 's' de sNOOC) que se abordará. El grupo del autor se centró en la desinformación y las noticias falsas (*fake news*). Las temáticas elegidas generan los bloques que componen la parte integral del trabajo.

El SNOK se estructuró en tres bloques:

1. Bloque primero: Alfabetización.
2. Bloque segundo: Desinformación y noticias falsas.
3. Bloque tercero: Herramientas de verificación.

El trabajo concluía con una actividad final, en su caso, un *escape room*. Al elegir un tema, se debe considerar el público objetivo (por ejemplo, educación infantil, secundaria, adultos o tercera edad), ya que el diseño y la metodología se ajustarán a ese público. El sNOOC diseñado estaba destinado a la educación secundaria.

3. Creación y Estructura del Contenido en Chamilo/Tmooc

Chamilo es una plataforma de código libre (*open source*) que permite crear, gestionar y ofrecer cursos online de forma gratuita, accesible y personalizable. Los docentes pueden utilizar esta herramienta para elaborar cursos e integrar un pequeño curso online como parte de su currículum.

Al desarrollar el contenido en Tmooc, es vital recordar que la duración total del SNOK debe ser de 20 a 25 horas. Por ello, es necesario limitar y acotar el trabajo, dejando tiempos para la reflexión y el análisis por parte del estudiante.

Para la metodología, se recomienda utilizar material muy visual, como infografías creadas con herramientas como Genially o Canva, evitando textos muy extensos y utilizando información seleccionada pero ligera.

La plataforma permite incluir la descripción del curso, documentos, lecciones, y contenido multimedia (como vídeos de YouTube). También se pueden incluir archivos de la suite de Google Drive, siempre y cuando se asegure que sean accesibles y abiertos a cualquiera que posea el enlace.

4. Evaluación y Gamificación

Dentro de la plataforma Chamilo, se pueden generar ejercicios similares a Google Forms que se utilizan posteriormente para la evaluación. Uno de los bloques obligatorios es el de la evaluación. El glosario con términos fundamentales para el trabajo también puede utilizarse para crear ejercicios de autoevaluación (como respuestas múltiples o verdadero y falso).

La gamificación es un elemento metodológico que puede ser incluido en el SNOK, considerando las necesidades educativas del público objetivo. Las herramientas de gamificación que pueden integrarse de manera síncrona o asíncrona incluyen: Special (para mundos virtuales), Genially, Kahoot, Gimkit (popular en EE. UU.), Blocked, Quizlet, y Padlet. El equipo utilizó *escape rooms* creados con Genially como actividad final de cada bloque, integrándolos directamente en el sNOOC. Aunque la creación de estas herramientas puede ser un desafío inicial, existen muchos tutoriales disponibles en YouTube, y muchas herramientas (como Genially) ofrecen plantillas que facilitan el proceso.

5. Recomendaciones Finales

Se recomienda a los estudiantes registrarse en otros sNOOC ya realizados para ver ejemplos, lo que ayuda a identificar qué estrategias replicar y cuáles evitar. Finalmente, una vez que el sNOOC está realizado, es valioso compartirlo y hacer difusión del curso en redes sociales, aprovechando el movimiento existente en el máster.

Referencias

Cantillo-Valero, C. (2023). Un libro para leer, estudiar, ver, escuchar... y jugar. En Gil-Quintana y Jiménez Hernández: *Educación artística, plástica y visual en Educación Infantil. Teorías, reflexiones y planteamientos didácticos innovadores*. Editorial McGrawHill.

Gil-Quintana, J. (2022). Influencers de aprendizaje para entornos intercreativos artísticos. En Gil-Quintana: *Didáctica de la Belleza y la Intercreatividad. Un reto para influencers de aprendizaje en entornos artísticos*. Editorial McGrawHill.

Gil-Quintana, J. (2023). *Educación y comunicación en una sociedad postdigital. Investigación documental y análisis de perspectivas*. Editorial Octaedro.

CONFERENCIA

Título: MOOC CIBERPROXY: Recursos tecnológicos e inmersivos para prevenir el bullying en los centros educativos.

Autor: Cristina Sánchez Romero.

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Resumen

El MOOC CIBERPROXY: Recursos tecnológicos e inmersivos para prevenir el bullying en los centros educativos es una formación en abierto impulsada por el proyecto Ciberproxy³, que ofrece una respuesta innovadora al acoso escolar y al ciberacoso mediante el uso de tecnologías inmersivas, gamificación y entornos virtuales avanzados. El curso parte de la necesidad de adaptar la prevención y la intervención a los nuevos contextos escolares y digitales, promoviendo una convivencia segura, ética e inclusiva. El MOOC combina estos recursos inmersivos con materiales pedagógicos accesibles —vídeos, actividades interactivas, análisis de casos y escape rooms digitales— orientados al desarrollo de competencias y habilidades digitales, socioemocionales y de convivencia, esenciales para detectar, actuar y sensibilizar ante situaciones de manifestaciones violentas. El MOOC construido desde una perspectiva holística e interdisciplinar, está dirigido a docentes, orientadores, equipos directivos, estudiantes, familias y profesionales socioeducativos, así como a cuerpos de seguridad, reconociendo que la prevención eficaz requiere una respuesta comunitaria y coordinada entre los diferentes agentes. Además de ofrecer herramientas prácticas de intervención, el curso aborda los factores de riesgo y protección, el impacto psicológico del acoso y violencia digital, el papel central de los observadores y la importancia de construir entornos educativos basados en la empatía, la participación y la co-esponsabilidad compartida. Este MOOC se complementa en la Comunidad CIBERPROXY ([MOOC CIBERPROXY](#) -) en el que encontrarán rutas de acompañamiento, vídeos y gamificación. Su carácter abierto y gratuito facilita la formación masiva y la transferencia de conocimiento, convirtiéndolo en una herramienta útil para planes de convivencia, tutorías, formación docente y programas de alfabetización digital. En conjunto, el MOOC CIBERPROXY constituye un recurso innovador y transformador que integra tecnología emergente y educación inclusiva para promover centros educativos más seguros y libres de violencia.

Palabras clave: Acoso Escolar y Ciberacoso; MOOC; Tecnologías Inmersivas y Gamificación; Metaverso; IA; AVIs.

Acceso a la grabación de la conferencia:

<https://www.youtube.com/watch?v=E9xFDcd9gSQ&feature=youtu.be>

³ [TED2021-129132B-I00] Ecological Transition and Digital Transition Strategic Projects 2021. Proximity Cyberbullying. How to Avoid it through gamification with metaverse? (CYBERPROXY) funded by MCIN/AEI/10.13039/501100011033, "ERDF A way of making Europe", "European Union", "European Union NextGenerationEU/PRTR"

1. Acoso Escolar y Ciberacoso

El acoso escolar y el ciberacoso constituyen uno de los desafíos socioeducativos en los centros educativos, ya que impactan no solo en el desarrollo académico, sino también en el bienestar emocional de los estudiantes que sufren esta lacra silenciosa, con repercusiones que se extienden a otros ámbitos de su vida personal y relacional. Comprender sus causas, manifestaciones y consecuencias es esencial para diseñar estrategias de prevención e intervención efectivas que fomenten entornos educativos seguros, inclusivos y saludables para toda la comunidad educativa.

La experiencia de ser víctima de acoso escolar en la adolescencia puede generar repercusiones importantes en la salud mental y en el bienestar a lo largo del tiempo. La denominada “larga sombra” del acoso infantil como afirma Pabian et. al. (2022) no solo se manifiesta en efectos inmediatos de carácter psicológico y educativo, sino que puede prolongarse hasta la vida adulta, ocasionando además costes continuados en los sistemas de atención social y sanitaria.

El acoso puede presentarse de múltiples formas, pero en todos los casos representa una experiencia traumática, marcada por respuestas emocionales intensas en las que la víctima siente ansiedad, pérdida de control sobre sus emociones y comportamientos, y miedo inmediato (Tambunan, 202; Wolke, & Lereya, 2015). Tal como destacan Wolke, Copeland y Costello (2013), “ser acosado no es un rito de paso inofensivo, sino que proyecta una larga sombra sobre la vida de quienes lo sufren”.

Este problema continúa siendo en gran medida silenciado y poco documentado en las instituciones escolares. El acoso escolar permanece como un fenómeno escasamente reportado y apenas abordado, con el potencial de generar consecuencias duraderas en la trayectoria personal y profesional de los estudiantes.

La violencia puede manifestarse de múltiples formas y expresiones, ya sea a través de conductas físicas, verbales, cibernéticas o sexuales, así como mediante violencias de carácter sistémico, estructural, simbólico y objetivo. Estas últimas evidencian que la violencia escolar no constituye únicamente un problema individual, sino que está profundamente influida por las relaciones de poder y las dinámicas sociales que sostienen y reproducen este fenómeno (Hammarén, 2022). Este fenómeno afecta a todo el alumnado, pero incide con especial intensidad en aquellos que pertenecen a grupos vulnerables. Entre ellos se encuentran estudiantes que, por su apariencia física, identidad u orientación sexual, origen nacional, etnia o raza, así como por su diversidad funcional o por factores psicológicos y sociales, presentan un riesgo mayor de ser objeto de discriminación o trato desigual. Esta condición incrementa su vulnerabilidad frente a la victimización, aumentando la probabilidad de aislamiento y generando efectos negativos significativos en su bienestar emocional, su desarrollo personal y su trayectoria educativa. A pesar de la creciente atención que ha recibido el acoso escolar como fenómeno social, persiste la preocupación por los riesgos asociados, dado que los estudiantes que son víctimas de este tipo de violencia presentan una mayor propensión a conductas autolesivas e incluso pueden internalizar y perpetuar patrones de violencia similares. La victimización por acoso escolar se asocia con un riesgo duplicado de intento de suicidio en la adultez. Estos hallazgos ponen de relieve el impacto negativo que la victimización

prolongada por bullying ejerce sobre la morfometría cerebral y la cognición (Menken, 2023). La violencia escolar “socava su derecho a la educación y afecta negativamente a su desarrollo” (Lester, et. al .2017)

En este contexto, se vuelve imprescindible una formación ad hoc dirigida al profesorado, a los equipos educativos, familias y profesionales orientada a identificar señales tempranas de discriminación basada en la apariencia, comprender sus implicaciones psicológicas y aplicar intervenciones pedagógicas adecuadas. Esta capacitación específica que proporcionamos con el MOOC CIBERPROXY contribuye no solo a mejorar la detección y el acompañamiento del alumnado vulnerable, sino también a fortalecer una cultura escolar basada en la diversidad, la empatía y el respeto.

2. Intervenciones preventivas con tecnología.

La victimización por acoso escolar se asocia con el desarrollo de estrés postraumático, manifestado a través de sentimientos de impotencia, miedo y amenaza, derivados de diversas formas de acoso como amenazas directas, difusión de rumores, burlas, insultos o exclusión social. La protección de las víctimas requiere una atención sostenida y la implementación de programas de educación holística y preventiva desde la infancia, de manera que los niños, a lo largo de su proceso de desarrollo hacia la adolescencia y adultez, aprendan a identificar, rechazar y actuar frente a conductas de acoso. Así, los estados y las instituciones educativas podrían reducir la incidencia del acoso escolar en distintos entornos sociales y disminuir progresivamente el número de víctimas año tras año (Jiang & Shi, 2024).

Las intervenciones preventivas de carácter integral deben orientarse no solo a disminuir la exposición de los estudiantes al acoso escolar durante la infancia, sino también a mitigar sus efectos a largo plazo sobre el bienestar emocional y social de las víctimas. Asimismo, resulta esencial que estas estrategias preventivas profundicen en la comprensión de los procesos causales involucrados, con el fin de diseñar medidas de protección, apoyo y recuperación más efectivas y adaptadas a las necesidades de quienes sufren estas experiencias.

Por ello, consideramos que la sensibilización a través de experiencias innovadoras como el proyecto CIBERPROXY y, sus productos formativos inmersivos que ofrece una oportunidad para transformar y sensibilizar a la comunidad académica sobre esta problemática silenciada.

2. El proyecto CIBERPROXY

CIBERPROXY es un proyecto innovador que introduce el Metaverso como una herramienta educativa disruptiva en el aula para sensibilizar e influir en el comportamiento del alumnado frente a la violencia entre iguales. A través de experiencias inmersivas, el proyecto fomenta actitudes cívicas, empáticas y responsables tanto en contextos educativos como digitales. Entre sus productos destacan, entre otros recursos formativos:

- La plataforma CIBERPROXY UNED

La originalidad de esta plataforma propia de la UNED en acoso escolar y ciberacoso radica en el desarrollo de contenidos educativos gamificados, diseñados específicamente para

la prevención, sensibilización e intervención en situaciones de acoso y ciberacoso escolar en Metaverso, además de contar con un chatbot que le guía hacia la resolución de problemas. Aunque no se ha reconocido el potencial transformador del Metaverso en la educación, su aplicación para abordar la violencia escolar sigue siendo poco explorada, por lo que nuestro proyecto presenta una gran oportunidad innovadora para trabajar problemas socioeducativos, resolución de problemas y generar el pensamiento crítico desde la inmersión en diferentes escenarios en colaboración con otros profesionales.

Para responder a esta necesidad, la plataforma integra Realidad Virtual (RV), Inteligencia Artificial (IA) y gamificación sobre escenarios ad hoc sobre violencia entre iguales como puede ser acoso escolar, ciberacoso, extorsión - ciberextorsión, sexting, grooming, entre otros. Al combinar tecnologías innovadoras con estrategias educativas inclusivas, esta iniciativa posiciona a la UNED como referente en la aplicación ética y educativa del Metaverso para afrontar uno de los retos más urgentes de la convivencia escolar en la era digital.

La plataforma ha sido implementada en diversos centros educativos, mostrando resultados significativos en el uso del metaverso como herramienta para la sensibilización y prevención del acoso escolar y el ciberacoso. Su diseño permite trabajar especialmente con la figura de la persona observadora, cuya intervención resulta fundamental para detectar, frenar y denunciar este tipo de situaciones. Gracias a los entornos inmersivos, el alumnado puede experimentar, comprender y reflexionar sobre su papel activo en la protección de sus compañeros y en la construcción de una cultura de convivencia más segura e inclusiva.

Por tanto, el proyecto CIBERPROXY influye en el comportamiento del alumnado frente a la violencia entre iguales y fomenta actitudes cívicas, empáticas y responsables tanto en contextos educativos como digitales.

- El MOOC CIBERPROXY

Este curso en línea masivo y en abierto (MOOC) ha sido la modalidad de aprendizaje seleccionada para que todo aquel que participe pueda acceder de forma gratuita y flexiva al contenido ad hoc sobre acoso escolar y ciberacoso avanzando a su propio ritmo de aprendizaje y adaptado a los diferentes perfiles implicados en la temática.

El MOOC CIBERPROXY ofrece una formación integral en prevención y sensibilización, combinando contenidos teóricos con recursos prácticos didácticos tecnológicos, como vídeos explicativos, escape rooms interactivos y evaluaciones con retroalimentación personalizada. La gamificación y las herramientas inmersivas permiten a los participantes experimentar situaciones de acoso escolar y ciberbullying de manera simulada, favoreciendo la comprensión de sus manifestaciones y consecuencias, al tiempo que refuerzan la sensibilización, la empatía y las competencias necesarias para intervenir de manera eficaz en entornos educativos.

Este curso se ha desarrollado bajo la modalidad de las características de los cursos online masivos y abiertos (MOOC), ha sido concebida desde una perspectiva holística y formativa, con el objetivo de fortalecer la capacidad de prevención e intervención frente al acoso y la violencia escolar dirigido a todos los agentes de la Comunidad Educativa y otros profesionales relacionados con la temática como las fuerzas de seguridad del Estado (Policía Nacional)

Cada módulo del curso se plantea desde la corresponsabilidad de la comunidad educativa y de otros agentes directamente vinculados a esta problemática, reconociendo la importancia de evitar la “inacción institucional” y el “silencio” frente a las conductas violentas y digitales de todos los miembros de la Comunidad Educativa y profesionales implicados en el tema. Además, los contenidos se adaptan a públicos específicos — instituciones educativas, profesionales de la educación, estudiantes, familias y fuerzas de seguridad—, ofreciendo herramientas prácticas y conocimientos aplicables según el rol de cada participante en la comunidad educativa.

Estructura del programa ⁴:

- Escuelas que Protegen: Cómo Crear Entornos Seguros y Libres de Violencia

Este módulo ofrece estrategias para que los centros educativos se conviertan en espacios seguros, inclusivos y libres de violencia. Se abordan aspectos clave como la cultura del cuidado, la elaboración de protocolos de actuación, la gestión institucional del conflicto y el desarrollo de políticas preventivas.

- Cuando Algo No Va Bien: Aprende a Detectar las Señales de Alarma en tus estudiantes

Este módulo proporciona herramientas para que el personal docente y educativo aprenda a identificar señales tempranas de malestar emocional, aislamiento, acoso o riesgo psicosocial en su alumnado, fomentando la detección precoz y la intervención oportuna desde el aula.

- No Estás Solo: La Fuerza de la Corresponsabilidad entre Compañeros

Este módulo dirigido a niños, niñas y adolescentes, este curso promueve la empatía, la solidaridad y el valor del grupo como espacio de apoyo mutuo. Se trabajan habilidades para reconocer situaciones de acoso, intervenir de forma segura y construir una convivencia basada en el respeto.

- Conectados con Conciencia: Hábitos Digitales Saludables para tus Hijos

Este módulo acompaña a las familias en la comprensión de los riesgos y oportunidades del entorno digital. Ofrece pautas prácticas para educar en el uso responsable de la tecnología, prevenir la exposición a contenidos inapropiados y reforzar el acompañamiento parental en la vida digital de los hijos.

- ¡Alto al Acoso! Herramientas Prácticas para Enfrentar el Acoso y Ciberacoso desde el Aula

Este módulo capacita a los profesionales de las fuerzas seguridad en la identificación, intervención y colaboración con los centros educativos frente a casos de acoso y ciberacoso. Incluye herramientas legales, metodológicas y educativas para actuar desde una perspectiva preventiva y restaurativa.

Con la finalización de este MOOC se desarrolla un avance significativo en la comprensión y la adquisición de competencias esenciales para abordar los retos actuales de las manifestaciones violentas en los entornos educativos y digitales. A lo largo de los módulos, se han analizado los principales factores de riesgo, los mecanismos de prevención y las estrategias de intervención necesarias para construir espacios de aprendizaje más seguros, inclusivos y respetuosos de forma integral.

⁴ Para saber más visita la página web <http://www.ciberproxy.es>

5. Conclusión

En conclusión, la problemática del acoso escolar y el ciberacoso continúa siendo una lacra social que exige una respuesta interdisciplinar y corresponsable. Sus consecuencias en menores y adolescentes afectan de forma directa a su bienestar socioeducativo y repercuten a lo largo de su desarrollo personal y social. Por ello, comprender la complejidad del fenómeno es esencial para diseñar estrategias de prevención e intervención eficaces, capaces de proteger a las víctimas, empoderar a los observadores y transformar los entornos educativos en espacios más seguros, inclusivos y saludables.

En este contexto surge el proyecto CIBERPROXY, una propuesta innovadora orientada a la sensibilización y prevención del acoso escolar y el ciberbullying mediante la integración de tecnologías inmersivas, dinámicas de gamificación y entornos virtuales desarrollados en un metaverso educativo propio. Su diseño permite abordar la problemática de manera experiencial, reforzando la implicación del alumnado y generando aprendizajes significativos en convivencia y ciudadanía digital.

Uno de los principales resultados del proyecto es la oferta del MOOC CIBERPROXY, que proporciona una formación basada en recursos interactivos, accesibles e inmersivos. A través de simulaciones realistas, el alumnado puede experimentar situaciones de acoso en un entorno seguro, favoreciendo la comprensión profunda del fenómeno, el desarrollo de la empatía y la adquisición de competencias socioemocionales, digitales y de convivencia. Estas herramientas facilitan la detección temprana de conductas de riesgo y capacitan a toda la comunidad educativa —docentes, orientadores, familias, alumnado y fuerzas de seguridad— para intervenir de manera eficaz, ética y coordinada.

Este MOOC constituye un avance significativo en la comprensión y el desarrollo de competencias necesarias para afrontar los retos actuales de la educación digital. A lo largo de sus módulos se analizan los principales factores de riesgo, los mecanismos de prevención y las estrategias de intervención que permiten construir entornos de aprendizaje seguros, inclusivos y respetuosos. Asimismo, la incorporación de tecnologías emergentes —como el metaverso, la realidad virtual y la inteligencia artificial— y de metodologías participativas ofrece nuevas formas de sensibilización, comunicación y cooperación, ampliando las posibilidades formativas hacia experiencias más inmersivas y transformadoras.

El curso pone de relieve el papel activo de todos los agentes educativos, con especial atención a las personas observadoras, cuya intervención puede resultar decisiva en la prevención y denuncia del acoso. Del mismo modo, subraya la necesidad de una formación continua y ad hoc, adaptada a las demandas cambiantes de la sociedad digital y orientada a dotar a profesionales y estudiantes de las habilidades necesarias para actuar con solvencia.

En conjunto, el MOOC no solo ha ofrecido contenidos teóricos y prácticos, sino que también ha promovido una reflexión crítica sobre el uso responsable de la tecnología, la convivencia escolar y el compromiso ético en la vida digital. El mensaje final es nítido: lo aprendido debe trasladarse a la práctica diaria para contribuir de manera activa a la construcción de entornos educativos más humanos, conscientes y resilientes.

Su estructura modular aborda de forma integral los aspectos clave de la prevención del acoso: la creación de entornos seguros y libres de violencia; la identificación de señales de alerta; la corresponsabilidad y solidaridad entre pares; la educación de las familias en

hábitos digitales responsables; y la capacitación de los profesionales de seguridad para intervenir desde una perspectiva preventiva y restaurativa. Este enfoque holístico evidencia que la prevención del acoso requiere acción conjunta, coordinada y sostenida en el tiempo.

Las tecnologías digitales utilizadas —Metaverso, Realidad Virtual e Inteligencia Artificial— demuestran el potencial transformador de la innovación educativa, permitiendo experiencias inmersivas que refuerzan la sensibilización, el pensamiento crítico y la adopción de actitudes cívicas, empáticas y responsables. Asimismo, posibilitan la creación de entornos experimentales seguros en los que se pueden explorar estrategias de resolución de conflictos, prevención y acompañamiento a las víctimas sin exponerlas a riesgos reales.

En definitiva, la implementación del proyecto CIBERPROXY evidencia que la formación, la sensibilización y la implicación de todos los agentes educativos son elementos clave para construir comunidades escolares seguras, inclusivas y libres de violencia, donde el bienestar emocional y la convivencia positiva constituyan pilares del desarrollo integral del alumnado.

Referencias

- Hammarén, N. (2022). Are bullying and reproduction of educational inequality the same thing? Towards a multifaceted understanding of school violence. *Power and Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1177/17577438211052650>
- Jiang, C., & Shi, J. (2024). The Long Arm of Childhood Bullying Victimization: Associations with Social Isolation, Gender Differences and Depression in Later Life. *Journal of Interpersonal Violence*, 39(13–14). <https://doi.org/10.1177/08862605241227980>
- Lester, S., Lawrence, C., & Ward, C. L. (2017). What do we know about preventing school violence? A systematic review of systematic reviews. *Psychology, Health and Medicine*, 22. <https://doi.org/10.1080/13548506.2017.1282616>
- Menken, M. S., Rodriguez Rivera, P. J., Isaiah, A., Ernst, T., Cloak, C. C., & Chang, L. (2023). Longitudinal alterations in brain morphometry mediated the effects of bullying victimization on cognitive development in preadolescents. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2023.101247>
- Romero, CS (2025). The Bystander's Role in Cyberbullying Prevention: Immersive Learning through Gamification and the Metaverse. *Trends Comput Sci Inf Technol*. 2025;10(2):043-046. <https://doi.org/10.17352/tcsit.000096>
- Romero, C. (2025) Designing an Intelligent Virtual Assistant for Preventing Bullying and Cyberbullying in Education. *Open Journal of Applied Sciences*, 15, 874-884. <https://doi.org/10.4236/ojapps.2025.154059>
- Wolke, D., Copeland, W. E., Angold, A., & Costello, E. J. (2013). Impact of Bullying in Childhood on Adult Health, Wealth, Crime, and Social Outcomes. *Psychological Science*. <https://doi.org/10.1177/0956797613481608>
- Ruiz-Ramírez, R.; Sánchez-Romero, C.; Zapata-Martelo, E.; García-Cué, J. L.; Pérez-Olvera, Ma. A.; Martínez-Corona, B. & Rojo-Martínez, G. (2017). Manifestaciones del bullying en la Preparatoria Agrícola. Universidad Autónoma de Chapingo, México. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (2), pp. 1149-1163. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1522425112016>
- Sánchez Romero, C (2021-2025). Proximity Cyberbullying. How to Avoid it through gamification with metaverse? (CYBERPROXY) funded by MCIN/AEI/10.13039/501100011033, “ERDF A way of making Europe”, “European Union”, “European Union NextGenerationEU/PRTR”
- Tambunan, S. (2021). STRATEGI MENGATASI TRAUMA PADA KORBAN BULLYING MELALUI KONSELING EKSISTENSIAL. *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*, 7(2). <https://doi.org/10.47435/mimbar.v7i1.783>
- Wolke, D., & Lereya, S. T. (2015). Long-term effects of bullying. In *Archives of Disease in Childhood*. <https://doi.org/10.1136/archdischild-2014-306667>

CONFERENCIA PLENARIA

Título: ¿Se puede aprender realmente con el método de enseñanza e-learning?

Autor: Alejandro Quintas Hijós
Universidad de Zaragoza

Resumen

El e-learning permite un aprendizaje real, pero se puede sostener que la tecnología, por sí misma, no genera aprendizaje, sino que actúa como mediadora dentro de un conjunto didáctico más amplio. A partir de las pruebas empíricas —incluidos los metaanálisis de Hattie— se muestra que el mayor impacto procede del profesorado, del currículum y del contexto educativo. Se argumenta que el éxito del e-learning depende de crear comunidad, favorecer la concentración y evitar la sobrecarga cognitiva. La conclusión afirma que los entornos digitales pueden ser eficaces siempre que se apoyen en criterios pedagógicos sólidos y en relaciones humanas con sentido.

.

Palabras clave: Didáctica; métodos de enseñanza; contextualismo; enfoque basado en pruebas.

Acceso a la grabación de la conferencia plenaria:

<https://www.youtube.com/watch?v=DDBzhKaQdYo>

1. La pregunta inicial y la evolución del debate

Desde hace décadas se repite una pregunta que parece casi ingenua y, sin embargo, ha movido líneas enteras de investigación educativa: ¿se puede aprender con el método de enseñanza e-learning? Si la tomáramos de manera literal, bastaría con un monosílabo para clausurar el debate —sí—, y nada más habría que añadir. Pero la pregunta, si se examina con cuidado, abre un conjunto de matices que obligan a pensar, porque la cuestión no es únicamente si puede aprenderse, sino cómo, cuándo, a qué niveles y bajo qué condiciones antropológicas tiene lugar ese aprendizaje.

La investigación empírica de los años noventa ya mostró que los entornos digitales no son estériles para el aprendizaje; lo que no demostraron es que esos entornos sean mejores. Hoy, en pleno ciclo postdigital, la pregunta ha mutado ligeramente y conviene reformularla desde otra perspectiva: no tanto si puede aprenderse mediante e-learning, sino si se aprende habitualmente, porque los resultados muestran una variabilidad tan amplia que obliga a examinar con pulcritud variables que en ocasiones pasan inadvertidas.

2. Desmontando equívocos y priorizando lo esencial: el factor humano y la evidencia científica

En primer lugar, conviene deslindar un equívoco muy extendido. Que un método didáctico incorpore tecnología no significa que la tecnología sea causal del aprendizaje. La distinción entre factor causal y factor mediacional —tan presente en epistemología de la ciencia— ayuda a deshacer muchas ilusiones pedagógicas. La tecnología, desde Skinner en adelante, ha sido explorada como un instrumento que media el aprendizaje, no como su causa eficiente. Una plataforma digital puede posibilitar una experiencia de estudio, pero no la genera por sí misma. La causa del aprendizaje procede de otros dominios didácticos: la estructura de la enseñanza, la claridad instruccional, la calidad del feedback, la relación con el docente, la vigencia del currículum. La tecnología, por tanto, actúa —cuando actúa— como una condición de posibilidad, no como una fuerza generativa.

Este desplazamiento conceptual no es una cuestión menor. Permite entender por qué tantos métodos didácticos —Freinet, Montessori, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje por proyectos, aprendizaje servicio, gamificación, aprendizaje basado en el diseño— pueden convivir en la historia educativa sin que ello implique que todos tengan la misma eficacia. La expresión popular de “cada maestrillo tiene su librillo” —que escuché tantas veces en boca de mi madre, maestra de formación— adquiere aquí un matiz crítico. No es admisible que la elección metodológica quede a merced del gusto del docente; la didáctica exige discernir qué produce más aprendizaje, y para ello se requiere una mirada científica más estricta que la que suele emplearse en pedagogía.

Este es el segundo punto de reflexión: la necesidad urgente de estudios experimentales en educación. La tradición pedagógica ha vivido demasiado tiempo instalada en el confort del estudio correlacional, que es útil, pero insuficiente. La correlación muestra relaciones, no causas. Si preguntamos a cientos de alumnos por su percepción del aprendizaje en un curso e-learning, obtendremos percepciones, no aprendizaje. La causa debe demostrarse con diseños experimentales, con grupos control, medidas pre y post, y evaluaciones que permitan atribuir el cambio a un tratamiento concreto. La investigación educativa, en este sentido, sigue en una fase artesanal comparada con otras ciencias: mientras en física un artículo sobre partículas subatómicas lleva firmas múltiples de equipos internacionales,

en educación trabajamos con equipos reducidos, proyectos breves y datos escasos, lo que genera afirmaciones débiles. Para avanzar necesitamos redes sólidas de investigación capaces de establecer causalidad.

Es en este punto donde los metaanálisis de John Hattie ofrecen una brújula razonable. Su obra *Visible Learning* sintetiza 800 metaanálisis, 50.000 artículos científicos y 240 millones de estudiantes. Su contribución consiste en introducir un criterio comparativo de valor didáctico: el tamaño del efecto, medido con la d de Cohen o el η^2 parcial, que permite determinar qué variables tienen un impacto mayor en el rendimiento. Cuando se revisan los factores, algo sorprendente emerge: el efecto más alto no procede ni del hogar ni del contexto socioeconómico, como tantas veces se presume, sino del profesorado —su capacidad explicativa, su diagnóstico de dificultades, sus expectativas sobre los alumnos, su claridad instruccional—, seguido del currículum y de la enseñanza misma. El alumnado importa, pero menos de lo que solemos creer; el hogar importa, pero no determina necesariamente; la escuela importa menos de lo que indican los debates ideológicos sobre la dicotomía público-privado. Lo que importa —y aquí la didáctica se vuelve luminosa— es qué hacen los maestros dentro del aula, independientemente de la titularidad del centro.

3. Condiciones, desafíos y conclusión humanista para un e-learning efectivo

El e-learning, por tanto, no está fuera de esta lógica: funciona en la medida en que se sustenta en aquello que ya sabemos que incrementa la probabilidad de aprender. Si un entorno digital no incorpora claridad, retroalimentación significativa, interacción reflexiva y comunidad, su rendimiento será pobre, por mucha tecnología que incorpore. De ahí la importancia de otro elemento fundamental: el contexto.

La tradición educativa ha tendido a psicologizar el aprendizaje, centrándolo en la mente, la motivación o la voluntad del estudiante. Sin embargo, la psicología conductual —desde Skinner hasta Rescorla y Wagner— insistió en algo que sigue siendo pedagógicamente fecundo: controlamos menos nuestra conducta de lo que pensamos, y estamos más determinados por el contexto de lo que solemos admitir. Esta lectura contextualista —frecuentemente malinterpretada— devuelve el aprendizaje a su condición material: aprendemos en un entorno. Ortega y Gasset lo expresó con precisión: “yo soy yo y mi circunstancia —y si no la salvo a ella, no me salvo yo—”. En e-learning, la circunstancia digital es decisiva. Si el entorno virtual se reduce a un repositorio donde el estudiante entra, hace dos clics, descarga un PDF y se desconecta, no habrá aprendizaje. El contexto debe generar una atmósfera: un espacio donde tiene lugar una conversación, un debate, un encuentro entre personas que piensan juntas.

Aquí aparece una paradoja interesante. La flexibilidad, tan celebrada del e-learning, permite que cada estudiante aprenda cuando quiera —un domingo por la mañana o un miércoles por la noche—, pero esa misma flexibilidad disuelve la comunidad. Y la comunidad —que etimológicamente comparte raíz con *ecclesia*, reunión de voces— es imprescindible para aprender. No aprendemos de pantallas. Aprendemos de humanos. Cuando el sistema no hace visible a los otros, algo en nuestro cerebro queda inactivo, porque el aprendizaje es, en su raíz, un fenómeno intersubjetivo.

A esta dificultad se suma la cuestión de la concentración. La memoria de trabajo es limitada y se satura con facilidad. Basta una notificación del teléfono móvil para perder un

estado de concentración profunda y tardar —como muestran estudios recientes— más de diez minutos en recuperarlo. Esta fragilidad cognitiva debería conducir a rediseñar los cursos digitales: menos estímulos, menos tareas, menos clics. La comparación entre la interfaz de *Google* —blanca, minimalista, pulcra— y la de *Yahoo*, saturada de estímulos, ilustra cómo el diseño influye en la posibilidad de aprender. La pedagogía del exceso es enemiga de la comprensión. En e-learning, conviene construir entornos sobrios, cuidadosos y limpios, donde el estudiante pueda concentrarse sin verse arrastrado por una cascada de interrupciones visuales y cognitivas.

La conversación, en cambio, es un potente generador de aprendizaje. La investigación sobre eficacia colectiva docente muestra que cuando los profesores conversan entre sí, comparten prácticas, se preguntan, se cuestionan, se escuchan, el nivel educativo aumenta. No se trata de llenar al alumno de tareas mecánicas —como si fuera necesario multiplicar hasta el agotamiento—, sino de ofrecer condiciones para pensar. El conductismo operante ya lo advirtió: la conducta no es sólo movimiento, también es pensamiento. El pensamiento —como conducta velada— se moldea en entornos donde se invita a la reflexión. El exceso de tareas no intensifica el aprendizaje; lo obstaculiza.

En este marco, interesa revisar otro tópico arraigado: la idea de que la motivación precede al aprendizaje. La Escuela Nueva —Dewey, Montessori, Freinet— ha sido leída superficialmente como si defendiera que para aprender hace falta estar motivado. La lectura detenida de sus obras muestra lo contrario: es el aprendizaje el que motiva. Lo que nos motiva —como adultos— suele coincidir con aquello que sabemos hacer. Cuando se domina algo, emerge el gusto por hacerlo. La motivación no siempre es el punto de partida; en muchas ocasiones es la consecuencia de haber aprendido. Esto tiene implicaciones didácticas profundas. No podemos construir cursos e-learning obsesionados con la motivación inicial del estudiante; debemos construir experiencias que lo lleven a aprender —y entonces emergerá la motivación. Aprender es, en sí mismo, una fuente de expansión vital.

Otro de los grandes discursos contemporáneos es el de la personalización del aprendizaje, promesa recurrente de las tecnologías digitales. Sin embargo, conviene diferenciar con precisión entre individualizar y personalizar. La individualización es un proceso técnico —la máquina adapta ritmos, secuencias o actividades según un perfil de usuario—, mientras que la personalización requiere personas. No procede de un algoritmo, sino del encuentro humano. La metáfora es sencilla: una cabina de baño público es individual —cada uno tiene la suya—, pero no es personal, porque carece de los signos que hacen de un espacio algo propio. Con los entornos digitales sucede lo mismo. La tecnología puede individualizar; la personalización exige presencia humana, acompañamiento, diálogo y reconocimiento mutuo.

Las implicaciones de este diagnóstico son evidentes. El e-learning puede funcionar, pero para ello debe redefinir sus prioridades: menos dispersión, más simplicidad; menos tareas mecánicas, más pensamiento; menos soledad digital, más comunidad; menos confianza ingenua en la tecnología, más cuidado por el contexto; menos ideología metodológica, más evidencia científica. Y la evidencia científica nos recuerda, una y otra vez, que el efecto más significativo procede del profesor y de la comunidad educativa que se construye en torno al aprendizaje.

Conviene cerrar esta reflexión regresando al núcleo de la pregunta inicial. ¿Se puede aprender realmente con el método e-learning? Sí, pero no porque la tecnología enseñe, sino porque el ser humano es capaz de aprender en casi cualquier circunstancia si se dan las condiciones adecuadas. Aprender es ampliar el mundo interior —un ejercicio de adaptación, crecimiento y sentido—, y para que eso acontezca en entornos digitales necesitamos recuperar lo que en ellos suele desvanecerse: la presencia del otro, la conversación lenta, la concentración profunda, la sobriedad estética y la confianza mutua en el acto de enseñar.

La enseñanza digital no debe imitar la presencialidad ni convertirse en un repositorio de tareas. Debe concebirse como un territorio nuevo donde la tradición didáctica —los grandes hallazgos de la psicología del aprendizaje, la filosofía de la educación y la investigación empírica— se actualiza en un formato distinto. El e-learning será fértil en la medida en que sea humano. Y lo humano, en educación, nunca ha sido un adorno, sino la condición misma del aprendizaje.

CONFERENCIA

Título: Recogiendo impresiones, corroborando ideas y afrontando retos sobre el aprendizaje activo y abierto para toda la vida

Autores:

Carlota Casal Vázquez

Rubén Gómez-Méndez

Sandra Valiente Sánchez

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Resumen

En este apartado se recogen las aportaciones más importantes de las conferencias realizadas por los diferentes autores durante las V Jornadas de Innovación y Docencia Iberoamericanas – IDI-UNED 2025, celebradas los días 18 y 19 de noviembre de 2025. Se exponen los elementos clave y aspectos más destacados de cada una de las ocho conferencias que se han llevado a cabo, finalizando con un pequeño apartado de conclusiones.

Palabras clave: MOOC; aprendizaje en líneaM aprendizaje activo.

Acceso a la grabación de la conferencia:

https://youtu.be/BHXI7e_ljKc

1. Conferencia “Cartografía de los MOOC: expansión global al enfoque minimalista sNOOC”

El profesor Gil Quintana presenta una cartografía sobre los cursos masivos, online y abiertos. Los diferentes tipos de MOOC de acuerdo con sus principales características, así como la evolución que han seguido, podríamos dividirlos en xMOOC: enfoque conductista, con un planteamiento educativo más tradicional; cMOOC: enfoque conectivista y constructivista, con un planteamiento de aprendizaje más social; sMOOC: enfoque claramente social y empoderado, con las redes sociales como proyección. Surge la figura del e-teacher, donde los alumnos pueden convertirse en docentes; y tMOOC: su base es la transferencia de conocimiento, con tareas prácticas de reflexión, colaboración y producción. Es clave el Aprendizaje Servicio. Aunque hay una serie de diferencias muy notables, también comparten características: son masivos, con un número ilimitado de asistentes; son abiertos y gratuitos; son online; y ofrecen una gran flexibilidad tanto temporal y geográfica como de contenidos.

Si bien poseen una gran cantidad de aspectos positivos, también poseen puntos débiles, y los principales son la certificación y las tasas de abandono. En cuanto a la certificación, la problemática surge debido a que los cursos son gratuitos, pero en la mayoría de los casos no la certificación, lo que supone una barrera económico-social. En cuanto a las tasas de abandono, existen varios motivos, pero uno de ellos es la densidad de los cursos, que ofrecen más contenidos de los que muchos alumnos están interesados. Debido a esto, han surgido los NOOC, la versión reducida o nano de los MOOC. Al igual que en los MOOC, en su versión nano tenemos las mismas versiones: xNOOC, cNOOC, sNOOC y tNOOC.

La metodología que se propone para crear un NOOC se define como metodología de las 7 Es y consta de estos siete aspectos fundamentales: enfoque horizontal y bidireccional, expansión interactiva, *engagement*, entornos gamificados, evaluaciones *peer to peer* y multiformato, entidad social y empoderamiento. Para diseñar un NOOC con estas características se propone un itinerario triádico, formado por 3 bloques de contenidos, 3 objetivos, 3 vídeos motivadores, 3 vídeos de contenido por bloque, 3 salas de realidad inmersiva o metaverso, 3 foros por bloque y 3 propuestas de evaluación por bloque.

2. Conferencia “Redes y realidades. sMOOC para la alfabetización mediática”

El sNOOC Redes y realidades: alfabetización mediática para seniors, es un sNOOC que nace del proyecto MELISE. Los aspectos más destacables de este curso son sus contenidos de calidad y actuales; la flexibilidad que ofrece; el formato multilinguaje; la gamificación, ya que es un curso que se nos presenta con una narrativa gamificada que hila el discurso perfectamente de principio a fin, además de ese metaverso que ofrece tan interactivo e interesante en el que se puede interactuar con compañeros de diferentes lugares del planeta. No podemos dejar de mencionar el minimalismo que caracteriza este NOOC que además contribuye a combatir esas altas tasas de abandono a las que se enfrentan este tipo de cursos. Lo podemos apreciar en un temario muy concreto, con unos recursos muy específicos, unas actividades muy concisas y unos espacios de comunicación bien definidos. Por último, hay que destacar una de las bases esenciales de este curso, que es el trabajo del pensamiento crítico, no solo por la temática, sino también por la forma de trabajarla. El contenido por el que está formado consta de cinco temas muy interesantes y actuales: 1. Desconfianza de los medios, 2. Inteligencia artificial, 3.

Formación de opiniones, 4. Manipulación de imágenes y vídeos y 5. Detección de fake news.

Cerrar este resumen destacando los recursos de aprendizaje basados en el juego que componen el NOOC, que divierten y entretienen al alumno mientras se produce el aprendizaje, lo que provoca que este sea mucho más significativo.

3. Conferencia “sNOOC: una propuesta colaborativa desde la enseñanza universitaria”

Los entornos de aprendizaje evolucionan rápidamente, dándose nuevos espacios y herramientas como el SNOOC, siendo necesario aprender cómo usarlos y aplicarlos en entornos gamificados, para lograr una implicación real del alumnado. Esta puede lograrse incluyendo a estos/as en el desarrollo del proyecto para mayor motivación.

Este proyecto ha evidenciado que diversas instituciones pueden ser muy diferentes y estar en países distintos, pero ser a la vez muy iguales, retroalimentarse, crear y aportar puntos de vista muy significativos.

Es muy necesario saber usar la IA, usarla como herramienta, no como sustituto, que haya transparencia en cómo funciona el algoritmo. Se ha pasado de usarla para consultas a reemplazar a profesionales por ella sin cuestionar la información que nos da, cada vez cuesta más diferenciar lo real de lo que no lo es.

El diseño a la hora de combinar la IA con estas narrativas gamificadas y los SNOOC es esencial, es clave para evitar el caos o la frustración. El diseño pedagógico va a estar determinado por la simplicidad y por objetivos concretos.

Vivimos en un mundo interconectado regido por el algoritmo, donde la ética se ha dejado en segundo plano, los valores parecen algo en desuso y no aprovechamos la riqueza intercultural que nos aporta este mundo digital.

Da la impresión de que la IA quiere dictar el rumbo de los pensamientos, cada vez que no entiende indicaciones sugiere que quizá querrías decir otra cosa, evidenciando que no es capaz de reemplazar el conocimiento humano y el pensamiento crítico.

Los resultados del estudio analizado han sido muy interesantes a la par que esclarecedores. La IA no funciona igual en todas partes, diseño y usabilidad son muy relevantes, al igual que los valores éticos. La IA no soluciona todo, ayuda, eso sí; no enseña, acompaña.

Se hace patente que aún nos queda mucho por aprender en este ámbito, y que debemos hacerlo siempre desde el pensamiento crítico, el cuestionamiento, la ética y los valores.

4. Conferencia “Aprendizaje colaborativo en la era postdigital. El proyecto sNOOC community”

El concepto *postdigital* ha tenido un gran impacto en nuestra vida. Desde el número de teléfonos que habita nuestro planeta a la cantidad de información que compartimos cada día a través de las RRSS. Si bien es cierto que la tecnología es una potente aliada, también puede ser peligrosa, ya que nos acompaña en todo momento, almacenando nuestros datos y vendiéndolos al mejor postor.

Todo esto ha hecho que surjan nuevas pedagogías basadas en el conectivismo, la co-creación y la gamificación que buscan transformar la experiencia de aprendizaje para atraer a los discentes.

Dentro de este proyecto, hemos de hablar de los LMS (o Sistemas de gestión de aprendizaje), concretamente, hablaremos de Chamilo, una plataforma de código abierto y gratuita, que permite crear cursos, dar diferentes roles y permisos a integrantes, crear evaluaciones y conocer el tiempo que destina cada uno destina en este campus.

Este proyecto de sNOOC Community permite acercar el conocimiento a todo tipo de estudiantes, haciéndoles comprender el rol del docente al convertirse en uno y permitiéndoles obtener feedback por parte de los profesores de la asignatura dentro de la cual desarrollan el curso.

5. Conferencia “Creadores colaborativos de sNOOC desde la formación de postgrado”

En esta conferencia se nos presenta la experiencia en la creación de un sNOOC. El primer paso que se propone es tomar una serie de consensos de forma grupal. Entre estas decisiones estarían el establecimiento de los canales de comunicación, los acuerdos de grupo, la distribución del trabajo o las fechas límite. Una vez establecido esto, el siguiente paso sería es la ficha de trabajo, que está formada por los problemas a tratar, las decisiones de grupo y los bloques, lo que conformaría lo que él denomina el mapa del sNOOC. El siguiente paso sería la toma de las decisiones metodológicas; es decir, cómo se va a enseñar, qué metodología se va a utilizar o qué combinación de metodologías o estrategias metodológicas se adoptarán. Es lo que el autor define como diseño del sNOOC. El siguiente apartado que se trata es el del contenido, en el que se destacan los siguientes apartados: la descripción del curso, las lecciones, los formularios, el glosario, los ejercicios o actividades y los enlaces externos.

Tras esto, se destaca el papel esencial de la gamificación y se muestra cómo el sNOOC da la posibilidad de gamificar el entorno de aprendizaje. El ponente destaca una serie de herramientas que considera muy interesantes: Spatial, Genially, Kahoot, Gimkit, Blooket, Quizlet, Padlet y Canva. Tras esto, se comparte un espacio que aloja un compendio de scaperooms creados por los estudiantes del máster en Comunicación y Educación en la Red de la U.N.E.D., un espacio abierto de uso libre a disposición de cualquier profesional de la educación, para terminar mostrando el sNOOC realizado y compartiendo estrategias de presentaciones y otros recursos.

6. Conferencia “MOOC ciberproxy: recursos tecnológicos e inmersivos para prevenir el bullying en los centros educativos”

El MOOC CIBERPROXY, se enmarca en un proyecto llevado a cabo junto al Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, que atiende a las problemáticas del acoso escolar y al ciberacoso, invisibilizadas por muchas instituciones, lo cual lleva a la falta de prevención en los entornos educativos.

Sus contenidos se dividen en cinco módulos que presentan actividades gamificadas para concienciar a familias, docentes, instituciones y alumnos sobre esta problemática. Se han creado metaversos con diferentes escenarios, un asistente virtual y un *escape room* para trabajar con ellos.

Se ha mostrado como ejemplo un metaverso que se ha puesto en práctica en las aulas, donde, a través de realidad virtual se permitía a uno de los alumnos vivenciar la experiencia de acoso y al resto de la clase la posibilidad de ayudarlo. Además de fomentar que el

profesorado esté pendiente de lo que sucede a su alumnado, también busca promover que los compañeros presten atención a aquellos con los que comparten el aula.

7. Conferencia “¿Se puede aprender realmente con el método de enseñanza e-learning?”

El e-learning permite el aprendizaje, pero no es la tecnología la que lo genera, sino la que lo transmite. Las plataformas deben crearse en función de estudios que demuestren qué tiene más efecto para construir conocimiento, y no atendiendo a modas del momento. Así, los docentes son el elemento determinante, por encima del currículum e incluso del propio alumno. También es relevante el contexto en el que se encuentre alumno, la sensación de creación de comunidad y las propias ganas de aprender que tenga el o la discente.

Es esencial proteger la concentración, ya que cada día somos bombardeados con miles de estímulos. Por ello, las plataformas han de llevar a sus participantes a la conversación y no a la realización de múltiples tareas. La educación digital tiende a la individualización, orientándose a las necesidades educativas del individuo, no a una persona concreta. Asimismo, el e-learning debería centrarse en la justicia social, evitando la digitalización de los países del primer mundo, dejando aislados a los países que requieren un mayor apoyo.

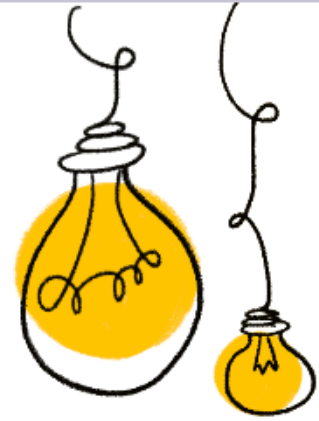
8. Conclusión

Las ponencias que han tenido lugar durante estas jornadas muestran cómo los MOOC y sus versiones más reducidas y recientes (NOOC y sNOOC) están transformando la educación digital mediante enfoques más flexibles, colaborativos y centrados en el alumnado. Los MOOC han evolucionado en distintos modelos pedagógicos, pero sus límites como la saturación de contenidos y la certificación de pago han impulsado el desarrollo de los NOOC, que priorizan el minimalismo y la brevedad para reducir el abandono.

La gamificación, las narrativas inmersivas y los entornos virtuales se consolidan como herramientas clave para aumentar la motivación y lograr aprendizajes más significativos. Además, se destaca la importancia de la alfabetización mediática y el pensamiento crítico, especialmente en los contextos digitales donde la desinformación y la manipulación crece y es difícil distinguir lo real del falso.

También se subraya el valor de la colaboración entre estudiantes, docentes e instituciones, así como el papel de la IA como apoyo, nunca como sustituto del razonamiento humano.

Finalmente, se insiste en que la tecnología no garantiza por sí misma el aprendizaje: es el diseño pedagógico, la ética, los valores y la mirada hacia la justicia social lo que determina la calidad del e-learning.



2025



ISBN: 978-84-09-80038-4



idi-spain.org

#IDI_Spain

