

- Daniel Torres
Madrid (España)

Reflexiones y primeros resultados de MOOCs en Iberoamérica: UNEDCOMA y UNX

Considerations and early results on MOOCs in Latin America

RESUMEN

El presente trabajo analiza las principales características y algunos resultados preliminares de dos iniciativas MOOC recientemente implementadas y orientadas al ámbito iberoamericano: UNEDCOMA y UNX. Estos proyectos se incardinan dentro del contexto actual de búsqueda de nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje, facilitados por las enormes posibilidades que brindan las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, y que conectan con las necesidades de formación actuales y futuras de nuestra sociedad. Los MOOC facilitan un tipo de aprendizaje participativo, colaborativo, permanente y de contenidos adaptados a las competencias demandadas en el s. XXI, pero ello exige cambios sustanciales en todas las piezas que configuran el ecosistema educativo, desde la relación profesor-alumno, los soportes en lo que se produce el aprendizaje, la evaluación o las fórmulas de acreditar ese aprendizaje. Todas estas cuestiones han sido abordadas en cada una de las iniciativas tratadas en este trabajo, pese a que todavía subsisten parcelas insuficientemente exploradas. En algún caso estos proyectos se postulan como casos de referencia por haber ingeniado soluciones novedosas e imaginativas a algunos de estos retos. A modo de ejemplo, UNED ha sido la primera universidad en el mundo que ha ofrecido certificación formal en el contexto de una iniciativa MOOC (concretamente UNEDCOMA).

ABSTRACT

This article analyses the main characteristics and some preliminary results of three MOOC initiatives that have been implemented recently in the Ibero-American region: UNEDCOMA and UNX. These projects fall under the current context of search for new teaching and learning models, facilitated by the vast potential of Information and Communication Technologies, which are directly linked to the current and future learning needs of our society. MOOCs promote a participative, collaborative and permanent learning, with contents adapted to the skills required for the 21st century, but substantial changes are required in all the links of the education chain, from the relationship between teachers and students and the means they use to teach/learn, to the assessment and accreditation formulas. All these issues have been covered in all the initiatives in this article, although there is still uncharted territory to explore. Some of these projects have become a landmark for having generated innovative and imaginative solutions to some of the challenges. As an example, the UNED has been the first university in the world to offer official certification in the context of a MOOC initiative (specifically UNEDCOMA).

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

MOOC, aprendizaje entre pares, badge, sistema de karma, gamificación. Recursos educativos en abierto. MOOC, peer to peer learning, badge, karma system, gamification. Open Educational Resources.

1. Introducción

Somos testigos de una época en la que la vocación creativa e innovadora de los seres humanos es especialmente intensa. Son muchas las manifestaciones en que este impulso se hace tangible, si bien el desarrollo y evolución reciente de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) constituye uno de los ejemplos más significativos y de mayor trascendencia. De hecho, la evolución de estas tecnologías en los últimos 50 años supera, tanto por su alcance económico como por el grado de penetración social, cualquier desarrollo tecnológico o revolución industrial anterior en la historia de la humanidad. Sin duda, una de las principales características diferenciadoras de las TIC, frente a otras tecnologías, radica en la extraordinaria velocidad de adopción por parte de la sociedad. Cada nueva innovación derivada de las TIC pasa con inusitada velocidad a formar parte de la vida cotidiana de las personas.

Su carácter disruptivo se apoya en rasgos como su alta versatilidad, su facilidad de uso, el asombroso incremento de sus capacidades de tratamiento combinado con el descenso vertiginoso de sus precios, o sus capacidades para añadir inteligencia allá donde interviene y para reinventarse y ampliar sus fronteras una y otra vez.

Internet es, desde luego, el gran protagonista de todas estas evoluciones, al haber transformado la realidad y la forma en que los distintos agentes interaccionan entre sí. Gracias a Internet, personas con ubicaciones físicas separadas por enormes distancias son capaces, no sólo de comunicarse, sino de trabajar y colaborar, empleando la ingente cantidad de información que almacena la web. Es la génesis de la Sociedad del Conocimiento, una génesis que se encuentra en un permanente estado de ebullición, en el que nuevas innovaciones surgen cada día con visos de entrar a formar parte del presente. Avances como la web 2.0, la web semántica, la realidad aumentada, etc., se encuentran cada día más presentes y poco a poco se convierten en lugares comunes de nuestras vidas. El uso de estas tecnologías por parte de las empresas y de la sociedad en general produce una profunda transformación en la forma de hacer las cosas, relacionarse o interactuar, generando nuevas dinámicas y comportamientos.

1.1. Las TIC en la educación

El carácter eminentemente transversal de las TIC las sitúa en el centro de innovación de multitud de ámbitos de la realidad y del conocimiento. En este sentido, la educación y la formación son un ejemplo absolutamente revelador de esa capacidad transformadora. La integración de estas tecnologías en el mundo educativo supone a la vez un desafío y una oportunidad. Un desafío en el sentido de lograr su integración efectiva, y una oportunidad para, a través de esa integración, conseguir aprovechar el enorme potencial que encierran. Movilidad, interactividad, conectividad, etc. representan conceptos asociados a estas tecnologías que cada vez se hacen más presentes y necesarias en el ámbito educativo, dotando a los procesos de aprendizaje de nuevas oportunidades y necesidades.

Desde un punto de vista puramente pedagógico, son varios los efectos que se derivan de la introducción de la tecnología. Tal y como señala Francesc Pedró (Pedró, 2012), “la tecnología tiene la potencialidad de contribuir a transformar los sistemas escolares en un mecanismo mucho más flexible y eficaz. La mayor parte de los países ha confiado en la tecnología, desde esta perspectiva, como un catalizador para el cambio educativo y para el desarrollo de nuevos roles tanto para los alumnos como para los profesores, en lo que se ha dado en llamar un cambio de paradigma pedagógico”. De hecho, la forma de enseñar hasta ahora ha permanecido prácticamente invariable desde el siglo XIX, y no es hasta que la tecnología irrumpe masivamente en el sector educativo cuando la forma de enseñar y de aprender es susceptible de transformarse de manera profunda, y de adaptarse a las necesidades de la sociedad del conocimiento del siglo XXI. El profesor ya no es la única fuente de información o conocimiento y conceptos como movilidad (una educación alejada de las aulas), interactividad (mayor participación de los alumnos) y personalización (una educación adaptada a las necesidades de cada alumno) son hoy protagonistas en esta nueva forma de enseñar y aprender. El uso de nuevos soportes tecnológicos (smartphones, tabletas, ordenadores portátiles...), combinado con materiales adaptados a las posibilidades que ofrece la tecnología (libros de texto electrónicos interactivos) y con plataformas virtuales de educación, redes sociales, juegos y otras tecnologías (a modo de ejemplo, realidad aumentada) son sólo una

pequeña muestra de la capacidad de las TIC.

Desde una óptica económica, a la luz de los importantes avances tecnológicos que han tenido y están teniendo lugar en los últimos años, la tecnología ha cobrado un papel fundamental en todos los ámbitos de la vida, entre los que se encuentra el laboral. La formación de la fuerza de trabajo de un país adquiere, de esta forma, una relevancia fundamental, especialmente desde el punto de vista tecnológico. La incorporación o regreso al mercado laboral, en un contexto de incertidumbre como el que estamos viviendo, requiere de perfiles laborales flexibles y capaces de enfrentarse con las cambiantes necesidades tecnológicas de sus puestos de trabajo. Es aquí, precisamente, donde la formación a lo largo de la vida adquiere una mayor importancia. Dada la naturaleza de permanente evolución de las TIC, las personas necesitan estar en un continuo proceso de aprendizaje tecnológico para, de esta forma, poder adaptarse a las necesidades del mercado laboral.

No podemos dejar de lado que la educación siempre ha sido un vehículo de vital importancia para la vertebración de una sociedad y la inclusión social de las personas. A través de la tecnología y de las herramientas que ésta proporciona, es posible incorporar al sistema educativo a aquellas personas con mayores dificultades para hacerlo. Este es el impacto de la tecnología sobre la democratización de la educación, que facilita su acceso a personas que en otro contexto no podrían acceder⁽¹⁾.

1.2. El fenómeno MOOC

Es este contexto de creciente maridaje de la educación con la tecnología el que ha proporcionado el caldo de cultivo para la eclosión de los Cursos Online, Masivos y Abiertos (MOOC en sus siglas en inglés), cuatro letras que durante el año 2012 se han convertido en las grandes protagonistas de un escenario educativo en pleno proceso de ebullición y transformación:

En el propio nombre de MOOC se enmarcan una serie de conceptos que se pueden considerar, en cierta forma, como la punta de lanza de un nuevo paradigma educativo. Un MOOC es abierto, esto es, cualquier persona puede asistir al mismo si coste alguno; es online, esto es, se puede asistir al mismo desde cualquier parte del mundo; es masivo; y es participativo. Cada concepto rompe un muro: coste, aula, numerus clausus y transmisión del conocimiento.

Los MOOCs constituyen una innovación relativamente reciente en el campo de la educación, a pesar de que las ideas que subyacen en su concepto se pueden encontrar presentes mucho antes de su irrupción. El término MOOC fue usado por primera vez en el contexto del e-learning por George Siemens y Stephen Downes al definir su curso “Connectivism and Connective Knowledge – CCK08”.

A pesar de su corta historia, los MOOCs se conceptualizan como la evolución del aprendizaje en red y su popularidad reciente se explica a partir del momento en el que algunas de las universidades más prestigiosas de Estados Unidos han acogido y desarrollado con entusiasmo el concepto a través de iniciativas como EdX, Coursera o Udacity. Precisamente es el desarrollo de estas plataformas el que permite hablar de dos grandes categorías de MOOCs,. Por un lado, los cMOOC, derivados del enfoque conectivista de Siemens y Downes se apoyan en un aprendizaje auto-organizado, centrado en obtener el significado de la experiencia de aprendizaje con la comunidad, para lo cual resultan claves las herramientas de participación como los blogs, feeds, RSS y otros métodos descentralizados. Por su parte, los xMOOCs, ejemplificados por estas iniciativas nacidas en el mundo anglosajón, hacen hincapié en el dominio del contenido, los cursos se centralizan en un único sitio web y utilizan las herramientas de clasificación automatizada para soportar la actividad de cientos de miles de estudiantes.

2. Metodología educativa

La metodología de este trabajo es la elaboración de un análisis de los aspectos básicos y principales resultados obtenidos hasta el momento en algunas de las iniciativas pioneras que ya están ofreciendo MOOCs en castellano, como son UNEDCOMA y UnX.

Estas iniciativas están ayudando a universidades e instituciones educativas a transitar a un nuevo modelo educativo, que favorece la capacitación profesional del futuro a través de un aprendizaje flexible, continuo, deslocalizado, social y basado en recursos educativos abiertos elaborados por universidades y entidades de reconocido prestigio en el ámbito educativo y tecnológico.

2.1. Los objetivos

Las dos iniciativas que se presentan se articulan en torno a cuatro grandes objetivos, en los que la innovación es un elemento absolutamente capital y funciona como elemento aglutinador:

- **Innovación Tecnológica:** Fomentar la innovación y la generación de nuevos recursos tecnológicos aplicables a la educación virtual como herramienta para facilitar el acceso a la capacitación profesional y la formación superior del futuro.
- **Innovación Metodológica:** Estudio y experimentación de nuevas metodologías y estrategias pedagógicas disruptivas apoyadas en el uso de la tecnología e internet (innovación funcional de plataformas de e-Learning, aprendizaje entre pares, aprendizaje social, aprendizaje autodidacta, aprendizaje masivo...).
- **Innovación abierta en recursos educativos y procesos:** Explorar posibilidades y pilotar iniciativas innovadoras en el uso de repositorios abiertos de contenidos educativos, nuevas formas de acreditación y certificación abiertas, utilización de recursos virtuales en estas plataformas y creación de una comunidad de desarrollo abierta entorno a las plataformas que estamos desarrollando..
- **Potenciación de la formación permanente online como modelo educativo con enorme potencial para dar respuesta a la formación de nuevos perfiles profesionales que demanda el nuevo mercado de trabajo.** A través de esta estrategia de formación permanente online se puede capacitar y acreditar capacidades y competencias no reconocidas ni certificables actualmente, pero de máximo interés para los agentes demandantes de nuevos profesionales que necesitan perfiles adaptados a la nueva Economía Digital.

Y todo esto con un enfoque mundial masivo, especialmente en las regiones Iberoamericanas.

2.2. Los fundamentos: los MOOC

Las dos plataformas mencionadas, aunque con diferencias de matiz, pivotan en torno a la explotación de una serie de conceptos clave. Por ello, todos los desarrollos realizados se encuentran orientados hacia la implementación real de los mismos, algo que consideramos indispensable:

- **Aprendizaje social, aprendizaje entre pares:** Estos modelos de aprendizaje se basan en el conocimiento adquirido a partir de la comunidad, así como de los sujetos que actúan en el proceso de aprendizaje como pares. El aprendizaje se adquiere por intercambio de experiencias y vivencias de los participantes y los tutores tienen una labor de acompañamiento y dinamización más que de mera transmisión. Los roles se intercambian continuamente. Internet y las redes sociales favorecen este tipo de aprendizaje.
- **Métodos innovadores de formación a través de plataformas de e-learning capaces de:**
 - o Introducir funcionalidades nuevas que vayan más allá de la gestión de usuarios, los foros y la distribución de contenidos (algo relativamente habitual en las plataformas existentes)
 - o Contribuir de manera decisiva a hacer más rica la experiencia de aprendizaje virtual a través de la agregación de diferentes tecnologías en constante evolución con un especial papel de las redes sociales y las capacidades de interacción que éstas ofrecen para fortalecer y enriquecer los procesos de aprendizaje.
- **Recursos Educativos en Abierto (OER en sus siglas en inglés):** Pilotar experiencias utilizando plataformas abiertas de contenidos educativos (OERs) es absolutamente clave en estas iniciativas. Los OER forman parte de una tendencia mucho más amplia y que lleva impulsándose durante más de 20 años, siendo particularmente relevante el movimiento de Open Course Ware, impulsado por el MIT (Abelson, 2007). En este momento,

los OERs suponen un elemento absolutamente relevante a la hora de enriquecer la experiencia de los MOOCs. Resulta imprescindible abordar los distintos modelos de uso e integración de los mismos, para que los MOOCs puedan aprovechar de forma eficiente las capacidades y potencial que los OERs ponen a disposición de los agentes involucrados en los procesos educativos.

- **Retos y juegos:** Los contenidos de aprendizaje de los cursos abiertos se plantean en forma de retos para que, de esta forma, los estudiantes puedan participar de forma práctica y lúdica como parte motivacional del aprendizaje. En este contexto, el papel lúdico que nos permite incorporar la gamificación va a jugar un rol fundamental. El concepto de gamificación tal y como aquí se plantea se refiere al uso de la lógica y mecanismos provenientes del mundo de los juegos en la creación de contenidos y metodologías educativas. La utilización de las técnicas de juego en ámbitos no lúdicos no implica una novedad en sí, pero su combinación con las posibilidades ofrecidas por las TIC y, en este caso, los MOOCs abre un nuevo, enorme y apasionante abanico de posibilidades para los educadores. No obstante, el proceso de incorporar la gamificación a la experiencia educativa requiere de un esfuerzo que permita adaptar sus potencialidades a la realidad de la educación. La creatividad es, por tanto, una cualidad de suma importancia a la hora de llevar a cabo una integración efectiva y eficiente de estos conceptos. Compromiso, diversión, motivación, curiosidad, inmersión, colaboración, creatividad constituyen características que forman parte del uso de videojuegos y que, sin duda alguna, suponen un desafío y una necesidad sumamente relevantes para incorporar a los MOOCs.

La aplicación de elementos, en este caso videojuegos, que consigan de forma natural despertar en los alumnos todas estas características poseen un papel fundamental para el desarrollo del proceso formativo, completando la educación de los estudiantes con habilidades de diversos tipos: sociales, estratégicas, colaborativas, solución de problemas, toma de decisiones, etc. En este sentido, el uso de videojuegos contribuye de forma clave al desarrollo de distintos tipos de inteligencias (espacial, musical, kinestésica, etc.), enriqueciendo y añadiendo valor a la educación (Lacasa, 2011), tal y como la conocíamos hasta ahora.

- **Nuevos sistemas de acreditación online y certificación:** El mundo de la acreditación online y su transferencia a la certificación académica oficial es otro de los temas en los que estas iniciativas están innovando. En este sentido, contamos con experiencias en el desarrollo de un sistema de acreditación competencial online por insignias o badges y un modelo de certificación oficial. Este modelo de certificación, que ya ha expedido las primeras certificaciones oficiales en el primer trimestre de 2013 y a la que posteriormente volveremos a hacer referencia, contempla dos modalidades o tipos de certificados: uno totalmente online y otro, de mayor nivel, donde los estudiantes han de superar una prueba online en una red de centros de examen capilar diseñada para tal fin.

Uno de los elementos más importantes e innovadores de estas experiencias, se encuentra relacionado precisamente con la implementación de modelos de acreditación abierta y distribuida, que se caracterizan por su carácter flexible frente al establecido en la educación formal reglada. El objetivo es, por tanto, acordar y definir con los agentes universitarios implicados en cada proyecto el tipo de certificación que se otorgará a los estudiantes involucrados en cada una de las experiencias.

- **Sistema de reputación social o Karma:** Con el objetivo de ayudar a la auto-organización de los usuarios en una comunidad masiva, hemos diseñado e implementado un sistema de "karma", que acredite la actividad de sus participantes. Este "karma" o indicador de reputación social es el indicador de rendimiento de la participación de todos los usuarios en la comunidad. Sobre la base de un sistema de puntuación, se medirá el impacto en el rendimiento del usuario y su relevancia en la comunidad, dando derecho a los usuarios a tener acceso a características adicionales. Este karma tiene un componente dinámico, es decir, que la puntuación puede bajar si la participación descendiera a lo largo del curso.

La consecución de ciertos valores de karma puede conllevar la adquisición de un grado permanente de perfil de usuarios avanzados (dinamizadores). Estas recompensas mejoran la motivación y la participación en los canales sociales.

- Nuevos sistemas de evaluación: Otro de los aspectos claves relacionados con el desarrollo de los MOOC se encuentra en la evaluación de las actividades y evolución de los estudiantes. A este respecto las actividades responden fundamentalmente a dos métodos: autoevaluación y evaluación entre pares. De forma complementaria, se considera necesario implementar en ciertos casos otro método que permita llevar a cabo el proceso evaluador. En el caso de algunos ejercicios y prácticas complejas, es necesario disponer de procesos de evaluación y validación supervisados por personas:

- Autoevaluación o Self-Assessment: Se articula mediante diferentes tipos de cuestionarios o quizzes, ejercicios de respuesta única u otras actividades autocorregibles.

- Evaluación entre pares o Peer Review: Esta metodología de evaluación requiere un mayor esfuerzo en la definición de los criterios de evaluación y las métricas a utilizar. Está basada en la interacción con la comunidad, el valor percibido por ésta en relación a las aportaciones de los usuarios y la valoración de prácticas y ejercicios por parte de otros iguales (peers).

- Evaluación y validación tutorizada: Este es el mecanismo de mayor control, pero también el más demandante en dedicación de recursos. Este tipo de evaluación se articula mediante la evaluación por parte de curators, expertos o profesores de ejercicios o prácticas complejas, que requieran la supervisión de personas para la comprensión crítica de los resultados de la tarea.

3. UNEDCOMA y UnX: descripción y primeros resultados

El desarrollo y puesta en práctica de las reflexiones metodológicas expuestas y descritas en el apartado anterior han llevado a participar e impulsar de forma muy intensa dos proyectos de educación virtual pioneros en el ámbito nacional y en el conjunto de Iberoamérica: unX y UNED COMA.

Dado nuestro entorno y mercado natural, el foco de los dos proyectos está centrado en el mundo hispanohablante que, dado nuestro vínculo especial, supone una potentísima ventana de oportunidad para ofertar cursos en abierto en español dentro de este nuevo paradigma de aprendizaje. En este sentido, las dos iniciativas pretenden aprovechar ese activo, posicionando de esta forma la lengua española en una situación de liderazgo dentro del mundo de la formación abierta online, que hasta el momento se encuentra centrada en el mercado anglosajón.

Asimismo, la incorporación del portugués/brasileño a los contenidos de alguna de estas experiencias supone abrir la comunidad a un bloque lingüístico iberoamericano de cerca de seiscientos millones de personas con un inmenso potencial de crecimiento y desarrollo.

3.1. UNED COMA

La UNED, en su constante camino innovador, presentó el pasado mes de octubre de 2012 UNED Abierta. UNED Abierta permite el acceso fácil y gratuito a los miles de materiales que la UNED ha venido generando desde sus comienzos y que se encontraban dispersos: vídeos, programas de radio y TV, materiales históricos, OCW, iTunes U, etc.

La gran novedad de la plataforma, fruto de los esfuerzos conjuntos llevados a cabo por UNED, CSEV y entidades como Telefónica Learning Services (TLS) y Universia-Santander, es la puesta a disposición de todo aquel que lo desee de un buen número de MOOCs (o COMA en su acepción castellana). Estos cursos participan de las características que han sido analizadas en el epígrafe anterior: Así, los participantes de los cursos disponen de materiales formativos en forma de secuencia de vídeos breves realizados por los docentes, retos para el aprendizaje, actividades de autoevaluación para comprobar sus progresos, un entorno de interacción

en el que plantear dudas a través de un foro. Las dudas son resueltas habitualmente por otros participantes con la supervisión de un curador. El entorno dispone además de un sistema automático para otorgar a los participantes "distinciones" que avalan sus progresos y aportaciones a la comunidad de aprendizaje.

La UNED ofrece asimismo un sistema de evaluación en línea y/o presencial que permitirá a los participantes en sus COMA acreditar los conocimientos adquiridos mediante credenciales y certificados. En este sentido, UNED se ha postulado como una Universidad pionera, siendo la primera universidad del mundo que ha certificado un MOOC, previo pago de las tasas correspondientes y tras superar los requisitos mínimos del MOOC. Hasta el momento se han expedido 170 certificados en una actividad piloto.

Se trata de un paso de indudable relevancia, puesto que la acreditación es, por su complejidad, uno de los retos más importantes a los que se enfrentan los MOOCs, y a día de hoy una de las cuestiones que mayor interés están despertando, fundamentalmente a raíz de que el American Council of Education (ACE), que constituye la asociación más relevante y de mayor visibilidad en el ámbito de la educación superior en Estados Unidos, anunciara la acreditación formal en cinco cursos MOOC disponibles en Coursera (Lewin, 2013)

En la actualidad, UNED COMA cuenta con cerca de 89.000 usuarios registrados en los 19 cursos que recoge la plataforma.

Fortaleza: El proceso de certificación por parte de la UNED, previo pago de tasas se encuentra en marcha desde el pasado mes de enero.

3.2. unX: La primera Comunidad Iberoamericana de Emprendimiento en la Economía Digital.

La Comunidad de Emprendimiento unX da una respuesta rápida y de un modo innovador a las nuevas necesidades de formación superior y certificación de nuevos conocimientos y destrezas necesarias en el entorno digital del siglo XXI, permitiendo un acceso flexible, abierto y adaptable a las nuevas necesidades profesionales.

La Comunidad de Emprendimiento unX es una iniciativa conjunta promovida por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), el Centro Superior para la Enseñanza Virtual (CSEV), Telefónica, Banco Santander y el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). En cualquier caso, la naturaleza abierta de la Comunidad de Emprendimiento unX abre la puerta a todas aquellas entidades que deseen participar en la misma en diferentes formas: patrocinadores de retos, aportadores de fuentes de financiación, proyectos, plataformas tecnológicas, generación de contenidos para nuevos MOOCs, etc. A través de la firma de los acuerdos correspondientes, se podrán incorporar otros potenciales colaboradores como "socios" y patrocinadores susceptibles de integrarse en las diferentes fases del proyecto ya sea en la generación de contenidos, provisión de tecnologías, integración con plataformas o colaboración de comunidades de docentes.

En la actualidad unX cuenta tres cursos en marcha:

- El primer proyecto de formación y emprendimiento es el curso de Emprendimiento y Desarrollo de Aplicaciones Móviles con App Inventor. Este curso busca la creación de una comunidad iberoamericana de desarrolladores y emprendedores en App Inventor, la plataforma abierta del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para la creación de aplicaciones Android, creada por Google y que actualmente lidera para su difusión, el MIT. Con la puesta en marcha de un MOOC en la herramienta creada por el MIT, cualquier persona que se inscriba, aprenderá a programar aplicaciones para móviles y recibirá las nociones básicas para llevar a cabo el proceso de comercialización de las mismas de una forma sencilla.

- El segundo MOOC aborda las Competencias Transversales del Emprendedor de la Comunidad unX, centrándose en potenciar los valores del espíritu emprendedor y en apoyar las iniciativas de creación de nuevas ideas de negocio.

- En febrero de 2013 se ha lanzado un nuevo curso de Capacidades Digitales Básicas. Dicho curso se encuentra liderado conjuntamente por la UAPA (Universidad Abierta para Adultos de República Dominicana) y la UNED. Este curso se integra dentro de la línea de Capacitación de IBERVIRTUAL⁽²⁾, y cuyo objetivo reside en impulsar la capacitación en competencias digitales básicas, intentando reducir la posible brecha digital, dotando a los alumnos de los conocimientos básicos necesarios para desenvolverse en la realidad digital del siglo XXI.

El concepto de comunidad en unX trasciende el que se deriva de la interacción entre los participantes del MOOC para convertirse en un punto de encuentro de ideas emprendedoras y donde se intercambian experiencias y se dan la mano demandas y ofertas de servicios relacionados.

A día de hoy, unX, cuenta con más de 8.100 registrados en tres cursos y tres universidades participando en el diseño y desarrollo de los mismos. A lo largo del año 2013, la cifra de MOOCs en unX se irá incrementando progresivamente.

Fortaleza: La capa social: la interacción entre los miembros de la comunidad, que trasciende la mera participación en el MOOC.

	UNED COMA	unX
Número de registros únicos	80.883	8.135
Número de cursos en la plataforma	19*	3
Número de cursos UNED o participados por UNED	19*	3
Personal involucrado en subida de cursos	7	2
Curadores (1 por curso)	19	3
Número de facilitadores	19-25**	1
Número de certificados expedidos	170	0

* Dos cursos más en breve

** Algunos cursos disponen de más de un facilitador.

Figura 1: Principales indicadores de las iniciativas: UNED COMA y unX (datos a 4 de marzo de 2013)

En la figura 1 se muestran algunos de los indicadores de seguimiento de las algunas de las iniciativas a fecha 4 de marzo de 2013, lo que permite ofrecer una comparativa de su grado de desarrollo.

4. Discusión

Este artículo ha descrito las principales características de algunas de las iniciativas orientadas a la promoción de un aprendizaje abierto, continuo, masivo, en comunidad sustanciado a través de MOOCs y dirigidas al entorno Iberoamericano. Las dos iniciativas (UNEDCOMA y UnX) tienen elementos diferenciados (a modo de ejemplo, UnX es una Comunidad de Emprendimiento y desde ese punto de vista trasciende el enfoque

MOOC para constituirse en una plataforma de encuentro entre emprendedores), pero resultan convergentes en muchos de sus planteamientos, como el de los contenidos utilizados, el papel del aprendizaje en comunidad o los sistemas de evaluación. En todo caso, las plataformas asociadas a estas iniciativas proponen el marco desde el cual poder dar articulación a estos planteamientos, si bien es desde el propio MOOC donde se dirimen buena parte de las diferencias.

El fenómeno MOOC está todavía dando los primeros pasos y desde esa perspectiva son muchos los retos a los que éstas (y otras iniciativas), deben enfrentarse. Entre ellas podrían citarse las siguientes:

- Trabajar en la elaboración de módulos de learning analytics con objeto de disponer de mayor caudal de información acerca del impacto real de estas iniciativas. Se trata de un aspecto de importancia capital dado el estado todavía emergente del fenómeno, cuya puesta en funcionamiento ayudaría a mejorar sensiblemente la eficacia y la eficiencia de las experiencias implementadas.
- Mejorar los niveles de confianza y de comprobación de la identidad real en los procesos de evaluación.
- Fomentar el uso de materiales de auto-evaluación con objeto de hacer el aprendizaje más interactivo y eficiente.
- Trabajar en el diseño de metodologías de aprendizaje disruptivas y avanzadas basadas en las dinámicas sociales y colaborativas, explotando las posibilidades brindadas por los sistemas de karma.
- Seguir trabajando por el fomento de la federación de las distintas plataformas MOOCs, así como del repositorio de cursos disponibles.

En todo caso, el sólido posicionamiento de las dos iniciativas en el universo MOOC, así como los puntos de encuentros entre las mismas (derivado fundamentalmente de que las entidades involucradas en su desarrollo son eminentemente las mismas), garantizan un positivo desempeño de estos retos.

Notas

(1) En este sentido, podría concluirse que se está ante un proceso de inclusión social educativa, que en España, universidades como la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) lleva años poniendo en práctica.

(2) IberVirtual, aprobado en Mar del Plata (Argentina) en Diciembre de 2010, es un proyecto adscrito a las Cumbres Iberoamericanas de Jefes de Estado y de Gobierno. El principal objetivo de IberVirtual es reforzar y potenciar la educación inclusiva mediante el fortalecimiento de la Educación a Distancia en el Espacio Iberoamericano del Conocimiento. De esta manera, con el desarrollo de IberVirtual se pretende: fortalecer las Instituciones de Educación Superior que desarrollan Educación a Distancia; avanzar en nuevas modalidades de Educación a Distancia que permitan ofrecer más oportunidades de acceso a quienes se encuentran en situaciones de desigualdad; y mejorar la capacitación de los profesionales que se encargan de desarrollar la formación y la investigación en éste ámbito.

Referencias

- Abelson H. (2007): "The creation of OpenCourseWare at MIT", *Journal of Science Education and Technology*, Vol 14, N° 2, pp. 164-174
- America Learning Media (2012): <http://www.americlearningmedia.com/edicion-017/197-tendencias/2375-debate-mooc>, publicado el 19 de Diciembre de 2012.
- Chen, J., Xu, H. y A.B. Whinston (2011): "Moderate online communities of User-Generated-Content", *Journal of Management Information Systems*, Vol 28, N° 2, pp. 237-268.
- Daniel, J. (2012): "Making Sense of MOOCs: Musings in a Maze of Myth, Paradox and Possibility", Consulta on line el 14 de noviembre de 2012: <http://blog4222.blogspot.ca/2012/09/making-sense-of-moocs-musings-in-maze.html>
- Daniel, J. y S. Uvalic-Trumbic (2012): "Open Educational Resources: The Key to Embedding ICT in Education?" IITE-2012 International

Conference, Moscow, 13-14 Noviembre 2012

Fini (2009): "The Technological Dimension of a Massive Open Online Course: The Case of the CCK08 Course Tools", *International Review of Research in Open and Distance Learning* Vol.10, N° 5 , pp 74-99

Harasim, L. (2012): *Learning Theory and Online Technologies*, Routledge.

Lacasa, P. (2011): *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, Ed. Morata, Madrid.

Lewin, T (2013): "Five Online Courses Are Eligible for College Credit", *New York Times*, 6 de febrero de 2013. Consulta on line el 28 de febrero de 2013: http://www.nytimes.com/2013/02/07/education/five-online-courses-are-eligible-for-college-credit.html?_r=0

Pedró, F. (2012): "Tecnología y escuela: lo que funciona y por qué". XXVI Semana Monográfica de la Educación. La Educación en la Sociedad Digital. Documento Básico.

Siemens, G., y S. Downes (2008): "Connectivism & connective knowledge", Universidad de Manitoba

Young, J.R. (2012): "Badges' Earned Online Pose Challenge to Traditional College Diplomas", *The Chronicle of higher Education*, Consulta on line el 1 de marzo de 2013: <http://chronicle.com/article/Badges-Earned-Online-Pose/130241/>

Wiley, D. y C. Green (2012): "Why Openness in Education", en D.G. Oblinger (Ed.): *Game changers, Education and Information Technologies*, EDUCAUSE, pp. 81-89.