



El MOOC Canvas

Una herramienta para describir y diseñar MOOCs

Contenidos

¿Qué es?

¿A quién va dirigido?

¿Por qué es necesario?

El MOOC Canvas

Ejemplo de uso

El MOOC Canvas

Los Cursos Online Masivos Abiertos (MOOCs) son una tendencia en auge que ha revolucionado la Educación Superior gracias a iniciativas como Coursera, edX, Udacity o MiríadaX. Muchos profesores están comenzando a ofrecer MOOCs en distintas áreas y disciplinas. Sin embargo, diseñar y poner en marcha un MOOC no es una tarea sencilla, ya que además de tener en cuenta los aspectos pedagógicos, los profesores deben enfrentarse a aspectos logísticos y tecnológicos específicos de esta tipología de cursos. Como solución para aliviar esta complejidad se propone el MOOC Canvas, una herramienta que permite de forma sencilla y ordenada describir y diseñar MOOCs, y que además sirve de herramienta de discusión entre los distintos actores involucrados en la creación de un MOOC.

Contacto

Dr. Carlos Alario Hoyos

calario@it.uc3m.es

Dra. Mar Pérez Sanagustín

mmpsana@it.uc3m.es

Prof. Carlos Delgado Kloos

cdk@it.uc3m.es



¿Qué es?

El MOOC Canvas es un marco conceptual para facilitar a los educadores la descripción y el diseño de MOOCs.

El MOOC Canvas se materializa a través de una sencilla representación gráfica que contempla 11 elementos interrelacionados de naturaleza logística, tecnológica y pedagógica.

Preguntas concretas dirigen la reflexión y discusión de cada uno de los 11 elementos contenidos en el MOOC Canvas.





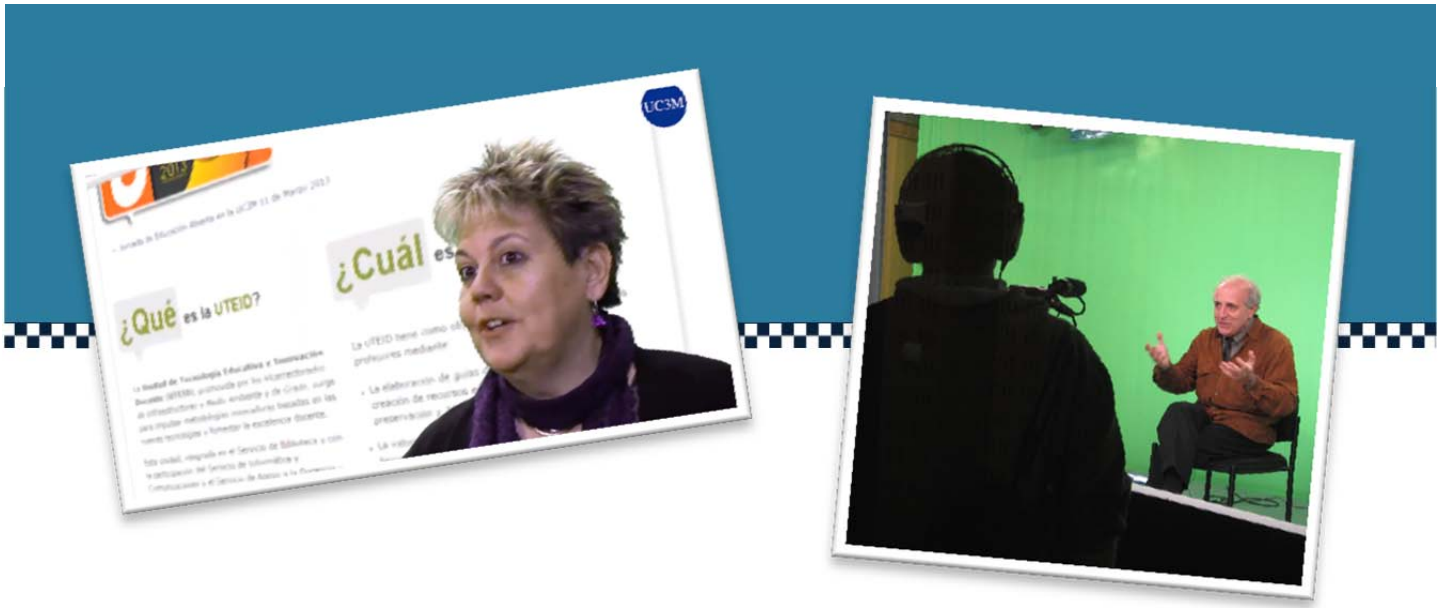
¿A quién va dirigido?

El MOOC Canvas va dirigido a cualquier profesor que decida impartir un MOOC. Además, el MOOC Canvas está especialmente indicado para profesores sin experiencia en la puesta en marcha de MOOCs que deseen diseñar su curso desde cero.

El MOOC Canvas sirve además de herramienta de comunicación entre los servicios técnicos y administrativos de las instituciones y el profesorado, ya que permite indicar los recursos con los que se cuenta y es adaptable a distintas plataformas.



“El MOOC Canvas está especialmente indicado para profesores sin experiencia en la puesta en marcha de MOOCs que deseen diseñar su curso desde cero.”



¿Por qué es necesario?

Diseñar un MOOC es una tarea muy costosa que requiere un gran esfuerzo por parte del profesorado. Los estudios disponibles concluyen que crear un MOOC de unas seis semanas de duración puede suponer más de 100 horas de trabajo por parte de los profesores hasta el comienzo del curso, a lo que hay que añadir otras 10 horas semanales de media para su mantenimiento. La Open University UK (Reino Unido) ha estimado el coste de producir un MOOC en 20.000-25.000€, incluyendo, además de los equipos, el tiempo de todos los actores involucrados (profesores, técnicos, personal de audiovisuales, personal de administración, etc.).

Por este motivo es necesario planificar bien el MOOC que se quiere ponerse en marcha y evitar embarcarse en MOOCs demasiado ambiciosos. De esta necesidad surge el MOOC Canvas, una herramienta que permite a los profesores obtener una visión general de los recursos disponibles para la puesta en marcha del MOOC antes de tomar decisiones de diseño.



“La Open University UK (Reino Unido) ha estimado el coste de producir un MOOC en 20.000-25.000€.”



El MOOC Canvas

El MOOC Canvas se implementa en un lienzo que contiene 11 elementos interrelacionados que invitan a los profesores a reflexionar sobre el MOOC que quieren proponer mediante un conjunto de preguntas. Los elementos del MOOC Canvas se agrupan en dos categorías: **recursos disponibles** y **decisiones de diseño**.

Los recursos disponibles se refieren a aquellos recursos clave que los profesores tienen a su disposición en el momento de diseñar el MOOC. Estos recursos deben ser acordados a nivel institucional, ya que el profesor puede desconocer algunos de ellos (p.ej. las características que ofrece la plataforma). Estos recursos no abordan aspectos financieros, ya que los recursos económicos pueden intercambiarse por cualquiera de los restantes recursos disponibles.

1. *Recursos humanos*
2. *Recursos intelectuales*
3. *Equipamiento*
4. *Plataforma*

Una vez fijados los recursos disponibles, el profesorado debe discutir las decisiones de diseño del MOOC. Estas decisiones de diseño son dependientes unas de otras y se ven afectadas por los recursos disponibles.

5. *Descripción general*
6. *Estudiantes a los que va dirigido*
7. *Aproximaciones pedagógicas*
8. *Objetivos y competencias*
9. *Contenidos de aprendizaje*
10. *Actividades de evaluación*
11. *Tecnologías complementarias*

El orden en el que se recomienda completar el MOOC Canvas es de izquierda a derecha y de arriba abajo, aunque una vez discutida una primera versión los contenidos de cada uno de los elementos del MOOC Canvas pueden evolucionar hasta llegar a un acuerdo entre el profesorado.

MOOC Canvas

Diseñado por:
Fecha:
Versión:

1. Humanos



- 1.1 ¿Qué recursos humanos (número de personas disponibles y dedicación en horas...) tienes para poner en marcha el MOOC?
- 1.2 ¿Tienes la posibilidad de contratar a alguien para ayudar a poner en marcha el MOOC?

2. Intelectuales



- 2.1 ¿De qué recursos intelectuales (materiales de aprendizaje, OERs, fotos, vídeos...) dispones para poner en marcha el MOOC?
- 2.2 ¿Tienes la posibilidad de pagar por recursos intelectuales adicionales?

3. Equipamiento



- 3.1 ¿Qué recursos hardware (estudios de grabación, cámaras...) tienes para preparar los contenidos del curso?
- 3.2 ¿Qué recursos software (licencias de programas de grabación y edición de vídeo...) tienes para preparar los contenidos del curso?
- 3.3 ¿Tienes la posibilidad de comprar/ alquiler recursos hardware y software adicionales?

4. Plataforma



- 4.1 Con respecto a los contenidos de aprendizaje, ¿Qué tipo de formatos (multimedia, texto...) soporta tu plataforma?
- 4.2 Con respecto a las actividades de evaluación, ¿Qué tipo de actividades de evaluación (test de respuesta múltiple, actividades entre pares...) soporta tu plataforma?
- 4.3 ¿Dispones de alguna herramienta social en tu plataforma?

5. Descripción general

- 5.1 ¿Cuál es el nombre de tu MOOC?
- 5.2 ¿Cuál es la duración (en semanas) de tu MOOC?
- 5.3 ¿Cuál es el campo/a que cubre tu MOOC?

6. Estudiantes a los que va dirigido

- 6.1 ¿De qué países provienen los estudiantes?
- 6.2 ¿Cuál es el nivel educativo de los estudiantes?
- 6.3 ¿A qué sectores profesionales pertenecen los estudiantes?
- 6.4 ¿Cuál es la motivación de los estudiantes para unirse al curso?

7. Aproximaciones pedagógicas



- 7.1 ¿Qué aproximaciones pedagógicas vas a utilizar para diseñar y poner en marcha tu curso (transferencia de conocimiento, correctivismo, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en casos, aprendizaje colaborativo, aprendizaje activo...)?

8. Objetivos y competencias



- 8.1 ¿Cuáles son los objetivos de aprendizaje del curso?
- 8.2 ¿Qué competencias deben adquirir los estudiantes durante el curso?

9. Contenidos de aprendizaje



- 9.1 ¿Cómo vas a estructurar los contenidos de aprendizaje?
- 9.2 ¿Qué formatos vas a utilizar para los contenidos de aprendizaje (vídeos, pdfs, pptx..., e-books...)?
- 9.3 ¿Soporta la plataforma esta estructura y contenidos?

10. Actividades de evaluación



- 10.1 ¿Qué actividades de evaluación formativas vas a incluir?
- 10.2 ¿Qué actividades de evaluación sumativas vas a incluir?
- 10.3 ¿Soporta la plataforma estas actividades de evaluación?

11. Tecnologías complementarias



- 11.1 ¿Vas a utilizar tecnologías complementarias para la distribución de contenidos de aprendizaje (Youtube, Flickr...)?
- 11.2 ¿Vas a utilizar tecnologías complementarias para las actividades de evaluación (Hot Potatoes...)?
- 11.3 ¿Vas a utilizar tecnologías complementarias para promover la comunicación y discusión entre los estudiantes (Facebook, Twitter...)?

Recursos disponibles

Decisiones de diseño

Ejemplo de uso

A continuación se presente un ejemplo de uso en el que se refleja el diseño del MOOC “Educación Digital del Futuro”, impartido por el Departamento de Ingeniería Telemática y el Departamento de Humanidades de la Universidad Carlos III de Madrid, y desplegado en la plataforma MiríadaX.

MOOC Canvas

Diseñado por: Carlos & Mar
Fecha: Diciembre 2012
Versión: 2

1. Humanos

- 1.1 5 profesores (10% de su tiempo durante 9 semanas=180 horas) + 1 productor de subtítulos (5% durante 9 semanas=18 horas)
- 1.2 1 facilitador para el mantenimiento; 1 técnico de audiovisuales



2. Intelectuales

- 2.1 Materiales previos sobre interacción y dispositivos móviles en educación. Bancos de imágenes abiertos.
- 2.2 No se aplica



3. Equipamiento

- 3.1 Estudio de grabación, portátiles con webcam y micrófonos
- 3.2 Licencia SW grabación (x1): Camtasia Studio
- 3.3 Licencia SW grabación (x2): Camtasia Studio



4. Plataforma: MiríadaX



- 4.1 Textos enriquecidos, pdfs, vídeos de Youtube incrustados
- 4.2 Tests de respuesta múltiple, actividades de evaluación entre pares
- 4.3 Foro y herramienta de preguntas y respuestas

5. Descripción general



- 5.1 "Educación Digital del Futuro"
- 5.2 9 semanas
- 5.3 TIC y educación

6. Estudiantes a los que va dirigido



- 6.1 Estudiantes de países de habla hispana (España y latinoamérica)
- 6.2 Estudiantes de posgrado en los campos de educación e ingeniería
- 6.3 Profesores, instructores, personal de recursos humanos y cualquier estudiante de posgrado
- 6.4 Aprender y practicar acerca del uso de las TIC en educación

7. Aproximaciones pedagógicas



- 7.1 Disseminación del conocimiento, aprendizaje basado en casos, aprendizaje activo

8. Objetivos y competencias



- 8.1 (1) Interacción persona-máquina, (2) m-Learning y (3) Nuevas tendencias en educación online
- 8.2 (1) Competencias TIC, (2) Gestión del tiempo, (3) Autodisciplina

9. Contenidos de aprendizaje



- 9.1 3 módulos, 3 semanas por módulo, 9 lecciones por semana, 10 min.' de vídeo por lección
- 9.2 vídeos (subtitulados), PDFs, URL externas
- 9.3 La plataforma no permite alojar vídeos

10. Actividades de evaluación



- 10.1 Test de respuesta múltiple al finalizar la lección
- 10.2 Test de respuesta múltiple al finalizar la semana + actividad entre pares por módulo
- 10.3 La plataforma soporta estas actividades

11. Tecnologías complementarias



- 11.1 Youtube para alojar vídeos con subtítulos y MentorMob para recoger blogs y otros enlaces de interés
- 11.2 No se aplica
- 11.3 Facebook y Twitter

Sobre nosotros

Carlos Alario Hoyos



Carlos es actualmente profesor en el Departamento de Ingeniería Telemática de la Universidad Carlos III de Madrid e investigador postdoctoral en el Grupo de Aplicaciones y Servicios Telemáticos (GAST), perteneciente también a dicha Universidad. Carlos obtuvo el título de Ingeniero de Telecomunicación en 2007 y el Doctorado en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en 2012 ambos por la Universidad de Valladolid. Entre sus intereses como investigador destaca el diseño y desarrollo de aplicaciones software y la puesta en marcha de situaciones de aprendizaje colaborativo por parte de los educadores.

Mar Pérez Sanagustín



Mar Pérez-Sanagustín es Doctora en Tecnologías de la Información y Comunicación desde Julio del 2011 por la Universitat Pompeu Fabra, Máster en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones e ingeniera Superior. Mar completó sus doctorado con una estancia en el grupo LTRI de la London Metropolitan University. Actualmente es investigadora en el laboratorio Gradient del Grupo de Aplicaciones y Servicios Telemáticos (GAST) en la Universidad Carlos III de Madrid (UC3M) y profesora del departamento de Telemática de la misma universidad. Su investigación se centra en el estudio de la tecnología móvil en combinación con aplicaciones web para la puesta en marcha de escenarios educativos que mezclen actividades dentro y fuera del aula

Carlos Delgado Kloos



Carlos Delgado Kloos es Dr. Ingeniero de Telecomunicación por la Universidad Politécnica de Madrid y Doctor en Informática por la Universidad Técnica de Múnich. Desde 1996 es Catedrático de Ingeniería Telemática en la Universidad Carlos III de Madrid. Además, en la actualidad es Vicerrector de Infraestructuras y Medio Ambiente. Su interés principal de investigación se centra en la tecnología educativa. Ha liderado más de 30 proyectos de investigación tanto a nivel internacional como nacional y bilateral. Ha sido miembro del Consejo de Dirección del Consorcio .LRN, una plataforma educativa de código abierto. Ha publicado más de 200 artículos científicos en congresos y revistas nacionales e internacionales. Además ha escrito un libro y co-editado otros seis. Ha ocupado y ocupa múltiples cargos a nivel nacional e internacional, siendo en la actualidad el representante español en el comité TC3 sobre Educación de IFIP y el coordinador de la red eMadrid (emadridnet.org).

