sNOOC:

diseñadores de arquitecturas para el conocimiento y la participación.

Javier Gil Quintana
Carmen Cantillo Valero
José Javier Hueso Romero



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

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

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

© Copyright by
Los autores
Madrid, 2026

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

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

Preimpresión por:
Los autores

ÍNDICE

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



1 

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

2 

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

3 

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

4 

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

5 

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

6 

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

7 

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



EPÍLOGO VISUAL
(página final)



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

INTRODUCCIÓN

ARQUITECTOS DE ESPACIOS PARA EL APRENDIZAJE CONECTADO

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

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



IDEA CLAVE

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

NUESTRO PROPÓSITO

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

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

1

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE LIBRO?

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



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

Propuestas de sNOOC listas para poner en marcha.

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

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

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

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

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

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



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

2

EL PLANO DE CONSTRUCCIÓN

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

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



3

CAPÍTULO 1

Presentación de la historia y los personajes

"Arquitectos de lo posible: guía para construir sNOOC"



CAPÍTULO 1

PRESENTACIÓN DE LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES

"ARQUITECTOS DE LO POSIBLE: GUÍA PARA CONSTRUIR sNOOC"

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



NUESTROS NOMBRES, NUESTRAS PASIONES

CARMEN

Arquitecta especializada en diseño de experiencias digitales inclusivas.

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

Cree que las espacios digitales deben ser ante todo acogedores.

JAVIER

Arquitecto técnico, experto en gamificación y narrativa.

Piensa en estructuras como si fueran videojuegos.

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



JAVIER HUESO

Arquitecto de datos y sistemas abiertos.

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

Se emociona con la sostenibilidad digital.

"Lo minimalista es lo más poderoso".

¿POR QUÉ TRABAJAMOS JUNTOS?



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

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

Y un propósito compartido que nos guía.

NUESTRO ESPACIO: "ESPACIOS COMUNES"

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



NUESTRO PROPÓSITO

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



CAPÍTULO 1

Presentación de la historia y los personajes

"Arquitectos de lo posible: guía para construir sNOOC"



VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

Primeros pasos para pensar, diseñar y proyectar vuestro sNOOC.

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

2 ¿Qué nombre y logo nos identificará como grupo?

3 ¿Qué rasgos característicos han consolidado a este grupo?

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

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

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

CAPÍTULO 1

Presentación de la historia y los personajes

"Arquitectos de lo posible: guía para construir sNOOC"



¿QUERÉIS SABER MÁS?

Capítulo 1 · Presentación de la historia y los personajes

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



Javier Gil Quintana

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

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

QR perfil



Carmen Cantillo Valero

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

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

QR perfil



José Javier Hueso Romero

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

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

QR perfil

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


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

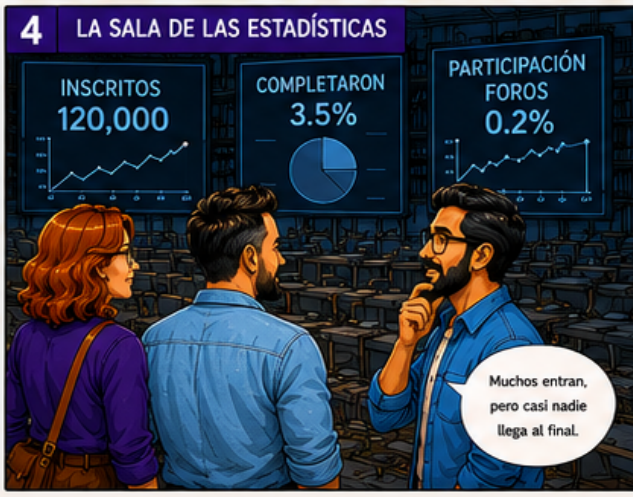

CAPÍTULO 2
El sueño de lo masivo:
cuando la arquitectura
olvidó a las personas
MOOC
EDUCACIÓN PARA TODOS
Éramos arquitectos para cambiar el mundo.
Sí, pero algo se perdió en el camino.
AQUÍ YACEN:
- CURSOS ABANDONADOS.
- PROMESAS INCUMPLIDAS.
- Y APRENDIZAJES
QUE NUNCA FLORECIERON.


CAPÍTULO 2
LA BELLEZA DE LO BREVE:
DEL NOOC AL sNOOC
Los tres arquitectos del estudio Espacios Comunes han recibido un encargo inusual: diseñar un curso online que realmente funcione. Pero antes de construir algo nuevo, deciden investigar los grandes edificios educativos del pasado.
MOOC
EDUCACIÓN PARA TODOS
Decían que estos cursos iban a cambiar el mundo...
Sí, pero algo se perdió en el camino.

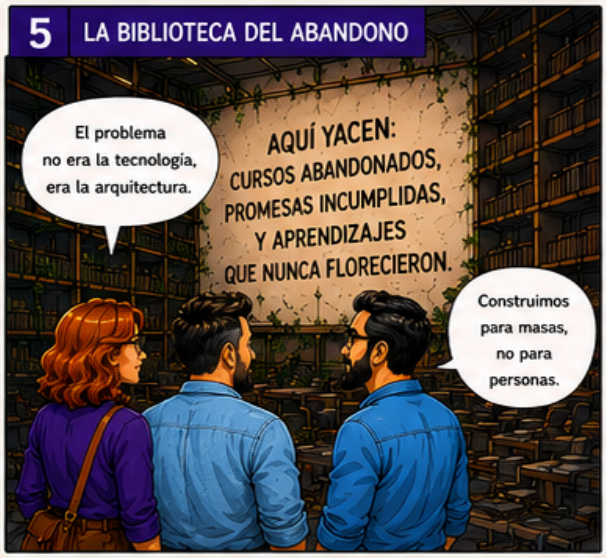

1
ENTRADA: PROMESAS EN LA FACHADA
Prometían democratizar el conocimiento, pero al final, muchos se quedaron en la entrada.
fachadas de cursos que hoy se alzan vacías en el horizonte digital


2
PASILLOS INFINITOS, APRENDIZAJE EN SOLITARIO
Mucho contenido, poca conexión.
MÓDULO 12
MÓDULO 12


3
AULAS VACÍAS, VOCES SIN ECO
Videos largos, participaciones... Nadie interactúa, nadie pregunta.
Ahí es donde lo breve tiene sentido.


4
LA SALA DE LAS ESTADÍSTICAS
INSCRITOS
120,000
COMPLETARON
3.5%
PARTICIPACIÓN FOROS
0.2%
Muchos entran, pero casi nadie llega al final.


CAPÍTULO 2
El sueño de lo masivo:
cuando la arquitectura olvidó a las personas
MOOC
EDUCACIÓN PARA TODOS
Éramos arquitectos para cambiar el mundo.
Sí, pero algo se perdió en el camino.
AQUÍ YACEN:
- CURSOS ABANDONADOS.
- PROMESAS INCUMPLIDAS.
- Y APRENDIZAJES QUE NUNCA FLORECIERON.


5 LA BIBLIOTECA DEL ABANDONO
El problema no era la tecnología, era la arquitectura.
AQUÍ YACEN:
CURSOS ABANDONADOS,
PROMESAS INCUMPLIDAS,
Y APRENDIZAJES
QUE NUNCA FLORECIERON.
Construimos para masas, no para personas.


6 REPENSAR LA ARQUITECTURA EDUCATIVA
Si un curso cabe en la vida de las personas, lo terminan, lo disfrutan, lo recuerdan.
MENOS PERO MEJOR
CONECTAR
PARTICIPACIÓN SIGNIFICATIVA
Menos es más, cuando lo importante se multiplica.


7 DEL NOOC AL sNOOC: LA EVOLUCIÓN NATURAL
NOOC
Nano Open Online Course
Grupos reducidos
Interacción cercana
Propósito concreto
Flexibilidad y agilidad
Aprendizaje significativa
sNOOC
Social Nano Open Online Course
Todo lo anterior, más...
Dimensión social
Colaboración profunda
Proyección en la comunidad
Transformación colectiva
El sNOOC incorpora la dimensión social y provoca el aprendizaje más allá del curso.
LO BREVE PUEDE SER MÁS PROFUNDO, MÁS HUMANO Y MÁS TRANSFORMADOR.

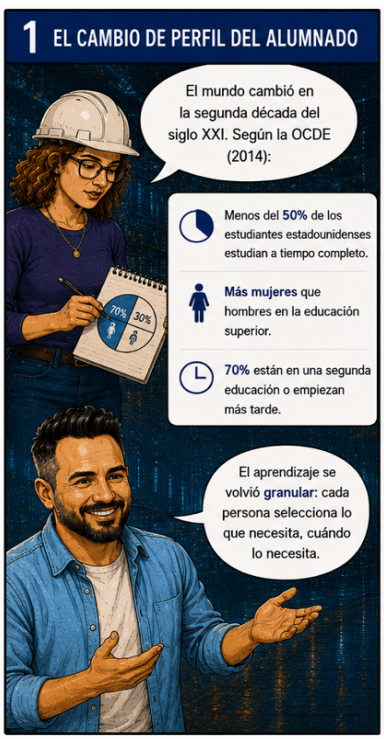

Espacios pequeños, conectados, humanos. Esa es la belleza de lo breve.
Porque cuando lo esencial se comparte, se multiplica.
sNOOC
Social Nano Open Online Course
Pequeños cursos.
Grandes conexiones.
Transformación colectiva.


CAPÍTULO 2
El sueño de lo masivo:
cuando la arquitectura
olvidó a las personas
MOOC
EDUCACIÓN PARA TODOS
Éramos arquitectos para cambiar el mundo.
Sí, pero algo se perdió en el camino.
AQUÍ YACEN:
- CURSOS ABANDONADOS.
- PROMESAS INCUMPLIDAS.
- Y APRENDIZAJES QUE NUNCA FLORECIERON.


MOOC
EDUCACIÓN PARA TODOS
Esto es lo que construyeron: un espacio masivo, abierto, en línea que prometía democratizar el conocimiento.
Pero algo falló. Miremos dentro.
Antes de entrar, recordemos el contexto. Esto no surgió de la nada.
CONTEXTO HISTÓRICO
Los MOOC surgen en 2011 con Stanford. En 2014, Europa ofertaba 458 MOOC, de los cuales 168 eran españoles (casi el 37%). España se situaba entre los cinco países con más estudiantes en este tipo de formación"
(Gil-Quintana, 2016).


CAPÍTULO 2
El sueño de lo masivo:
cuando la arquitectura olvidó a las personas
MOOC
EDUCACIÓN PARA TODOS
Éramos arquitectos para cambiar el mundo.
Sí, pero algo se perdió en el camino.
AQUÍ YACEN:
- CURSOS ABANDONADOS.
- PROMESAS INCUMPLIDAS.
- Y APRENDIZAJES QUE NUNCA FLORECIERON.


En sus orígenes, esto era una promesa fascinante. Universidades como Stanford, MIT, Harvard, Oxford invirtieron fuerte en el aprendizaje digital.
El potencial era real: formación a lo largo de la vida, perfiles diversos, estrategias de autoaprendizaje flexibles (Cobo y Moravec, 2011). Pero...
CONOCIMIENTO SIN LÍMITES
APRENDIZAJE PARA TODOS
¿Dónde está la gente? Este edificio está vacío.
Introducción a la Inteligencia Artificial
00:00 / 23:45
Economía Global
MOOC: Massive Open Online Course.
Curso masivo, abierto y en línea. En teoría, una oportunidad para aprender en comunidad.
En la práctica, a menudo, un espacio de consumo individual.

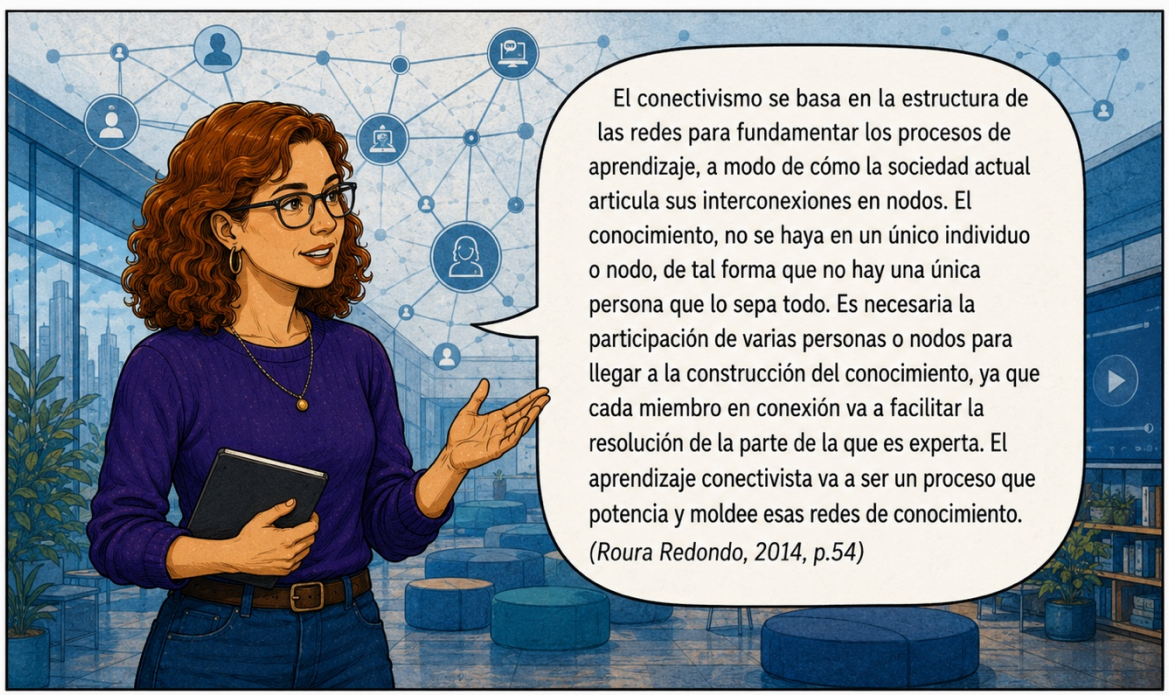

1 EL CAMBIO DE PERFIL DEL ALUMNADO
El mundo cambió en la segunda década del siglo XXI. Según la OCDE (2014):
Menos del 50% de los estudiantes estadounidenses estudian a tiempo completo.
Más mujeres que hombres en la educación superior.
70% están en una segunda educación o empiezan más tarde.
El aprendizaje se volvió granular: cada persona selecciona lo que necesita, cuándo lo necesita.


2 LA "ARQUITECTURA DEL CONOCIMIENTO"
Esto es lo que llamamos arquitectura del conocimiento: estructurar lo que se necesita para desempeñar una función en la sociedad. Los MOOC debían ser eso. Pero...
LO ESENCIAL IMPORTA
MENOS ES MÁS
APLICACIÓN SOCIAL
COMPETENCIAS
CONOCIMIENTO BÁSICO
APRENDIZAJE CON PROPÓSITO
APRENDER JUNTOS ES TRANSFORMAR


3 LA REALIDAD DEL ABANDONO
En lugar de eso, se convirtieron en almacenes de contenido. Cursos conductistas, unidireccionales y verticales. El alumnado se aburre, se pierde, abandona.
TASA DE FINALIZACIÓN:
MENOS DEL 10%
xMOOC: modelo conductista de MOOC.
Comunicación vertical, jerárquica.
El alumnado consume, no participa.
Altas tasas de abandono.


CAPÍTULO 2
El sueño de lo masivo:
cuando la arquitectura
olvidó a las personas
MOOC
EDUCACIÓN PARA TODOS
Éramos arquitectos para cambiar el mundo.
Sí, pero algo se perdió en el camino.
AQUÍ YACEN:
- CURSOS ABANDONADOS.
- PROMESAS INCUMPLIDAS.
- Y APRENDIZAJES QUE NUNCA FLORECIERON.


EVOLUCIÓN DE LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE
Para entender por qué los MOOC fracasaron en su promesa social, tenemos que mirar sus cimientos pedagógicos.
TEORÍA
ÉPOCA
PROBLEMA EN LA ERA DIGITAL
CONDUCTISMO
SIGLO XX
El aprendizaje es una respuesta a estímulos. No hay espacio para la construcción colectiva.
COGNITIVISMO
SIGLO XX
El aprendizaje ocurre dentro de la mente. Ignora el entorno social y tecnológico.
CONSTRUCTIVISMO
SIGLO XX
El individuo construye su conocimiento. Pero sigue sin considerar la red.
LA ERA DIGITAL EXIGE UNA NUEVA MIRADA
CONECTIVISMO (SIEMENS, 2004)
LA ÚNICA RESPUESTA PEDAGÓGICA DE LA ERA DIGITAL
Por eso surge el conectivismo (Siemens, 2004). La única respuesta pedagógica de la Era Digital.
EL CONOCIMIENTO CONECTA. APRENDER TRANSFORMA.
DE LA INFORMACIÓN A LA CONEXIÓN. DE LA CONEXIÓN. AL APRENDIZAJE.
CONECTIVISMO: el aprendizaje es un proceso que tiene lugar en entornos difusos de cambio. El conocimiento puede residir fuera de nosotros (en una organización o una base de datos). Las conexiones que nos permiten aprender más son más importantes que nuestro estado habitual de conocer".
(Siemens, 2006).
— Todas estas teorías nacieron antes de la explosión digital. No contemplaban el aprendizaje que ocurre fuera del individuo, mediado por la tecnología.
APRENDIZAJE Y SOCIEDAD
TEORÍAS DEL APRENDIZAJE
REDES DE CONOCIMIENTO
EDUCACIÓN EN RED


El conectivismo se basa en la estructura de las redes para fundamentar los procesos de aprendizaje, a modo de cómo la sociedad actual articula sus interconexiones en nodos. El conocimiento, no se haya en un único individuo o nodo, de tal forma que no hay una única persona que lo sepa todo. Es necesaria la participación de varias personas o nodos para llegar a la construcción del conocimiento, ya que cada miembro en conexión va a facilitar la resolución de la parte de la que es experta. El aprendizaje conectivista va a ser un proceso que potencia y moldee esas redes de conocimiento.
(Roura Redondo, 2014, p.54)



El conectivismo se basa en:

Redes neuronales: el cerebro aprende conectando.

Redes sociales: las personas aprenden conectando.

Redes digitales: la tecnología aprende conectando.

En palabras de Siemens (2004): "La capacidad de formar conexiones entre fuentes de información, para crear así patrones de información útiles, es requerida para aprender en nuestra economía del conocimiento".

Y aquí aparece el cMOOC: el primer intento de aplicar el conectivismo a la formación masiva.

APRENDER ES CONECTAR, CONECTAR ES TRANSFORMAR.

EL CONOCIMIENTO SE CONSTRUYE EN RED

CONECTIVISMO
cMOOC
APRENDIZAJE EN RED

cMOOC: modelo conectivista de MOOC.

Se basa en redes, diversidad de opiniones y construcción colectiva.

Un avance, pero todavía insuficiente para transformar la capa social.



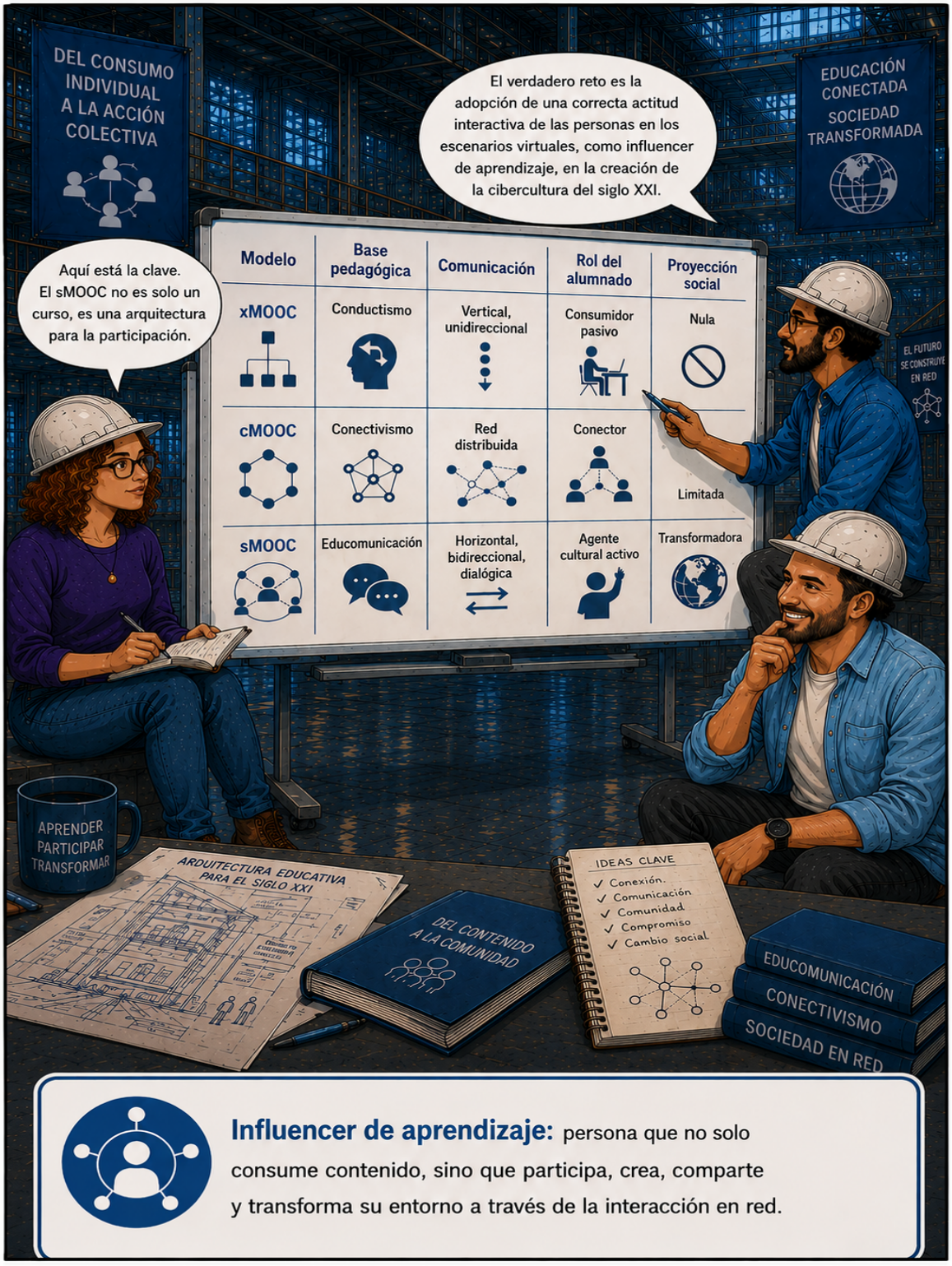


sMOOC: social MOOC.

Modelo que incorpora la dimensión social y seamless (sin rupturas).

Busca el engagement (compromiso) con la comunidad y la proyección en la capa social a través del software social" (Gil-Quintana, 2016).


CAPÍTULO 2
El sueño de lo masivo:
cuando la arquitectura olvidó a las personas
MOOC
EDUCACIÓN PARA TODOS
Éramos arquitectos para cambiar el mundo.
Sí, pero algo se perdió en el camino.
AQUÍ YACEN:
- CURSOS ABANDONADOS.
- PROMESAS INCUMPLIDAS.
- Y APRENDIZAJES QUE NUNCA FLORECIERON.


DEL CONSUMO INDIVIDUAL A LA ACCIÓN COLECTIVA
El verdadero reto es la adopción de una correcta actitud interactiva de las personas en los escenarios virtuales, como influencer de aprendizaje, en la creación de la cibercultura del siglo XXI.
EDUCACIÓN CONECTADA SOCIEDAD TRANSFORMADA
Aquí está la clave. El sMOOC no es solo un curso, es una arquitectura para la participación.
EL FUTURO SE CONSTRUYE EN RED
Modelo
Base pedagógica
Comunicación
Rol del alumnado
Proyección social
xMOOC
Conductismo
Vertical, unidireccional
Consumidor pasivo
Nula
cMOOC
Conectivismo
Red distribuida
Conector
Limitada
sMOOC
Educomunicación
Horizontal, bidireccional, dialógica
Agente cultural activo
Transformadora
APRENDER PARTICIPAR TRANSFORMAR
ARQUITECTURA EDUCATIVA PARA EL SIGLO XXI
DEL CONTENIDO A LA COMUNIDAD
IDEAS CLAVE
✓ Conexión.
✓ Comunicación
✓ Comunidad
✓ Compromiso
✓ Cambio social
EDUCOMUNICACIÓN
CONECTIVISMO
SOCIEDAD EN RED
Influencer de aprendizaje: persona que no solo consume contenido, sino que participa, crea, comparte y transforma su entorno a través de la interacción en red.


CAPÍTULO 2
El sueño de lo masivo:
cuando la arquitectura olvidó a las personas
MOOC
EDUCACIÓN PARA TODOS
Éramos arquitectos para cambiar el mundo.
Sí, pero algo se perdió en el camino.
AQUÍ YACEN:
- CURSOS ABANDONADOS.
- PROMESAS INCUMPLIDAS.
- Y APRENDIZAJES QUE NUNCA FLORECIERON.


Los sMOOC nos mostraron el camino. Pero eran todavía grandes; a veces, nos empeñamos en edificarlos demasiado grandes.
¿Demasiado grandes?
Sí. Lo masivo tiene un límite cuando hablamos de interacción real. Por eso el siguiente paso era hacerlo más pequeño, más ágil, más social. Y ahí es donde entran los NOOC y los sNOOC.
EDIFICIO MOOC
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
COMUNIDAD COMPROMISO CAMBIO SOCIAL
Pero eso ya lo explicaremos más adelante.
PRÓXIMO DESTINO:
LA BELLEZA DE LO BREVE
APRENDER PARTICIPAR TRANSFORMAR
ARQUITECTURA EDUCATIVA PARA EL SIGLO XXI
DEL CONTENIDO A LA COMUNIDAD
IDEAS CLAVE
Conexión.
Comunicación.
Comunidad.
Compromiso.
Cambio social.
EDUCOMUNICACIÓN
CONECTIVISMO
SOCIEDAD EN RED



RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE
INTRODUCIDOS EN EL CAPÍTULO 2

CONCEPTO	DEFINICIÓN
MOOC	Massive Open Online Course. Curso masivo, abierto y en línea. Promesa de democratización, realidad de abandono masivo.
xMOOC	Modelo conductista. Comunicación vertical. Consumidor pasivo. Altas tasas de abandono.
cMOOC	Modelo conectivista. Red distribuida. El alumnado como conector. Proyección social limitada.
CONECTIVISMO	Teoría del aprendizaje para la era digital (Siemens, 2004). El conocimiento reside en las conexiones, no solo en el individuo.
sMOOC	Social MOOC. Incorpora la dimensión social y seamless (sin rupturas). Busca el engagement y la proyección en la capa social.
EDUCOMUNICACIÓN	Corriente que une educación y comunicación para el cambio social. Diálogo horizontal, bidireccional, transformador.
INFLUENCER DE APRENDIZAJE	Persona que participa, crea, comparte y transforma su entorno a través de la interacción en red.
ARQUITECTURA DEL CONOCIMIENTO	Metáfora que estructura lo necesario para desempeñar una función en la sociedad: cimientos, estructura, tejado.

CAPÍTULO 2

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



¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Cuestionario de comprobación de conocimientos

Espacio diseñado para integrar dinámicas interactivas, juegos en Genially, retos colaborativos y preguntas de reflexión sobre el capítulo.

PREGUNTA 1

Qué diferencia principal existe entre un xMOOC y un sMOOC?

Marca la opción correcta o debate la respuesta con tu grupo.

- ☐ El xMOOC fomenta la construcción colectiva del conocimiento y el sMOOC no.
- ☐ El xMOOC se centra en la transmisión de contenidos y el sMOOC incorpora participación social e interacción.
- ☐ No existe ninguna diferencia significativa.

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 2

Construye la evolución de los cursos abiertos

Ordena correctamente estos modelos educativos desde el más transmisivo hasta el más participativo:

- ☐ cMOOC
- ☐ xMOOC
- ☐ sMOOC

Explica brevemente qué aporta cada uno.

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 3

¿Dónde reside el conocimiento según el conectivismo?

Selecciona todas las respuestas que consideres correctas:

- ☐ En la memoria individual.
- ☐ En las conexiones entre personas.
- ☐ En las redes y comunidades.
- ☐ En los contenidos distribuidos en distintos espacios digitales.

Respuesta / reflexión / dinámica



¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Cuestionario de comprobación de conocimientos

Espacio diseñado para integrar dinámicas interactivas, juegos en Genially, retos colaborativos y preguntas de reflexión sobre el capítulo.

PREGUNTA 4



El influencer del aprendizaje

Imagina una comunidad que quiere mejorar algún aspecto de su entorno (medioambiente, inclusión, salud, cultura, etc.).

¿Qué acciones realizaría una persona que actúa como influencer del aprendizaje?

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 5



¿Por qué el sMOOC representa un cambio de paradigma?

Reflexiona sobre la siguiente afirmación:

> ***"Lo importante no es cuántas personas acceden al curso, sino cuántas participan, colaboran y generan transformación social."***

¿Estás de acuerdo? Justifica tu respuesta.

Respuesta / reflexión / dinámica



SOLUCIONES

¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS? — Cuestionario de comprobación de conocimientos

Respuesta orientativa y claves de corrección

PREGUNTA 1

Diferencia entre xMOOC y sMOOC

Respuesta correcta: la segunda opción. El xMOOC se centra en la transmisión de contenidos, mientras que el sMOOC incorpora participación social, interacción y construcción compartida del aprendizaje.

PREGUNTA 2

Evolución de los cursos abiertos

Orden correcto: xMOOC → cMOOC → sMOOC.

- **xMOOC:** modelo más transmisivo, centrado en contenidos.
- **cMOOC:** incorpora conexiones, redes y aprendizaje distribuido.
- **sMOOC:** añade participación social, colaboración e impacto transformador.

PREGUNTA 3

¿Dónde reside el conocimiento según el conectivismo?

Respuestas correctas: en las conexiones entre personas; en las redes y comunidades; y en los contenidos distribuidos en distintos espacios digitales. Según el conectivismo, el conocimiento no reside solo en la memoria individual, sino en la red de relaciones y recursos.

PREGUNTA 4

El influencer del aprendizaje

Respuesta orientativa: una persona que actúa como influencer del aprendizaje detecta necesidades, conecta a las personas, comparte recursos útiles, dinamiza la participación, impulsa la colaboración y convierte el conocimiento en acción colectiva para mejorar la comunidad.

PREGUNTA 5

¿Por qué el sMOOC representa un cambio de paradigma?

Respuesta orientativa: sí, esta afirmación resume bien el cambio de paradigma. En el sMOOC no importa solo el acceso al curso, sino la participación real, la colaboración, la creación compartida y la capacidad de generar transformación social. El valor no está en la cantidad de personas inscritas, sino en la calidad de las interacciones y en el impacto comunitario.

Clave general: del contenido a la conexión, de la audiencia a la comunidad, y del acceso a la transformación.

CAPÍTULO 2

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



VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

Primeros pasos para pensar, diseñar y proyectar vuestro sNOOC.

PREGUNTA 1 ¿Qué problema social, educativo o comunitario queréis abordar?

PREGUNTA 2 ¿A qué personas o comunidad va dirigido vuestro sNOOC?

PREGUNTA 3 ¿Qué transformación os gustaría generar?

PREGUNTA 4 ¿Qué temática tendrá vuestro sNOOC?

CAPÍTULO 2

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



VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

Primeros pasos para pensar, diseñar y proyectar vuestro sNOOC.

PREGUNTA 5 ¿Qué tipo de interacción queréis fomentar?

PREGUNTA 6 ¿Qué herramientas digitales o redes sociales podrían utilizarse?

PREGUNTA 7 ¿Cómo imagináis la participación de la comunidad?

Un sNOOC comienza cuando una idea pequeña conecta con una necesidad real.



¿QUERÉIS SABER MÁS?

Capítulo 2 · El sueño de lo masivo

Os invitamos a leer las siguientes publicaciones. Estos recursos amplían las ideas del capítulo sobre MOOC, sMOOC, conectivismo, educomunicación y enfoque minimalista. Cada ficha incluye referencia, idea clave, URL y espacio para QR.

RECURSO 1 · Vídeo / conferencia

Cartografía de los MOOC: de la expansión global al enfoque minimalista

Conferencia de Javier Gil Quintana

Referencia:
Conferencia de Javier Gil Quintana: "Cartografía de los MOOC: de la expansión global al enfoque minimalista".

URL / DOI:
https://www.youtube.com/watch?v=eTDF9WfKPPY

Idea clave:
Contextualiza la evolución de los MOOC y el tránsito hacia modelos más breves, sostenibles y centrados en la participación.

RECURSO 2 · Artículo científico

Alfabetización mediática en personas mayores: estudio de caso sMOOC "Redes y realidades"

Cantillo Valero, C., Gil-Quintana, J., & Gutiérrez Ramirez, I. (2026)

Referencia:
Cantillo Valero, C., Gil-Quintana, J., & Gutiérrez Ramirez, I. (2026). Alfabetización mediática en personas mayores: estudio de caso sMOOC "Redes y realidades. alfabetización mediática para senior" (Proyecto MELISE). *Hachetetepé. Revista científica De Educación Y Comunicación*, (32), 1204.

URL / DOI:
https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2026.i32.1204

Idea clave:
Muestra una aplicación concreta del modelo sMOOC en alfabetización mediática y participación social de personas mayores.



LECTURAS Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS

RECURSO 3 • Artículo científico

La Nueva Realidad sMOOC, una ventana abierta a la educomunicación

Gil Quintana, Javier (2016)

Referencia: Gil Quintana, Javier. 2016. "*La Nueva Realidad sMOOC, Una Ventana Abierta a La educomunicación*". *Revista Mediterránea De Comunicación* 7 (2):59-68.

URL / DOI:
https://doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.2.5

Idea clave:
Introduce el sMOOC como modelo abierto a la educomunicación, la interacción social y la participación transformadora.

QR

RECURSO 4 • Tipo de recurso

Título
Autoría

Referencia:

URL / DOI:

Idea clave:

QR

RECURSO 5 • Tipo de recurso

Título
Autoría

Referencia:

URL / DOI:

Idea clave:

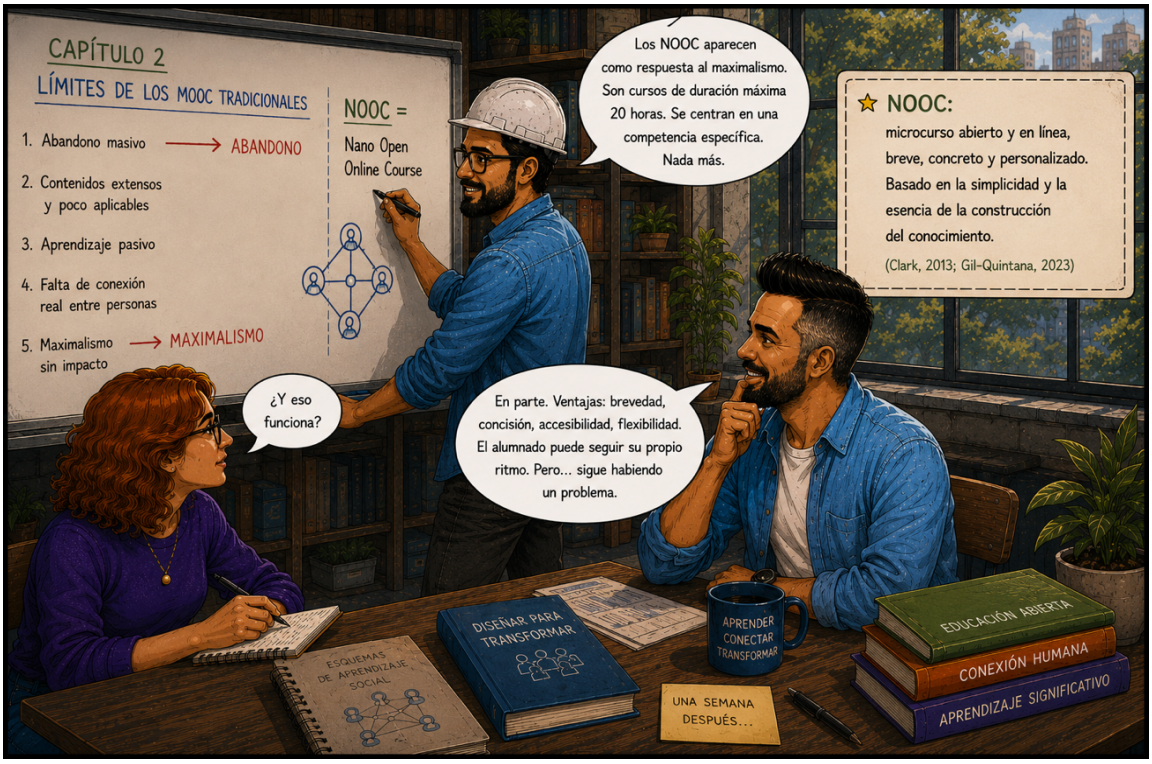
QR

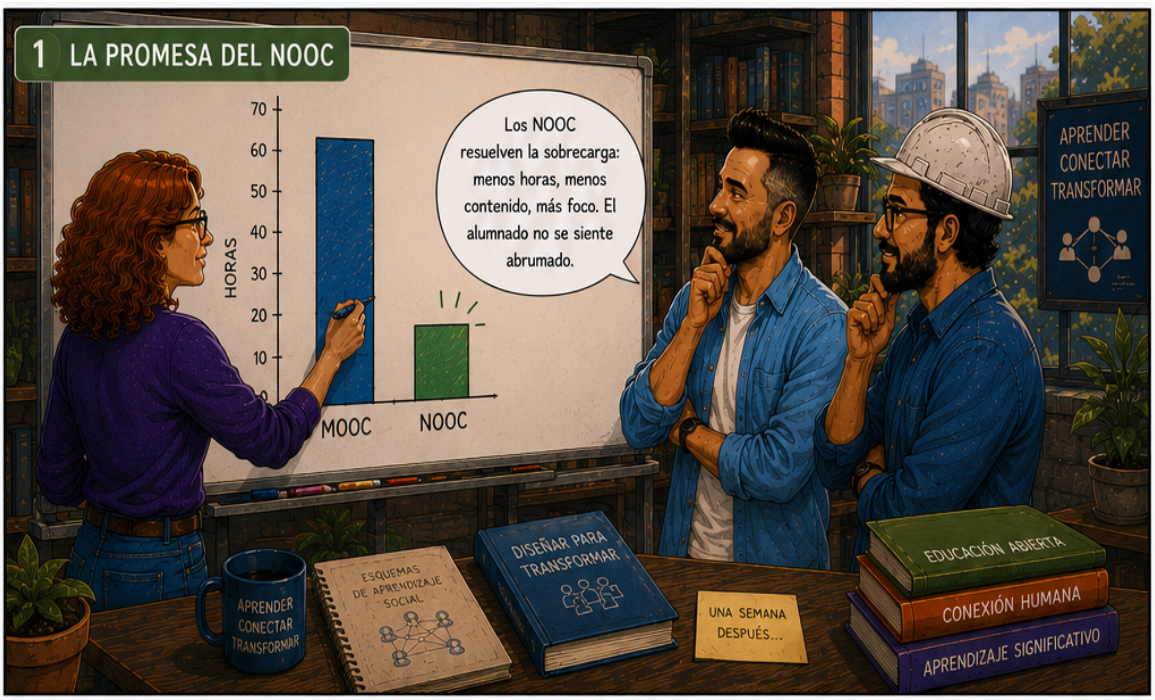

Pequeños cursos,
grandes ideas,
comunidad real.
Participa, comparte, transforma.
#sNOOC
#sNOOCCommunity
http://www.tmooc.es/
@gilquintanajavier
@jjavierhueso
@carmen_cantillo
EDUCACIÓN PARA TODOS
APRENDER JUNTOS
CONOCIMIENTO QUE CONECTA


CAPÍTULO 3
La belleza de lo breve:
del NOOC al sNOOC
Menos no es hacer menos por hacer menos, sino dejar espacio para que lo que importa ocurra.
sNOOC
sNOOC
Pequeño pero conectado
Contenidos breves y esenciales
Colaborativo y bidireccional
Participación y finalización mucho mayores
Aprendizaje social y significativo
LO ESENCIAL IMPORTA
MENOS ES MÁS
DISEÑADO PARA PERSONAS

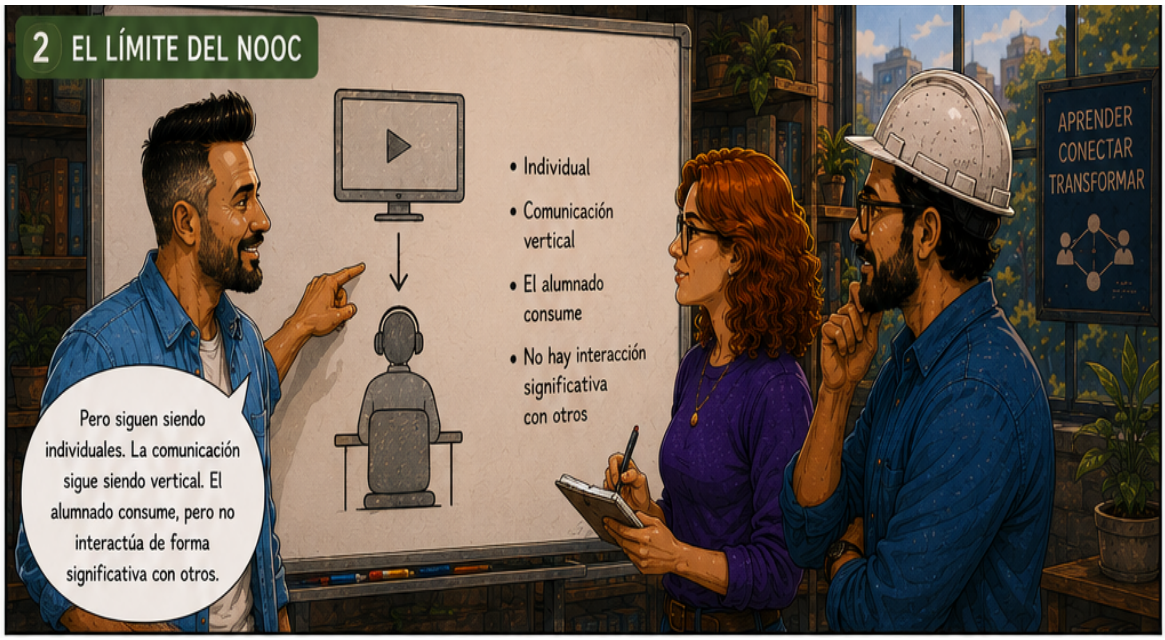

ESPACIOS COMUNES
Estudio de aprendizaje y diseño social
CAPÍTULO 2
LÍMITES DE LOS MOOC TRADICIONALES
1. Abandono masivo → ABANDONO
2. Contenidos extensos y poco aplicables
3. Aprendizaje pasivo
4. Falta de conexión real entre personas
5. Maximalismo sin impacto → MAXIMALISMO
Vale. Ya sabemos qué falla en los MOOC tradicionales. Pero... (dibuja un signo de interrogación)... ¿existe alguna alternativa que sea masiva y efectiva?
¿Nano? ¿Eso no es demasiado pequeño para ser masivo?
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
He estado investigando. Hay algo que se llama NOOC. Nano Open Online Course.
NOOC
Nano Open Online Course
Ahí está la paradoja. Lo pequeño, bien hecho, puede ser más poderoso que lo grande vacío.
IDEAS CLAVE
Menos no es menos
Calidad sobre cantidad
Foco y profundidad
Comunidad > audiencia
Impacto real
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
NOOC
Nano Open Online Course
DE LO MASIVO A LO SIGNIFICATIVO
EDUCACIÓN ABIERTA
CONEXIÓN HUMANA
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
UNA SEMANA DESPUÉS...


CAPÍTULO 3
La belleza de lo breve:
del NOOC al sNOOC
Menos no es hacer menos por hacer menos, sino dejar espacio para que lo que importa ocurra.
sNOOC
sNOOC
Pequeño pero conectado
Contenidos breves y esenciales
Colaborativo y bidireccional
Participación y finalización mucho mayores
Aprendizaje social y significativo
LO ESENCIAL IMPORTA
MENOS ES MÁS
DISEÑADO PARA PERSONAS


CAPÍTULO 2
LÍMITES DE LOS MOOC TRADICIONALES
1. Abandono masivo → ABANDONO
2. Contenidos extensos y poco aplicables
3. Aprendizaje pasivo
4. Falta de conexión real entre personas
5. Maximalismo sin impacto → MAXIMALISMO
NOOC = Nano Open Online Course
Los NOOC aparecen como respuesta al maximalismo. Son cursos de duración máxima 20 horas. Se centran en una competencia específica. Nada más.
NOOC:
microcurso abierto y en línea, breve, concreto y personalizado. Basado en la simplicidad y la esencia de la construcción del conocimiento.
(Clark, 2013; Gil-Quintana, 2023)
¿Y eso funciona?
En parte. Ventajas: brevedad, concisión, accesibilidad, flexibilidad. El alumnado puede seguir su propio ritmo. Pero... sigue habiendo un problema.
ESQUEMAS DE APRENDIZAJE SOCIAL
DISEÑAR PARA TRANSFORMAR
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
UNA SEMANA DESPUÉS...
EDUCACIÓN ABIERTA
CONEXIÓN HUMANA
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO


1 LA PROMESA DEL NOOC
HORAS
70
60
50
40
30
20
10
0
MOOC
NOOC
Los NOOC resuelven la sobrecarga: menos horas, menos contenido, más foco. El alumnado no se siente abrumado.
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
ESQUEMAS DE APRENDIZAJE SOCIAL
DISEÑAR PARA TRANSFORMAR
UNA SEMANA DESPUÉS...
EDUCACIÓN ABIERTA
CONEXIÓN HUMANA
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

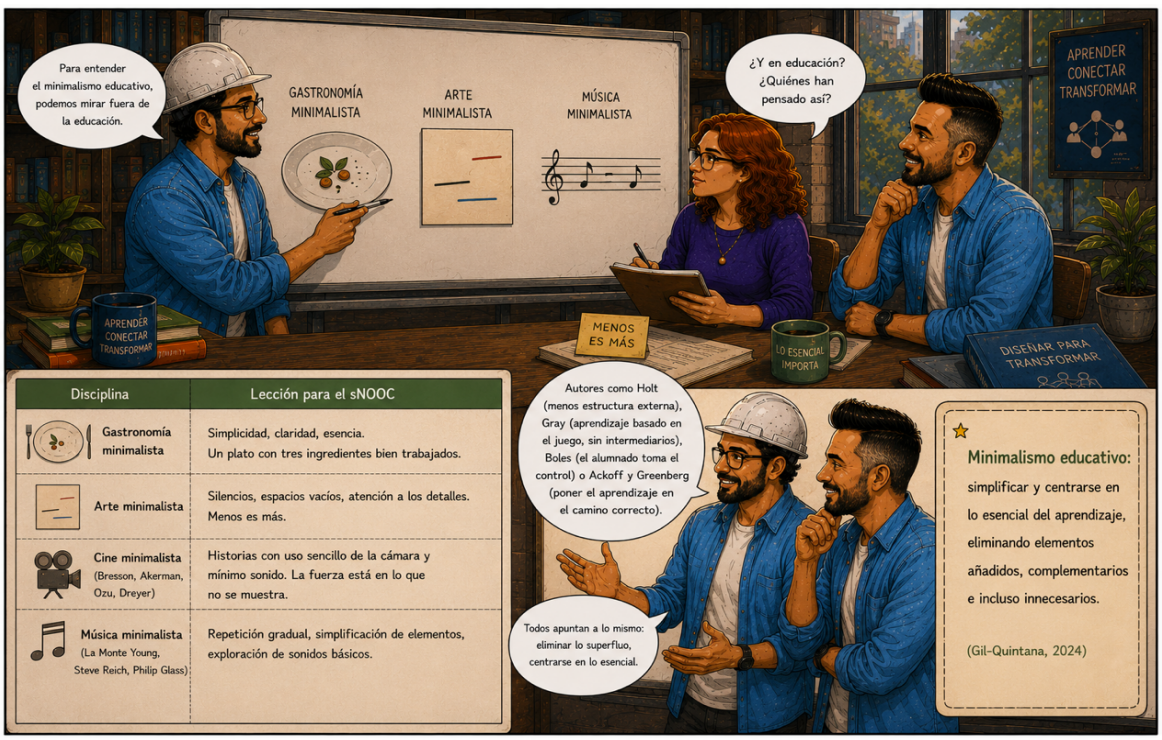

CAPÍTULO 3
La belleza de lo breve:
del NOOC al sNOOC
Menos no es hacer menos por hacer menos, sino dejar espacio para que lo que importa ocurra.
sNOOC
sNOOC
Pequeño pero conectado
Contenidos breves y esenciales
Colaborativo y bidireccional
Participación y finalización mucho mayores
Aprendizaje social y significativo
LO ESENCIAL IMPORTA
MENOS ES MÁS
DISEÑADO PARA PERSONAS


2 EL LÍMITE DEL NOOC
• Individual
• Comunicación vertical
• El alumnado consume
• No hay interacción significativa con otros
Pero siguen siendo individuales. La comunicación sigue siendo vertical. El alumnado consume, pero no interactúa de forma significativa con otros.
APRENDER
CONECTAR
TRANSFORMAR


3 LA PREGUNTA QUE CAMBIA TODO
¿Y si añadimos la 's'?
Si los NOOC son la base...
¿qué pasaría si los hacemos sociales?
No solo breves, sino colaborativos.
No solo abiertos, sino dialógicos.
APRENDER
CONECTAR
TRANSFORMAR
ESQUEMAS DE APRENDIZAJE SOCIAL
DISEÑAR PARA TRANSFORMAR
UNA SEMANA DESPUÉS...
EDUCACIÓN ABIERTA
CONEXIÓN HUMANA
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

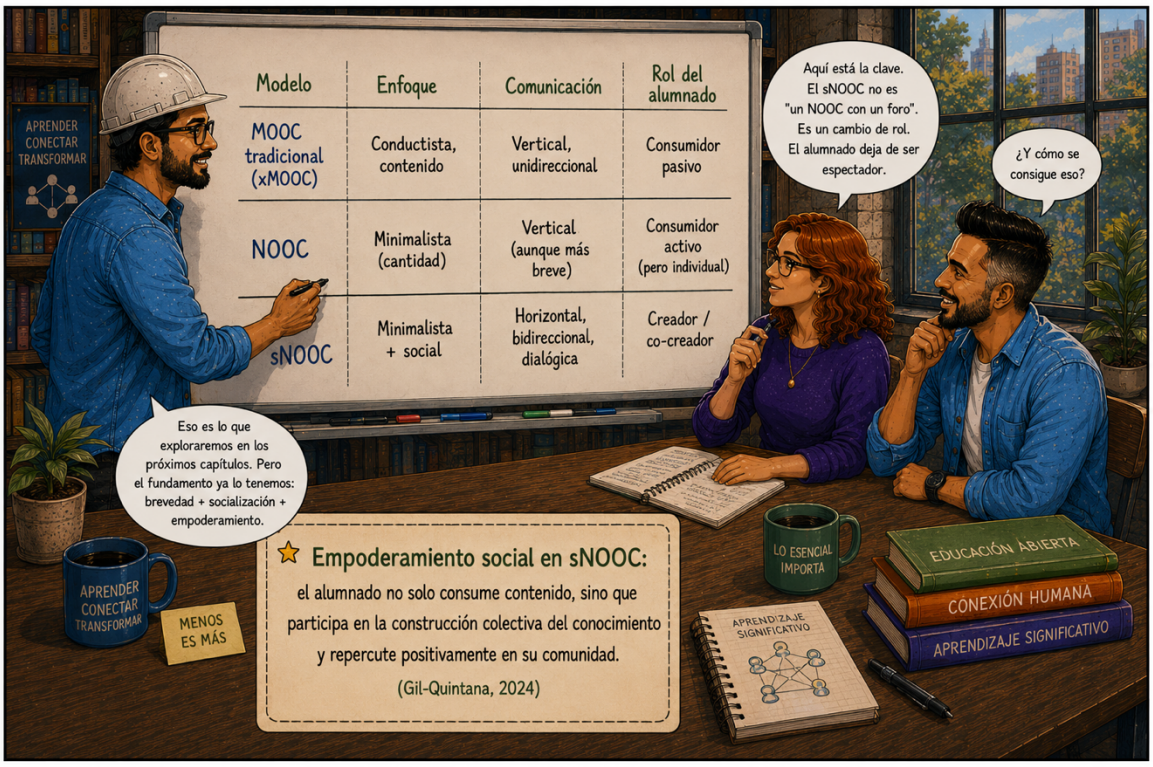






Disciplina	Lección para el sNOOC
Gastronomía minimalista	Simplicidad, claridad, esencia. Un plato con tres ingredientes bien trabajados.
Arte minimalista	Silencios, espacios vacíos, atención a los detalles. Menos es más.
Cine minimalista (Bresson, Akerman, Ozu, Dreyer)	Historias con uso sencillo de la cámara y mínimo sonido. La fuerza está en lo que no se muestra.
Música minimalista (La Monte Young, Steve Reich, Philip Glass)	Repetición gradual, simplificación de elementos, exploración de sonidos básicos.


CAPÍTULO 3
La belleza de lo breve:
del NOOC al sNOOC
Menos no es hacer menos por hacer menos, sino dejar espacio para que lo que importa ocurra.
sNOOC
Pequeño pero conectado
Contenidos breves y esenciales
Colaborativo y bidireccional
Participación y finalización mucho mayores
Aprendizaje social y significativo
LO ESENCIAL IMPORTA
MENOS ES MÁS
DISEÑADO PARA PERSONAS


Modelo
Enfoque
Comunicación
Rol del alumnado
MOOC tradicional (xMOOC)
Conductista, contenido
Vertical, unidireccional
Consumidor pasivo
NOOC
Minimalista (cantidad)
Vertical (aunque más breve)
Consumidor activo (pero individual)
sNOOC
Minimalista + social
Horizontal, bidireccional, dialógica
Creador / co-creador
Aquí está la clave. El sNOOC no es "un NOOC con un foro". Es un cambio de rol. El alumnado deja de ser espectador.
¿Y cómo se consigue eso?
Eso es lo que exploraremos en los próximos capítulos. Pero el fundamento ya lo tenemos: brevedad + socialización + empoderamiento.
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
MENOS ES MÁS
LO ESENCIAL IMPORTA
EDUCACIÓN ABIERTA
CONEXIÓN HUMANA
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Empoderamiento social en sNOOC:
el alumnado no solo consume contenido, sino que participa en la construcción colectiva del conocimiento y repercute positivamente en su comunidad.
(Gil-Quintana, 2024)


Los sNOOC no son solo para universidades o expertos. Son cursos diseñados para cualquier comunidad que quiera aprender haciendo.
¿Y el minimalismo? ¿No se pierde profundidad por ser breve?
La profundidad no está en la cantidad de horas, sino en la intensidad de las interacciones. Un sNOOC de 20 horas bien diseñado, con diálogo y co-creación, vale más que un MOOC de 100 horas donde solo das al "siguiente".
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
BIBLIOTECA PÚBLICA
CENTRO VECINAL
APRENDER JUNTOS TRANSFORMAR COMUNIDAD
MERCADO LOCAL
MENOS ES MÁS
Entonces, lo breve no es superficial. Es ir al grano para dejar espacio a lo importante: las personas.
EDUCACIÓN ABIERTA
CONEXIÓN HUMANA
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
APRENDIZAJE COLABORATIVO
DISEÑAR PARA TRANSFORMAR
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
LO ESENCIAL IMPORTA
DISEÑAR PARA TRANSFORMAR
"El minimalismo prioriza la eficacia y la efectividad, enfocándose en lo esencial y promoviendo una experiencia donde el aprendizaje sea consciente y práctico, adaptado a las necesidades del alumnado y a la sociedad postdigital."
(Gil-Quintana, 2024)


CAPÍTULO 3
La belleza de lo breve:
del NOOC al sNOOC
Menos no es hacer menos por hacer menos, sino dejar espacio para que lo que importa ocurra.
sNOOC
sNOOC
Pequeño pero conectado
Contenidos breves y esenciales
Colaborativo y bidireccional
Participación y finalización mucho mayores
Aprendizaje social y significativo
LO ESENCIAL IMPORTA
MENOS ES MÁS
DISEÑADO PARA PERSONAS


¿Y si hacemos esto juntos?
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
Yo puedo ayudar con aquello
¿Quedamos para compartir?
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
LO ESENCIAL IMPORTA
APRENDIZAJE COLABORATIVO
DISEÑAR PARA TRANSFORMAR
EDUCACIÓN ABIERTA
CONEXIÓN HUMANA
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Los sNOOC no son cursos. Son excusas para encontrarse.

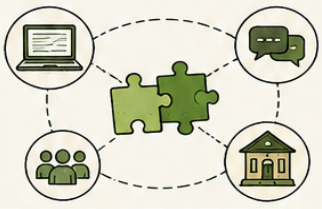


RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE
INTRODUCIDOS EN EL CAPÍTULO 3

CONCEPTO	DEFINICIÓN
NOOC	Nano Open Online Course: curso breve (máx. 20h), concreto, personalizado. Resuelve la sobrecarga pero mantiene el individualismo.
sNOOC	Social Nano Open Online Course: incorpora la "s" de social y seamless (sin rupturas).
Seamless	Aprendizaje sin costuras: integra lo formal e informal, lo virtual y lo presencial.
Minimalismo educativo	Enfoque que simplifica el aprendizaje a lo esencial, eliminando lo superfluo (inspirado en gastronomía, arte, cine, música).
Empoderamiento social	El alumnado deja de ser consumidor pasivo y se convierte en creador/co-creador que transforma su entorno.















¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Cuestionario de comprobación de conocimientos

Capítulo 3 · La belleza de lo breve: del NOOC al sNOOC

Espacio diseñado para integrar dinámicas interactivas, juegos en Genially, retos colaborativos y preguntas de reflexión sobre el capítulo.

PREGUNTA 1



¿Qué diferencia hay entre un MOOC tradicional, un NOOC y un sNOOC?

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 2



¿Por qué el NOOC reduce la sobrecarga de contenidos, pero todavía puede mantener una lógica individualista?

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 3



Explica con tus palabras qué significa la “s” de sNOOC: social y seamless.

Respuesta / reflexión / dinámica



¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Cuestionario de comprobación de conocimientos

Capítulo 3 · La belleza de lo breve: del NOOC al sNOOC

Espacio diseñado para integrar dinámicas interactivas, juegos en Genially, retos colaborativos y preguntas de reflexión sobre el capítulo.

PREGUNTA 4



¿Qué aporta el minimalismo educativo al diseño de un sNOOC?

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 5



¿Por qué el alumnado pasa de consumidor a creador/co-creador en un sNOOC?

Respuesta / reflexión / dinámica



SOLUCIONES

¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Capítulo 3 · La belleza de lo breve: del NOOC al sNOOC

Cuestionario de comprobación de conocimientos
Respuesta orientativa y claves de corrección

PREGUNTA 1

¿Qué diferencia hay entre un MOOC tradicional, un NOOC y un sNOOC?

Respuesta orientativa: El MOOC tradicional es masivo, extenso y suele centrarse en la transmisión de contenidos con una lógica individual. El NOOC reduce la duración y la cantidad de contenidos, pero mantiene en gran parte un enfoque individualista. El sNOOC es breve y minimalista, y se caracteriza por ser social y seamless (sin fisuras), priorizando la participación, la conexión y la co-creación de conocimiento.

Claves de corrección:

- Identifica las tres modalidades.
- Señala al menos una diferencia clave entre ellas.
- Destaca el enfoque social y de co-creación del sNOOC.

PREGUNTA 2

¿Por qué el NOOC reduce la sobrecarga de contenidos, pero todavía puede mantener una lógica individualista?

Respuesta orientativa: Porque, aunque acorta la duración y selecciona menos contenidos, sigue basándose en la transmisión unidireccional de información, con actividades individuales, evaluaciones automatizadas y poca interacción real entre participantes.

Claves de corrección:

- Reconoce la reducción de contenidos como rasgo del NOOC.
- Explica por qué persiste la lógica individualista.

PREGUNTA 3

Explica con tus palabras qué significa la "s" de sNOOC: social y seamless.

Respuesta orientativa: La "s" significa que el sNOOC es social, porque se basa en la interacción, la colaboración y la construcción colectiva de conocimiento; y seamless (sin fisuras), porque integra de forma fluida diferentes plataformas, herramientas y espacios de aprendizaje sin barreras para la participación.

Claves de corrección:

- Define "social" con ejemplos de interacción y colaboración.
- Define "seamless" como integración fluida y sin barreras.

PREGUNTA 4

¿Qué aporta el minimalismo educativo al diseño de un sNOOC?

Respuesta orientativa: El minimalismo educativo permite centrarse en lo esencial, eliminar lo superfluo y diseñar experiencias breves, claras y significativas. Facilita la participación activa, reduce la carga cognitiva y mejora la calidad del aprendizaje.

Claves de corrección:

- Menciona al menos dos beneficios del minimalismo.
- Relaciona el minimalismo con la claridad, la eficacia y la participación.

PREGUNTA 5

¿Por qué el alumnado pasa de consumidor a creador/co-creador en un sNOOC?

Respuesta orientativa: Porque el sNOOC promueve la participación activa, la colaboración y la co-creación de contenidos. El alumnado aporta sus ideas, experiencias y recursos, interactúa con otros y genera conocimiento compartido, pasando de recibir información a construirla junto con la comunidad.

Claves de corrección:

- Explica el cambio de rol.
- Destaca la co-creación y la participación como elementos clave.

Clave general: del minimalismo al impacto, del individuo a la comunidad, del contenido al significado, del consumo a la creación.



VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

Pensar los bloques de contenido del sNOOC

En este capítulo se identifican los bloques esenciales del sNOOC. El objetivo es reducir la sobrecarga, ordenar el contenido y dejar espacio para la interacción social.

PREGUNTA 1

1. Tema central

¿Qué tema concreto vais a trabajar? Formuladlo de forma breve y comprensible.

PREGUNTA 2

2. Competencia específica

¿Qué debe saber hacer la persona participante al terminar el sNOOC?

PREGUNTA 3

3. Bloques esenciales

Dividid el sNOOC en 3, 4 o 5 bloques breves. Cada bloque debe responder a una sola idea importante.

PREGUNTA 4

4. Qué queda fuera

¿Qué contenidos interesantes, pero no imprescindibles, vais a eliminar o dejar como recurso complementario?

PREGUNTA 5

5. Momento social

¿Qué conversación, reto, pregunta compartida o actividad colaborativa acompañará a cada bloque?

Un sNOOC crece mejor cuando el contenido esencial deja espacio para la interacción.



¿QUERÉIS SABER MÁS?

Capítulo 3 · La belleza de lo breve

Os invitamos a leer las siguientes publicaciones.
Estos recursos amplían las ideas del capítulo sobre NOOC, sNOOC, minimalismo educativo, aprendizaje seamless y empoderamiento social.
Cada ficha incluye referencia, idea clave, URL y espacio para QR.

RECURSO 1 · Artículo científico

Los sNOOC, un modelo educativo masivo, abierto y en línea, desde el empoderamiento social y el enfoque minimalista

Gil-Quintana, J. (2024)

Referencia: 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.

URL / DOI:
https://doi.org/10.53595/rlo.v4.11.105

Idea clave:
Presenta el sNOOC como modelo minimalista, social, abierto y orientado al empoderamiento del alumnado y de la comunidad.

QR

RECURSO 2 · Vídeo / conferencia

Los sNOOC, un modelo minimalista de aprendizaje

Conferencia impartida por Javier Gil Quintana

Referencia: Conferencia impartida por Javier Gil Quintana: "Los sNOOC, un modelo minimalista de aprendizaje".

URL / DOI:
https://www.youtube.com/watch?v=iD69AtIlnSQ

Idea clave: Explica de forma divulgativa la relación entre minimalismo educativo, participación social y diseño de experiencias de aprendizaje breves y significativas.

QR



LECTURAS Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS

Espacio para añadir nuevas publicaciones

RECURSO 3 • Tipo de recurso

Título
Autoría

Referencia:

URL / DOI:

Idea clave:

ESPACIO QR

RECURSO 4 • Tipo de recurso

Título
Autoría

Referencia:

URL / DOI:

Idea clave:

ESPACIO QR

RECURSO 5 • Tipo de recurso

Título
Autoría

Referencia:

URL / DOI:

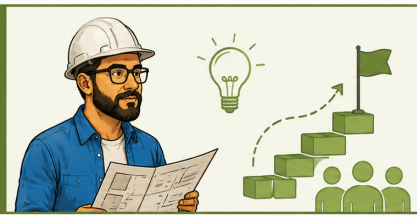
Idea clave:

ESPACIO QR

Nota de diseño: mantener esta misma maquetación en todos los capítulos para conservar unidad visual y pedagógica.


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

4



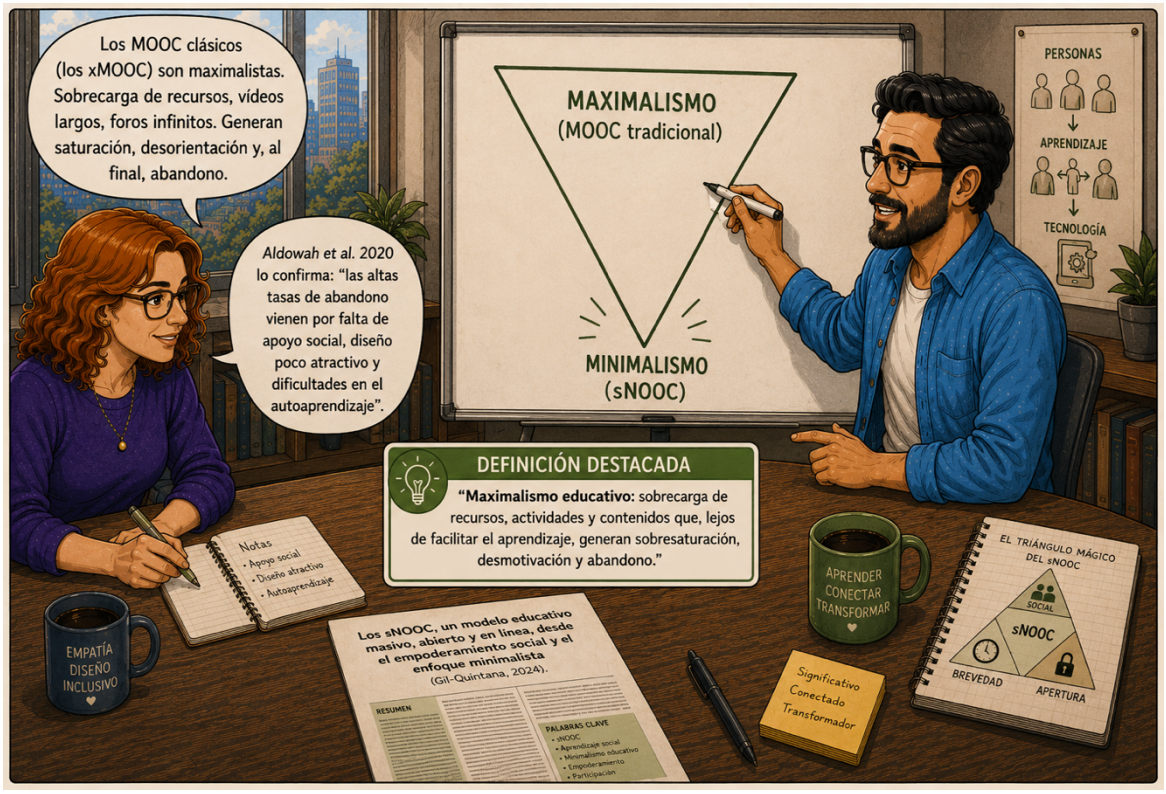
CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso





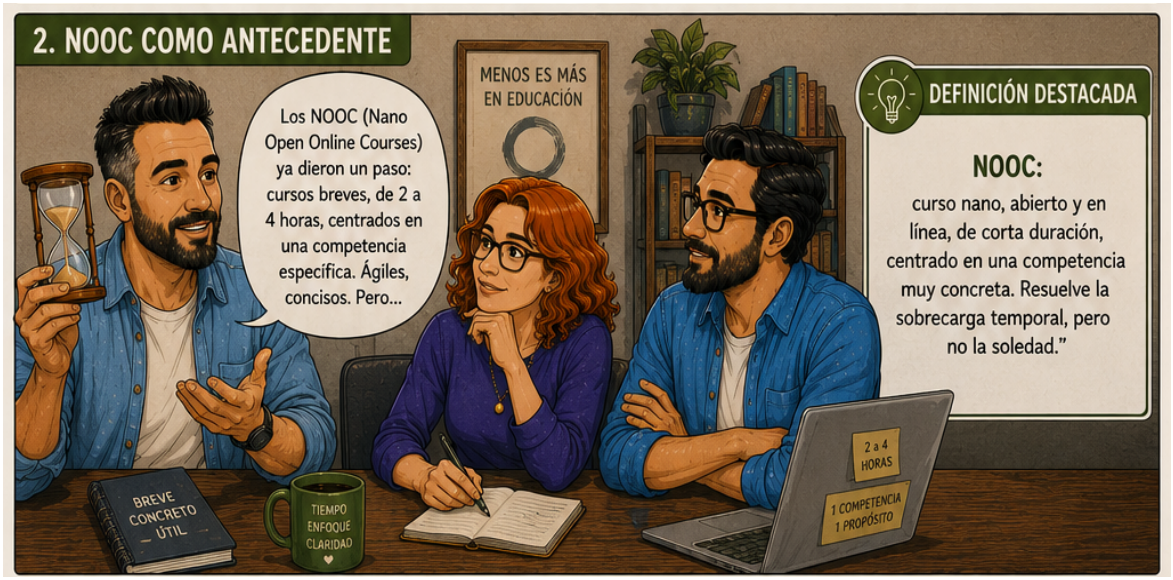
CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso

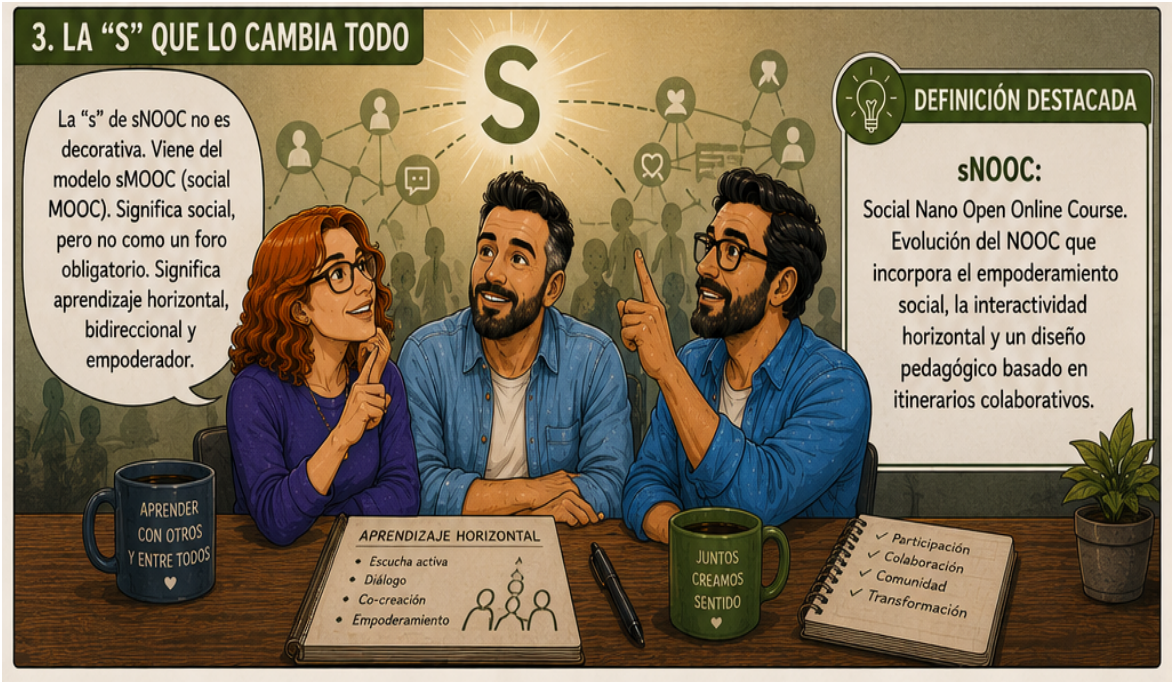

4
CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso


Los MOOC clásicos (los xMOOC) son maximalistas. Sobrecarga de recursos, vídeos largos, foros infinitos. Generan saturación, desorientación y, al final, abandono.
Aldowah et al. 2020 lo confirma: "las altas tasas de abandono vienen por falta de apoyo social, diseño poco atractivo y dificultades en el autoaprendizaje".
MAXIMALISMO
(MOOC tradicional)
MINIMALISMO
(sNOOC)
PERSONAS
APRENDIZAJE
TECNOLOGÍA
DEFINICIÓN DESTACADA
"Maximalismo educativo: sobrecarga de recursos, actividades y contenidos que, lejos de facilitar el aprendizaje, generan sobresaturación, desmotivación y abandono."
Notas
• Apoyo social
• Diseño atractivo
• Autoaprendizaje
EMPATÍA DISEÑO INCLUSIVO
Los sNOOC, un modelo educativo masivo, abierto y en línea, desde el empoderamiento social y el enfoque minimalista
(Gil-Quintana, 2024).
RESUMEN
PALABRAS CLAVE
APRENDER CONECTAR TRANSFORMAR
Significativo Conectado Transformador
EL TRIÁNGULO MÁGICO DEL sNOOC
SOCIAL
sNOOC
BREVEDAD
APERTURA

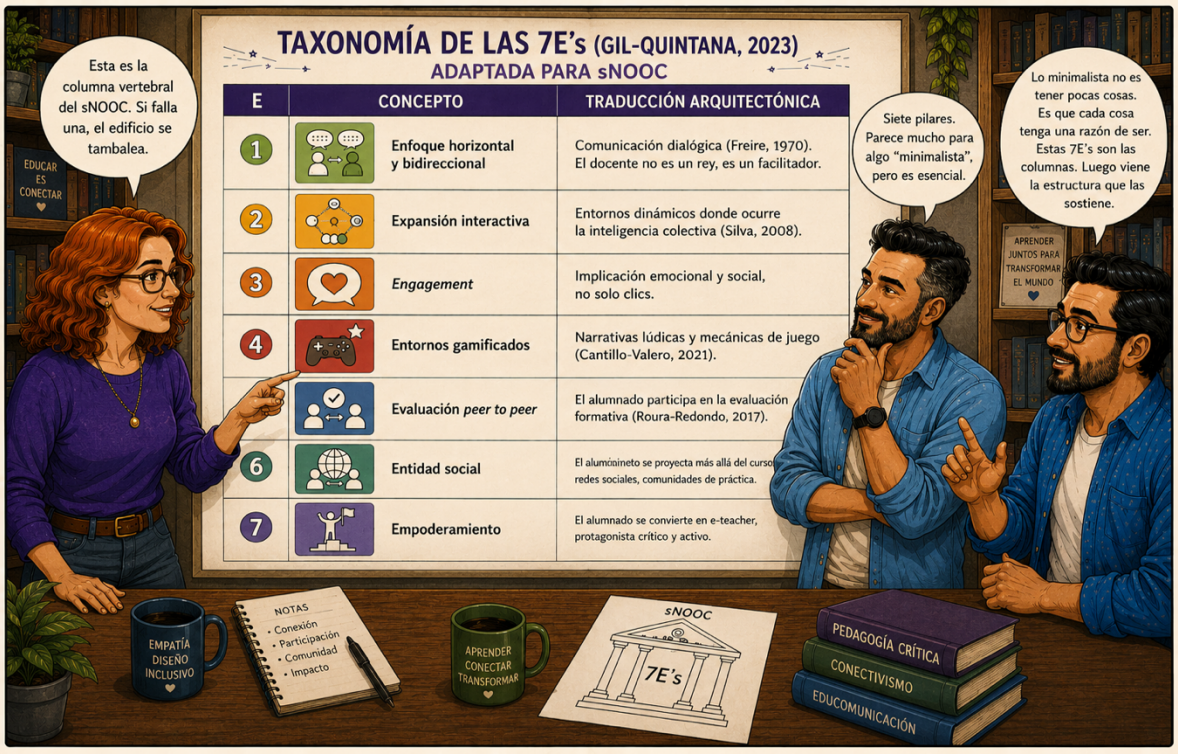

1. MINIMALISMO EDUCATIVO
El minimalismo educativo no es vacío: es esencia. Como en el arte, la música o la gastronomía: eliminar lo superfluo para centrarse en lo esencial.
DEFINICIÓN DESTACADA
"Minimalismo educativo: enfoque que busca eliminar lo superfluo para centrarse en lo esencial, promoviendo experiencias de aprendizaje más conscientes, accesibles y efectivas."
(Gil-Quintana, 2024)
FOCO ESENCIAL IMPACTO
CONEXIÓN SIGNIFICADO PERSONAS


4
CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso


2. NOOC COMO ANTECEDENTE
Los NOOC (Nano Open Online Courses) ya dieron un paso: cursos breves, de 2 a 4 horas, centrados en una competencia específica. Ágiles, concisos. Pero...
MENOS ES MÁS EN EDUCACIÓN
DEFINICIÓN DESTACADA
NOOC:
curso nano, abierto y en línea, de corta duración, centrado en una competencia muy concreta. Resuelve la sobrecarga temporal, pero no la soledad."
BREVE CONCRETO ÚTIL
TIEMPO ENFOQUE CLARIDAD
2 a 4 HORAS
1 COMPETENCIA 1 PROPÓSITO


3. LA "S" QUE LO CAMBIA TODO
La "s" de sNOOC no es decorativa. Viene del modelo sMOOC (social MOOC). Significa social, pero no como un foro obligatorio. Significa aprendizaje horizontal, bidireccional y empoderador.
S
DEFINICIÓN DESTACADA
sNOOC:
Social Nano Open Online Course. Evolución del NOOC que incorpora el empoderamiento social, la interactividad horizontal y un diseño pedagógico basado en itinerarios colaborativos.
APRENDER CON OTROS Y ENTRE TODOS
APRENDIZAJE HORIZONTAL
Escucha activa
Diálogo
Co-creación
Empoderamiento
JUNTOS CREAMOS SENTIDO
✓ Participación
✓ Colaboración
✓ Comunidad
✓ Transformación

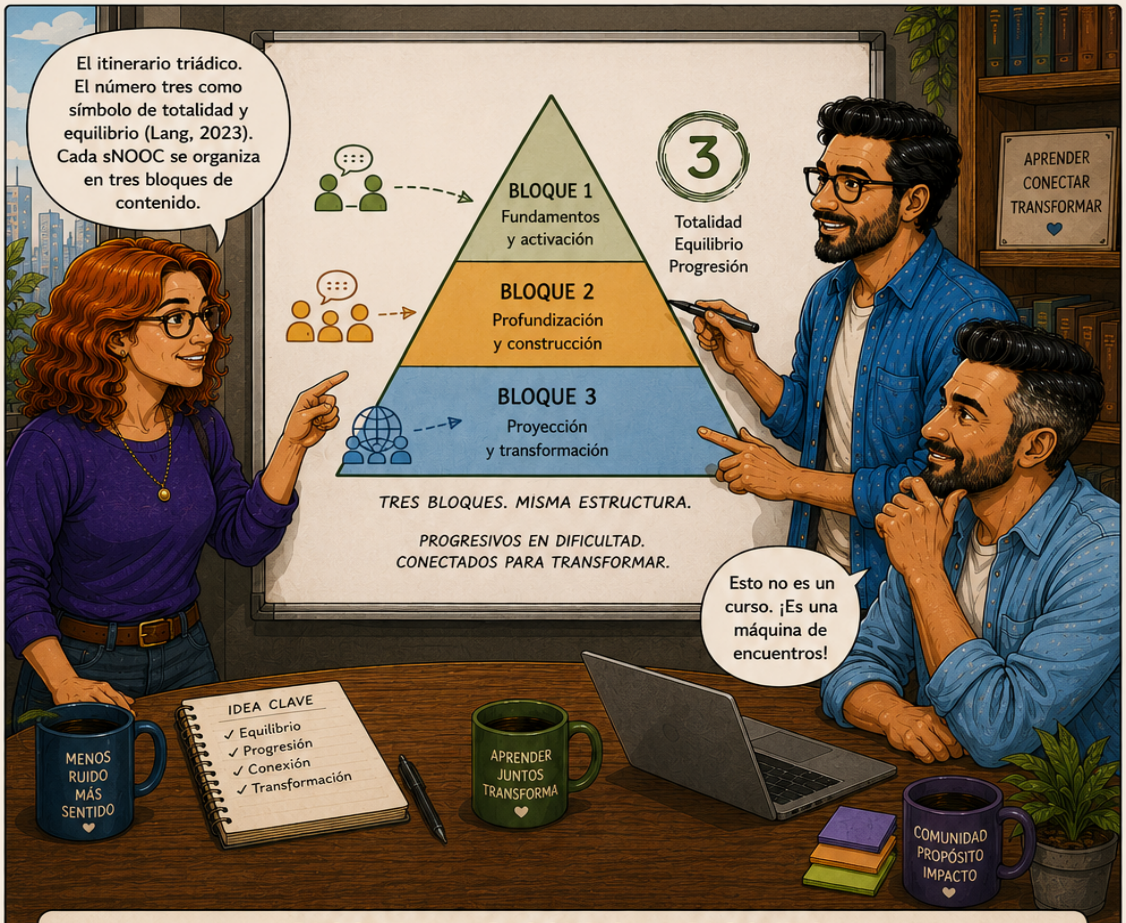
4 CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso





4 CAPÍTULO 4:

Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso



BLOQUE 1 → BLOQUE 2 → BLOQUE 3

Cada bloque contiene:

1. 3 objetivos de aprendizaje (conceptual, procedimental, actitudinal).
2. 1 vídeo motivador (3 min) + 3 vídeos de contenidos (3 min).
3. 1 sala en metaverso (espacio inmersivo temático) con una sala por bloque (añadimos más si hay diferentes idiomas).
4. 3 foros: Cuestionamos (dudas), Construimos (debate), Compartimos (comunidad)
5. 1 propuesta de evaluación gamificada (que culmina en un Escape Room o Breakout final)

DEFINICIÓN DESTACADA

"Itinerario triádico: estructura pedagógica basada en el número tres como símbolo de totalidad y equilibrio. Organiza el sNOOC en tres bloques idénticos en formato, progresivos en dificultad." (Gil-Quintana, 2023)

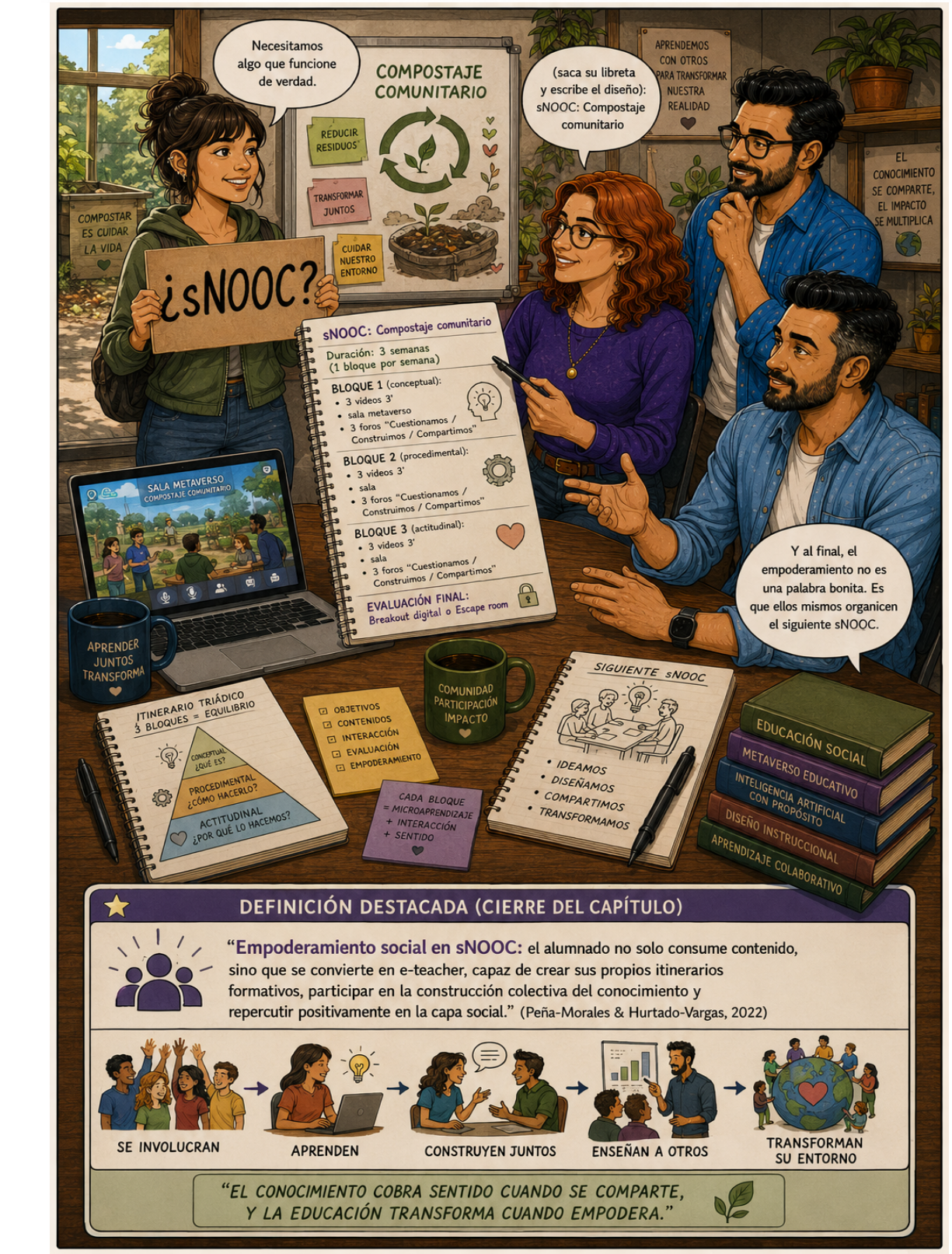


CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso



4 CAPÍTULO 4:

Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso



DEFINICIÓN DESTACADA (CIERRE DEL CAPÍTULO)

"**Empoderamiento social en sNOOC:** el alumnado no solo consume contenido, sino que se convierte en e-teacher, capaz de crear sus propios itinerarios formativos, participar en la construcción colectiva del conocimiento y repercutir positivamente en la capa social." (Peña-Morales & Hurtado-Vargas, 2022)

"EL CONOCIMIENTO COBRA SENTIDO CUANDO SE COMPARTE, Y LA EDUCACIÓN TRANSFORMA CUANDO EMPODERA."

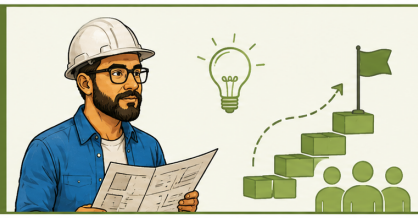
4



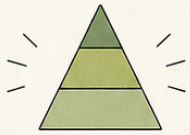
CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso



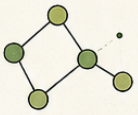
"Lo masivo no es el número de inscritos. Es el número de conversaciones que sigue vivo después" (Gil-Quintana, 2024).



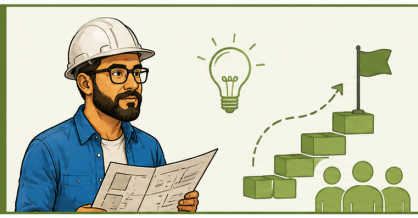
CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso



RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE
INTRODUCIDOS EN EL CAPÍTULO 4



CONCEPTO	DEFINICIÓN
Maximalismo educativo	Sobrecarga de recursos y contenidos que genera saturación, desmotivación y abandono.
Minimalismo educativo	Eliminar lo superfluo para centrarse en lo esencial: experiencias conscientes, accesibles y efectivas.
NOOC	Curso nano, abierto y en línea, breve y centrado en una competencia concreta, pero individual.
sNOOC	Social Nano Open Online Course: incorpora empoderamiento social, interactividad horizontal y diseño pedagógico colaborativo.
Taxonomía de las 7E's	Siete pilares del diseño sNOOC: horizontalidad, expansión, engagement, gamificación, evaluación peer to peer, entidad social y empoderamiento.
Itinerario triádico	Estructura en tres bloques progresivos basada en el equilibrio y la totalidad simbólica del número tres.
Metaverso educativo en sNOOC	Espacios inmersivos, persistentes y compartidos, funcionales al servicio de la interacción social.
Empoderamiento social	El alumnado se convierte en e-teacher, creador de itinerarios y agente de cambio en su comunidad.
IA educativa en sNOOC	La Inteligencia Artificial acompaña, personaliza y previene abandono sin sustituir la interacción humana.



CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso

¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

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

Cuestionario de comprobación de conocimientos

Espacio diseñado para integrar dinámicas interactivas, juegos en Genially, retos colaborativos y preguntas de reflexión sobre el capítulo.

PREGUNTA 1



¿Qué representan las 7E's en la arquitectura del sNOOC?

Nombra al menos cuatro de ellas y explica para qué sirven dentro del diseño de la experiencia.

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 2



¿Qué tres elementos forman el triángulo mágico del sNOOC?

Explica por qué personas, contenidos y tecnología deben mantenerse en equilibrio.

Respuesta / reflexión / dinámica

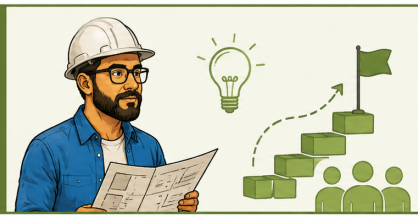
PREGUNTA 3



¿Por qué un sNOOC se diseña como una experiencia breve, significativa y social?

Relaciona tu respuesta con la idea de evitar la sobrecarga y dejar espacio para la interacción.

Respuesta / reflexión / dinámica



CAPÍTULO 4:
Diseñar un **sNOOC**: la ruta paso a paso

¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

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

Cuestionario de comprobación de conocimientos

Espacio diseñado para integrar dinámicas interactivas, juegos en Genially, retos colaborativos y preguntas de reflexión sobre el capítulo.

PREGUNTA 4



¿Cómo aplicarías las 7E's en el diseño de un sNOOC real?

Piensa en un ejemplo y explica cómo aparecerían al menos tres de las 7E's en vuestra propuesta.

Respuesta / reflexión / dinámica

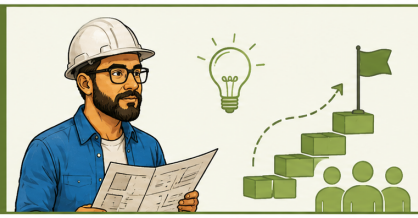
PREGUNTA 5



¿Qué función cumplen los microcontenidos, la documentación visual y el entorno social en esta arquitectura?

Relaciona tu respuesta con la idea de hacer un sNOOC sencillo, replicable y orientado a la participación.

Respuesta / reflexión / dinámica



CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso

SOLUCIONES

¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS? — Cuestionario de comprobación de conocimientos

Respuesta orientativa y claves de corrección

PREGUNTA 1



Las 7E's en la arquitectura del sNOOC

Respuesta orientativa: las 7E's son los ingredientes que organizan el diseño del sNOOC. Entre ellas destacan: experiencias breves, emociones que conectan, evidencia de aprendizaje, entorno social, exploración activa, ética y propósito, y evolución continua. Su función es ordenar una experiencia breve, significativa, social y transformadora.

PREGUNTA 2



El triángulo mágico

Respuesta correcta: personas, contenidos y tecnología. Deben mantenerse en equilibrio porque el sNOOC no funciona si falta alguno de estos vértices. Las personas aportan interacción y comunidad; los contenidos dan sentido y foco; y la tecnología hace posible la experiencia y la participación.

PREGUNTA 3



Breve, significativo y social

Respuesta orientativa: el sNOOC evita la sobrecarga para centrarse en lo esencial. Al reducir contenidos innecesarios, deja espacio para la interacción, la reflexión compartida y la acción colaborativa. Lo breve no empobrece el aprendizaje: lo hace más claro, humano y participativo.

PREGUNTA 4



Aplicar las 7E's

Respuesta orientativa: una buena propuesta puede combinar, por ejemplo, experiencias breves, evidencia de aprendizaje y entorno social. Esto significa diseñar microacciones claras, mostrar qué se aprende en cada paso y acompañar cada bloque con una conversación, un reto o una tarea compartida.

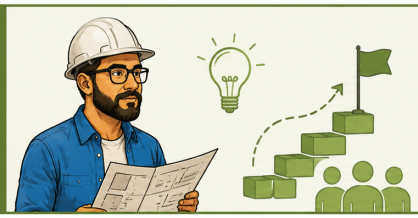
PREGUNTA 5



Microcontenidos, documentación visual y entorno social

Respuesta orientativa: los microcontenidos ayudan a simplificar y enfocar; la documentación visual hace el proceso más claro y replicable; y el entorno social convierte el curso en una experiencia viva. Juntos hacen posible un sNOOC sencillo, transferible y centrado en la participación.

Clave general: la arquitectura del sNOOC conecta lo esencial, lo social y lo posible para transformar el aprendizaje.



CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso

VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

Diseñar la arquitectura del sNOOC

Primeros pasos para ordenar, simplificar y proyectar vuestra propuesta.

PREGUNTA 1



¿Qué problema real o propósito concreto queréis abordar?

Formuladlo de manera clara, breve y conectada con una necesidad de la comunidad.

PREGUNTA 2



¿Qué personas, grupo o comunidad participarán en vuestro sNOOC?

Pensad en quién aprende, quién acompaña y quién puede colaborar.

PREGUNTA 3



¿Qué contenidos esenciales no pueden faltar?

Dividid la propuesta en 3, 4 o 5 microbloques breves, cada uno centrado en una sola idea importante.

PREGUNTA 4



¿Cómo se verá en vuestro diseño el triángulo mágico?

Explicad cómo combinaréis personas, contenidos y tecnología al servicio de la experiencia.

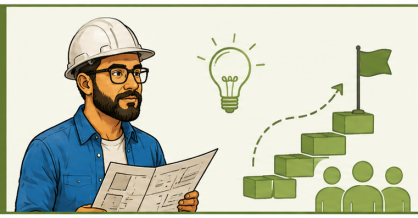
PREGUNTA 5



¿Qué momento social acompañará a cada bloque?

Pensad en conversaciones, retos, preguntas compartidas o actividades colaborativas.

Un sNOOC se construye mejor cuando lo esencial se comparte y la comunidad encuentra su lugar.



CAPÍTULO 4:
Diseñar un sNOOC: la ruta paso a paso

SABER MÁS

Capítulo 4 · Minimalismo

Recursos para ampliar ideas, ejemplos y perspectivas sobre el minimalismo.

RECURSO 1

¿Vida minimalista?

Deshacerse de todas las cosas que no son imprescindibles.

URL: https://www.youtube.com/watch?v=84mkHxmA8EU

QR

RECURSO 2

Arte minimalista

Afinidad por la simplicidad, la claridad y la profundidad.

URL: https://www.youtube.com/watch?v=NV7qxrZUFj0

QR

RECURSO 3

Cine minimalista

Contar historias con uso sencillo de la cámara y uso mínimo del sonido, mostrando la idea de vida mínima.

URL: https://www.youtube.com/watch?v=0PjVtKxvumQ

QR

RECURSO 4

Música minimalista

Simplificación de elementos musicales, repetición gradual y exploración de sonidos básicos.

URL: https://www.youtube.com/watch?v=xU23LqQ6LY4

QR

RECURSO 5

La Navaja de Ockham: perspectivas presentes y futuras

URL: https://msmk.university/la-navaja-de-ockham/

QR


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

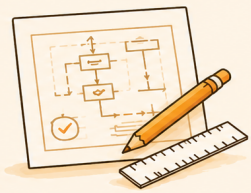
5

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





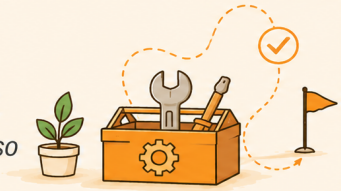
5



CAPÍTULO 5:

Planos y herramientas:

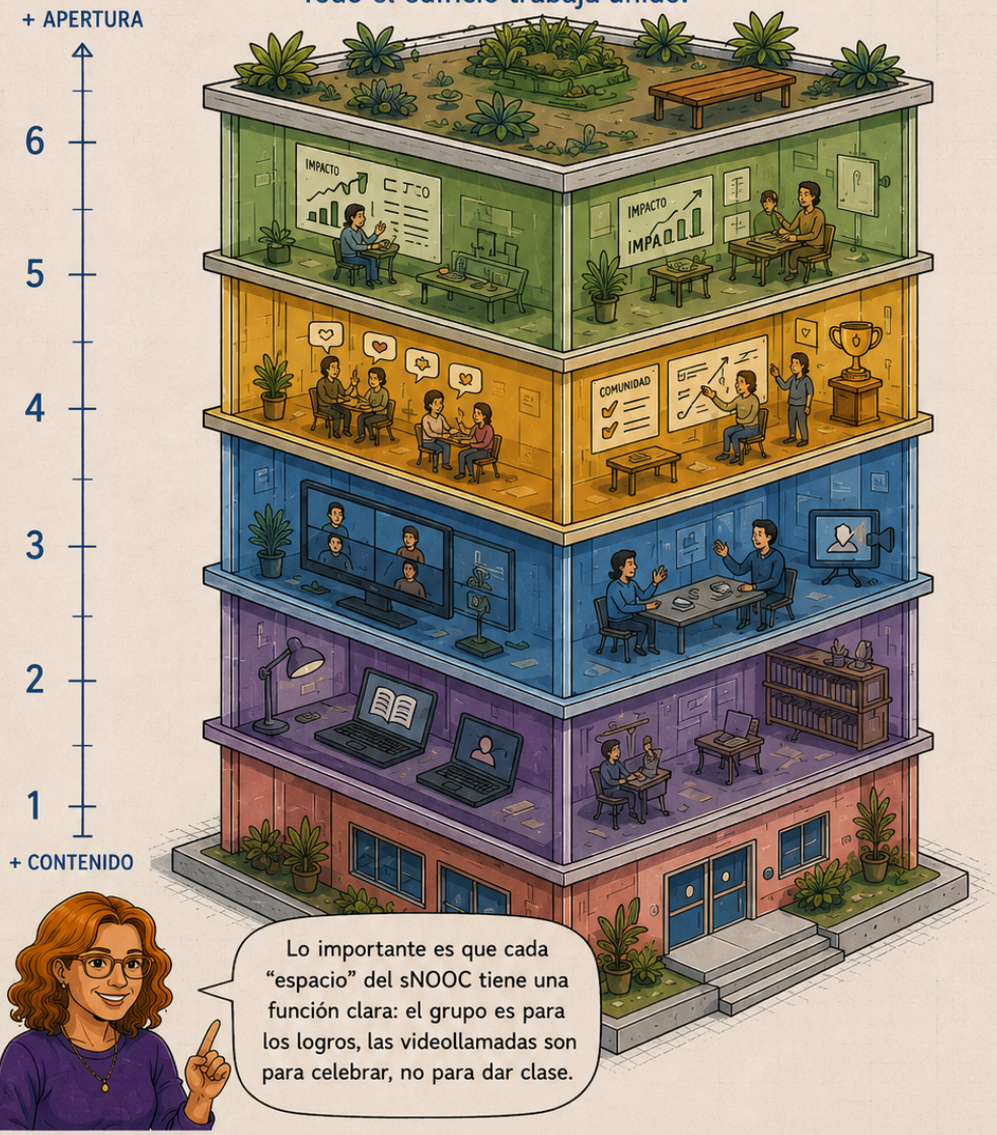
cómo construir tu sNOOC paso a paso



PROPUESTA 1: EJEMPLO sNOOC.

ARQUITECTURA DE UN sNOOC

Cada capa cumple una función.
Todo el edificio trabaja unido.



CIMIENTOS: VALORES

Apertura • Confianza • Respeto • Inclusión • Colaboración

Son la estructura invisible que sostiene todo el sNOOC.

PÁGINA 1/2

5 CAPÍTULO 5:

Planos y herramientas:

cómo construir tu sNOOC paso a paso

EL sNOOC EN PLANO: ARQUITECTURA FUNCIONAL (EJEMPLO)

6 IMPACTO

Medimos lo que importa: transformación, no solo participación.

EN ESTE sNOOC:

- Competencia digital accesible
- Comunicación inclusiva
- Eliminación de barreras en entornos digitales

EVIDENCIAS DE TRANSFORMACIÓN

85%	78%	92%
Mejora en comprensión	Aplicación en contextos reales	Satisfacción del alumnado

5 COMUNIDAD (GRUPO)

Espacio para compartir logros, apoyos y celebraciones.

EN ESTE sNOOC:

- Grupo para compartir logros
- Apoyos entre iguales
- Celebraciones y reconocimientos

COMUNIDAD sNOOC

¡Enhorabuena, equipo! 🎉
Hemos superado el reto de la semana.
12

4 ACTIVIDADES (MISIONES)

Misiones, retos y proyectos para aprender haciendo.

EN ESTE sNOOC:

- Retos prácticos en LSE
- Proyectos colaborativos
- Aprendizaje aplicado

MISIÓN EN CURSO

Reto 3: Saluda y preséntate en LSE
75%
Entrega tu vídeo

3 ENCUENTROS (VIDEOLLAMADAS)

Para celebrar, conectar y acompañar.

EN ESTE sNOOC:

- Videollamadas para celebrar
- Conectar y acompañar
- No se usan para dar clase

PRÓXIMO ENCUENTRO

Viernes 18:00
Encuentro de celebración.
¡Hemos completado el módulo!
Ven a compartir tu experiencia.

2 RECURSOS

Contenidos breves, claros y aplicables.
A tu ritmo.

EN ESTE sNOOC:

- Microvídeos en LSE
- Guías y plantillas descargables
- Lecturas adaptadas

RECURSOS DISPONIBLES

Microvídeo: Saludos básicos	Guía: Comunicación inclusiva (PDF)	Plantilla: Guion video (DOCX)	Lectura: Accesibilidad digital (HTML)

1 BASE (BIENVENIDA)

Intención, propósito y bienvenida. Aquí empieza todo.

EN ESTE sNOOC:

- Presentación del curso
- Propósito claro
- Normas del espacio

BIENVENIDA AL sNOOC

¡Bienvenida/o a **Comunica sin barreras!**
Aquí aprenderemos LSE para comunicarnos mejor en el mundo digital.
Respeto, inclusión y colaboración son nuestros valores.

NORMAS DEL ESPACIO

- Escucha activa
- Respeto
- Inclusión
- Sin juicios

CIMIENTOS: VALORES

Apertura • Confianza • Respeto • Inclusión • Colaboración

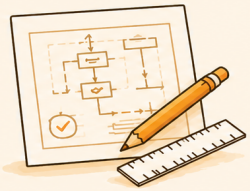
Son la estructura invisible que sostiene todo el sNOOC.

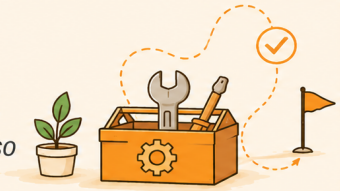
PÁGINA 2/2

5 CAPÍTULO 5:

Planos y herramientas:

cómo construir tu sNOOC paso a paso

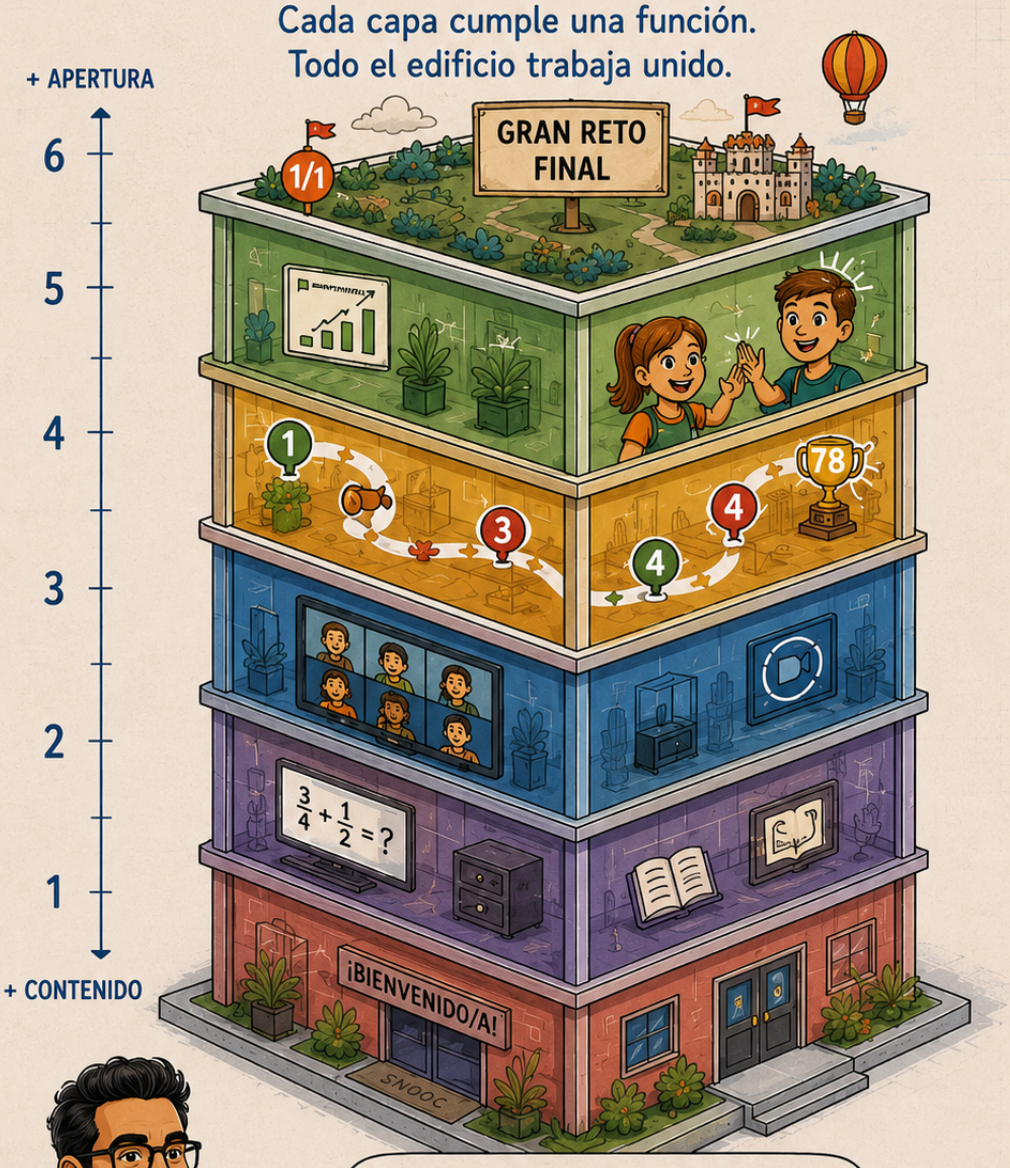




PROPUESTA 2: EJEMPLO sNOOC.

FRACCIONA Y AVANZA: sNOOC GAMIFICADO

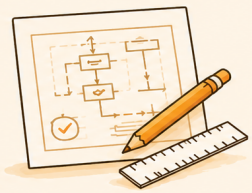
Cada capa cumple una función.
Todo el edificio trabaja unido.



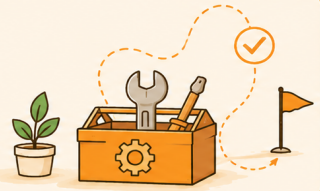


Aquí lo minimalista no es solo en el tiempo, sino en las herramientas.
Solo usamos tres: Telegram, Miro y una reunión presencial. Menos fricción, más participación.

PÁGINA 1/2



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



EJEMPLOS DE sNOOC

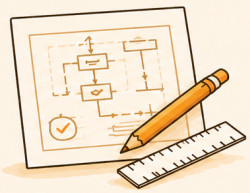
Capítulo 5 · Planos y herramientas

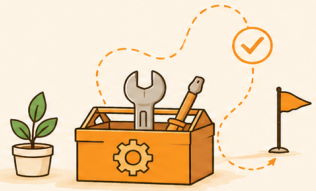
Selección de experiencias y propuestas sNOOC creadas por distintos equipos.

Nº	Título sNOOC y URL	Descripción del curso	QR del curso
1	**¡Colorea tu manera de ver! Hardware y software adaptado para la inclusión del alumnado daltónico.** https://bit.ly/4snooc	Curso que aborda el daltonismo a través de recursos y estrategias didácticas.	
2	**Abriendo puertas de aprendizaje: el DUA como llave de la inclusión** https://bit.ly/2snooc	Fomenta el uso del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), a través de recursos prácticos, herramientas digitales y retos	
3	**Acceder para aprender** https://bit.ly/5snooc	Curso gamificado que tiene como finalidad promover la eliminación de barreras.	
4	**Autoescuela móvil: aprende a conducir con seguridad por internet.** https://bit.ly/4nHsdv7	A través de un diseño gamificado, los estudiantes aprenderán a navegar de forma segura en la red, evitando "accidentes" y "multas"	
5	**CazaFakes: didáctica del espíritu crítico en la sociedad de la posverdad para docentes de ESO y** https://bit.ly/4wP2DbG	Curso sobre alfabetización mediática frente a las fake news. Utiliza una dinámica gamificada, permitiendo aprender sobre la	
6	**Comunicar sin límites: herramientas para una comunicación inclusiva a través de los SAAC** https://bit.ly/4wArIXA	El presente curso pretende abordar qué son los Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC),	

♡ *Cada ejemplo muestra una forma distinta de diseñar participación, herramientas y comunidad* ♡

LIBRO





EJEMPLOS DE sNOOC

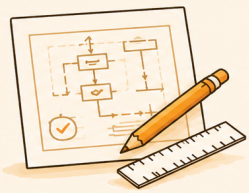
Capítulo 5 · Planos y herramientas

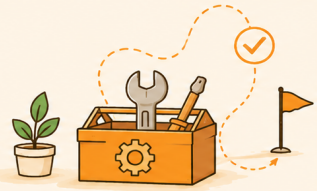
Selección de experiencias y propuestas sNOOC creadas por distintos equipos.

Nº	Título sNOOC y URL	Descripción del curso	QR del curso
7	**Conectados para aprender: Cuando la educación traspasa las aulas** https://bit.ly/4uKcOwR	El presente curso trata de fomentar las competencias digitales inclusivas y promover prdcticas pedagógicas accesibles.	
8	**Cuestiona tu feed: claves para despertar el espíritu crítico** https://bit.ly/4uKehDn	La finalidad del curso es potenciar la mirada crítica y activa frente a la información que se consume en las redes sociales. Explica los sesgos algorítmicos.	
9	**Cuestiones extraterrestres: IA, inclusión y diversidad** https://bit.ly/snoocmarciano	Desde una perspectiva gamificada, se fomenta el aprendizaje de un uso inclusivo de la Inteligencia Artificial.	
10	**Detectives de Mentiras: Aprende a detectar fake news** https://bit.ly/snoocDetectIA	Curso que tiene como finalidad plantear una alfabetización mediática y coeducativa frente a las noticias falsas.	
11	**Entre Mussorgsky y Ravel: Curso de iniciación a la orquestación musical** https://bit.ly/snoocmusso	Curso de iniciación a la orquestación musical, utilizando como hilo narrativo la obra Cuadros de una exposición de Modest Mussorgsky y Maurice Ravel.	
12	**Familias diversas, apoyos inteligentes: la IA al servicio de la inclusión educativa** https://bit.ly/famIAsnooc	Curso destinado a familias y profesorado con la finalidad de explorar la potencialidad de la IA y la DUA, desde una perspectiva inclusiva.	

♡ *Más ejemplos para inspirar nuevas rutas de aprendizaje inclusivo.* ♡

LIBRO





EJEMPLOS DE sNOOC

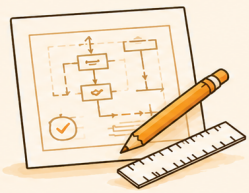
Capítulo 5 · Planos y herramientas

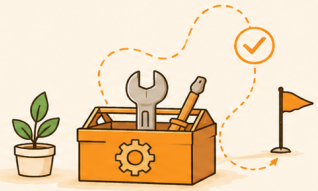
Selección de experiencias y propuestas sNOOC creadas por distintos equipos.

Nº	Título sNOOC y URL	Descripción del curso	QR del curso
13	**Fracciona y avanza: sNOOC gamificado** https://bit.ly/1snooc	Un curso que tiene como misión explicar las fracciones matemáticas a través de juegos y retos de lógica.	
14	**Gamificación con IA para Aulas TEA: estrategias prácticas docentes.** https://bit.ly/4dPrbd7	Curso destinado a docentes que buscan estrategias pedagógicas para la inclusión del alumnado en las Aulas TEA.	
15	**Gamificando tu aula: 3 herramientas para aprender jugando en Primaria.** https://bit.ly/snooch3	Curso gamificado para el aprendizaje de herramientas digitales como Kahoot, ClassDojo y Genially.	
16	**Gamificar para cuidar: cómo el juego impulsa la educación ambiental** https://bit.ly/snoocamb	Curso dinamizado desde una perspectiva lúdica que aborda la educación ambiental.	
17	**I Liga Digital por la Paz** https://bit.ly/LigaDigitalsnooc	Desde la alfabetización mediática y pensamiento crítico, este curso plantea el concepto de paz digital y aborda la moderación de contenidos en las redes sociales.	
18	**IA para el diseño universal del aprendizaje (DUA)** https://bit.ly/3snooc	Un curso que plantea el uso de la IA como herramienta de personalización del aprendizaje desde una perspectiva del DUA.	

♡ *Los sNOOC muestran caminos muy diversos para aprender y transformar.* ♡

LIBRO





EJEMPLOS DE sNOOC

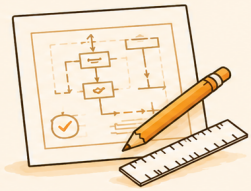
Capítulo 5 · Planos y herramientas

Selección de experiencias y propuestas sNOOC creadas por distintos equipos.

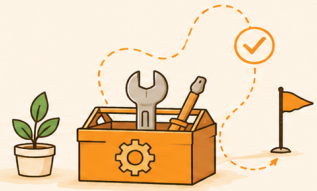
Nº	Título sNOOC y URL	Descripción del curso	QR del curso
19	**IAn, tu nuevo compañero de clase. Inteligencia Artificial para** **https://bit.ly/CMOOS**	El objetivo principal del curso es fomentar el uso crítico y ético de las herramientas de la Inteligencia Artificial.	
20	**Juega, aprende y motiva: la gamificación como motor de participación** **https://bit.ly/JAMSNOOC**	Curso gamificado que tiene como objetivo promover la motivación y la participación de los discentes.	
21	**Level UP: ¡Sobrevive el Paisaje de Aprendizaje!** **https://bit.ly/LevelUPsnooc**	Propuesta que tiene como objetivo acercar al profesorado la metodología Paisaje de aprendizaje. Todo ello, con una narrativa gamificada.	
22	**Operación Tecno-inclusiva** **https://bit.ly/tecnosnooc**	Propuesta innovadora basada en la gamificación y los entornos virtuales para fomentar la inclusión, la diversidad y el uso de herramientas tecnológicas.	
23	**Redes con cabeza y corazón** **https://bit.ly/corazonsnooc**	Curso que aborda la educación emocional y la salud mental en las redes sociales. Se plantea desde una perspectiva de aprendizaje-servicio.	
24	**Salud 3.0: Diseña tu campaña saludable** **https://bit.ly/saludsnooc**	Curso que juega con la metáfora sanitaria de triaje, interconsulta y alta digital. La finalidad del curso es la alfabetización mediática y la creación de una campaña	
25	**Tecnología consciente: materiales inclusivos para una escuela con alma** **https://bit.ly/4vnrGky**	Curso que pretende fomentar el pensamiento crítico y el uso ético de las herramientas tecnológicas.	

Este repertorio confirma que un sNOOC puede nacer de muchas necesidades y contextos.

5



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



EL sNOOC EN PLANO: ARQUITECTURA FUNCIONAL (EJEMPLO)

6 IMPACTO

- Mejora en comprensión
- Aplicación en contextos reales
- Satisfacción del alumnado

EN FRACCIONA Y AVANZA:

- Desbloqueas logros
- Superas retos
- Te conviertes en "Maestro de las Fracciones"

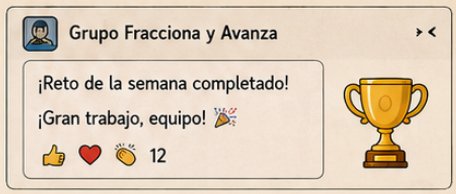


5 COMUNIDAD (GRUPO)

Espacio para compartir logros, apoyos y celebraciones.

EN FRACCIONA Y AVANZA:

- Reto de la semana
- Apoyos y consejos
- Celebraciones y reconocimientos



4 ACTIVIDADES (MISIONES)

Misiones, retos y proyectos para aprender haciendo.

EN FRACCIONA Y AVANZA:

- Misiones por módulo
- Retos matemáticos
- Actividades interactivas



3 ENCUENTROS (VIDEOLLAMADAS)

Para celebrar, conectar y acompañar.

EN FRACCIONA Y AVANZA:

- Encuentros para celebrar
- Compartimos avances
- Conexión y acompañamiento

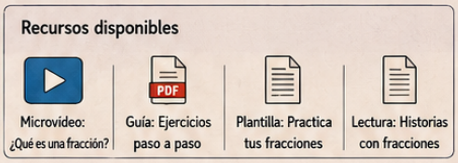


2 RECURSOS

Contenidos breves, claros y aplicables. A tu ritmo.

EN FRACCIONA Y AVANZA:

- Microvídeos explicativos
- Guías y plantillas
- Lecturas adaptadas

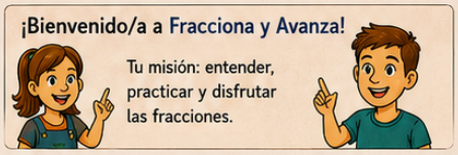


1 BASE (BIENVENIDA)

Intención, propósito y bienvenida. Aquí empieza todo.

EN FRACCIONA Y AVANZA:

- Bienvenida al sNOOC
- Conoce tu misión
- Normas del espacio



TRES HERRAMIENTAS, CERO EXCUSAS

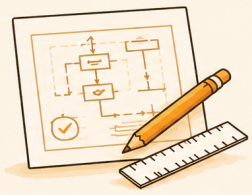
TELEGRAM
Para comunicar, compartir y acompañar.

MIRO
Para crear, organizar ideas y trabajar en equipo.

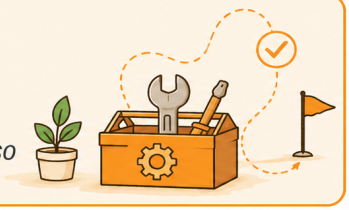
REUNIÓN PRESENCIAL
Para conectar, celebrar y dar sentido.

MENOS FRICCIÓN, MÁS PARTICIPACIÓN

PÁGINA 2/2



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



¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Capítulo 5 · **Planos y herramientas:** *cómo construir tu sNOOC paso a paso*

Cuestionario de comprobación de conocimientos

Espacio diseñado para integrar dinámicas interactivas, juegos en Genially, retos colaborativos y preguntas de reflexión sobre el capítulo.

PREGUNTA 1



¿Qué función cumple el plano o storyboard en el diseño de un sNOOC?

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 2



¿Por qué conviene trabajar con pocos microcontenidos y con herramientas accesibles?

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 3



¿Qué elementos mínimos debería incluir un sNOOC diseñado paso a paso?

Respuesta / reflexión / dinámica

PREGUNTA 4



¿Cómo se relacionan contenido, interacción y acompañamiento dentro del diseño del sNOOC?

Respuesta / reflexión / dinámica

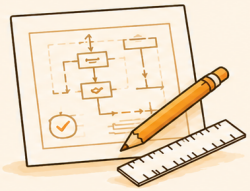
PREGUNTA 5



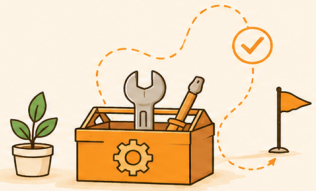
¿Qué criterio ayuda a elegir una herramienta digital adecuada para el sNOOC?

Respuesta / reflexión / dinámica

5



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



SOLUCIONES

¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS? — Respuesta orientativa y claves de corrección

Capítulo 5 · **Planos y herramientas:** *cómo construir tu sNOOC paso a paso*

PREGUNTA 1



¿Qué función cumple el plano o storyboard en el diseño de un sNOOC?

Respuesta orientativa: organiza la secuencia del sNOOC, hace visible la estructura general, ayuda a distribuir contenidos y tiempos, y permite comprobar si cada paso tiene sentido antes de producir los materiales.

Claves de corrección:

- Menciona organización o secuenciación.
- Relaciona el plano con la coherencia del diseño.
- Señala que ayuda antes de producir.

PREGUNTA 2



¿Por qué conviene trabajar con pocos microcontenidos y con herramientas accesibles?

Respuesta orientativa: porque reduce la sobrecarga, facilita la participación, permite concentrarse en lo esencial y hace posible que más personas creen, compartan y adapten materiales sin barreras técnicas innecesarias.

Claves de corrección:

- Habla de claridad o reducción de sobrecarga.
- Incluye accesibilidad o facilidad de uso.
- Relaciona herramientas simples con mayor participación.

PREGUNTA 3



¿Qué elementos mínimos debería incluir un sNOOC diseñado paso a paso?

Respuesta orientativa: un propósito claro, una secuencia breve de 3 a 5 pasos o bloques, microcontenidos esenciales, una herramienta principal de comunicación, una propuesta de interacción social y una forma sencilla de recoger evidencias o aprendizaje.

Claves de corrección:

- Incluye propósito y secuencia breve.
- Menciona interacción social.
- Añade al menos una herramienta o evidencia de aprendizaje.

PREGUNTA 4



¿Cómo se relacionan contenido, interacción y acompañamiento dentro del diseño del sNOOC?

Respuesta orientativa: el contenido aporta la base, la interacción convierte el aprendizaje en experiencia compartida y el acompañamiento sostiene el proceso, orienta a las personas participantes y ayuda a que no se pierda el sentido del recorrido.

Claves de corrección:

- Diferencia las tres funciones.
- Explica que deben trabajar juntas.
- Destaca el valor del acompañamiento.

PREGUNTA 5



¿Qué criterio ayuda a elegir una herramienta digital adecuada para el sNOOC?

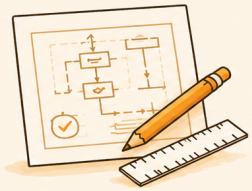
Respuesta orientativa: elegir la herramienta que mejor sirva al objetivo, sea sencilla de usar, accesible para las personas participantes y útil para crear, compartir o conversar sin complicar el proceso.

Claves de corrección:

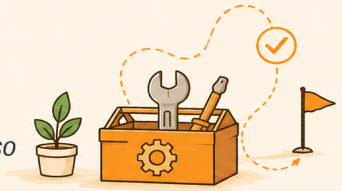
- Prioriza la función sobre la novedad.
- Menciona sencillez o accesibilidad.
- Relaciona la herramienta con el objetivo pedagógico.

Clave general: en el capítulo 5, diseñar bien significa simplificar, secuenciar y poner las herramientas al servicio del aprendizaje.

5



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



VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

Planos y herramientas para construir vuestro sNOOC

Pensad el recorrido, elegid herramientas sencillas y dejad espacio para la interacción.

1



Propósito y destinatarios

¿Qué queréis conseguir con vuestro sNOOC y a qué personas va dirigido?

2



Secuencia breve

¿Cuáles serán los 3, 4 o 5 pasos o microcontenidos que organizarán el recorrido?

3



Herramientas y formatos

¿Qué herramientas digitales, redes o formatos utilizaréis para crear y compartir los materiales?

4



Interacción social

¿Qué conversación, reto, pregunta compartida o actividad colaborativa acompañará a cada paso?

5



Producción mínima viable

¿Qué materiales crearéis primero para poner en marcha una primera versión sencilla del sNOOC?

Un buen sNOOC no empieza con demasiadas herramientas, sino con un propósito claro, un recorrido breve y una comunidad en movimiento.



¿QUERÉIS SABER MÁS?



Capítulo 5 · Planos y herramientas

Os invitamos a explorar los siguientes enlaces.
Cada recurso incluye su enlace directo y un código QR para acceder fácilmente.

RECURSO 1

Cómo hacer un storyboard

URL: https://www.grafitoeditorial.com/trucos/como-hacer-un-storyboard/

QR

RECURSO 2

sNOOC: una propuesta colaborativa desde la enseñanza universitaria

URL: https://www.youtube.com/watch?v=CgE5rA1d7vw

QR

RECURSO 3

Creadores colaborativos de sNOOC desde la formación de postgrado.

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

QR

RECURSO 4

sMOOC alfabetización mediática para Seniors

URL: https://www.youtube.com/watch?v=6Xuv6ZO0Wls

QR

6

CAPÍTULO 6:

Gamificación y metaverso:

narrativas para habitar el aprendizaje

CAPÍTULO 6

GAMIFICACIÓN Y METAVERSO: NARRATIVAS PARA HABITAR EL APRENDIZAJE

La gamificación y el metaverso no son fines, son medios para crear experiencias que atrapen, conecten y den significado al aprendizaje.

Se trata de diseñar narrativas que las personas quieran vivir.



1. ¿POR QUÉ GAMIFICAR?

Porque el juego activa la motivación intrínseca, el deseo de superarse y el compromiso real.

- Motiva y engancha
- Da sentido al esfuerzo
- Genera feedback inmediato
- Fomenta la colaboración
- Mejora la retención
- Convierte el error en aprendizaje



2. MECÁNICAS QUE TRANSFORMAN

Usamos dinámicas de juego para diseñar experiencias educativas significativas.

PUNTOS Reconocen logros	**NIVELES** Marcan progreso	**RETOS** Invitan a superarse	**MISIONES** Dan propósito y dirección
RECOMPENSAS Refuerzan el progreso	**RANKINGS** Promueven sana competencia	**INSIGNIAS** Visualizan competencias	**NARRATIVA** Conecta con emociones

3. DEL CURSO AL UNIVERSO

El metaverso amplía las posibilidades: crea espacios inmersivos para aprender, colaborar y crear juntos.

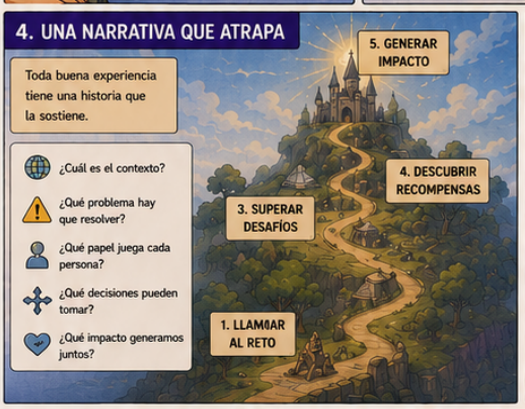


- Espacios 3D interactivos y accesibles
- Avatares que representan y empoderan
- Colaboración sin límites de distancia
- Experiencias inmersivas y memorables

4. UNA NARRATIVA QUE ATRAPA

Toda buena experiencia tiene una historia que la sostiene.

- ¿Cuál es el contexto?
- ¿Qué problema hay que resolver?
- ¿Qué papel juega cada persona?
- ¿Qué decisiones pueden tomar?
- ¿Qué impacto generamos juntos?



5. EJEMPLO: MISIÓN "CIUDADES SOSTENIBLES"

Un sNOOC gamificado en el metaverso para diseñar soluciones a retos reales.

EXPLORAR	DISEÑAR	PROTOTIPAR	PRESENTAR	IMPACTAR
Investigan el reto en equipo	Idean soluciones creativas	Construyen en el metaverso	Comparten y reciben retroalimentación	Publican y generan cambio real

ELEMENTOS DE JUEGO

Puntos por logros	Insignias por habilidades	Niveles por progreso	Recompensas simbólicas	Eventos en vivo	Misiones semanales

6. NO ES JUGAR POR JUGAR

La gamificación y el metaverso solo tienen sentido si ponen a las personas en el centro y generan aprendizajes con significado.

- Diseñamos con propósito
- Conectamos con emociones
- Fomentamos comunidad
- Usamos tecnología con ética
- Creamos experiencias memorables



6

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



TUTORIAL 1: CREAR UN MICROVÍDEO EN 3 PASOS

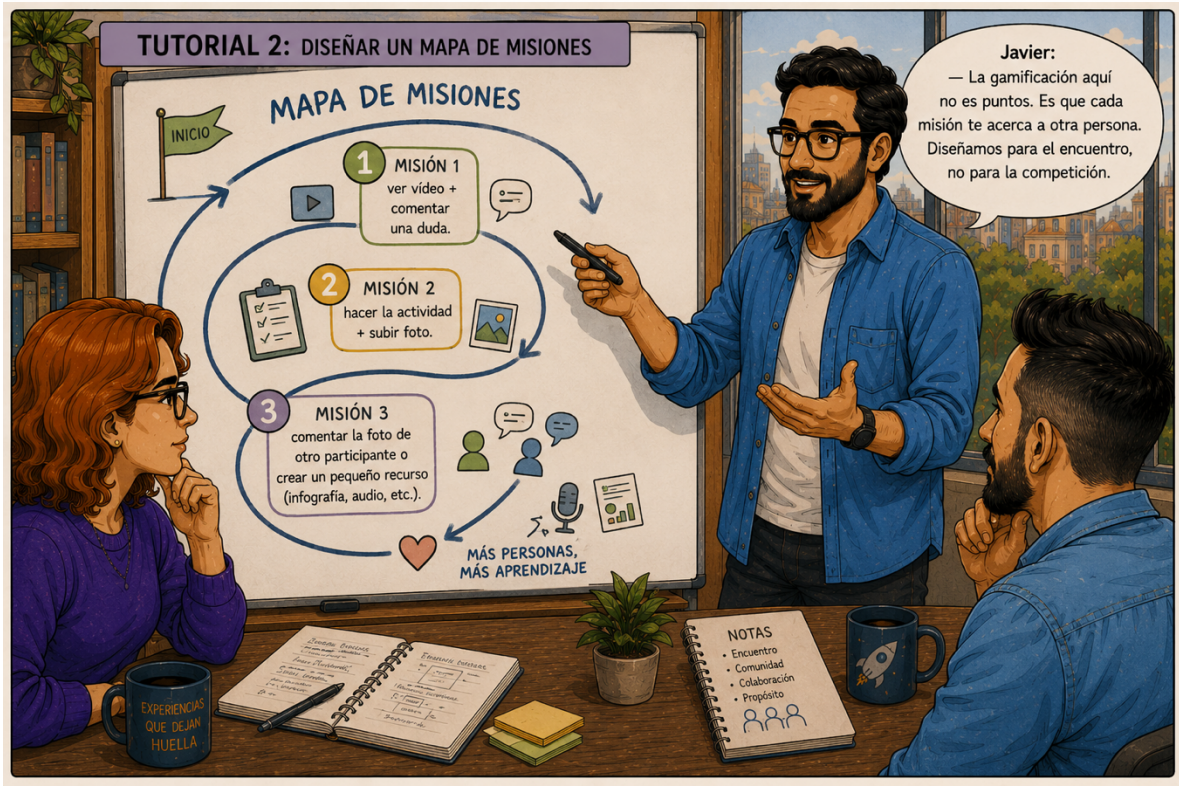


RECUERDA: No necesitas grandes medios. Necesitas una buena idea, un mensaje claro y un reto que conecte con las personas.

6

CAPÍTULO 6:

Gamificación y metaverso:
narrativas para habitar el aprendizaje









¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Cuestionario de comprobación de conocimientos · Capítulo 6

Espacio diseñado para integrar dinámicas interactivas, juegos en Genially, retos colaborativos y preguntas de reflexión sobre el capítulo. En este capítulo se comprueba si el equipo sabe pasar de la idea al plano de trabajo: herramientas, espacios, microvídeos, narrativa y organización funcional del sNOOC.

Pon a prueba tus conocimientos. Estas preguntas te ayudarán a identificar las ideas fundamentales del capítulo sobre gamificación significativa, microvídeos, misiones colaborativas, metaverso educativo y diseño de experiencias sNOOC.

PREGUNTA 1



¿Qué diferencia existe entre la gamificación propuesta en un sNOOC y una gamificación basada únicamente en puntos y rankings?

_____

_____

_____

PREGUNTA 2



Completa la frase:

"La gamificación aquí no es _____.
Es que cada misión te acerca a otra persona."

_____

PREGUNTA 3



Marca la respuesta correcta. La duración recomendada para un microvídeo sNOOC es:

☐ 3 minutos ☐ 15 minutos ☐ 30 minutos ☐ 1 hora

PREGUNTA 4



Según el capítulo, ¿qué es más importante después de ver un microvídeo?

☐ Memorizar el contenido.
☐ Realizar una acción compartida.
☐ Ver más vídeos.
☐ Repetir el vídeo varias veces.

PREGUNTA 5



Ordena correctamente las tres misiones del ejemplo presentado.

☐ Compartir o comentar la aportación de otra persona.
☐ Ver un vídeo y plantear una duda.
☐ Realizar una actividad y compartir una evidencia.

Orden correcto: ____ → ____ → ____





¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Cuestionario de comprobación de conocimientos · Capítulo 6

PREGUNTA 6



¿Qué función cumple el metaverso dentro del modelo sNOOC?

_____

_____

_____

PREGUNTA 7



Javier Hueso compara el metaverso con:

- ☐ Un videojuego.
- ☐ Una red social.
- ☐ Un quiosco en la plaza de una ciudad.
- ☐ Una biblioteca digital.

PREGUNTA 8



Relaciona cada elemento con su finalidad.

MICROVÍDEO → _____

MISIÓN → _____

METAVERSO → _____

COMUNIDAD → _____

PREGUNTA 9



Diseña una misión sencilla para un futuro sNOOC.

Tema: _____

Misión: _____

_____

¿Qué interacción tendría con otras personas?

_____

_____

PREGUNTA 10



¿Cuál ha sido para ti la idea más importante de este capítulo?

_____

_____

_____

_____



MISIÓN COMPLETADA

- ☐ Comprendo cómo utilizar microvídeos breves.
- ☐ Comprendo el papel de las misiones colaborativas.
- ☐ Comprendo la función educativa del metaverso.
- ☐ Estoy preparado para diseñar experiencias sNOOC basadas en narrativas y encuentros.

El aprendizaje surge cuando las personas dialogan, crean y construyen juntas.



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



SOLUCIONES

¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS? — Cuestionario de comprobación de conocimientos · Capítulo 6

Respuesta orientativa y claves de corrección

PREGUNTA 1 — Gamificación en sNOOC



Respuesta orientativa:
en un sNOOC la gamificación no se centra solo en puntos y rankings. Su función es dar sentido al recorrido, activar la participación, favorecer la colaboración y conectar a las personas con retos significativos.

PREGUNTA 2 — Completa la frase



Respuesta correcta:
"puntos". La frase queda así:
"La gamificación aquí no es puntos. Es que cada misión te acerca a otra persona."

PREGUNTA 3 — Duración del microvídeo



Respuesta correcta:
3 minutos. El microvídeo debe ser breve, claro y orientado a provocar una acción posterior.

PREGUNTA 4 — Después del microvídeo



Respuesta correcta:
Realizar una acción compartida. Lo importante no es solo ver el vídeo, sino hacer algo con otras personas después.

PREGUNTA 5 — Orden de las misiones



Orden correcto:
① Ver un vídeo y plantear una duda.
② Realizar una actividad y compartir una evidencia.
③ Compartir o comentar la aportación de otra persona.

PREGUNTA 10 — Idea más importante



Respuesta abierta.
Clave de corrección: se valora que el alumnado destaque alguna idea central del capítulo, por ejemplo la brevedad con sentido, la misión colaborativa, el microvídeo como detonante o el metaverso como espacio comunitario.

PREGUNTA 6 — Función del metaverso



Respuesta orientativa:
el metaverso funciona como un espacio de encuentro y presencia compartida. Permite crear una plaza digital sencilla donde las personas se reúnen, participan, celebran y refuerzan el sentido de comunidad.

PREGUNTA 7 — Comparación de Javier Hueso



Respuesta correcta:
Un quiosco en la plaza de una ciudad. La idea subraya que el metaverso es un lugar abierto y funcional para el encuentro.

PREGUNTA 8 — Relaciona cada elemento



MICROVÍDEO → presentar una idea breve, clara y movilizadora
MISIÓN → activar una tarea con propósito y participación
METAVERSO → ofrecer un espacio compartido de encuentro
COMUNIDAD → sostener el aprendizaje con interacción y colaboración

PREGUNTA 9 — Ejemplo de misión



Respuesta orientativa:
Tema: bulos y verificación.
Misión: ver un microvídeo, detectar un posible bulo cercano y compartir en el grupo una evidencia o una duda para comentarla con otras personas. Interacción: debate, retroalimentación y construcción compartida de criterios.



MISIÓN COMPLETADA

- ☑ Comprendo cómo utilizar microvídeos breves.
- ☑ Comprendo el papel de las misiones colaborativas.
- ☑ Comprendo la función educativa del metaverso.
- ☑ Estoy preparado para diseñar experiencias sNOOC basadas en narrativas y encuentros.

★ **Clave general: el aprendizaje surge cuando las personas dialogan, crean y construyen juntas.** ★



CAPÍTULO 6:

Gamificación y metaverso:

narrativas para habitar el aprendizaje



VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

Capítulo 6 · Gamificación y metaverso

Del lector al creador: diseñad una experiencia gamificada y social

Primero pensad el diseño como una ruta: una historia breve,
tres misiones claras, herramientas sencillas y un espacio de encuentro.
La tecnología acompaña; el centro son las personas y lo que hacen juntas.



PASO 1 · Narrativa y reto

Definid el sentido de la experiencia antes de elegir herramientas.

¿Qué historia o situación dará sentido al sNOOC? _____

¿Qué problema, necesidad o reto de la comunidad queréis trabajar? _____

¿Qué papel tendrán las personas participantes dentro de la historia? _____



PASO 2 · Microvídeo de partida

Un microvídeo no es una clase larga: es una invitación a actuar.

Título del microvídeo: _____

Mensaje clave en una frase: _____

Reto final que se propone después del vídeo: _____



PASO 3 · Mapa de misiones

Cada misión debe acercar a una acción y a otra persona.

Misión 1: ver, comprender y plantear una duda. _____

Misión 2: realizar una actividad y compartir una evidencia. _____

Misión 3: comentar, colaborar o crear un pequeño recurso con otra persona. _____



PASO 4 · Herramientas mínimas

Elegid pocas herramientas, claras y accesibles.

Herramienta para comunicar y compartir logros: _____

Herramienta para crear u organizar ideas: _____

Herramienta para encontrarse o celebrar avances: _____



PASO 5 · Plaza digital o encuentro

El metaverso o la videollamada funcionan como espacios puntuales de encuentro.

¿Cuándo se producirá el encuentro? _____

¿Qué se celebrará o compartirá en ese espacio? _____

¿Cómo evitaréis que la tecnología complique la participación? _____



PASO 6 · Cierre, celebración e impacto

El sNOOC termina cuando lo aprendido deja una huella en la comunidad.

¿Qué producto, evidencia o logro final crearán las personas participantes? _____

¿Cómo se reconocerá la participación? _____

¿Qué cambio concreto puede generar este sNOOC en su entorno? _____



PLAN DE CONSTRUCCIÓN LISTO

Ahora tenéis una primera arquitectura para vuestro sNOOC:
narrativa, microvídeo, misiones, herramientas, encuentro e impacto.

Menos fricción, más participación. Diseñamos para el encuentro.

6



CAPÍTULO 6:

Gamificación y metaverso:

narrativas para habitar el aprendizaje



¿QUERÉIS SABER MÁS?

Capítulo 6 · Gamificación y metaverso:

narrativas para habitar el aprendizaje



Os invitamos a leer las siguientes publicaciones.

Estos recursos amplían las ideas del capítulo sobre gamificación, metaverso, creación de materiales con IA, comunicación interactiva y diseño de experiencias participativas.

Cada ficha incluye referencia, idea clave, URL y espacio para QR.

RECURSO 1 · Vídeo / conferencia

Creación de recursos materiales con IA

Conferencia de Carmen Cantillo Valero

Referencia: Conferencia de Carmen Cantillo Valero: "Creación de recursos materiales con IA".

URL / DOI: https://www.youtube.com/watch?v=vCtFWvAAR_Y

Idea clave: Presenta recursos y posibilidades para crear materiales educativos apoyados en inteligencia artificial, conectando con la elaboración práctica de contenidos y narrativas del capítulo.



QR

RECURSO 2 · Artículo científico

Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio

Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019)

Referencia: Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. Revista Ensayos Pedagógicos, 14(1), 91-121.

URL / DOI: https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5

Idea clave: Analiza la gamificación como estrategia de innovación educativa en contextos sociales cambiantes, destacando su potencial para motivar, implicar y transformar la experiencia de aprendizaje.



QR

RECURSO 3 · Artículo científico

Gamificación. Apostando por una comunicación interactiva y un modelo pedagógico participativo en educación

Gil-Quintana, J., & Cabrera, R. M. O. (2018)

Referencia: Gil-Quintana, J., & Cabrera, R. M. O. (2018). Gamificación. Apostando por una comunicación interactiva y un modelo pedagógico participativo en educación. Communication Papers, 7(14), 9-9.

URL / DOI: https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v7i14.22272

Idea clave: Relaciona gamificación, comunicación interactiva y participación, reforzando la idea de que el aprendizaje gamificado debe activar la implicación y el diálogo del alumnado.



QR

MÁS IDEAS, MÁS RECURSOS, MÁS ENCUENTROS.

Cada lectura es una puerta abierta a nuevas experiencias.

¿QUERÉIS SABER MÁS?

PÁGINA 2

Capítulo 6 · Gamificación y metaverso:
narrativas para habitar el aprendizaje

Más recursos para ampliar el capítulo
con tutoriales prácticos y herramientas de aplicación.

RECURSO 4 · Videotutorial

Tutorial Spatial y cómo integrarlo en la plataforma

Referencia: Videotutorial sobre Spatial y su integración en la plataforma.

URL / DOI: https://youtu.be/RfrZXACLk8s

Idea clave: Explica cómo utilizar Spatial e integrarlo en la plataforma para crear experiencias inmersivas y participativas dentro del sNOOC.



QR

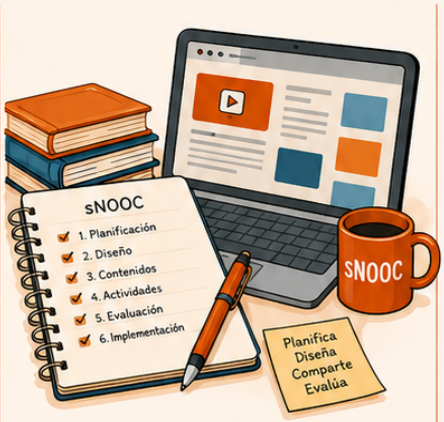
RECURSO 5 · Videotutorial

Videotutorial para crear un sNOOC

Referencia: Videotutorial para diseñar y poner en marcha un sNOOC.

URL / DOI: https://youtu.be/D7Vk4MHdfNg

Idea clave: Presenta los pasos básicos para crear un sNOOC, desde la planificación inicial hasta su desarrollo e implementación.



QR

MÁS IDEAS, MÁS RECURSOS, MÁS ENCUENTROS.
Cada lectura es una puerta abierta a nuevas experiencias.

7 CAPÍTULO 7:

Epílogo visual:

juntos diseñamos aprendizaje sin dejar huella

CAPÍTULO 7

EL PLANO FINAL: CLAVES PARA FACILITADORES Y COMUNIDADES

Un sNOOC no lo construye una sola persona. Se sostiene con facilitadores comprometidos y comunidades activas. Estas son las claves para llegar lejos y transformar juntos.



1. EL ROL DEL FACILITADOR

Más que enseñar, facilitamos experiencias significativas. Nuestro rol es múltiple y esencial.



ACOMPAÑAR	ORIENTAR	CUIDAR	INSPIRAR	EMPODERAR
Escucha activa y presencia auténtica.	Ayuda a encontrar sentido y dirección.	Genera un entorno seguro y respetuoso.	Motiva a explorar y crear.	Confía en el potencial de cada persona.

2. CLAVES PARA UNA COMUNIDAD VIVA

Una comunidad activa es el corazón de cualquier sNOOC.

PROPÓSITO COMPARTIDO	Un norte común que nos une y da sentido.
COMUNICACIÓN ABIERTA	Hablamos con respeto, claridad y empatía.
PARTICIPACIÓN SIGNIFICATIVA	Todas las voces cuentan y aportan valor.
COLABORACIÓN Y CONFIANZA	Construimos juntos desde la confianza y el apoyo.
CELEBRAR Y RECONOCER	Valoramos los logros y aprendemos del camino.

3. HERRAMIENTAS PARA FACILITAR

Estas herramientas te ayudan a dinamizar, conectar y guiar a tu comunidad.



PREGUNTAS PODEROSAS	Abren conversaciones profundas.
DINÁMICAS PARTICIPATIVAS	Involucran y activan a las personas.
RECURSOS ABIERTOS Y DIVERSOS	Enriquecen y dan múltiples miradas.
TECNOLOGÍAS ACCESIBLES	Facilitan la conexión y la creación.
RITUALES Y MOMENTOS CLAVE	Dan estructura y sentido al proceso.

4. AFRONTAR DESAFÍOS JUNTOS

Habrá retos, pero como comunidad podemos superarlos y crecer.



FALTA DE PARTICIPACIÓN	Escucha, adapta y genera espacios de conexión real.
DIVERSIDAD DE NIVELES	Propón rutas flexibles y apoyo entre pares.
SOBRECARGA DE INFORMACIÓN	Prioriza lo esencial y ayuda a filtrar juntos.
DESGASTE DEL FACILITADOR	Cuida tu energía, pide apoyo y comparte responsabilidades.
CONVIVENCIA Y CONFLICTOS	Promueve el diálogo, la empatía y acuerdos comunes.

5. EVALUAR PARA MEJORAR

La evaluación no es para juzgar, sino para aprender y mejorar juntos.



REFLEXIONAR	ESCUCHAR	MEDIR IMPACTO	AJUSTAR Y EVOLUCIONAR
¿Qué funcionó? ¿Qué aprendimos?	Opiniones y sugerencias.	¿Qué cambios generamos?	Iterar para seguir creciendo.

6. EL PLANO FINAL

No hay un final. Hay un camino que seguimos construyendo juntos.



7. EPÍLOGO VISUAL

(página final)



JUNTOS DISEÑAMOS APRENDIZAJES QUE DEJAN HUELLA.

FACILITAMOS CAMINOS. CONSTRUIMOS COMUNIDADES. TRANSFORMAMOS EL APRENDIZAJE EN ALGO QUE DEJA HUELLA.

CAPÍTULO 7:

Epílogo visual:

juntos diseñamos aprendizaje sin dejar huella

CAPÍTULO 7: 7 PÁGINAS

El plano final:
claves para facilitadores y comunidades



7 CAPÍTULO 7:

Epílogo visual:

juntos diseñamos aprendizaje sin dejar huella





7 CAPÍTULO 7:

Epílogo visual:

juntos diseñamos aprendizaje sin dejar huella

7 ¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Cuestionario de comprobación de conocimientos · Capítulo 7



1 Según el checklist presentado en el capítulo, ¿por qué es importante partir de un problema real y no de un tema abstracto?



2 Completa la frase:

"Nosotras ponemos los _____, ellos construyen la ciudad."



3 Marca las características que aparecen en el checklist del sNOOC.

- ☐ Parte de un problema real.
- ☐ Diseñamos con propósito.
- ☐ Personas en el centro.
- ☐ Microvídeos breves.
- ☐ Misiones colaborativas.
- ☐ Metaverso o encuentro significativo.
- ☐ Celebra y reconoce.
- ☐ Genera impacto en la comunidad.



4 ¿Qué función cumplen los retos colaborativos dentro de un sNOOC?



5 ¿Por qué crees que el capítulo insiste en que las personas participantes puedan diseñar futuros sNOOC?



6 Imagina que tu asociación o comunidad quiere crear un sNOOC. ¿Qué problema real os gustaría abordar?



7 De los ocho elementos del checklist, ¿cuáles consideras más importantes? Explica por qué.

8 Diseña una celebración final para un sNOOC.



9 ¿Qué significa para ti esta frase?:
"El verdadero empoderamiento ocurre cuando las propias personas participantes diseñan el siguiente sNOOC".



10 ¿Qué idea o aprendizaje te llevas de este libro que podrías aplicar en tu propia práctica educativa o comunitaria?





Cuando las personas diseñan juntas,
las soluciones tienen sentido y dejan huella.

7 CAPÍTULO 7:

Epílogo visual:

juntos diseñamos aprendizaje sin dejar huella

7 ¿TENÉIS LAS IDEAS CLARAS?

Soluciones del cuestionario
de comprobación de conocimientos · Capítulo 7



1 Según el checklist presentado en el capítulo, ¿por qué es importante partir de un problema real y no de un tema abstracto?

Porque conecta el aprendizaje con la realidad de las personas, genera más motivación, relevancia y participación, y facilita que las soluciones tengan un impacto significativo en la comunidad.

2 Completa la frase:

"Nosotras ponemos los _____,
ellos construyen la ciudad."

Respuesta: cimientos



3 Marca las características que aparecen en el checklist del sNOOC.

- ☑ Parte de un problema real.
- ☑ Diseñamos con propósito.
- ☑ Personas en el centro.
- ☑ Microvídeos breves.
- ☑ Misiones colaborativas.
- ☑ Metaverso o encuentro significativo.
- ☑ Celebra y reconoce.
- ☑ Genera impacto en la comunidad.



4 ¿Qué función cumplen los retos colaborativos dentro de un sNOOC?

Permiten que las personas trabajen juntas para dar soluciones creativas a problemas reales, fortaleciendo el aprendizaje entre iguales, la comunidad y el sentido de propósito compartido.



5 ¿Por qué crees que el capítulo insiste en que las personas participantes puedan diseñar futuros sNOOC?

Porque diseñar empodera: desarrolla habilidades, confianza y liderazgo, y asegura la continuidad del aprendizaje y la transformación en la comunidad.



6 Imagina que tu asociación o comunidad quiere crear un sNOOC. ¿Qué problema real os gustaría abordar?

Respuesta abierta. Ejemplos: la soledad no deseada en personas mayores, la falta de empleo juvenil, el desperdicio de alimentos, la contaminación del barrio, la brecha digital, la convivencia intercultural, etc.



7 De los ocho elementos del checklist, ¿cuáles consideras más importantes? Explica por qué.

Respuesta abierta. Ejemplo: "Para mí son clave 'personas en el centro', 'parte de un problema real' y 'genera impacto en la comunidad', porque sin conexión con las personas y sin impacto real, el aprendizaje pierde sentido y no transforma."

8 Diseña una celebración final para un sNOOC.

Respuesta abierta. Ejemplo: Un encuentro presencial o virtual con presentación de proyectos, testimonios, reconocimientos simbólicos, música, comida compartida y un mural colaborativo con aprendizajes.



9 ¿Qué significa para ti esta frase?: "El verdadero empoderamiento ocurre cuando las propias personas participantes diseñan el siguiente sNOOC".

Respuesta abierta. Ejemplo: Significa que dejan de ser solo participantes y se convierten en creadoras de experiencias, tomando decisiones y liderando procesos que siguen generando cambio.



10 ¿Qué idea o aprendizaje te llevas de este libro que podrías aplicar en tu propia práctica educativa o comunitaria?

Respuesta abierta. Ejemplo: Que el aprendizaje es más potente cuando parte de lo real, se diseña de forma colaborativa y pone a las personas en el centro.



Diseñamos juntos para transformar. | Aprendemos haciendo. | Compartimos para multiplicar.

VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

7

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

Diseña tu propio sNOOC siguiendo estos pasos.

Completa el plano de trabajo con respuestas breves, concretas y pensadas para vuestra comunidad.

1

PASO 1 · Detectar el problema real

¿Qué necesidad, reto o problema quieres abordar?

Escribid aquí vuestra propuesta...

2

PASO 2 · Identificar la comunidad

¿Quiénes participarán?

Escribid aquí vuestra propuesta...

3

PASO 3 · Diseñar el propósito

¿Qué cambio te gustaría provocar?

Escribid aquí vuestra propuesta...

4

PASO 4 · Definir la duración

¿Cuántas semanas tendrá tu sNOOC?

Escribid aquí vuestra propuesta...

Un buen sNOOC se reconoce por una comunidad activa, un recorrido claro y una transformación visible.

VUESTRO PROYECTO sNOOC STEP BY STEP

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

Diseña tu propio sNOOC siguiendo estos pasos.

Continuación

5 PASO 5 · Diseñar la interacción

¿Qué actividades requerirán colaboración?

Escribid aquí vuestra propuesta...

6 PASO 6 · Seleccionar herramientas

¿Qué herramientas utilizarás?

Escribid aquí vuestra propuesta...

7 PASO 7 · Diseñar la celebración

¿Cómo celebraréis los logros?

Escribid aquí vuestra propuesta...

8 PASO 8 · Impacto esperado

¿Cómo sabrás que el proyecto ha generado un cambio?

Escribid aquí vuestra propuesta...

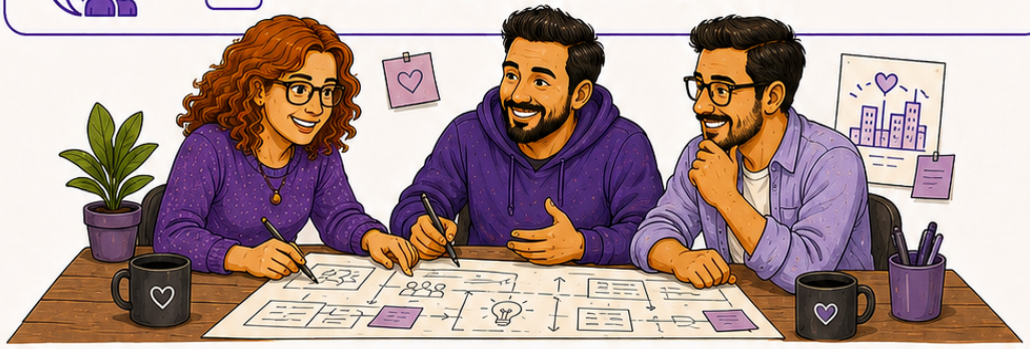
El plano final no cierra el proyecto: lo convierte en una experiencia compartida, evaluable y celebrable.

CHECKLIST FINAL

Capítulo 7 • El plano final: claves para facilitadores y comunidades

Marca lo que ya cumple vuestro sNOOC al finalizar el diseño.

- ☐ Parte de un problema real.
- ☐ Tiene una duración breve.
- ☐ Favorece la interacción.
- ☐ Utiliza herramientas accesibles.
- ☐ Incluye una celebración.
- ☐ Puede ser replicado por otras personas.



Los planos ya están listos.
Ahora os toca construir vuestra propia ciudad de aprendizaje.

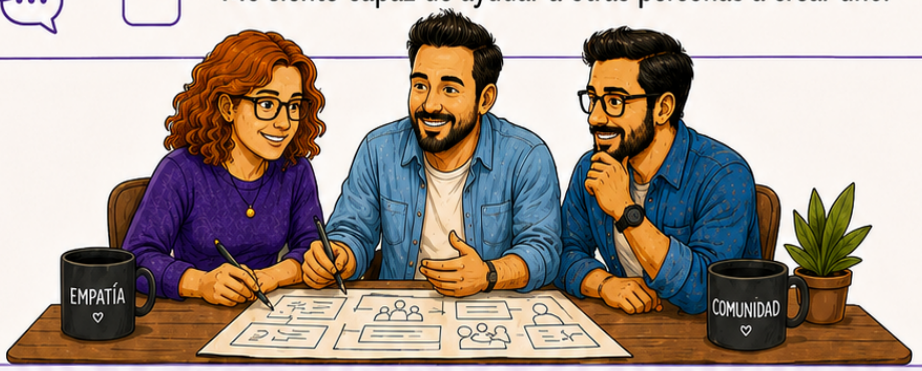
Diseñamos juntos para transformar. | Aprendemos haciendo. | Compartimos para multiplicar.

CHECKLIST PERSONAL

Capítulo 7 • El plano final: claves para facilitadores y comunidades

Marca lo que ya sientes que has incorporado al finalizar el libro.

- [ ] Comprendo cómo diseñar un sNOOC.
- [ ] Sé identificar un problema real.
- [ ] Comprendo la importancia de la interacción.
- [ ] Puedo diseñar una experiencia breve y significativa.
- [ ] Me siento capaz de participar en la creación de un sNOOC.
- [ ] Me siento capaz de ayudar a otras personas a crear uno.



Los mejores planos son aquellos que
otras personas utilizan para construir algo nuevo.

Diseñamos juntos para transformar. | Aprendemos haciendo. | Compartimos para multiplicar.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

• PÁGINA 1 •

Rúbrica para evaluar sNOOC, narrativa y recursos audiovisuales creados con Inteligencia Artificial · EVP UNED

OBSERVACIONES GENERALES

- **Insuficiente:** El trabajo no cumple con las expectativas y requiere mejoras significativas. (1 punto)
- **Adecuado:** El trabajo es aceptable, pero necesita mejoras en algunos aspectos. (2 puntos)
- **Bueno:** El trabajo cumple con las expectativas y demuestra un buen nivel de calidad. (3 puntos)
- **Excelente:** El trabajo supera las expectativas y demuestra un alto nivel de excelencia. (4 puntos)

Nota: Los criterios y niveles de evaluación son sugeridos y pueden ajustarse según las necesidades especificas del curso y las personas participantes.

Cálculo de la nota final.

DATOS DE LA EVALUACIÓN

Correo *

.....

Nombre y Apellidos (se asegura el anonimato) *

.....

sNOOC del equipo al que se quiere evaluar *

.....

* Indica que la pregunta es obligatoria

1 DISEÑO PEDAGÓGICO DEL sNOOC

Marca una opción en cada fila:
1 = Totalmente en desacuerdo · 5 = Totalmente de acuerdo

	1	2	3	4	5
1. El título es claro, atractivo y refleja claramente el contenido del sNOOC.	○	○	○	○	○
2. La imagen de logo seleccionada es atractiva, relacionada con el contenido y profesional.	○	○	○	○	○
3. Los objetivos son claros, especificos, medibles, alcanzables y relevantes, y están alineados con el contenido del sNOOC.	○	○	○	○	○
4. Los contenidos son exhaustivos, están organizados de manera lógica, presentados de forma original y cubren de manera efectiva los temas clave.	○	○	○	○	○
5. La estructura del sNOOC es clara, ajustada a las (20) horas, coherente, de fácil la navegación y comprensión. Se utiliza una narrativa gamificada para enganchar al alumnado.	○	○	○	○	○
6. La metodología es innovadora, efectiva y se adapta de manera excelente al público objetivo.	○	○	○	○	○
7. Los recursos gamificados (juegos) están bien integrados en el sNOOC y tienen una finalidad educativa.	○	○	○	○	○
8. Se utilizan herramientas digitales de manera excelente, mejorando la experiencia del usuario y el aprendizaje. Se incorporan herramientas innovadoras.	○	○	○	○	○
9. Las actividades de evaluación son variadas, ajustadas al formato (sNOOC) y proporcionan una retroalimentación valiosa.	○	○	○	○	○
10. La estrategia de lanzamiento es sólida, considerando múltiples canales de difusión y generando un interés significativo fuera del espacio sNOOC hacia redes sociales.	○	○	○	○	○

Evaluar también es aprender: cada criterio ayuda a mejorar el diseño del sNOOC.

Haz la rúbrica online: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeCgU2053et8gytnt6qBsLxF1K3YoXnRETRAF3c-zxnV-M6Ag/viewform

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

• PÁGINA 2 •

7

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

★ **Escala de valoración:** 1 = Insuficiente · 2 = Suficiente · 3 = Bueno · 4 = Notable · 5 = Excelente

1 DISEÑO ACCESIBLE Y USABILIDAD DEL sNOOC	1	2	3	4	5
Diseño visual y experiencia de usuario	○	○	○	○	○
Facilidad de uso	○	○	○	○	○
Diseño accesible para personas con discapacidad	○	○	○	○	○

2 CALIDAD DE LA NARRATIVA GENERADA CON IA	1	2	3	4	5
Utilización efectiva de la IA	○	○	○	○	○
Personalización del aprendizaje en la narrativa	○	○	○	○	○
Interactividad y retroalimentación	○	○	○	○	○

3 RELEVANCIA, ORIGINALIDAD Y CREATIVIDAD	1	2	3	4	5
Precisión y relevancia del contenido generado en la narrativa	○	○	○	○	○
Originalidad y creatividad del contenido	○	○	○	○	○
Adecuada para los destinatarios	○	○	○	○	○

4 METAVERSO INTEGRADO EN EL sNOOC	1	2	3	4	5
Diseño visual y experiencia de usuario	○	○	○	○	○
Facilidad de uso y accesibilidad	○	○	○	○	○
Atractivo para participantes	○	○	○	○	○
Interactivo facilitando la participación de participantes	○	○	○	○	○

5 VALORACIÓN GENERAL DEL sNOOC	1	2	3	4	5
Valoración general del sNOOC	○	○	○	○	○

CÁLCULO DE LA NOTA FINAL

Puntuación total .....

Media final .....

Observaciones .....

Los criterios y niveles de evaluación son sugeridos y pueden ajustarse según las necesidades específicas del curso y las personas participantes.



Una buena rúbrica no solo evalúa: también ayuda a mejorar.



CAPÍTULO 7:

Epílogo visual:

juntos diseñamos aprendizaje sin dejar huella



¿QUERÉIS SABER MÁS?



Capítulo 7 · El plano final: claves para facilitadores y comunidades

Os invitamos a leer las siguientes publicaciones. Estos recursos amplían las ideas del capítulo sobre facilitación, comunidad, diseño sostenible, acompañamiento y cierre compartido del sNOOC. Cada ficha incluye referencia, idea clave, URL y espacio para QR.

RECURSO 1 · Artículo científico



Título

Benchmarking the Quality of Pedagogical Design in a Massive Open Online Learning Proposal from UNED

Autoría

Hueso Romero, J. J.; Gil-Quintana, J.; Cárdenas, M. Á. G. (2026)

Referencia: Hueso Romero, J. J., Gil-Quintana, J. y Cárdenas, M. Á. G. (2026). Benchmarking the Quality of Pedagogical Design in a Massive Open Online Learning Proposal from UNED. *American Journal of Distance Education.*

URL / DOI: https://doi.org/10.1080/08923647.2026.2635220

Idea clave: Presenta y valida un instrumento de benchmarking para evaluar la calidad del diseño pedagógico de propuestas sNOOC de la UNED.

ESPACIO QR

RECURSO 2 · Artículo científico



Título

Diseño y análisis de narrativas enriquecidas con inteligencia artificial: Proyecto de transferencia UNED - UTMACH

Autoría

Gil Quintana, J.; García Blázquez, E.; Hueso Romero, J. J.; Cantillo Valero, C. (2025)

Referencia: Gil Quintana, J., García Blázquez, E., Hueso Romero, J. J. y Cantillo Valero, C. (2025). Diseño y análisis de narrativas enriquecidas con inteligencia artificial: Proyecto de transferencia UNED - UTMACH. *RIED*, 28(2), 57-79.

URL / DOI: https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/43305

Idea clave: Analiza narrativas educativas enriquecidas con IA y su potencial para mejorar claridad, coherencia y personalización del aprendizaje.

ESPACIO QR



Más lecturas, más ideas, más comunidad.

Cada recurso puede abrir una nueva puerta para mejorar vuestro sNOOC.



PÁGINA 2

LECTURAS Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS

Capítulo 7 · El plano final: claves para facilitadores y comunidades

Os invitamos a leer las siguientes publicaciones. Estos recursos amplían las ideas del capítulo sobre facilitación, comunidad, diseño sostenible, acompañamiento y cierre compartido del sNOOC. Cada ficha incluye referencia, idea clave, URL y espacio para QR.

RECURSO 3 · Artículo científico

Título

El Microaprendizaje servicio a través de los sNOOC: propuesta formativa para personas en riesgo de exclusión en México

Autoría

Hueso Romero, J. J.; García Blazquez, E.; Gil Quintana, J. (2024)

Referencia: Hueso Romero, J. J., García Blazquez, E., y Gil Quintana, J. (2024). El Microaprendizaje servicio a través de los sNOOC: propuesta formativa para personas en riesgo de exclusión en México. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 88.*

URL / DOI: https://doi.org/10.21556/edutec.2024.88.3101

Idea clave: Propone un sNOOC de microaprendizaje-servicio para personas en riesgo de exclusión y destaca la participación social y el rol del e-teacher.

ESPACIO QR

RECURSO 4 · Artículo científico

Título

Redes de comunicação universitária sNOOC para educação midiática de idosos

Autoría

Gil-Quintana, J.; García Blazquez, E.; Hueso Romero, J. J.; Romero Rodríguez, L. M. (2025)

Referencia: Gil-Quintana, J., García Blazquez, E., Hueso Romero, J. J. y Romero Rodríguez, L. M. (2025). Redes de comunicação universitária sNOOC para educação midiática de idosos. *Texto Livre, 18.*

URL / DOI: https://doi.org/10.1590/1983-3652.2025.53823

Idea clave: Presenta redes de comunicación sNOOC para la educación mediática de personas mayores, integrando IA, metaverso y pedagogías inclusivas.

ESPACIO QR

Más lecturas, más ideas, más comunidad.

Cada recurso puede abrir una nueva puerta para mejorar vuestro sNOOC.


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


sNOOC
BIBLIOREDES
sNOOC
PLAZA CONECTA
sNOOC
SABERES
COMPARTIDOS
sNOOC
RAÍCES DIGITALES
APRENDER
DISEÑAR
INCLUSIÓN
Este libro está hecho
para que lo copies, lo transformes
y lo compartas.
Porque un sNOOC solo existe
si alguien más lo habita.
Carmen Cantillo
Javier Gil
Javier Hueso

Este libro propone una forma distinta de pensar la educación abierta, social y participativa. Frente a los modelos masivos centrados solo en la escala, los **sNOOC** sitúan en el centro a las personas, la colaboración y la construcción compartida del conocimiento.

A lo largo de sus páginas, esta obra ofrece claves conceptuales, propuestas prácticas, recursos visuales y ejemplos aplicados para diseñar experiencias de aprendizaje breves, significativas y conectadas con la comunidad. No se trata solo de aprender en línea, sino de crear espacios donde lo digital y lo presencial dialogan, donde lo pequeño puede multiplicarse y donde cada participante encuentra un lugar para aportar.

Carmen Cantillo Valero, Javier Gil Quintana y José Javier Hueso Romero presentan aquí una guía innovadora para comprender y diseñar arquitecturas educativas orientadas a la participación, la inclusión y la transformación social.

Más que un manual, este libro es una invitación a imaginar, construir y habitar nuevas formas de aprender juntos.

Aprender juntos también es diseñar el futuro.