

Metodologías y herramientas digitales para la formación en género e integración europea



G-NET

Martha Zapata Galindo
Teresa Orozco Martínez
Noemi Stelzig

Equality training network

EU contributions to gender
mainstreaming and citizenship

With the support of the ERASMUS+ programme of the European Union



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G-NET

Equality training network
EU contributions to gender
mainstreaming and citizenship

Metodologías y herramientas digitales para la formación en género e integración europea
Autoras: Martha Zapata Galindo, Teresa Orozco Martínez y Noemi Stelzig
Elaborado en el Instituto de Estudios Latinoamericanos de la Freie Universität Berlin,
Alemania
Primera Edición, Berlín 2017

Este documento ha sido elaborado en el marco del proyecto G-NET Equality Training Network: EU contributions to gender mainstreaming and citizenship. G-NET es un proyecto cofinanciado por la Unión Europea en el marco del programa Jean Monnet Erasmus+ en el ámbito de la educación superior y de la formación

Instituciones asociadas al proyecto G-NET:

[Universitat Rovira i Virgili](#) (España)

[Freie Universität Berlin](#) (Alemania)

[Instituto Tecnológico de Costa Rica](#) (Costa Rica)

[Universidad del Valle de Guatemala](#) (Guatemala)

[Universidad Nacional de Rosario](#) (Argentina)

[Universidad Católica de Temuco](#) (Chile)

[Universidad Autónoma de Madrid](#) (España)



G-NET

Equality training network

'The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein'



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](#).

Contenido

Executive Summary	7
Introducción.....	11
1. ¿Cómo podemos incorporar la perspectiva de género a la educación digital?	14
2. ¿Qué hay que considerar antes de iniciar el diseño de un curso online?	19
Competencia mediática.....	19
Usabilidad	20
Accesibilidad.....	21
Aspectos legales	22
3. ¿Qué son recursos educativos abiertos (REA)?	25
4. ¿Qué tipos de cursos existen en el marco de la enseñanza digital?.....	29
<i>Curso de aprendizaje combinado (blended learning)</i>	29
¿Qué es aprendizaje combinado (blended-learning)?	29
Conceptualización	31
Implementación técnica	32
Funciones y herramientas	33
Diseño del curso	36
Buenas prácticas.....	39
Lista de chequeo (Checklist).....	41
<i>Curso online masivo abierto (MOOC, massive open online course)</i>	44
¿Qué es un MOOC?	44
Conceptualización	45
Implementación técnica.....	48
Funciones y herramientas	50
Diseño del curso	51
Buenas prácticas.....	54
Lista de chequeo (Checklist).....	55
Bibliografía:	58

Lista de Tablas

Tabla 1	Criterios para la elaboración de un curso de aprendizaje combinado.....	20
Tabla 2	Lista de verificación de accesibilidad	22
Tabla 3	Modelos de licencia.....	23
Tabla 4	Recursos de tecnología abierta	26
Tabla 5	Repositorios y plataformas.....	27
Tabla 6	Plataformas para aprendizaje combinado (blended learning).....	34
Tabla 7	Funciones y herramientas de plataformas para cursos de aprendizaje combinado	35
Tabla 8	Concepto del curso sobre teorías de género y su aplicación a un objeto específico.....	37
Tabla 9	Forma de estructurar el trabajo en el curso:	38
Tabla 10	Atención y visibilidad dentro del salón de clases virtual.....	40
Tabla 11	Ejemplo de un cuestionario para retroalimentación	41
Tabla 12	Lista de chequeo para la incorporación de la perspectiva de género.....	42
Tabla 13	Aspectos importantes en la conceptualización de un MOOC:.....	46
Tabla 14	Aspectos importantes para el diseño de MOOCs.....	47
Tabla 15	Plataformas para MOOC	49
Tabla 16	Diferencia entre aprendizaje combinado y MOOC	50
Tabla 17	Aspectos importantes para el diseño de un MOOC	52
Tabla 18	Diseño de un MOOC.....	53
Tabla 19	Criterios de calidad para la estructura del curso.....	54
Tabla 20	Lista de chequeo para el diseño de un MOOC	55

Equality training network

EU contributions to gender
mainstreaming and citizenship

Lista de Acrónimos

AFTP	Academic Financial Trading Platform
CMS	Content Management System
GNU GPL	GNU General Public License
ELMSLN	ELMS Learning Network
FUN	France Université Numérique
LMS	Learning Management System
MERLOT	Multimedia Educational Resource für Learning and Online Teaching
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MOOC	Massive open online course
cMOOC	Conectivist MOOC
XMOOC	Extended MOOC
OER	Open Education Resources
REA	Recursos Educativos abiertos
TIC	Tecnologías de Información y Comunicación
UNED	Universidad de Educación a Distancia
UNESCO	United Nations Educational Scientific and Cultural organization
WCAG	Web Content Accessibility Guidelines
WWW	World Wide Web

Equality training network

EU contributions to gender
mainstreaming and citizenship

Executive Summary

Executive Summary

This handbook is mainly addressed to teachers who work in institutions of higher education. We hope that it serves as a motivation to increase and improve the use of information and communication technologies (ICT), adapting a perspective on gender that allows teachers to respond to the diversity of the student body in their respective institutions. The handbook aims to give a general and basic introduction, so that teachers who want to incorporate digital media in the teaching and learning process and include the gender perspective can get to know and make use of existing digital teaching and learning materials. This includes some methodological reflections in order to give an overview about the use and the selection of tools and functions for creating online courses.

The handbook starts with a reflection on the importance of the gender perspective and drafts a theoretical and methodological proposal for the integration of this perspective into the didactic dimensions of education and the use of digital media. Not only has pedagogy to become aware of gender differences in specific sociocultural and historical contexts, but also media didactics has to incorporate the gender perspective as a category of perception and differentiation for decoding images, texts and multimedia contents and reacting to stereotypes and gender bias they might transmit.

To adapt an inclusive gender perspective in the creation of digital teaching material, teachers have to critically question their own knowledge about gender in order to be able to understand how it might influence their style of communication and their teaching methods. The gender perspective encourages the use of gender-inclusive language in all types of interaction and communication with students. Seen from a gender perspective, it is necessary to look at the forms of learning of men and women in relation to the roles and functions that have been ascribed to them in each particular sociocultural context, as well as the capacity and media preferences of each of the sexes.

The second part of the handbook introduces important aspects that have to be considered before starting to create a digital learning course. This is, in the first place, media competence: because of the changes produced by ICT, our forms of learning and teaching have transformed in such a way that nowadays media issues that are relevant for the educational process are included in the formation of teachers. Two of the most important aspects are media didactic competence, which refers to the capacity to use media as well as ICT in a reflexive way in the teaching and learning process, and media educational competence, that is, the ability to integrate media contents as conducting ideas in a pedagogical sense. In the second place, the topic of usability is discussed, which can be understood as the experience the user has when interacting with digital media. When creating an online course, its design and the form of presenting it have to be considered,

structuring it in such a way, that it facilitates access and comprehension. In the third place, the topic of accessibility is introduced, which refers to the possibility of presenting contents without any barriers for every type of user; in other words, the contents have to be perceived, operated and used by consumers who have different capacities and who possibly make use of specialised technologies.

The last topic that is discussed in this part refers to the legal aspects of using or creating teaching materials. The importance of being informed about copyright laws and the licence under which the material is published is emphasised. Before using materials by other authors when creating a course, one has not only to be aware of national, but also an entire framework of international copyright laws. It is recommended to use open contents and materials and create courses under an open content license.

The third part of the handbook explains what Open Educational Resources (OER) are and introduces the ones that are most frequently used, as well as repositories and platforms that collect educational materials. OER highlight the importance of free access to resources for every person with access to the Internet without any sexual, racial, ethnical, socioeconomic, cultural, political, religious, age, physical, technical, legal or other kinds of restriction. Open licence contents can be created with a variety of media: as printed texts or video, audio or multimedia files.

In the forth part of the handbook the different types of online courses are introduced: blended learning courses and massive open online courses (MOOCs); and is described which steps have to be followed in order to be able to create these courses, integrating the gender perspective.

Blended learning combines classroom-based learning (face-to-face) with elements of online learning in one curriculum. There are many possibilities to create a blended learning project; however, it has to kept in mind that not the technology is most important but the contents that are meant to be transmitted and the form in which this is done. Therefore, when creating a blended learning course, first a course concept has to be elaborated and later the contents are developed, taking into account technical aspects. Frequently, educational institutions already have an online learning platform (LMS) or online tools, as well as departments that help teachers with the design of the courses. From a gender perspective it is important to have social and technological support in order to meet the diverse needs that users of these platforms or digital tools have.

Just like blended learning courses, MOOCs (massive open online courses) spread through virtual teaching and learning environments built upon online learning management systems that make a series of pre-designed courses available for teaching staff. MOOCs also benefit from the offer of openly accessible resources, combining materials created by teachers with

materials created by different authors that circulate in social media and on other websites. The functions and tools that are available in a MOOC to implement activities, contents, evaluations etc. are diverse and depend on the platform that is selected for offering the courses, even though the majority of them include a similar offer.

The aspects that have to be considered when creating a MOOC are the following: setting learning goals, developing case studies, designing interactions between the participants of the learning and teaching process, establishing evaluation mechanisms, finding a strategy to integrate audiovisual and graphic material and arranging moments to interact with the students of the course.

The handbook presents a series of useful recommendations for creating blended learning courses as well as MOOCs. It highlights the importance of using precise and short formulations, taking into account that some users will access the course through mobile phones or tablets, as well as the necessity of not only explaining all technical terms that are used but also adapting them according to the diversity of the target group. Moreover, all texts that are created have to be short and divided into units with concise headers that serve as an orientation for the participants. The most important pieces of information always have to appear on the first page, while details can follow on subsequent pages.

By including the gender aspect in the creation of blended learning courses or MOOCs it will be possible to transmit knowledge without any type of discrimination and without the reproduction of stereotypes, taking as a basis a reflection on our knowledge about gender that configures teaching practices, avoiding the use of representations that are excluding and reproduce gender bias, and differentiating between the various levels of technical and thematic knowledge and how they are determined by the different roles and functions of each sex and by sociocultural contexts as the basis for the construction of sexual identities. All the interaction activities that are designed for the course, should be understood intuitively and be suitable for the target group and its sexual diversity. Concerning the language of the illustrations and images, not only gender stereotypes have to be avoided, but also stereotypes relating to age, different capabilities, religion and culture as well as sexual orientation.

This section of the handbook also includes examples for good practices of blended learning courses and MOOCs, as well as checklists for the different parts of the creation process of a course.

Introducción

Introducción

La labor educativa, el uso de las tecnologías de información y comunicación y la perspectiva de género

Así como las tecnologías de información y comunicación (TIC) han transformado los modos de conocer y percibir el mundo y las formas de relacionarse de los individuos entre sí, también han reconfigurado los procesos de enseñanza-aprendizaje. Elementos importantes dentro de estas dinámicas han sido, por un lado, los usos de computadoras y de dispositivos móviles como los teléfonos inteligentes (*smartphones*). Estos dispositivos ofrecen a las personas posibilidades para acceder, procesar y comunicar información. El desarrollo de los protocolos y programas de *software* para la comunicación a través de la *World Wide Web* (*www*) también han impulsado la introducción de diversas herramientas digitales abiertas para un uso diverso.

Uno de los objetivos del proyecto G-NET (*Equality Training Network: EU Contributions to Gender Mainstreaming and Citizenship*) es contribuir a la oferta de cursos sobre integración europea y género que se dirigen tanto a estudiantes, como a responsables técnicos y políticos e investigadores, especialmente de las regiones de América Latina. Su meta es comprender a profundidad cómo se ha incorporado la perspectiva de género y la igualdad de oportunidades entre los miembros de la Unión Europea. Para esto se desarrollaron materiales teóricos y didácticos que sirven de apoyo a la docencia. Tomando en cuenta que el desarrollo de las TIC también ha tenido un impacto fuerte sobre la educación, el proyecto se comprometió además a elaborar una guía básica con la finalidad de orientar a los maestros/as y profesores/as universitarios en el uso de las herramientas que ofrecen las TIC en el terreno de la educación. La expectativa es que puedan elegir las más adecuadas para los objetivos y contenidos de enseñanza de los cursos sobre género e integración europea, así como para seleccionar los mejores instrumentos digitales para atender las necesidades estudiantiles diversas.

Como el proyecto G-NET está comprometido con una perspectiva de género, no sólo en lo que se refiere a los contenidos de los cursos que ofrece, sino también con respecto a la elaboración de sus materiales didácticos, esta guía ofrece algunos elementos para acceder a los medios digitales y a su uso, tomando en cuenta una perspectiva de género. Existen muchos manuales sobre diversos temas relacionados con la educación en la era digital, sin embargo, son escasos los análisis y las reflexiones en torno a estos desde una perspectiva de género. Tampoco existe una guía específica para incorporar las relaciones de género a los recursos educativos digitales y abiertos, a la oferta de aprendizaje combinado (*blended learning*), o a los MOOC (*massive open online course/curso online masivo abierto*). En general los responsables de la enseñanza son quienes tienen que considerar los aspectos

de género y diversidad en su actividad docente (Mattern 2009: 10). Algunos/as docentes feministas se han esforzado por introducir relaciones de igualdad en las aulas “al valorar a los/as estudiantes como individuos que toman decisiones sobre qué es lo que y cómo quieren aprender. Este planteamiento les da una importancia particular a las estructuras de comunicación en las aulas y a las prácticas, en especial, dentro de entornos altamente mediados por lo digital” (FemTechNet 2013: 2).

Esta guía no tiene como meta especializar a los/as profesores/as o maestros/as, sino que persigue dar una introducción general básica para que las personas que quieren incorporar los medios digitales al proceso de enseñanza-aprendizaje incluyendo la perspectiva de género, puedan conocer la oferta sobre educación digital existente. Esto incluye algunas reflexiones metodológicas, para orientarse tanto en el uso, como en la selección de herramientas y funciones para crear cursos *online*. En la primera sección partimos de reflexionar sobre el significado de la perspectiva de género y desarrollamos una propuesta teórico-metodológica para integrarla no sólo en las dimensiones didácticas de la educación, sino también en el uso de los medios digitales. Cerramos la sección discutiendo los aspectos relevantes para el diseño de módulos de enseñanza digital desde una perspectiva de género.

Después damos en la segunda sección una introducción general a varias dimensiones centrales que deben conocerse antes de iniciar el diseño de un curso digital: definimos en qué consisten la competencia mediática y los criterios de usabilidad y accesibilidad a los medios digitales. Al final se presenta una orientación sobre los aspectos legales en torno al uso y la creación de materiales educativos que serán utilizados en la elaboración de los cursos *online*. En la tercera sección explicamos lo que son los recursos educativos abiertos, presentamos los que se utilizan con más frecuencia, e introducimos también a los repositorios y plataformas más populares que reúnen materiales educativos, a los que los interesados en la creación de cursos digitales podrán recurrir para encontrar materiales educativos de gran valor. En la cuarta sección explicamos con más detalle los tipos de cursos digitales que existen, el curso de aprendizaje combinado (*blended learning*) y el curso online masivo abierto (*MOOC*) y los pasos que se tienen que seguir para poder diseñarlos incluyendo una perspectiva de género. Aquí ofrecemos algunos ejemplos a buenas prácticas que pueden servir de referencia o inspiración para la creación de los propios cursos.

Esta guía se dirige principalmente a profesores y profesoras que trabajan en instituciones de educación superior. Esperamos que sirva de motivación para incrementar y mejorar el uso de las tecnologías de información y comunicación tomando una perspectiva de género que les permita atender a la diversidad del estudiantado en sus respectivas instituciones.

¿Cómo podemos incorporar la perspectiva de género a la educación digital?

1. ¿Cómo podemos incorporar la perspectiva de género a la educación digital?

La perspectiva de género es una visión relevante para la elaboración y el diseño de contenidos educativos que se imparten en el marco de los diferentes tipos de educación digital. Para familiarizarse con ella, proponemos partir de una definición amplia y compleja del concepto de género, la cual nos permitirá operacionalizar la perspectiva de género en los diferentes momentos del proceso de creación de materiales digitales educativos didácticos. Nuestro punto de partida será entonces el concepto de género desarrollado por la historiadora y profesora de la Universidad de Princeton, Joan Wallach Scott, que lo define como una construcción sociocultural que refleja no sólo las relaciones entre los sexos, sino también las estructuras de dominación en las que se encuentran insertadas tales relaciones. Cuando ella habla de género se refiere entonces al sexo de una persona como construcción social y cultural en oposición al sexo biológico. Esta distinción es fundamental porque, en primer lugar, el género no está decidido por la naturaleza (biología), sino por las relaciones sociales que lo configuran, marcadas por la larga historia de las desigualdades. En segundo lugar, porque la construcción social y lingüística del género no tiene una forma o esencia universal, sino que está ligada a contextos socio-históricos específicos. Ésta explica más bien, la forma en que la oposición binaria de lo “masculino” y lo “femenino” se imprime en el lenguaje y genera significados tanto en los discursos cotidianos como en los discursos políticos. Este binarismo no solo demarca una diferencia, sino que afirma que lo masculino domina a lo femenino, justificando diversas formas de jerarquización social patriarcal. La categoría de género se refiere entonces a varias cuestiones analíticas sobre:

- ¿Cómo y bajo cuáles condiciones se definen los diferentes roles y funciones para cada sexo?
- ¿Cómo varían los diversos significados de las categorías “hombre” y “mujer” según la época, el contexto, el lugar?
- ¿Cómo se crean e imponen las normas regulatorias del comportamiento sexual?
- ¿Cómo los asuntos relacionados con el poder y los derechos contribuyen a las definiciones de masculinidad y feminidad?
- ¿Cómo las estructuras simbólicas afectan las vidas y prácticas de las personas comunes y corrientes?
- ¿Cómo se construyen las identidades sexuales dentro de las prescripciones sociales? (Scott 2011: 95-101).

Estas cuestiones son entonces las que hay que tomar como punto de partida para integrar una perspectiva de género en la elaboración de contenidos de enseñanza digital, ya sea para ser utilizados en el desarrollo de cursos de aprendizaje combinado (*blended learning*) o cursos online masivos abiertos (*massive open online course*).

Si asumimos entonces el carácter de construcción del género y su especificidad contextual, podemos entender mejor que hay diferentes formas de aproximarse al uso de las TIC y que por eso es importante elaborar materiales y contenidos para la educación digital que sean sensibles al género. Un ejemplo que se menciona a menudo para mostrar las diferentes aproximaciones a las TIC, se refiere a las formas en las que las diferentes profesiones definen el uso de las computadoras: un/a programador/a, por ejemplo, utiliza la computadora de forma distinta que un/a secretario/a de una empresa; o también a la forma en que las personas se aproximan a las TIC desde distintas situaciones en la vida: por ejemplo, muchas mujeres rechazan los acercamientos lúdicos a las computadoras debido a la doble carga de trabajo que enfrentan (trabajo productivo y reproductivo), por lo que disponen de poco tiempo para interactuar en los espacios virtuales o con las tecnologías que han sido creadas bajo estas premisas lúdicas. Se afirma que las mujeres tienen un acercamiento de carácter pragmático a las TIC (Erharther 2013: 9, Schnitzel 2001: 8).

Es importante entonces que la pedagogía asuma una sensibilidad frente a las diferencias género desde sus contextos socio-culturales e históricos específicos para comprometerse con formas de saber que prestan atención a las diferentes formas de experiencia humana. También es necesario que la didáctica mediática incorpore una perspectiva de género como categoría de percepción y diferenciación, para partiendo de ella, poder decodificar las intenciones en imágenes, textos y contenidos multimedia (sonido, imágenes, textos) y poder reaccionar frente a los estereotipos y sesgos de género que transmiten (Schnitzel 2001: 11).

Por esta razón, y apoyándonos en Schnitzel (2001: 11), recomendamos la apropiación de un concepto de aprendizaje que parta del sujeto y esté orientado hacia la práctica. Esto significa que hay que integrar de forma sistemática en los contenidos de la educación, no sólo una reflexión sobre las experiencias concretas de cada grupo específico que participa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino también las experiencias individuales de apropiación de los nuevos medios.

Dependiendo de la calidad de los contenidos del aprendizaje, se debe incluir una oferta variada de contenidos multimedia para aumentar el grado de concentración de los estudiantes a través del cambio de medio. Al mismo tiempo, hay que permitir que los estudiantes vayan adquiriendo una competencia mediática al intercambiar los roles en el manejo, control y presentación de contenidos mediados por las TIC. Es muy importante motivar al estudiantado a la producción tanto individual y autónoma, así como colectiva del conocimiento. Se recomienda crear espacios virtuales experimentales y explorativos, en los que una pluralidad de perspectivas y contenidos complejos pueden ser intercambiados y en los que los/as profesores/as no sean el único núcleo desde el que se pueda transmitir conocimiento (Schnitzel 2001: 15)

Aquí hay que recordar que partiendo del concepto de género que hemos asumido y que fundamenta ésta perspectiva, es que los materiales y contenidos educativos digitales deberán evitar una orientación androcéntrica tanto en el lenguaje, las imágenes, contextos y ejemplos. Así deberán ser evitados temas, metáforas y contextos provenientes de situaciones de guerra, del deporte, o de aventuras o acciones que contengan motivos de lucha, competencia y violencia, para favorecer contextos que estén asociados con la vida real, a la solución de problemas, o las acciones de cooperación para producir transformaciones (Schnitzel 2001:15).

En el diseño de contenidos mediáticos interactivos es importante tomar como punto de partida no sólo a hombres y mujeres, sino también a personas con características diversas dentro de una variedad de contextos socioculturales e históricos, ya que de otra forma se corre el riesgo de reproducir estereotipos y sesgos de género (Erharther 2014:49).

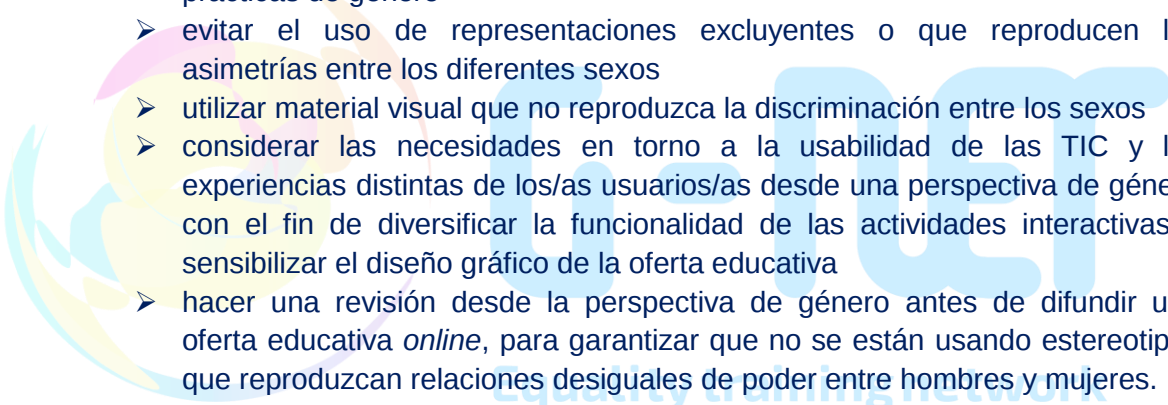
Para asumir una perspectiva de género inclusiva en la elaboración de materiales educativos digitales, es necesario que los/las docentes cuestionen de forma crítica sus propios saberes de género. Tienen que tomar en consideración sus posicionamientos de género y observar cómo su identidad sexual se intersecta con otras posiciones socioculturales, para poder reflexionar cómo estas pueden tener una influencia sobre sus estilos de comunicación y sus prácticas en las aulas. La perspectiva de género invita a introducir un lenguaje inclusivo en todo tipo de interacción y comunicación con el estudiantado (Gaffney & Dunphy 2015: 5).

¿Qué tipo de diferencias hay que tomar en consideración desde una perspectiva de género?

- Formas de aprendizaje entre hombres y mujeres que están relacionadas con los diferentes roles y funciones asignadas en cada contexto sociocultural para cada sexo
- Cuáles son los medios digitales a disposición de los diferentes sexos
- Autoevaluación de la capacidad mediática de cada uno de los sexos
- Expectativas que tienen que se derivan de los diferentes roles y funciones asignadas a cada sexo en contextos socioculturales específicos
- Preferencias mediáticas de cada uno de los sexos según sus roles y funciones

Tomando como punto de partida las propuestas de Klaudia Mattern en su guía para incluir los aspectos de género en la oferta de cursos en línea (2011: 14-19) y la guía de Christine Gaffney y Niall Dunphy (2015: 5-20), para considerar el género inclusivo en los procesos de difusión, queremos resumir los aspectos más importantes para diseñar módulos de enseñanza digital con esta orientación:

- una reflexión sobre la forma en la que el lenguaje estructura nuestro pensamiento y prácticas
- un lenguaje transparente y sensible al género en la oferta de contenidos y comunicación

- 
- una diferenciación de los diferentes niveles de conocimientos temáticos y técnicos, que están determinados por los diferentes roles y funciones de cada sexo, así como los contextos socioculturales de los estudiantes en los que se han construido sus identidades sexuales
 - transmitir conocimientos libres de todo tipo de discriminación por sexo o género
 - incluir una reflexión sobre la posición social y de los saberes de género que conforman nuestras prácticas de enseñanza
 - aplicar un concepto didáctico sensible al género derivado de una reflexión sobre las estructuras simbólicas que afectan la vida y las prácticas de las personas
 - hacer una oferta flexible e interactiva que reflexione sobre cómo varían los diversos significados de las categorías “hombre” y mujer” en cada momento y en cada lugar y que adopte una posición inclusiva
 - fomentar estructuras de respeto y reconocimiento de las diferentes identidades sexuales
 - evitar la reproducción de normas regulatorias del comportamiento y las prácticas de género
 - evitar el uso de representaciones excluyentes o que reproducen las asimetrías entre los diferentes sexos
 - utilizar material visual que no reproduzca la discriminación entre los sexos
 - considerar las necesidades en torno a la usabilidad de las TIC y las experiencias distintas de los/as usuarios/as desde una perspectiva de género con el fin de diversificar la funcionalidad de las actividades interactivas y sensibilizar el diseño gráfico de la oferta educativa
 - hacer una revisión desde la perspectiva de género antes de difundir una oferta educativa *online*, para garantizar que no se están usando estereotipos que reproduzcan relaciones desiguales de poder entre hombres y mujeres.

Para concluir, quisiéramos invitarlos/as a evitar estereotipos de género desde una perspectiva interseccional atendiendo también a las diferencias no sólo de sexo, sino también a las relacionadas con la raza, la edad, las capacidades diferentes, la religión y la orientación sexual. Desde que se firmó el *Tratado de Ámsterdam* esta perspectiva ha adquirido una gran relevancia jurídica, política, social y cultural en los países que forman parte de la Unión Europea.

¿Qué hay que considerar antes de iniciar el diseño de un curso online?

2. ¿Qué hay que considerar antes de iniciar el diseño de un curso online?

Antes de poder iniciar el diseño de un curso online, es importante tomar en cuenta aspectos esenciales que pueden contribuir al desarrollo exitoso de cursos educativos online: en primer lugar, tenemos que preguntarnos si el/la profesor/a cuenta con las competencias mediáticas adecuadas para el diseño pedagógico del curso; en segundo lugar, tenemos que conocer cuál es la experiencia que tienen nuestros estudiantes cuando interactúan con un medio digital (usabilidad), en tercer lugar, hay que preguntarse si se cuenta con los conocimientos adecuados para presentar contenidos online que estén exentos de barreras para todo tipo de usuarios/as (accesibilidad) y, en cuarto lugar, si conocemos el contexto legal bajo el cual deben utilizarse los medios en el contexto educativo. A continuación, trataremos de dar respuesta a estas interrogantes para lograr contar con una orientación adecuada que nos permita crear materiales educativos de calidad.

Competencia mediática

A través de los cambios producidos por las TIC nuestras formas de aprender y enseñar se han ido transformando, así hoy en día incluimos en la formación de los/as maestros/as y profesores/as, dimensiones mediáticas que se han vuelto relevantes en el proceso educativo. Entre ellas destacan cinco competencias que son fundamentales para la elaboración de cursos educativos:

- Competencia didáctica mediática: Capacidad de hacer un uso reflexivo de los medios, así como de las tecnologías de información y comunicación en la enseñanza y el aprendizaje
- Competencia educativa mediática: Capacidad de tratar temas mediáticos como ideas conductoras en un sentido pedagógico
- Competencia relacionada con la socialización en un contexto mediático: Capacidad de tomar en cuenta las condiciones de aprendizaje de los/as estudiantes, algo que ya se discutió en la sección sobre la incorporación de una perspectiva de género
- Competencia para desarrollar la educación en un contexto mediático: Capacidad para el diseño innovador de condiciones generales que permitan actuar en un sentido pedagógico y mediático en las instituciones educativas

Hoy en día los/as profesores/as se enfrentan a un doble problema: por un lado, tienen que desarrollar capacidades para poder identificar las condiciones de aprendizaje de sus estudiantes y, por el otro lado, tienen que aprender a utilizar los medios y las TIC para cumplir con sus tareas educativas. Esto significa que los/as profesores/as tienen que estar en condiciones de incorporar los medios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma adecuada y pedagógica (Blömeke 2000, S. 326, Tulodziecki & Herzig 2002, S. 191).

Lo que es muy útil como orientación básica en este proceso, es entender que la competencia mediática no se puede adquirir independientemente de los conocimientos dentro las áreas del conocimiento, con lo que, partiendo de éste, y en relación con nuestras prácticas educativas existentes, podremos poco a poco ir integrando las TIC a nuestros hábitos cotidianos (Süß Et al. 2013: 45).

En general, el uso de los medios digitales no se reduce a un solo instrumento, sino a un grupo de funciones y herramientas que hay que adaptar. Esto vuelve necesario incorporar otro tipo de recursos que con frecuencia sobrepasan nuestras competencias técnicas. No hay que olvidar que en las instituciones en las que estamos trabajando existen ya una oferta de formación y apoyo, a la que se puede recurrir en estos casos. Ya que es importante que conozcamos el proceso para integrar las TIC a nuestras prácticas educativas, para poder configurar nuestro diseño de curso. En lo que se refiere a las cuestiones técnicas se tendrá que buscar apoyo de los/as expertos/as.

Usabilidad

Entendemos por usabilidad la experiencia que tiene un/a usuario/a cuando interactúa con un medio digital. En la elaboración de un curso de aprendizaje combinado o de un MOOC. Mattern (2009) recomienda tomar en consideración los siguientes criterios:

Tabla 1 Criterios para la elaboración de un curso de aprendizaje combinado

Criterios	Descripción
La oferta debe ser fácil de encontrar:	Se recomienda escoger un nombre corto y fácil de recordar para la página web, la plataforma y el nombre del curso. Además, es preferible incluir enlaces hacia páginas web ya conocidas dentro de la institución y/o hacia páginas con temas semejantes.
La primera impresión se graba en la memoria - razón por la cual un diseño adecuado es importante:	Se debe utilizar un diseño que se reconozca fácilmente y que a la vez incluya una navegación intuitiva. Debe poseer rubricas claramente inequívocas de tal manera que se recomienda usar denominaciones españolas evitando anglicismos. Además, un diseño adecuado, se caracteriza tanto por el uso de lenguaje sensible al género e inclusivo, así como por la aplicación de material visual que evita discriminaciones y estereotipos.
La transparencia crea confianza en la oferta y motiva a seguir trabajando en línea:	Hay que comunicar los términos referentes a los derechos de uso y de protección de los datos y materiales audiovisuales y gráficos utilizados. Se tiene que dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿Quién tiene acceso a los datos coleccionados por la página web?, ¿Qué se hace con estos datos?, ¿Qué tipo de datos hay que dar para poder usar la oferta o para crear un perfil?, ¿Quién puede ver qué datos y dónde?, ¿Cuáles son las condiciones para registrarse?, etc. Estas explicaciones deberán de darse usando términos fáciles y entendibles que sirvan para aclarar estos asuntos.
Buenas sinopsis y	Diferenciar el material en obligatorio y complementario y

estructuras claras del curso:	nombrar de manera uniforme el título, los objetivos de aprendizaje, las indicaciones metodológicas, la inversión de tiempo, la duración de actividades/unidades, los costes, las/los responsables del curso, las condiciones de participación, los resultados, las certificaciones, las indicaciones acerca del procedimiento de la inscripción al curso y del acceso a la plataforma, página web o al material.
Asistencia técnica:	Se recomienda ofrecer algún tipo de asistencia técnica y comunicar los horarios de su disponibilidad (correo electrónico, número de teléfono, página web, horario, etc.). Es preferible enlazar el contacto de la asistencia técnica en todas las páginas del curso.

Fuente: elaboración propia basada en Mattern (2009: 16-17)

Accesibilidad

La accesibilidad se refiere a la posibilidad de presentar contenidos exentos de barreras para todo tipo de usuario/a, es decir, el contenido debe ser percibido, operado y usado por usuarios/as que tengan capacidades diferentes y que posiblemente hagan uso de tecnologías especializadas. Existe un lineamiento al respecto, se trata de los lineamientos para la accesibilidad en la internet (*Web Content Accessibility Guidelines, WCAG 2.0*). Las buenas prácticas de accesibilidad, eliminan todo tipo de barreras asociadas con las habilidades para acceder a la tecnología y se vinculan siempre con otras condiciones materiales e identidades sexuales. En lo que se refiere al significado meramente técnico de la accesibilidad, esta se refiere solamente a dos aspectos que se intersectan: habilidad y tecnología. Un ejemplo de esto lo encontramos en el diseño de Facebook que dificulta la navegación a algunos/as usuarios/as. Facebook no se interesa por estos/as actores/as, pero nosotros sí, ya que en el proceso de enseñanza-aprendizaje queremos colaborar con todo tipo de usuario/a. En general, la mayoría de las plataformas para la enseñanza virtual (LMS) atienden de alguna manera los problemas de accesibilidad, por lo que, si estamos trabajando en nuestras instituciones con alguna de estas, no tenemos que pensar mucho en este problema, salvo si utilizamos una diversidad de herramientas virtuales. En este caso habrá que verificar el nivel de accesibilidad para tomar la decisión sobre cuáles serán las mejores herramientas para el curso de aprendizaje combinado. Dentro de las plataformas de enseñanza electrónica destacan por su accesibilidad [Moodle](#), [Desire2Learn](#), aun cuando [Sakai](#) y [Blackboard](#) también consideran algunos aspectos de la accesibilidad (Rosen 2014). Listas con elementos a verificar para garantizar la accesibilidad de las páginas web, plataformas y otras herramientas digitales se encuentran en la siguiente tabla:

Tabla 2 Lista de verificación de accesibilidad

Herramienta	Enlace
Páginas web en general	Web Content Accessibility Guidelines, WCAG 2.0 del World Wide Web Consortium, W3C
Páginas Web diseño	Accesibilidad para diseñadores de la Web
Blogs	Cómo hacer tu blog accesible a lectores ciegos Lista de chequeo de accesibilidad para blogs
Medios visuales	Texto alternativo para imágenes Infografía-Accesible
Video y multimedia	Sub/Títulos, Transcripciones y descripciones de audio Accesibilidad para multimedia
Audio	Transcripciones de audio

Fuente: Elaboración propia basada en Rosen (2014)

Aspectos legales

Antes de iniciar el diseño de cursos es muy importante aclarar los aspectos legales sobre los materiales que se van a utilizar o crear. En primer lugar, hay que estar informado sobre las modalidades de los derechos de autor/a, así como de las licencias bajo las que se publican los materiales educativos. En la Unión Europea, por ejemplo, no existe un Dominio Público, es decir, no se pueden ceder los derechos de propiedad intelectual a favor de lo público. Esto significa que hay que preguntar al propietario de los derechos de autor/a si podemos usar los materiales educativos (OLCOS, Introducción 2007: 10). En general podemos decir que antes de utilizar materiales de otros autores, hay que conocer no sólo las leyes de propiedad intelectual nacionales, sino todo el marco de derechos de propiedad intelectual internacional. Se recomienda de preferencia, utilizar contenidos y materiales abiertos y crear cursos bajo una licencia abierta. Con esto se podrán evitar los problemas de los derechos de autor/a y se tendrán además algunas ventajas; sin embargo, como hay varios tipos de licencias abiertas hay que conocerlas a todas para poder entender su alcance y estar en condiciones de hacer una buena selección. En ocasiones las plataformas para el aprendizaje combinado y para los MOOCs ya tienen un lineamiento al que hay que someterse, pero no siempre es así. A continuación mencionamos los modelos de licencia más comunes:

Tabla 3 Modelos de licencia

Licencia	Descripción
<u>Creative Commons</u>	Se trata de una organización que ofrece licencias flexibles para los creadores de contenidos. <i>Creative Commons</i> permiten copiar, distribuir y presentar en público, así como exponer el trabajo sin costos de licencias. <i>Creative Commons</i> ofrece la posibilidad de escoger entre seis tipos de licencias: Reconocimiento (BY): Permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, y la creación y distribución de obras derivadas. Reconocimiento + No comercial (BY-NC): Permite la generación de obras derivadas pero no su uso comercial. No se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales. Reconocimiento + Sin obra derivada (BY-ND): Permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas. Reconocimiento + Compartir igual (BY-SA): Permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula el original. Reconocimiento + No comercial + Sin obra derivada (BY-NC-ND): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas. Reconocimiento + No comercial + Compartir igual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.
<u>GNU Free Documentation License</u>	Se trata de una licencia complementaria de la licencia GNU GPL. Se usa para manuales o textos con instrucciones que tienen un valor funcional
<u>Open Content License (OPL)</u>	Creada para la distribución de material de contenido abierto. Es aplicable a todo tipo de medio.

Fuente: Elaboración propia

También ayuda el conocer algunos de los estándares de formatos abiertos para crear materiales educativos para imágenes: GIF, JPEG 2000, PNG, audio: FLAC, MP3, Ogg, Vorbis, vídeo: Dirac, WebM, Theora, textos: Plain Text, HTML, ePub, LaTeX, Office Open XML, OpenDocument, PostScript y compresión de archivos: 7z, bzip2, tar, ZIP.

Finalmente, hay que saber que los enlaces a páginas web que incluyen contenidos legalmente protegidos, es una práctica muy difundida. Esta práctica no constituye en sí misma una violación a los derechos de autor/a (copyright); no obstante, hay que asegurarse de no incluir enlaces a contenidos ilegales o prohibidos (BIZ MOOc 2016: 104).

¿Qué son recursos educativos
abiertos (REA)?

3. ¿Qué son recursos educativos abiertos (REA)?

En el marco de la educación abierta, los recursos educativos abiertos incluyen a los repositorios con materiales educativos y a las plataformas con cursos de enseñanza virtual. Estos pueden incluir cursos a distancia, *blended learning* o MOOCs, siempre y cuando se ofrezcan bajo las licencias para el acceso libre. Los cuatro principios de la educación abierta según Valverde Berrocoso (2014: 106) son: “(i) el conocimiento debe ser libre y abierto para usarlo y reutilizarlo; (ii) se debe fomentar y facilitar la colaboración en la construcción y reelaboración del conocimiento; (iii) compartir conocimientos debe ser recompensado por su contribución a la educación y la investigación; y (iv) la innovación educativa necesita comunidades de práctica y reflexión que aporten recursos educativos libres”.

La meta de la educación abierta que utiliza las tecnologías digitales, es lograr un acceso y participación amplios, removiendo barreras y convirtiendo el aprendizaje en algo accesible, abundante y adaptable para todos y todas. Ofrece una multiplicidad de formas de enseñanza y aprendizaje, produciendo y compartiendo el conocimiento (Santos et al. 2016: 16-22).

Los REA enfatizan la importancia que tiene el acceso libre a recursos para cualquier persona que disponga de una conexión a Internet, sin ningún tipo de restricción de tipo sexual, racial, étnica, socioeconómica, cultural, política, religiosa, etaria, física, técnica, legal, etc. REA no significa lo mismo que cursos en línea o *blended-learning*, aun cuando algunos autores así lo entienden utilizando el término como sinónimo. Los contenidos con una licencia abierta pueden ser creados en una diversidad de medios: como textos impresos, o archivos de video, audio y multimedia. El aprendizaje combinado no tiene una licencia abierta, aun cuando puede hacer uso de los REA. Esto, sin embargo, no significa que los REA son programas de aprendizaje combinado (Deutsche UNESCO-Kommission e.V., Bonn 2013: 8).

“Es importante destacar que, como ocurre con el ‘Código Abierto’, la diferencia clave entre los REA y cualquier otro recurso educativo es su licencia. Así, un REA no es más que un recurso educativo que incorpora una licencia que facilita la reutilización – y potencial de adaptación – sin necesidad de solicitar primero la autorización del titular de los derechos de autor” (Butcher 2015: 38).

Presentamos a continuación algunos de los recursos de tecnología abierta que pueden ser utilizados con fines educativos, apoyándonos en la Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos de la UNESCO preparada por el ya mencionado Neil Butcher (2015: 65-67):

Tabla 4 Recursos de tecnología abierta

Recursos	Descripción
Sitios de redes sociales	Son un tipo de servicios en la internet en los que se construyen comunidades de intereses o actividades comunes y que permiten intercambio de información. Los más conocidos son Facebook, Twitter, YouTube, Instagram, Flickr, etc. Algunos están especializados en compartir un cierto tipo de formatos: videos, enlaces, fotografías, etc.
Blogs	Los blogs son un espacio virtual en el que se puede dar seguimiento a las informaciones y comentarios que se comparten. Existen blogs temáticos que logran construir comunidades amplias, ya sea porque comparten noticias o informaciones específicas para un público determinado
Wikis	Es un espacio virtual en el que se pueden redactar documentos de forma colaborativa. Se caracteriza por ser una herramienta sencilla que permite crear y actualizar contenidos en línea con gran facilidad. Un ejemplo muy conocido de wiki es la enciclopedia libre <i>Wikipedia</i> .
RSS La Sindicación Realmente Simple (<i>Real Simple Syndication – RSS</i>)	Se trata de un protocolo con el que los/as usuarios/as se pueden suscribir a contenidos <i>online</i> , a través de la creación de listas de fuentes preferidas de información, que permite recolectar automáticamente las actualizaciones del contenido de las fuentes seleccionadas.
Podcasting	Se refiere a la oferta de archivos mediáticos (audio y video) que se pueden descargar a través del internet. Un Podcast comprende una serie de contribuciones mediáticas (episodios) que a través de RSS pueden ser descargadas automáticamente.
La mensajería instantánea (<i>Instant Messaging – IM</i>)	Comunicación en línea que permite la interacción en tiempo real a través de aplicaciones como <i>WhatsApp</i> , <i>Skype</i> , <i>Messenger</i> , etc.
Aplicaciones web	Son aplicaciones que pueden ser ejecutadas a través de un navegador en la internet. Se caracterizan porque permiten el trabajo en colaboración de una forma muy sencilla. El ejemplo más conocido es Google Apps.
Integradores de información (<i>mashups</i>)	<i>Mashup</i> significa la creación de contenidos mediáticos a través de la recombinação de contenidos existentes (textos, archivos, imágenes, sonidos, videos). Utilizan además las interfaces programables (APIs) de las aplicaciones de la internet.
Relatos digitales (<i>digital storytelling</i>)	Se trata de narraciones digitales que se crean combinando contenidos digitales como presentaciones o videos.
Visualización de datos	Presentación gráfica de datos con la finalidad de obtener informaciones como resultado de la visualización.
Revistas científicas abiertas	No sólo reproducen contenidos abiertos, sino que el proceso de publicación, incluyendo la revisión por pares, se hace completamente a través de la internet.

Fuente: Elaboración propia basada en Neil Butcher (2015: 65-67)

Además de estas herramientas importantes para la elaboración de contenido educativo abierto existen ya una serie de repositorios y plataformas que reúnen materiales educativos de gran valor. A continuación, recomendamos algunos lugares importantes que hay que visitar antes de empezar a crear nuevos contenidos educativos abiertos:

Tabla 5 Repositorios y plataformas

Página Web	Descripción
<u>College Open Textbooks</u>	Presenta listas de libros abiertos por área de estudios, muchos de los cuales han pasado por un proceso de revisión por pares para poder ser utilizados en la educación superior
<u>Europeana</u>	Reúne los recursos digitales de los museos, las bibliotecas, los archivos, las colecciones audiovisuales (incluyendo pinturas, dibujos, mapas, fotos y cuadros). Aquí hay que tener presente que no todas las imágenes son de código libre.
<u>I-Tunes University</u>	Se trata de una iniciativa para compartir contenidos gratuitos de cursos educativos que pueden ser descargados por estudiantes y profesores/as. Las instituciones son quienes deciden las condiciones bajo las que se podrán usar los materiales.
<u>Jamendo</u>	Piezas de música libres que pueden ser utilizadas porque tienen el modelo de licencia <i>Creative Commons</i> .
<u>Learningpod</u>	Una biblioteca en línea con materiales libres y con cuestionarios asociados a los libros de texto.
<u>MERLOT</u>	Recursos Educativos Multimedia para el Aprendizaje y la Enseñanza en Línea (MERLOT) pone a disposición recursos abiertos, diseñados para profesores/as y estudiantes de educación superior. Los/as usuarios/as pueden compartir sus experiencias sobre la educación con especialistas.
<u>MIT OpenCourseWare</u>	Cursos Abiertos donde se pueden intercambiar materiales libres para cursos y enseñanza online. En estos cursos se pueden encontrar materiales como: apuntes de clase, listas de lecturas, tareas, programas de estudio, materiales de estudio, pruebas, muestras y simulaciones
<u>OERCommons</u>	Biblioteca y red digital dinámica. Contiene recursos educativos para mejorar el currículo.
<u>Open Education Consortium</u>	Difunde información acerca de todos los aspectos importantes de la educación abierta en un sólo lugar. La información está organizada para satisfacer necesidades de diferentes audiencias. Se puede participar contribuyendo a la colección de materiales e informaciones en la iniciativa.
<u>OpenSTAX</u>	Comparte materiales educativos libres en módulos pequeños que pueden ser estructurados como cursos, libros, reportes u otro tipo de actividades académicas.
<u>TED</u>	Colección de videos educativos sobre diversos temas
<u>WikiEducator</u>	Se trata de una comunidad de carácter colaborativo que reúne materiales para la planeación de proyectos educativos relacionados con el movimiento que promueve el libre acceso, el desarrollo de contenido abierto en <i>Wikieducator</i> para el aprendizaje combinado, el trabajo en la elaboración de REA y la conexión de redes que apoyan el desarrollo de contenido.

Fuente: Elaboración propia

¿Qué tipos de cursos existen en el marco de la enseñanza digital?

4. ¿Qué tipos de cursos existen en el marco de la enseñanza digital?

Existen varios tipos de cursos para la enseñanza digital que han sido introducidos para complementar y transformar los cursos clásicos que se utilizan en la educación para transmitir conocimientos. El proceso de adaptación de estos cursos ha impactado las formas de impartir la enseñanza, de tal manera que, ya no depende de la presencia física de los actores y actrices del proceso tradicional de enseñanza-aprendizaje. Ahora contamos con cursos híbridos e innovadores que cuentan con una gran flexibilidad porque los que participan en ellos no están sometidos a espacios físicos o tiempos específicos. De qué manera se integran los medios digitales a la enseñanza tradicional depende del tipo de institución educativa y de la necesidad de incorporar diferentes grados de actividades presenciales. Así podemos distinguir entre el aprendizaje combinado (*blended learning*) que sólo se utiliza para complementar la enseñanza presencial con los medios digitales, y el curso abierto o el curso en línea masivo abierto que se realizan exclusivamente a través de la internet con diferentes grados de interacción docente-estudiantado.

Curso de aprendizaje combinado (*blended learning*)

¿Qué es aprendizaje combinado (*blended-learning*)?

Relacionamos con el *aprendizaje electrónico* (*e-learning*) a cualquier tipo de medios digitales dirigidos hacia la presentación y la distribución de material educativo diseñado para respaldar la comunicación interpersonal. El aprendizaje combinado (*blended learning*) integra métodos de la enseñanza presencial (en aula) con elementos del aprendizaje electrónico (en línea) dentro de un currículo. El concepto de aprendizaje combinado tiene varias ventajas:

- combina la enseñanza presencial con estudios autodidácticos
- posibilita la participación de diferentes tipos de estudiantes, incluyendo a las/los que suelen quedarse calladas/os durante seminarios presenciales
- es una oferta que se dirige a diferentes tipos de aprendizaje (auditivo, visual/óptico, cognitivo, asociativo, colaborativo, etc.) y que por eso facilita el aprendizaje individual
- asegura más flexibilidad referente al tiempo y al lugar
- ofrece a las/los participantes más autonomía
- permite la integración de una amplia gama de medios (vídeos, imágenes, transmisiones de audio, animaciones, gráficos, etc.) y de actividades (juegos, trabajos en grupos o individuales, etc.)
- da posibilidades de crear modalidades de estudios y de exámenes alternativas a los modelos clásicos. (cf. Mayer et al. 2016: 7).

Existen muchas posibilidades para elaborar un proyecto de aprendizaje combinado, sin embargo, hay que tener presente que la técnica no es lo más importante sino los contenidos que queremos transmitir y la forma en la que deseamos hacerlo. No hay que olvidar que cada persona aprende de diferente manera de acuerdo a sus roles y funciones de género, por eso es que los/as creadores/as de cursos de aprendizaje combinado no deben olvidar:

- ser sensibles a estas diferencias, incorporándolas de una manera flexible, transparente y diversa
- facilitar procesos de aprendizaje individuales diferenciados
- partir de que tanto los hombres como las mujeres tienen los mismos potenciales de aprendizaje, aun cuando son diferentes
- considerar diferentes estilos de aprendizaje y una diversidad de medios, ya que el estudiantado hace un uso distinto de los medios y cuenta con recursos de tiempo con base a sus diferentes roles y funciones de género
- ignorar las diferencias de género desde una perspectiva interseccional nos puede conducir a la discriminación de personas afectadas por ellas
- otorgarle al estudiantado reconocimiento cuando su participación genera nuevos conocimientos sobre los temas del curso

Finalmente hay que tomar en cuenta algunos aspectos más generales:

- La primera impresión que recibe el estudiantado cuando visita una página web es decisiva, ya que se trata de la puerta de entrada a un curso de aprendizaje. Hay que proporcionar un panorama comprensivo del curso acompañada de elementos que despierten la confianza de los participantes. Como, por ejemplo, además de una bienvenida personal al curso, incluir herramientas de comunicación para aclarar dudas que puedan tener los/as participantes. Al final del curso no puede faltar el agradecimiento personal por la cooperación.
- Un curso en línea es un espacio de aprendizaje en que las personas esperan encontrar orientación y sentirse bien, por eso es que la transparencia frente a los contenidos y las personas es importante.
- La función de apoyo al curso no es una función más a considerar, sino más bien se trata de un servicio personal que debe orientarse a las diversas condiciones y necesidades de las personas que buscan ayuda.
- Los materiales deberán considerar aspectos implícitos y explícitos de género
- Los contenidos deberán tomar en consideración la diversidad de intereses de los/as participantes, así como sus posibles contextos profesionales futuros
- El lenguaje y la selección de los ejemplos deberán enmarcarse en una perspectiva de género y no transportar ningún tipo de discriminación
- Los ejemplos deberán ser ampliados con contribuciones de los/as participantes
- Una buena estructura del curso utiliza diversos medios (texto, imagen, video, audio) dejando ver cuál es su función en el contexto de las metas de la enseñanza
- La selección de ejemplos debe contribuir a cuestionar todo tipo de estereotipos de género que puedan reproducir relaciones de poder asimétricas entre los sexos.

- Incluir diferentes tipos de actividades y formas de evaluación, así como abrir espacios de comunicación entre docentes y estudiantado.

A continuación, presentaremos los aspectos claves que, desde una perspectiva de género, hay que considerar en la concepción de un curso de aprendizaje combinado. Estos aspectos son retomados de diferentes experiencias con el fin de facilitar el desarrollo propio de conceptos y modelos de enseñanza en forma de aprendizaje híbrido sensibles al género. Esta presentación se dirige a personal docente sin y con experiencia en el desarrollo y la aplicación de este tipo de cursos con el fin de motivarlos a experimentar con nuevos conceptos e ideas. Discutiremos en las siguientes partes de esta sección los temas de conceptualización y realización técnica, que servirán de apoyo para implementar cursos de aprendizaje combinado.

Conceptualización

La conceptualización de un curso se refiere a la explicación de sus metas, así como sus límites. Hay que definir concretamente cuales son los aportes que proporciona el uso de elementos del aprendizaje combinado (*blended-learning*) para el contenido concreto del curso. Esto es importante para delimitar las expectativas y los requisitos de las/los participantes o beneficiarias/os del curso. Para la mayoría de las personas - independientemente de su rol en el proceso de enseñanza y aprendizaje -, la realización o participación en un curso de aprendizaje combinado les implica gastos adicionales ya que no están familiarizadas con este tipo de enseñanza. Para lograr reducir los miedos e inseguridades de estas personas, hay que presentarles los contenidos de manera entendible, clara y sencilla y mencionar las ventajas concretas que ofrece el uso de los componentes del aprendizaje combinado, y porqué vale la pena asumir estos costos adicionales. Es importante que los/as docentes entiendan que su presencia continua en las actividades en línea es decisiva para motivar la participación del estudiantado, como ha sido comprobado en varios estudios acerca del tema. Por eso debe explicarse muy bien cuál es la forma en y bajo qué condiciones se puede participar en las diferentes actividades del curso. Cuando se trate de discusiones en foros o contribuciones a debates a través de tableros de discusión (*blogs o wikis*) se deberá dar instrucciones precisas sobre la forma en que se discutirá incluyendo contribuciones científicas y refiriéndose a las contribuciones que ya se han hecho en el debate por parte de otros estudiantes o de el/la docente (Mayer et al. 2016: 9).

Siguiendo la propuesta de Veronika Mayer, Sandra Winheller, Juliette Wedi y Arnd Hofmeister (2016: 10) en su guía para la elaboración de contenidos para el aprendizaje combinado consideramos que estas son las preguntas relevantes que hay que considerar para elaborar el concepto del curso:

Preguntas generales:

- ¿Cómo puede la enseñanza combinada complementar a la enseñanza presencial?
- ¿Cuál sería el valor agregado de incluir contenidos digitales en la didáctica del curso?
- ¿Cuáles son las metas que se quiere alcanzar con el curso de aprendizaje combinado?

Preguntas sobre el contenido y la estructura del curso de aprendizaje combinado

¿Qué? ¿Cuáles son los contenidos y los temas del aprendizaje electrónico (*e-learning*)?

¿Qué es lo que se deberá transmitir?

¿Cómo? ¿Cómo podemos transmitir estos contenidos?

¿Cuáles son los métodos que se utilizarán?

¿Cómo se va a combinar el aprendizaje electrónico con el curso presencial?

¿Se reutilizarán los resultados de las actividades en el marco del aprendizaje combinado para otro tipo de actividades presenciales?

¿Cómo se van evaluar las actividades que se realicen en el marco del aprendizaje electrónico?

¿Cuándo? ¿Cuándo se realizarán las sesiones de aprendizaje electrónico?

¿Se acompañará la totalidad del curso con actividades electrónicas o sólo habrá algunas sesiones que se distinguirán de las presenciales?

¿Dónde? ¿Qué plataforma de enseñanza electrónica (*learning management system, LMS*) o qué herramientas en línea se utilizarán para llevar a cabo el curso de aprendizaje combinado?

Implementación técnica

Una vez que se ha dado respuesta a todas las cuestiones referentes al concepto del curso y se han desarrollado los contenidos se deberán tomar en cuenta una serie de aspectos técnicos. Si la institución en la que se ofrecerá el curso ya cuenta con una plataforma para la enseñanza electrónica (LMS) o con herramientas en línea, entonces habrá que orientarse a las indicaciones de cada plataforma o herramienta, sin embargo, consideramos que es bueno conocer algunos aspectos de la realización técnica que pueden ayudar a mejorar el diseño del curso.

Desde una perspectiva sensible al género es importante contar con apoyo socio-tecnológico para atender las necesidades diversas de los/as usuarios/as, ya sean estos/as docentes o formen parte del estudiantado. Al mismo tiempo, no hay que perder de vista que no es necesario utilizar toda la gama de funciones que ofrece una plataforma, sino solamente aquellos elementos que son necesarios para lograr las metas del curso tomando en consideración la diversidad de los/as usuarios/as (Erharther 2013:21-22).

Por otra parte, es importante introducir formulaciones precisas y cortas, tomando en cuenta que algunos/as participantes accederán el curso desde teléfonos móviles o tabletas. Siempre que se introduzcan términos técnicos deberán ser explicados, porque no podemos partir de que todos/as los/as usuarios/as los conocerán. Se recomienda adaptar la terminología al grupo-meta atendiendo su diversidad. Los textos deberán ser cortos y distribuidos en unidades con encabezados concisos que sirvan de orientación a los/as participantes. Las informaciones más importantes deberán aparecer siempre en la primera página, mientras que los detalles en las páginas subsiguientes. Cabe recordar que desde una perspectiva de género deberá utilizarse un lenguaje no discriminatorio y sensible al género. Esto quiere decir, como lo hemos establecido en el capítulo sobre la perspectiva de género la educación virtual:

- Transmitirá conocimientos libres de todo tipo de discriminación por sexo o género partiendo de una reflexión sobre los saberes de género que conforman las prácticas de enseñanza
- Evitará el uso de representaciones excluyentes o que reproducen los sesgos de género
- Hará una diferenciación entre los diferentes niveles de conocimientos temáticos y técnicos, que están determinados por los diferentes roles y funciones de cada sexo, así como de los contextos socioculturales que están a la base de las construcciones de identidades sexuales, para no reproducir estereotipos y sesgos o inconscientes.

Todas las actividades de interacción que se hayan planeado para el curso deberán entenderse de una forma intuitiva y ser adecuadas al grupo-meta y su diversidad sexual. Al mismo tiempo se deberá cuidar la estructura jerárquica de los contenidos, que se reflejará en la posibilidad de moverse libremente con el apoyo de la navegación del curso, que será consistente en su forma de entender el regreso a la página anterior, evitando saltos al principio del curso, cuando sólo se trata de regresar al inicio de la actividad. Finalmente hay que tener siempre presente que la forma de presentar la página web del curso es diferente si se trata de un teléfono móvil, una tableta o una computadora, por eso es que hay que evitar listas largas de elementos, reduciéndolas a no más de siete. En caso de ser más se recomienda repartirlos en dos o más partes con su respectivo encabezado (Erharther 2013: 28-39).

Funciones y herramientas

Las funciones y herramientas a disposición para implementar actividades, contenidos, evaluaciones, etc., en un curso de aprendizaje combinado son múltiples y dependen de la plataforma electrónica que utilizan las instituciones educativas. Algunos ejemplos de estas plataformas son:

Tabla 6 Plataformas para aprendizaje combinado (blended learning)

Plataforma	Descripción
<u>Moodle</u>	Esta es una de las plataformas más populares y más completas de código abierto a la que se le pueden agregar funciones de diferentes tipos, así como un programa de ayuda para el usuario que ya no son de código abierto. Aquí hay que considerar que aun cuando la plataforma no representa costos para su uso, la implementación, administración y el mantenimiento sí. Cuenta con casi todas las funciones y herramientas que se espera encontrar en una plataforma para el aprendizaje combinado, incluyendo apoyo para dispositivos móviles y funciones para la venta de cursos a través de PayPal.
<u>CourseSites</u> <u>Blackboard</u>	Se trata de una versión libre de una plataforma para cursos de MOOC diseñados por académicos. El software es libre y permite crear cinco cursos activos.
<u>Sakai</u>	Plataforma de código libre muy parecida a Moodle. La diferencia entre ambas radica en las tecnologías que se basan para su funcionamiento. Moodle trabaja como aplicación que requiere de la instalación de un entorno con Linux, Apache, MySQL y PHP. Sakai requiere la plataforma de Java para su funcionamiento.
<u>Latitude Learning</u>	Esta plataforma es libre para cursos hasta de 100 participantes. Se trata de una plataforma con un sistema que ofrece cursos de capacitación para empresas. Incluye una función para certificar el curso y la integración de funciones colaborativas.
<u>Dokeos</u>	Se trata de una plataforma de código libre que funciona con el entorno PHP. Dokeos tiene herramientas para los autores, plantillas para encuestas, grupos de trabajo y chats.
<u>Ilias</u>	Plataforma de código libre cuya fortaleza se encuentra en su sistema que permite definir diferentes roles de usuarios/as para controlar el acceso a diferentes partes de la plataforma.
<u>Canvas</u>	Canvas tiene dos versiones, una de código libre sin contenidos y otra con estructuras de cursos preestablecidos que no es libre. Canvas tiene una serie de funciones únicas y excelentes como la integración con una serie de aplicaciones externas y móviles para los sistemas operativos <i>iOS</i> y <i>Android</i> , así como una herramienta interna para filmar videos.
<u>ELMSLN</u>	Es una plataforma que funciona en el entorno de WordPress y fue concebida como una extensión de Drupal, uno de los <i>Content Management System</i> más populares. Se trata de un sistema de código abierto para ser usado preferentemente en combinación con el sistema Drupal.
<u>Open edX LMS</u>	Se trata de una plataforma creada en colaboración entre la Universidad de Stanford, MIT y Google de código abierto para crear MOOCs, cursos de capacitación y seminarios. No se diferencia de las otras plataformas por las funciones que ofrece sino por la cooperación con el MIT y Google. Cuenta con un gran apoyo técnico para la creación de los cursos MOOC.
<u>LRN</u>	LRN es una plataforma de código abierto desarrollada por el MIT en Massachusetts que también apoya el trabajo de colaboración y la construcción de comunidades virtuales. Se basa en la tecnología OpenACS (herramienta para construir aplicaciones para comunidades virtuales).

Fuente: Elaboración propia

No se debe olvidar que en cada una de estas herramientas se tiene que considerar la perspectiva de género en los contenidos y las actividades que se organicen. En los últimos años se han vuelto imprescindibles algunas funciones y herramientas como los foros, los chats, las votaciones, los wikis y otros más. Introducimos algunos de ellos orientándonos a las definiciones de Mattern (2009):

Tabla 7 Funciones y herramientas de plataformas para cursos de aprendizaje combinado

Función o Herramienta	Descripción
Foros:	En el caso de los foros de discusión se trata de espacios virtuales que pueden ser configurados de distintas formas. Es importante dejar claro, para qué se utilizará un foro y qué es lo que tiene que suceder dentro de este espacio, así como cuándo se podrá utilizar y si hay limitaciones en lo que se refiere a la extensión de los comentarios y el estilo. También hay que decidir si el foro será moderado por alguna persona y no hay que olvidar dar la bienvenida a los/as participantes al inicio del foro. Los/as participantes siempre esperan que los docentes estén presentes en las discusiones de los foros.
Chats:	Un <i>Chat</i> es un espacio de comunicación virtual que puede estar basado en la comunicación de textos escritos. Algunas plataformas incluyen los salones virtuales en los que, mediante una cámara, micrófono y audífonos, los participantes pueden verse y escucharse. Es importante que si se incluyen este tipo de intercambios, se defina desde un principio quien va a moderar la charla, y si alguien va a resumir los resultados del debate. También se tiene que establecer si las contribuciones serán anónimas, en el caso del Chat basado en textos y si se invitan a expertos y expertas se recomienda establecer cuotas de género para decidir a quiénes se invitará a las sesiones del <i>Chat</i> (Mattern 2009: 43).
Votaciones:	La función para realizar votaciones es adecuada para tomar decisiones colectivas dentro de equipos de trabajo, para conocer las opiniones de todos y todas los/as participantes sobre algunos contenidos, debates y actividades. Se tiene que decidir si esta función se implementará permitiendo de la participación anónima o no, y se tiene que establecer qué va a suceder con los resultados de la votación.
Wikis:	Los <i>wikis</i> permiten a los/as participantes crear documentos estructurados colectivos que pueden ser elaborados desde distintos lugares y en diferentes momentos. Para poder usarlos no sólo se tiene que contar con una competencia mediática específica para prepararlos, sino también los/as usuarios/as tendrán que tener las competencias mediáticas suficientes para poder participar. Antes de iniciar una actividad utilizando los <i>wikis</i> se deberá comunicar por correo electrónico a todos/as los/as participantes las informaciones necesarias para poder usar estas herramientas. En ocasiones los <i>wikis</i> que forman parte de las plataformas electrónicas (LMS) son bastante simples o demasiado complicados, por lo que algunas veces se recomienda utilizar sistemas de wikis que sean adecuados para las actividades planeadas y que además sean conocidos.

	La gran mayoría de todos y todas las estudiantes están familiarizados/as con <i>Wikipedia</i> .
Glosario:	Algunas plataformas electrónicas tienen la función del glosario entre sus herramientas. Este tipo de funciones permiten aclarar los conceptos importantes de un tema durante el curso, aceptando comentarios de los/as participantes. Aquí hay que definir desde un principio si todas las contribuciones serán aceptadas o si primero pasarán por una revisión de los/as docentes, para posteriormente ser compartidas en la plataforma. También hay que decidir desde un principio, qué pasara con las contribuciones que se elaboren dentro del glosario, una vez que haya concluido el curso.

Fuente: Mattern (2009: 43-44)

De acuerdo con el tipo de plataforma que se tenga a disposición se encontrarán muchas otras funciones o herramientas como el calendario, el diálogo de aprendizaje personal, los grupos de trabajo, la producción de textos de forma colaborativa, las conferencias virtuales, etc. Una vez que se haya alcanzado un grado de familiaridad con la plataforma a disposición en la institución se podrán ir seleccionando otras herramientas y refinando los métodos a aplicar en los cursos de enseñanza combinada.

Diseño del curso

Ya nos hemos familiarizado con los elementos de carácter técnico para diseñar un curso de aprendizaje combinado, ahora sólo tenemos que hacer algunas observaciones sobre los materiales de ilustración gráficos y el lenguaje visual. Hemos aprendido hasta ahora que para el diseño de cursos virtuales hay que considerar las siguientes dimensiones:

- La perspectiva de género
- Un lenguaje sensible al género
- Los contextos de vida de cada uno de los/as participantes y las condiciones bajo las cuales pueden acceder a los cursos digitales
- La edad de los/as participantes
- Sus experiencias y afinidades con la técnica
- Los contextos socioculturales del estudiantado
- Sus diferentes capacidades

En lo que se refiere al lenguaje de las imágenes, se debe recordar que éstas no sólo representan a la realidad, sino que también la interpretan. Por lo que al escoger ilustraciones para los cursos hay que evitar los estereotipos no sólo referentes al género, sino también a la edad, las capacidades diferentes, los contextos religiosos y culturales, así como la orientación sexual. Además, hay que evitar reproducir asimetrías y tomar como criterio la igualdad y preguntarse en qué medidas pueden identificarse los/as participantes del curso con las representaciones que se han seleccionado para ilustrar aspectos de los contenidos educativos (Erharther 2013: 23).

Ahora pasaremos a dar un ejemplo del diseño de un curso de aprendizaje combinado tomando en cuenta los contenidos. Para este fin, tomaremos como ejemplo el curso sobre “Aproximaciones teóricas a los estudios de género” que fue desarrollado por Veronika Mayer y Juliette Wedl para ser impartido en el Centro de Estudios de Género de Braunschweig, Alemania, durante el semestre de verano del 2014. El concepto del curso es el siguiente:

Tabla 8 Concepto del curso sobre teorías de género y su aplicación a un objeto específico

Aspectos	Descripción
Meta	Introducción a las teorías de género y su aplicación a un objeto específico
Conceptos	Igualdad, diferencia, construcción, deconstrucción, género como categoría estructural, <i>doing gender</i> , discurso, performatividad
Descripción del curso	Este curso tiene dos partes: una presencial y otra de enseñanza electrónica. La segunda parte se divide a su vez en dos partes, una que se realizará al principio del curso y la otra al final. En la primera parte los/as estudiantes se reunirán en grupos de trabajo que se concentrarán cada uno en estudiar un acercamiento a la teoría de género. Los/as participantes elaborarán un <i>wiki</i> para el seminario para que todos/as los/as estudiantes puedan obtener un panorama de las diferentes teorías de género. En la segunda parte el estudiantado utilizará las teorías de género para desarrollar un proyecto de investigación. A través de esto, podrán ver la relevancia de la teoría de género para la investigación de un objeto específico.
Enseñanza presencial	No se necesitan conocimientos previos. La enseñanza virtual y la presencial están relacionadas estrechamente una con otra. El/la docente y el estudiantado utilizará los contenidos de la enseñanza virtual durante las fases presenciales del curso para aplicar los conocimientos teóricos a los temas del curso. Con esto se pondrá de manifiesto la relevancia de estrechar la relación entre las fases virtuales y presenciales del curso. El <i>wiki</i> del seminario deberá ser tratado por lo menos en una de las sesiones presenciales. Se puede tratar este tema de dos formas: A) cada contribución al <i>wiki</i> será impresa en una hoja de papel grande. Las hojas se distribuirán en el salón de clase. Cada grupo de trabajo se colocará junto a su contribución y la presentará. La idea es que se discuta cada teoría presentada con la siguiente para que se discutan sus similitudes, diferencias, las preguntas abiertas, etc., y hacer anotaciones en las hojas de papel. Así podrán los/as estudiantes reflexionar sobre las diferentes teorías. B) Cada grupo de trabajo enviará un/a experta/o a las reuniones de investigadores. Estas tienen una sola cuestión a discutir. Allí se reflexionará sobre la mejor forma de utilizar la teoría para resolver el problema planteado. Las tareas para las reuniones de investigación se derivan del seminario o con base a temas actuales. Ejemplos de temas actuales son: Discutir las políticas afirmativas de apoyo para estudiantes en el área de matemáticas, informática, ciencias naturales y técnicas), la diferencia en la remuneración del trabajo entre los sexos (<i>Gender Pay Gap</i>) o la forma de desarrollar contenidos de enseñanza desde una perspectiva de género
Grupo-Meta	Estudiantes de todas las disciplinas
Tamaño del grupo	30 estudiantes
Extensión del curso	10-15 horas

Formas de estudio	Trabajo individual y en grupo
Métodos / Herramientas	Lectura de textos, redacción de textos en grupo (<i>wiki</i>), discusión de las teorías (foro), aplicación, transferencia y reflexión de la teoría
Objetivos del curso	Competencias disciplinarias: ➤ Los/as estudiantes conocen las teorías más importantes de los estudios de género, estudian de forma intensiva a una teoría de género y escriben un artículo de carácter enciclopédico sobre ella. Aprenderán con esto la importancia de la contextualización histórica de teorías y conocimientos (Saberes conocimientos situados), así como la riqueza que significa conocer diferentes teorías científicas sobre un mismo tema. ➤ Pueden aplicar la teoría de género a objetos de estudio Competencias metódicas: ➤ Los/as estudiantes se aproximan a diversos textos teóricos de los estudios de género y pueden aplicarlas para desarrollar preguntas de investigación ➤ Hace ejercicios para producir textos individuales y colectivos y aprenden que el proceso de producción de textos tiene diferentes modalidades Competencias sociales: ➤ Los/as estudiantes trabajan en grupos de trabajo con diferentes textos y elaboran en conjunto un texto enciclopédico que deberá estar organizado bajo reglas específicas. ➤ Organizan a sus grupos de trabajo de una forma independiente y resuelven los conflictos que se presenten. Asumen la responsabilidad sobre los resultados del trabajo en grupo. Competencias individuales: ➤ Los/as estudiantes reflexionan sobre los saberes de género interdisciplinarios en su importancia para su formación general y para su disciplina. ➤ En relación con la elaboración del texto enciclopédico tienen que tomar decisiones y establecer prioridades, ejercitan el pensamiento lógico y combinan diferentes puntos de vista científicos.
Evaluación	Se evaluarán las diferentes contribuciones escritas a las dos partes de la enseñanza virtual (<i>wiki</i> y foro).
Bibliografía	Se resumen las referencias bibliográficas.

Fuente: Mayer et al. 2014

Tabla 9 Forma de estructurar el trabajo en el curso:

Tiempos	Actividades
Dos semanas antes de iniciar la primera fase del aprendizaje virtual	Lectura: Los/as estudiantes se dividen en seis grupos temáticos de cinco personas cada uno para trabajar sobre los siguientes temas; igualdad, diferencia, de/construcción, género como categoría estructural, interacción (<i>doing gender</i>) y discurso (performatividad) y se hacen responsables de elaborar textos siguiendo las instrucciones que se les ofrecerán. Deberán leer y discutir los textos que se les asigne.
Dos días antes de iniciar la primera fase del aprendizaje virtual	Verificar toda la parte técnica para garantizar que todos los/as participantes encontrarán el seminario virtual y las herramientas en línea, como el <i>wiki</i> y el foro. Para poder utilizar estas herramientas los/as estudiantes tendrán que ingresar al sistema, inscribirse en un grupo del <i>wiki</i> y en un grupo del foro.

Día 1 a día 8	Elaboración de los contenidos del wiki Los/as estudiantes preparan de forma colectiva los contenidos del <i>wiki</i> utilizando la bibliografía recomendada en la fase de preparación. Se les entregará una descripción detallada de la tarea a realizar.
Día 8 a día 10	Fase de comentarios Los/as estudiantes leen las contribuciones del seminario al <i>wiki</i> y hacen comentarios a cada uno de los grupos de trabajo. Se les entregará una descripción detallada de la tarea a realizar.
Día 11 -segunda fase del aprendizaje virtual	Aplicación y reflexión En la aplicación se recurrirá al saber teórico que se adquirió en la primera fase del aprendizaje virtual. Los/as estudiantes pueden elegir entre dos tareas: • reflexionar desde su disciplina de estudios sobre las teorías de género • formular una pregunta científica de investigación dentro de su disciplina Se trata de reflexionar sobre los contenidos aprendidos en la elaboración del <i>wiki</i> para el seminario y aplicarlos a su disciplina Los/as estudiantes escriben un texto sobre la pregunta de investigación y lo suben al foro.

Fuente: Mayer et al. 2014

Buenas prácticas

El diseño de cursos de aprendizaje combinado se ha ido profesionalizando poco a poco y ahora tenemos una oferta muy novedosa que se transforma al mismo tiempo que las tecnologías avanzan. Los cursos que se ofrecen en el marco de empresas, iniciativas políticas, universidades y otras organizaciones o instituciones, tanto nacionales como transnacionales, son numerosos. En la Unión Europea se han financiado una serie de proyectos de *e-learning* en los diferentes ámbitos de sus políticas públicas. Para concluir este apartado quisiéramos invitar a revisar algunos de estos cursos, que pueden servirnos de orientación cuando no tenemos mucha experiencia en la elaboración de materiales educativos virtuales.

Es de esperarse que para elevar la calidad de los cursos se recurra cada vez más a contenidos multimedia, al uso de una variedad de herramientas virtuales y al intercambio de roles entre el de enseñanza y el de aprendizaje para mantener la atención de los/as participantes y lograr alcanzar a un público más numeroso. Esto significa que para la preparación de estos cursos se requiere de un personal técnico especializado, ya que el diseño de los cursos se ha vuelto cada vez más complejo incluyendo diseños multimodales, que incluyen representaciones gráficas dinámicas, estrategias cognitivas y estilos de aprendizaje diferentes. Esto implica que los diseñadores de cursos, tienen que adquirir una competencia mediática continua y cada vez más elevada, conforme al desarrollo de las nuevas tecnologías (Schnitzel et. al. 2001: 21-22). Aun así, queremos recomendar algunos

ejemplos de buenas prácticas referentes no sólo a cursos completos, sino a los distintos momentos de preparación de los cursos de aprendizaje combinado.

En el caso de cursos completos de aprendizaje combinado, recomendamos visitar los cursos que ofrece el *EU Non-Proliferation Consortium* que reúne a varios institutos de investigación sobre conflicto armado y paz: *La Fundación para la Investigación Estratégica* en París. El *Instituto Internacional para Estudios Estratégicos* en Londres, el *Instituto de Investigación sobre la paz* en Estocolmo, el *Instituto de la para la Investigación sobre Paz y Conflicto Armado de la Fundación en Hessen* en Francfort, cuya misión se avoca a la implementación de la estrategia de la Unión Europea en contra de la proliferación de armas para la destrucción masiva. La Unión Europea fundó el consorcio en marzo del 2014 para promover la educación en torno al desarme y la prevención de la proliferación de armamento a través de talleres presenciales y educación a distancia virtual.

Los cursos que ofrece este consorcio a través de su página web ([EU Non-Proliferation and Disarmament eLearning Course](#)) cubren todos los aspectos relevantes de la agenda de la Unión Europea para la no proliferación de armamento y el desarme. Su meta es poner a disposición el conocimiento como recurso para estudiosos y practicantes interesados en el control de armas, la no proliferación y el desarme, ya sea de armas convencionales o no convencionales.

En lo que se refiere a los distintos momentos de preparación de los cursos de aprendizaje combinado, quisiéramos recomendar los siguientes instrumentos:

Tabla 10 Atención y visibilidad dentro del salón de clases virtual

¿Motivo?	¿Dónde?	¿Cuándo?
Informaciones actuales	Página de información general	Actualidad
Estructura de la unidad de aprendizaje	Página de información general	Al principio y al final de cada unidad
Preguntas, problemas, dudas de los/as estudiantes sobre la unidad de aprendizaje	Foro	Respuestas en un lapso de 24 horas (lapso para respuestas)
Preguntas dentro de un foro de discusión que son ajenas al contenido temático de la discusión	Subforo	Respuestas en un lapso entre 24 y 48 horas, incluyendo los fines de semana (lapso para respuestas)
Preguntas generales sobre las tareas a realizar	Hora de atención virtual en un foro	Horarios fijos establecidos
Ausencia de participación, falta de discusión	Foro	Según sea necesario

Fuente: Mayer et. al. 2016: 18-19

Tabla 11 Ejemplo de un cuestionario para retroalimentación

Nombre del/la estudiante		
Tema de la contribución		
Contribución	La contribución se realizó en los tiempos establecidos	Si/No
	La contribución tiene la extensión requerida	Si/No
	La contribución tiene la bibliografía requerida y/o un comentario en caso de no ser así	Si/no
	Calidad:	
	Expresión lingüística adecuada	
	Utiliza los conceptos de forma adecuada	
	La descripción es correcta	
	La construcción es lógica	
	La argumentación es clara	
	Integración de los saberes de género al tema	
	Integración de los saberes de género al ejemplo	
	Buenos comentarios críticos al final	
	Referencias al curso	
	Integración de fuentes externas más allá de la bibliografía proporcionada	
	¿Qué fue lo que me interesó?	
	¿Qué fue lo que sobresalió?	
Contribuciones a la discusión	Se hicieron un número x de comentarios en los tiempos establecidos. De no ser así, explicar las razones	Si/No
	Los comentarios a la contribución propia fueron enviados en los tiempos establecidos. De no ser así, explicar las razones	Si/No
	En las contribuciones a la discusión se integraron referencias bibliográficas para apoyar la argumentación	Si/No
Comentarios	Calidad:	
	Se establece la relación entre las contribuciones y el tema general	
	Las preguntas son acertadas	
	Respuestas a los comentarios de la propia contribución son adecuadas	
	Los aspectos de la discusión fueron integrados	
	Acepta críticas	
	Se pueden usar de una forma constructiva los aportes a la discusión	

Fuente: Mayer et. al. 2016: 20-21

Lista de chequeo (Checklist)

Se recomienda utilizar listas de chequeo para las diferentes partes dentro del proceso de creación de un curso de aprendizaje combinado. Por lo general, las plataformas electrónicas (LMS) tienen sus propias listas que se refieren a las cuestiones relativas a las funciones o

herramientas, así como a las cuestiones de diseño gráfico y los aspectos tecnológicos. Sin embargo, es importante elaborar listas de chequeo individuales en especial sobre la formulación de los objetivos de aprendizaje, el lenguaje utilizado y la aplicación de la perspectiva de género.

Tabla 12 Lista de chequeo para la incorporación de la perspectiva de género

Fases	Aspectos
Autoevaluación: Experiencias, expectativas y requerimientos personales para incluir una perspectiva de género	Experiencias con respecto a la propia identidad de género como estudiante y como docente ¿Puedes identificar comportamientos relacionados con la identidad sexual de los/as estudiantes? ¿Qué papel juega el género en la situación enseñanza-aprendizaje? ¿Qué papel juega el sexo de el/la Docente para los/as estudiantes? ¿Has incluido alguna vez la perspectiva de género en tus cursos? Análisis de los contenidos de aprendizaje Análisis de los materiales de enseñanza: presentaciones, bibliografía, actividades
Planeación concreta: diseño de las unidades de aprendizaje virtual	¿Has considerado las condiciones individuales de los/as estudiantes? ¿Utilizas un lenguaje sensible al género? ¿Incluyes imágenes e ilustraciones sensibles al género? ¿Has planeado la comunicación e interacción exenta de barreras? ¿Has visibilizado los diferentes roles de los hombres y las mujeres según sus contextos socioculturales e históricos? ¿Has incluido modelos múltiples de identificación para los/as estudiantes? ¿Has considerado definir las referencias a la vida real y práctica desde la perspectiva de las experiencias diversas de los/as estudiantes?
Contenidos sensibles al género	¿Cuál es tu concepto de género y cómo se refleja en los contenidos de aprendizaje? ¿Qué impacto tiene la sensibilidad de género, o su ausencia en el proceso de investigación e innovación científica? ¿Están presentes las relaciones de género en el proceso de producción de conocimientos y de la investigación científica? ¿Piensas que la técnica refuerza estereotipos de género? ¿Cómo podemos evitar reproducir los sesgos de género en la producción y transmisión de conocimientos científicos?
Planeación concreta: inclusión de la perspectiva de género	En la conceptualización del curso En el desarrollo del curso En la elaboración de los materiales de enseñanza: ejemplos prácticos, presentaciones, concepto didáctico) En la evaluación: cuestionarios, reportes, reflexión en grupos de trabajo
Realización técnica	¿Has considerado la diversidad de los/as usuarios/as para implementar las funciones de tu plataforma o tus herramientas digitales?

	¿Has explicado todos los términos técnicos que utilizas en el curso atendiendo a la diversidad del estudiantado? ¿Has evitado el uso de representaciones excluyentes o que reproducen las asimetrías entre los diferentes sexos? ¿Has diferenciado entre los diferentes niveles de conocimientos temáticos y técnicos, que están determinados por los diferentes roles y funciones de cada sexo? ¿Has verificado la accesibilidad de los/as estudiantes a todos los contenidos de tus unidades virtuales?
Funciones y herramientas	¿Has considerado la perspectiva de género en la selección e implementación de cada una de las funciones y herramientas digitales que utilizas para transmitir los contenidos y actividades educativas?
Diseño gráfico del curso	¿Has escogido imágenes para ilustrar los contenidos de aprendizaje evitando reproducir los estereotipos no sólo referentes al género, sino también a la edad, las capacidades diferentes, los contextos religiosos y culturales, así como la orientación sexual? ¿Has reflexionado si alguna de tus ilustraciones (videos, fotografías, gráficas, etc.) representan asimetrías entre los sexos? ¿Te has preguntado en qué medidas los/as estudiantes desde sus identidades de género pueden identificarse con las representaciones que has seleccionado para ilustrar aspectos de los contenidos educativos?

Fuente: Elaboración propia



Curso online masivo abierto (MOOC, massive open online course)

¿Qué es un MOOC?

Se debe entender a los MOOC dentro del contexto de la educación digital y como descendiente de las iniciativas de educación a distancia, así como también como parte del movimiento para los recursos educativos abiertos que hay que valorar como una forma innovadora en la educación que aporta a la investigación en educación digital y trata de superar las limitaciones que otras experiencias similares han enfrentado (Valverde Berrecoso 2014: 94). Se considera al MOOC como una herramienta de apoyo a la profesionalización de la enseñanza de profesores/as y maestros/as mediante la cual se desarrollan nuevas habilidades para la enseñanza digital. Además de esto los MOOC se utilizan como vehículo de investigación para el aprendizaje virtual ya que ofrecen posibilidades muy flexibles para la cooperación con otras instituciones y para compartir experticia (Jansen et. al. 2015: 26).

Partiendo de los proyectos MOOC que existen de la Unión Europea (EDATU, OpenUP, ECO y HOME) podemos entender bajo el término MOOC a “cursos en línea diseñados para un número alto de participantes, que pueden ser accesibles a través de la internet independientemente de la localidad geográfica específica y sin requisitos para participar, que ofrecen una experiencia en línea gratuita y abierta” (Jansen et. al. 2015: 11). De la misma forma en que se imparten los cursos de aprendizaje combinado los MOOC se difunden a través de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje construidos sobre sistemas de gestión de aprendizaje en línea que ponen a disposición del personal docente una serie de diseños preestablecidos de cursos. Suelen integrar materiales de multimedia con “herramientas de comunicación que fomentan la interacción, la cooperación y el co-aprendizaje” (Sánchez 2013: 115), como, por ejemplo, las redes sociales como Facebook, Twitter, Pinterest etc. y ofrecen diferentes tipos de funciones y actividades individuales y/o colaborativas.

Se considera que este formato promueve la diversidad, la conectividad y la auto-organización que impulsan el crecimiento de un tipo de control descentralizado de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los conceptos de enseñanza universitaria abierta han desafiado de una manera estructural todo el sistema de educación superior establecido (Vázquez et. al. 2013: 55). Además, han cuestionado los roles tradicionales de docentes y estudiantes permitiendo a los/as últimos/as asumir un papel de protagonismo en la producción de conocimientos y en el proceso de evaluación del aprendizaje (Valverde Berrecoso 2014: 95).

Desde una perspectiva de género los cursos online masivos abiertos tienden a ignorar la relación que existe entre el cuerpo y el proceso de aprendizaje, así como la importancia que tienen las identidades de género en el proceso educativo. Aun cuando este tipo de cursos pretenden desafiar la brecha digital por regla asumen una posición poco sensible a la diversidad, en especial en lo que se refiere al género, la raza, la clase social, la edad, la religión, etc. esa es la razón porque nos interesa reflexionar sobre la forma en que se puede introducir una perspectiva de género en los diferentes niveles de este tipo de curso: no sólo en lo que se refiere a los contenidos, sino también en las formas de aprendizaje, en el diseño de sus actividades y en las formas de interactuar que están a su base.

Conceptualización

De manera generalizada se puede distinguir entre dos tipos de MOOCs considerando sus enfoques pedagógicos: *xMOOC* y *cMOOC*. Hoy en día existe una diversidad de formas híbridas que de alguna manera u otra integran enfoques de ambas tipificaciones. Los *cMOOC* se caracterizan por estar basados en teorías conectivistas que están enfocadas más en integrar a los/as docentes a redes, que en presentar contenidos. Se enfocan al uso de las plataformas y redes sociales, tales como blogs, wikis y foros, a través de los cuales los/as estudiantes se conectan para compartir conocimientos y experiencias. Los *xMOOC* están estructurados orientándose a las formas tradicionales de la enseñanza, poniendo a disposición materiales para el curso, siguiendo métodos y teorías específicas de la misma forma en que sucede en el caso de los seminarios o las lecciones. Su modelo es vertical, lineal y unidireccional. Además de esto incluyen mucho material audiovisual para transmitir conocimientos, así como evaluaciones automatizadas. A continuación, nos concentraremos en el caso de los *xMOOC*, ya que nos interesa en especial discutir cómo desarrollar un curso para transmitir conocimientos específicos, pero introduciendo una perspectiva de género. Existe un tercer tipo de curso el *sMOOC*. Se trata de un MOOC social en el que el estudiantado es colocado al centro de un concepto de redes en el que el aprendizaje ocurre principalmente durante los procesos de interacción y conversación. El *sMOOC* se orienta hacia un modelo inclusivo que rebasa fronteras y permite el acceso a través de diferentes dispositivos y resalta una cultura de la participación en la que no existen barreras para la expresión. Apoya la creatividad y la utilización individual y colectiva de los productos de la actividad creativa (Acedo & Cano 2016: 118; BIZ 2016: 38).

Tabla 13 Aspectos importantes en la conceptualización de un MOOC:

Aspecto	Descripción
La línea de tiempo:	Partiendo de analizar los tiempos individuales para la elaboración de materiales educativos calcular cuánto tiempo se requiere para la enseñanza, cuando podrá lanzarse el curso y cuánto tiempo se necesita para apoyar a los/as usuarios/as de los blogs, foros y wikis, sobre todo si se trata de actividades que implican la interacción entre diferentes personas como las discusiones sobre temas controvertidos
Objetivos de aprendizaje:	Definir cuáles son los conocimientos que se quieren transmitir a los/as estudiantes y cuál será el nivel de conocimientos que tendrán al final del curso. Una vez que se conocen los objetivos de aprendizaje será más fácil desarrollar la totalidad del curso al contar con diferentes puntos de apoyo.
Públicos o audiencias:	Los MOOCs están abiertos libremente por definición a todos tipos de usuario/as, sin embargo, es importante definir a un grupo-meta de estudiantes a los que se dirige el curso a diseñar. Esto ayuda a configurar el estilo de enseñanza y la forma de comunicar las instrucciones para el proceso de aprendizaje.
Los objetivos de enseñanza:	Definir cuáles son los objetivos para la enseñanza a lo largo del MOOC. Reflexionar sobre las expectativas del curso desde la perspectiva de la enseñanza, así como sobre la relación del MOOC con los cursos presenciales que se imparten en las instituciones educativas. Considerar si los materiales del MOOC serán reutilizados como recurso para enriquecer otro tipo de experiencias educativas.
Recursos:	Identificar a las personas que podrán dar apoyo en la elaboración de los materiales de aprendizaje. Hay que verificar si se contará con un asistente o con la ayuda del departamento de TIC o de medios digitales en la institución que se trabaja y si habrá colegas en la institución que se interesen en colaborar en el diseño de los materiales educativos.

Fuente: Handbook TUM 2016: 9

Posteriormente habrá que tomar una decisión con respecto a la modalidad del curso que se piensa ofrecer. Ya que con base a esto se planea la disponibilidad de los materiales:

- basado en sesiones: Los/as estudiantes se pueden inscribir todo el tiempo y tienen acceso al material una vez que se inicia la sesión
- según la demanda: Los/as estudiantes se pueden inscribir todo el tiempo y acceder a los materiales de inmediato si el curso ya ha sido publicado
- según asignación por cohortes: Los/as estudiantes se pueden inscribir todo el tiempo, pero son agrupados según la próxima cohorte disponible

Si se piensa crear un MOOC tomando como base a un curso presencial, hay que saber, que ofrecer un curso virtual es una cosa completamente diferente, en especial porque los/as estudiantes acudirán al curso en diferentes momentos y la interacción con ellos/as tendrá un carácter distinto. Además de que la diversidad del estudiantado será mayor que en una

clase presencial que no está abierta a todos/as los/as estudiantes de una institución educativa (Handbook TUM 2016: 11-12).

Los aspectos que hay que planear para la creación de un MOOC son los siguientes:

- Identificar los objetivos de aprendizaje
- Desarrollar casos de estudios y ejemplos sensibles al género
- Diseñar las interacciones entre los integrantes del proceso de enseñanza-aprendizaje tomando en cuenta la perspectiva de género
- Desarrollar los mecanismos de evaluación
- Diseñar la estrategia para incluir material gráfico y audiovisual desde una visión sensible a las diferencias de género
- Planear los momentos para interactuar con los/as estudiantes del curso

A continuación, te incluimos un ejemplo de todos los aspectos que hay que considerar para la creación de un MOOC que hemos tomado de la propuesta conceptual para el diseño de MOOCs de Carlos Alario-Hoyos, Mar Pérez-Sanagustín, Dave Cormier y Carlos Delgado-Kloos (2014):

Tabla 14 Aspectos importantes para el diseño de MOOCs

Aspecto	Descripción
Recursos humanos a disposición y a contratar:	Número de personas y número de horas de dedicación
Recursos intelectuales existentes y requeridos:	Materiales de aprendizaje, recursos educativos abiertos (REA)
Equipo a disposición y a contratar o comprar:	Estudios para grabar, cámaras, licencias de software para grabar y editar videos
Plataforma:	Formatos de multimedia o textos que se utilizan en la plataforma para los contenidos de aprendizaje; tipos de funciones que se utilizarán para evaluar (opción múltiple, evaluación entre pares) y herramientas sociales a disposición en la plataforma
Descripción general:	Nombre, duración en semanas y área de conocimiento del MOOC
Grupo-Meta:	Países de origen, grado de conocimientos, áreas profesionales de los/as estudiantes y motivación para participar en el curso
Aproximaciones pedagógicas:	Pedagogía y métodos de enseñanza utilizados para el diseño del curso (diseminación de conocimientos, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en estudio de casos, aprendizaje colaborativo, etc.).
Objetivos y competencias:	Objetivos para el aprendizaje; competencias a habilidades que se adquieren
Contenidos de aprendizaje:	Estructura de los contenidos y formatos para los contenidos de aprendizaje (videos, audio, pdfs, e-books, etc.).
Actividades de evaluación:	Tipo de actividades de evaluación que se pueden incluir en la plataforma

Tecnologías complementarias:

Tecnologías complementarias para los contenidos de aprendizaje (YouTube, Flickr, Instagram), para la evaluación (programas de evaluación) y para promover la comunicación, discusión y trabajo en grupos (Facebook, Twitter).

Fuente: Elaboración propia con base en Alario-Hoyos et. al. 2014: 7-16

Implementación técnica

En el caso de la implementación técnica de los MOOC podemos recurrir a los proveedores de MOOCs existentes, quienes ponen a disposición plataformas diseñadas especialmente para la creación y publicación de MOOCs. Una gran parte de esta oferta de proveedores retoma los principios de las plataformas para aprendizaje combinado (LMS) que ya conocemos (véase tabla 5). Lo importante es que se trata de espacios cerrados que requieren de un registro para poder ingresar no sólo a la plataforma sino también al curso que se quiere visitar. Por otra parte, al igual que las plataformas para el aprendizaje combinado en los cursos masivos también se aprovechan los recursos abiertos que se distribuyen a través de la internet, así como de los medios sociales como espacios para la interacción. De esta manera los cursos ofrecidos a través de estas plataformas cerradas rebasan sus límites al combinar materiales creados por los/as docentes con materiales de otros autores que circulan en las redes sociales y a través de otras páginas web o herramientas virtuales.

“Así, no existe un programa cerrado ni un itinerario formativo único, sino que los docentes o moderadores del curso proporcionan unos recursos como base a partir de los cuales los estudiantes puedan interpretar la materia, y, al tiempo, crear o seleccionar sus propios contenidos, compartiéndolos a través de distintos espacios de interacción (tanto a través de foros internos, imbricados en el propio sistema de gestión de aprendizaje, como desde blogs, wikis o espacios en redes sociales como Facebook o Twitter, según los casos). Cada participante contribuye, de esta forma, a definir el contenido y los materiales del curso y sus aportaciones conforman un nodo de la red de aprendizaje que surge en torno al MOOC” (Sánchez 2013: 115).

Generalmente se elige la plataforma dependiendo de la meta de los cursos, la metodología y el modelo para su distribución de la universidad y el proveedor. Algunos ejemplos de las plataformas más importantes son:

Tabla 15 Plataformas para MOOC

Plataforma	Descripción
<u>Academic Financial Trading Platform (AFTP)</u>	AFTP es una plataforma abierta de cursos en línea que se dedica a ofrecer cursos de pregrado y posgrado en economía y finanzas. La plataforma ofrece una certificación de compleción exitosa del curso, si se ha completado el curso y aprobado los exámenes.
<u>edX</u>	Fundada por la Universidad de Harvard y MIT en 2012 ofrece cursos abiertos de calidad de las mejores universidades.
<u>Canvas</u>	Fue fundada en el 2008 y cuenta hasta ahora con la participación de 1600 universidades. Canvas es un LMS que puede utilizarse tanto para cursos de aprendizaje combinado como para MOOCs.
<u>FutureLearn</u>	Plataforma que ofrece cursos de 84 instituciones en su mayoría de Inglaterra. Es propiedad de la <i>Open University</i> .
<u>MiriadaX</u>	Es una plataforma que se ofrece solo en español o portugués, que cuenta con 700.000 estudiantes registrados y 153 cursos publicados.
<u>France Université Numérique (FUN)</u>	Se trata de una plataforma con oferta en francés operada por el grupo de interés público (GIP) <i>France Université Numérique-MOOC</i> . Fue lanzada por el Ministerio de Educación Superior en 2013 para dar visibilidad a los proyectos de las universidades y escuelas francesas.
<u>Udacity</u>	Ofrece cursos accesibles libres, así como programas de pago
<u>Open Education – Blackboard Learn</u>	Es una plataforma de Blackboard que ofrece cursos de más de 70 universidades.
<u>Coursera</u>	Ofrece cursos sobre diferentes temas, incluyendo física, ingeniería, humanidades, medicina, biología, ciencias sociales, matemáticas, negocios, ciencias de computación, mercadotecnia digital, ciencia de datos y otros temas.
<u>Copernicus College</u>	Es la primera plataforma polaca que fue lanzada en el 2015 por el <i>Copernicus Center for Interdisciplinary Studies</i> y se especializa en MOOCs de ciencias naturales, en especial de astrofísica y filosofía. Los cursos son abiertos y sin certificación. Recibe apoyo del gobierno polaco.
<u>Iversity</u>	Fue lanzada en el 2011 como una plataforma de aprendizaje digital europea para la educación superior y el desarrollo profesional. Colabora con 41 universidades y contiene cerca de 60 cursos.

Fuente: elaboración propia según (BIZ MOOC 2016: 24-26).

Desde una perspectiva de género es importante recordar lo que ya mencionamos en la sección sobre los cursos de aprendizaje combinado, es decir, que habrá que partir de utilizar en el curso un lenguaje no discriminatorio y sensible al género. Esto significa que:

- Se transmitirán conocimientos libres de todo tipo de discriminación por sexo o género partiendo de una reflexión sobre la posición social y de los saberes de género que conforman las prácticas de enseñanza
- Se evitará el uso de representaciones excluyentes o que reproducen las asimetrías entre los diferentes sexos

- Se hará una diferenciación entre los diferentes niveles de conocimientos, que están determinados por los diferentes roles y funciones de cada sexo, así como de los contextos socioculturales que están a la base de las identidades sexuales, para no reproducir estereotipos y sesgos.

Todas las actividades de interacción que se hayan planeado para el curso deberán entenderse de una forma intuitiva y ser adecuadas al grupo-meta y su diversidad sexual. Al mismo tiempo se deberá cuidar la estructura jerárquica de los contenidos, que se reflejará en la posibilidad de moverse libremente con el apoyo de la navegación del curso, que será consistente en su forma de entender los cambios de página. Hay que tener presente que la forma de presentar la página web del curso se ajusta al dispositivo que se utiliza para acceder el curso: teléfono móvil, tableta o computadora, por eso es que hay que evitar listas largas de elementos.

Funciones y herramientas

Las funciones y herramientas a disposición para implementar actividades, contenidos, evaluaciones, etc. en un MOOC son múltiples y dependen de la plataforma que se seleccione para ofrecer los cursos, aun cuando la mayoría de ellas contienen una oferta similar. En la implementación de todas estas funciones y herramientas hay que considerar la perspectiva de género en los contenidos y las actividades que se organicen. Las plataformas clásicas de MOOC incluyen prácticamente las mismas funciones y herramientas que encontramos en las plataformas de aprendizaje combinado: evaluación (cuestionarios), comunicación y colaboración (anuncios, foros, wikis, chats, votaciones, grupos de trabajo), presentación de materiales (audio-visuales, documentos, hipertextos, conferencias, archivos) que se utilizan en la elaboración de módulos con contenidos específicos. Algunas de estas las hemos introducido en la sección sobre el aprendizaje combinado (LMS). Si no has leído aún esa sección, sería ahora el momento de hacerlo. Seguramente en este lugar surge la pregunta sobre las diferencias entre los MOOC y los cursos de aprendizaje combinado. La tabla siguiente resume estas diferencias:

Tabla 16 Diferencia entre aprendizaje combinado y MOOC

Curso de aprendizaje combinado (<i>blended-learning</i>)	Curso online masivo abierto (MOOC)
Utiliza una plataforma para aprendizaje combinado (LMS) con un número definido de funciones y con una estructura diseñada para la interacción entre los/as docentes y el estudiantado. Requiere de los estándares AICC (<i>Aviation Industry Computer-Based Training Committee</i>) o SCORM (<i>Sharable Content Object Reference Model</i>) para el monitoreo y los reportes.	Su diseño tecnológico facilita la distribución de las actividades de los participantes a través del uso de una o más plataformas. Requiere de los estándares HTML 5 (<i>Hypertext Markup Language</i>) y MOOCdb (<i>Data Standards for MOOC Data Science</i>) para la estandarización de los datos de cada curso y permitir la colaboración entre diferentes plataformas
Espacio cerrado	Espacio abierto

Acceso limitado a la pertenencia a una institución o al pago de la inscripción requerida. Sus cursos no son tan extensos, sino más bien limitados por su tipo de conectividad lenta. Una vez que el curso ha concluido, ya no se puede acceder a él.	Acceso libre de dimensiones grandes, ya que utiliza servidores de gran capacidad de almacenamiento y velocidad. Está pensado para ser distribuido entre muchos participantes y para el aprendizaje social, el conocimiento en redes y la formación permanente.
Grupo limitado	Participación masiva
La mayor parte de la asistencia al curso es brindada por el personal docente	La mayor parte de la asistencia al curso es brindada por la comunidad y por los que imparten el curso
La comunicación se realiza a través de foros y <i>chats</i> .	Hay una variedad más amplia de herramientas para la comunicación incluyendo el uso de las redes sociales, que permite la construcción y el uso de redes extensas
Está orientada a la evaluación y la acreditación	El énfasis se pone en el proceso de aprendizaje más que en la evaluación o la acreditación
Se ofrece con base a los programas de estudios de las instituciones educativas	Dependiendo de la plataforma en uso los cursos se ofrecen de una forma periódica o se inician de una manera automática

Fuente: elaboración propia

Diseño del curso

Nuevamente tenemos que recordar en este lugar las recomendaciones para la elaboración de los contenidos y de los materiales de ilustración gráficos y visuales. En el diseño de un MOOC hay que considerar las siguientes dimensiones:

- La perspectiva de género
- Un lenguaje sensible al género
- Los contextos de vida de cada uno de los/as participantes y las condiciones bajo las cuales pueden acceder a los cursos virtuales
- La edad de los/as participantes
- Sus experiencias y afinidades con la técnica
- Los contextos socioculturales del estudiantado
- Sus diferentes capacidades

La selección de ilustraciones para los contenidos y materiales de enseñanza-aprendizaje debe estar exenta de estereotipos no sólo referentes al género, sino también a la edad, las capacidades diferentes, los contextos religiosos y culturales, así como la orientación sexual. Es importante evitar la reproducción de asimetrías de todo tipo y preguntarse siempre: ¿en qué medida pueden los/as participantes del curso identificarse con las representaciones que sirven de ilustración a los contenidos educativos?

Siguiendo las recomendaciones del manual para instructores de la Universidad Técnica de Múnich proponemos tomar en cuenta los siguientes aspectos para el diseño de un MOOC.

Tabla 17 Aspectos importantes para el diseño de un MOOC

Aspecto	Descripción
Identificar los objetivos de aprendizaje:	¿Qué es lo que se espera que aprendan los/as participantes del curso? De ser posible hay que desarrollar los objetivos de una forma detallada para cada unidad de aprendizaje del curso, esto facilitará después la elaboración técnica del curso.
Diseño de las interacciones	Muchas de las interacciones que ocurren dentro del salón de clases, como casos de estudios o discusiones se pueden traducir a un entorno virtual. Los sistemas para ofrecer MOOCs permiten hacer cuestionarios y encuestas a los que se les puede dar una retroalimentación, así como otro tipo de interacciones más complejas con ayuda de aplicaciones externas. En estos casos se puede consultar al departamento de tu institución que ofrezca apoyo en la elaboración de materiales para la enseñanza virtual. Aquí seguramente tendrás ideas para el uso de las herramientas existentes en la plataforma que se está utilizando, así como sobre otro tipo de aplicaciones externas que se puedan integrar a esta.
Los casos de estudio y los ejemplos para el curso	Para profundizar el aprendizaje del estudiantado es necesario incluir casos de estudio, ejemplos y aplicaciones concretas. Para esto hay que considerar, por ejemplo, ilustraciones, videos, la incorporación de expertos o expertas externas, que contribuyan con ejemplos de la vida real. También se pueden planear actividades que permitan a los/as estudiantes aplicar las teorías aprendidas a casos empíricos, o crear situaciones en las que los/as estudiantes se enfrenten a problemas que puedan resolver partiendo de lo que han aprendido durante el curso.
Evaluación del curso	Para poder evaluar el curso y ofrecer calificaciones a los/as participantes será importante identificar una fórmula que considere las posibilidades de la plataforma que se está utilizando para que se hagan los cálculos necesarios de una forma dinámica. También habrá que decidir cuáles serán los requisitos mínimos para adquirir el certificado del curso. Finalmente habrá que decidir cuáles serán las actividades que serán calificadas y serán tomadas en cuenta para la calificación final del curso. Por ejemplo, se puede hacer un cuestionario de evaluación al final de cada unidad, que determine el 40% de la calificación y el resto se concentra en una evaluación final de todo el curso.
Diseñando el estilo de los videos a utilizar	A través de los videos el instructor puede ofrecer información sobre el curso. Existen muchos estilos para presentarse a los/as estudiantes, ya sea apareciendo sólo frente a la cámara en un contexto específico (salón de clases, la biblioteca, en un jardín, etc.), o posicionándose frente a un pizarrón o un tablero electrónico que se puedan utilizar para ilustrar conceptos, utilizando diapositivas, animaciones u otras posibilidades para integrar material visual. También se puede tomar la decisión de incorporar videos producidos por otras instituciones o actores/as.
Planeación de la interacción entre los/as profesores/as y el estudiantado	Una vez que se inicia el curso, puede ser que surjan dudas sobre las actividades. Es posible que los/as estudiantes tengan algunas dudas sobre aspectos complejos y necesitarán establecer contacto con el/la profesor/a para poder continuar con el curso. También es posible que surjan algunas cuestiones de mero carácter técnico que es necesario entender para poder continuar el curso. Finalmente habrá que pensar en la forma que se les podrá dar un tipo de retroalimentación a los/as participantes, en caso de ser necesario.

A continuación, resumimos algunas de las recomendaciones más importantes para el diseño del MOOC:

Tabla 18 Diseño de un MOOC

Recomendación	Descripción
Estructura del curso:	Conocer las limitaciones de la plataforma escogida antes de diseñar las lecciones y la estructura del MOOC. Estar consciente del volumen de trabajo que se invertirá en el desarrollo del contenido y en subirlo a la plataforma.
Docentes:	Trabajar en equipo con varios docentes, tiene la ventaja de que se puede dividir el volumen de trabajo. La diversidad de perspectivas beneficia al curso, pero también requiere de una buena coordinación y comunicación entre los/as docentes.
Material:	Proveer material complementario adicional para profundizar de manera individual las lecciones del curso. Cuando se incluyen videos, estos deberán ser originales, explicando con palabras sencillas y con claridad los conceptos y los objetivos de aprendizaje.
Evaluación:	Aplicar ejercicios formativos y conclusivos. Proveer información acerca de la evaluación final del curso desde el principio. Dar retroalimentación inmediata al estudiantado.
Medios Sociales:	Promover el aprendizaje mediante el uso de las redes sociales. El uso de diferentes tipos de medios de comunicación resulta ser complicado para los/as docentes, pero permite a los/as usuarios/as aprender a comunicarse de diversas formas partiendo de sus preferencias individuales. Es importante la presencia de los/as docentes en los medios sociales.
Difusión:	Elaborar los materiales de difusión lo más rápido posible ya que la promoción del curso suele ser más efectiva vía redes sociales y mediante personas conocidas.
Producción de Videos:	Planifique suficiente tiempo para la producción de los videos. Desde la conceptualización de las sesiones hasta tener los videos en la plataforma se tienen que hacer una serie de ajustes: conectar los videos con otro material que se esté usando, escribir un borrador del guion, filmar diferentes versiones del video, editarlos, transcribirlos y ponerles subtítulos, subirlos a la plataforma del MOOC. Se estima que para un video de aproximadamente 10 minutos se requieren entre 2-3 horas de trabajo en total.
Material de acceso libre:	Por favor preste atención al copyright de los materiales que se aplicarán dentro del MOOC, a diferencia de las clases normales, todo el material deberá ser de acceso libre. La identificación de material de acceso libre puede ocupar mucho tiempo.
Horarios para el proceso de desarrollo conceptual del MOOC:	Muchos de los pasos del proceso del desarrollo de un MOOC están entrelazados y dependen unos de otros. Por lo tanto, es recomendable contar con un horario detallado, pero también flexible de los procesos. Siguiendo un horario detallado paso a paso ayudará a no olvidarse de nada, pero tenga en cuenta más tiempo para reaccionar ante obstáculos inesperados.
Control de calidad:	Revisar el MOOC de una forma polifacética permite encontrar

los pequeños problemas antes de que lo hagan los estudiantes. El control de calidad debe ser llevado a cabo desde diferentes ángulos sin olvidar la perspectiva de género: revisar el contenido (¿están correctos los datos y las informaciones?), presentación (¿se prestó atención al lenguaje y a los pequeños detalles?), codificación (¿está todo bien codificado?), accesibilidad internacional (¿están bien explicados los términos técnicos usados? ¿Se trabaja con un lenguaje accesible y fácil de entender?). Tampoco hay que olvidar los criterios de accesibilidad y de usabilidad que hemos mencionado en esta guía con anterioridad.

Fuente: Alario-Hoyos et. al. 2014: 60-61, Handbook TUM 2016: 7

Buenas prácticas

A continuación, presentaremos el modelo de calidad para MOOCs desarrollado por Timothy Read (2014) en el marco de la UNED abierta del Instituto Universitario de Educación a Distancia en Madrid. Este modelo fue elaborado con base al proceso de control de calidad que se utiliza en la UNED para los cursos de aprendizaje combinado (*blended learning*). Se trata aquí de un modelo que consta de dos tipos de control: en primer lugar, el estructural y de coherencia funcional de un curso y, en segundo lugar, el referente al establecimiento de un modelo flexible de certificación, que permita verificar que el curso cumplió con sus objetivos. De esta manera se pudieron derivar una serie de criterios de calidad para la estructura del curso, la forma en que utiliza los recursos y las actividades, interacciones y evaluaciones que incluye:

Tabla 19 Criterios de calidad para la estructura del curso

Criterio	Descripción
Tema:	Los cursos deben ofrecer temas específicos, o en el caso de temas amplios, dividirlos en varios cursos.
Contenido:	Se pueden utilizar materiales creados para otro tipo de cursos, pero tendrán que ser readaptados al formato de MOOC (se incluirán videos con una duración aproximada de 5 minutos, guías que sean entendibles sin la asistencia de los/as docentes, actividades que terminen con una auto-evaluación o incluyan algún tipo de colaboración o interacción a través de un foro, etc.). En algunas ocasiones se tendrá que decidir si es necesario rehacer los materiales, ya que estos no siempre pueden ser redimensionados a los formatos del MOOC.
Duración:	La duración de los cursos puede ser entre 25 y 125 horas, aun cuando pueden existir cursos de mayor duración, dependiendo del tipo de conocimientos que se transmiten y las actividades que se incluyen.
Estructura:	Los cursos deberán estar divididos entre 4 y 8 módulos, dependiendo de su duración y sus objetivos. Cada módulo debería incluir entre 4 y 8 videos con actividades y evaluaciones asociadas. Estas últimas se utilizarán para consolidar el conocimiento adquirido y fomentar la interacción entre los/as estudiantes. Se

	tiene que reflexionar sobre la combinación de los videos con otros materiales educativos para tener claro en qué medida contribuyen al cumplimiento de los objetivos del curso. Es importante tener presente que los cursos se diseñan con la intención de generar cierto tipo de interacción que implica también la reflexión del estudiantado sobre su propio trabajo.
Colaboración:	Es importante hacer uso de herramientas de interacción no sólo entre el estudiantado, sino también entre éste y los/as docentes. Por eso es que su participación activa en los foros es muy importante para los procesos de retroalimentación.

Fuente: Elaboración propia con base en Read 2014: 4-5

Siempre hay que estar atentos/as a los motivos por los cuales el estudiantado abandona los cursos para poder introducir medidas al respecto al diseñar el MOOC. Es común que los/as estudiantes abandonen los cursos porque requiere de mucho tiempo, o porque es muy difícil o muy básico, o porque hay demasiados videos con lecciones. La falta de información sobre la tecnología y el formato del curso también influye en esto.

Lista de chequeo (Checklist)

Se recomienda utilizar listas de chequeo para las diferentes partes del proceso de creación de un MOOC. Por lo general, las plataformas para MOOCs tienen sus propias listas que se refieren a las cuestiones relativas a las funciones o herramientas que incluyen, así como a las cuestiones de diseño gráfico y los aspectos tecnológicos. Sin embargo, es importante elaborar listas de chequeo individuales en especial sobre el diseño, el desarrollo y la comunicación del curso, así como sobre la aplicación de la perspectiva de género, para sólo mencionar algunas de ellas. A continuación, presentamos la lista de chequeo para el diseño de un MOOC desarrollada para el manual de instructores de la Universidad Técnica de Múnich:

Tabla 20 Lista de chequeo para el diseño de un MOOC

Aspecto	Descripción	Argumentos
Temas del curso	Lista de temas dividida en semanas/sesiones y unidades	La lista es importante para el desarrollo del MOOC. Tanto <i>edX</i> como <i>Coursera</i> organizan los cursos de esta manera
Acceso libre a los materiales	Los materiales que se requieren deberán ser libres de acceso. Los que impliquen costos, deberán ser incluidos y designados como opcionales	Para poder respetar la naturaleza abierta de los MOOCs, se tiene que garantizar que los materiales necesarios son libres de acceso
Objetivos múltiples	El curso incluye objetivos de aprendizaje del curso y además del módulo	Es importante alinear los objetivos del curso con los del módulo, para organizar mejor las instrucciones (conferencias filmadas y otros materiales) y conservar la coherencia
Objetivos	Los objetivos a nivel de los	Los/as estudiantes deben de ser

orientados a el dominio del tema	módulos aportan progresivamente conocimientos para dominar el tema	evaluados para que demuestren su dominio del tema primero a un nivel cognitivo bajo y posteriormente a uno más elevado
Objetivos claros, medibles y adecuados	Los objetivos de aprendizaje son claros y entendibles para los/as estudiantes que se enfrentan por primera vez al tema, describen los resultados medibles y son apropiados para el nivel del curso	Estudiantes sin conocimientos especializados deberían poder entender los objetivos e identificar su relevancia para su propio desarrollo. Los resultados medibles deben ser traducidos en evaluaciones y adquisición de habilidades
Fórmula para la calificación	Una fórmula para calcular la calificación a la aprobación del curso deberá ser establecida	Los/as estudiantes quieren saber cuál será la forma de calcular las calificaciones. La fórmula para calcular la calificación sirve para identificar qué tipo de evaluaciones existen y cómo van a ser tomadas en cuenta para la calificación final
Diseñando para la diversidad	Una variedad de actividades será planeada tomando en cuenta diferentes estilos de aprendizaje	Las evaluaciones del aprendizaje deben ser variadas e incluir, de ser posible, respuestas no solo del tipo de selección múltiple. Al diseñar horarios para las evaluaciones no hay que olvidar que los/as participantes provienen de diferentes zonas de tiempo alrededor del mundo
Interacciones y actividades	El curso ofrecerá interacciones y actividades que promueven el aprendizaje activo	El aprendizaje activo se promueve motivando a los/as estudiantes a aplicar el contenido a situaciones de la vida real entre otras cosas
Conocimientos previos	Las actividades del curso reactiva conocimientos previos	Los/as estudiantes aprenden mejor cuando tienen la oportunidad de recordar lo que ya saben. Hay que considerar incluir actividades que sirvan para activar esta función
Ejemplos y casos de estudio	El curso incluirá ejemplos y casos de estudio sobre el contenido que se enseña	La inclusión de ejemplos y estudios de caso ayuda a los/as estudiantes a entender la aplicabilidad de las teorías y la relevancia de los contenidos
Desafíos de la vida real	El curso demanda de los/as estudiantes el apoyo para la solución de problemas de la vida real	Los desafíos pueden ser una gran motivación para los/as estudiantes
Aplicación de conocimientos	Algunas evaluaciones y actividades demandan la aplicación de lo que se ha aprendido	Desafiar a los/as estudiantes con pensamientos de un orden más elevado, una vez que han desarrollado cimientos sólidos los lleva a aplicar lo que han aprendido
Plan para la asistencia	Los planes para la asistencia son elaborados por el instructor y sus asistentes y estarán a disposición en los foros de discusión y para aclarar dudas	La participación activa de los instructores y otros mentores o asistentes beneficia a los estudiantes en su proceso de aprendizaje

Fuente: Handbook TUM 2016: 13.

Bibliografía

Bibliografía:

- Alario-Hoyos Carlos, Pérez-Sanagustín Mar, Delgado-Kloos Carlos, Gutiérrez-Rojas Israel, Leony Derick, A. Parada G. Hugo (2014). Designing Your First MOOC from Scratch: Recommendations After Teaching “Digital Education of the Future”, *eLearning Papers* • ISSN: 1887-1542 • n.º 37 • March 2014
(https://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/old/issue_37_0.pdf) visitada el 12.12.2015
- BIZ MOOC (2016). *Moocs for the World of Business*. (<http://bizmooc.eu/mooc-manual/>) visitada el 02.02.2016
- Bundeszentrale für politische Bildung (2016). Digitale Inklusion.
(<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/219792/digitale-inklusion>) visitada 28.02.2016
- Butcher, Neil (2015). Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos (REA). Editado por Asha Lanwar y Stamenta Uvalić-Trumbić. UNESCO
(<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232986s.pdf>) visitada el 02.02.2016
- Deimann, Markus; Klöpper, Hannes (2013). Massive Open Online Courses: Hype oder Heilsbringer? Ein Streitgespräch mit Augenzwinkern über Ursprünge, Auswirkungen und Entwicklungspotenziale von Open Courses. In: Ludwig, Luise; Narr, Kristin; Frank, Sabine; Staemmler, Daniel (eds.) (2013). *Lernen in der digitalen Gesellschaft – offen, vernetzt, integrativ. Abschlussbericht*, pp. 101-113
(http://www.collaboratory.de/w/Datei:Ini7_lernen.pdf) visitada el 07.03.2016
- Eisfeld-Reschke, Jörg; Kretschmer, Lisa-Maria; Narr, Kristina (2013). Digitale Kollaboration im Kontext des Lernens – Voraussetzungen, Herausforderungen und Nutzen. In: Ludwig, Luise; Narr, Kristin; Frank, Sabine; Staemmler, Daniel (eds.) (2013). *Lernen in der digitalen Gesellschaft – offen, vernetzt, integrativ. Abschlussbericht*, pp. 60-66
(http://www.collaboratory.de/w/Datei:Ini7_lernen.pdf) visitada el 07.03.2016
- Erharter, Dorothea & Xharo, Elka (2014). Gendability. Gender & Diversity bewirken innovative Produkte. In: Marsden, Nicole & Kempf, Ute (2014): Gender-Use IT HCI, Web-Usability und User Experience unter Gendergesichtspunkten. München: De Gruyter/Oldenbourg, S. 127–141.
- Erharter, Dorothea (2013). G-U-T Gender & Diversity, Usability und Testing als Qualitätssicherung von Apps und Websites, Teil A: Guideline, Nov. 2013 (<http://g-u-t.zimd.at/sites/default/files/files/GUT-A-Guideline.pdf>) visitada el 22.10.2015
- Erharter, Dorothea (2015). Gender- und Diversity-Faktoren in interaktiven Medien. ZIMD – Zentrum für Interaktion, Medien & Soziale Diversität
(https://phaidra.fhstp.ac.at/detail_object/o:103?SID=6225&actPage=1&type=listview&sortfield=fgs.createdDate,STRING&sortreverse=0), visitada el 12.12.2015
- Grande, M., Cañon, R., e Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. En: *International Journal of*

Educational Research and Innovation (IJERI), 6, pp. 218-230
(<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703/1559>), visitada el 01.02.2016

Technische Universität München (2016). Making a MOOC at TUM. A Handbook for Instructors and Course Teams
(https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/2016_TUM_MOOC_Handbook.pdf) visitada el 28.02.2017

Heise, Christian (2013). Open Access und Open Educational Resources: gemeinsames Handeln für die Öffnung von Wissen. In: Ludwig, Luise; Narr, Kristin; Frank, Sabine; Staemmler, Daniel (eds.) (2013). *Lernen in der digitalen Gesellschaft – offen, vernetzt, integrativ. Abschlussbericht*, pp. 114-117
(http://www.collaboratory.de/w/Datei:Ini7_lernen.pdf) visitada el 07.03.2016

Ludwig, Luise; Narr, Kristin; Frank, Sabine; Staemmler, Daniel (eds.) (2013). *Lernen in der digitalen Gesellschaft – offen, vernetzt, integrativ. Abschlussbericht*
(http://www.collaboratory.de/w/Datei:Ini7_lernen.pdf) visitada el 07.03.2016

Malina, Barbara & Neumann, Jan: (2013). *Was sind Open Educational resources? Und andere häufig gestellte Fragen zu OER*. Bonn: Deutsche UNESCO-Kommission e.V.
(https://www.unesco.de/fileadmin/medien/Dokumente/Bildung/Was_sind_OER_cc.pdf) visitada el 01.02.2016

Mattern Klaudia (2009), Impulse zu Gender und Diversity im e-Learning Praxisleitfaden zur Berücksichtigung von gender- und diversitygerechten Aspekten in Online-Bildungsangeboten. In: *Schriftreihe Gender & Diversity Management*, herausgegeben von Ulrike Alker, Ursula Weilenmann, Band 2.
(http://www.komdim.de/fileadmin/media/Mitnehm-Bar/e-Learning_Web.pdf) visitada el 02.02.2016

Mayer Veronika, Winheller Sandra, Wedl Juliette & Hofmeister Arnd (2016): *Handreichung zur Nutzung von E-Learning-Lehreinheiten in den Gender Studies*. Hrsg. vom Braunschweiger Zentrum für Gender Studies. Braunschweig, (1. Auflage).
(http://vserver.frauen.etc.tu-bs.de/gz/downloads/eL_Handreichung2016_web.pdf) visitada el 02.02.2016

OLCOS (Open e-Learning Content Observatory Services). *Introducción y tutoriales. Desarrollado en colaboración con el OLCOS Project Cosortium*.
http://wikieducator.org/Open_Educational_Content_es, visitado el 07.03.2017

Osuna Acedo, Sara; Camareno Cano, Lucía (2016). The Eco European Project: A New MOOC Dimension Based on an Intercreativity Environment. In: *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol 15 (1): 117-125

Read, Timothy (2014). Toward a Quality Model for UNED MOOCs. In: *eLearning Papers* 37, March 2014 • ISSN: 1887-1542 • www.openeducationeuropa.eu/en/elearning_papers n.º 37, visitada el 02.02.2016

- Rosen, Stephanie (2014). *FTN Accessibility* (femtechnet.org/wp-content/uploads/2014/.../FTNAccessibility.pdf) visitada 02.02.2016
- Salmon, Gilly; Pechenkina, Ekaterina; Chase; Ross, Bella (2016). Designing Massive Open Online Courses to take account of participant motivations and expectations. In: *British Journal of Educational Technology*. 26. July, p. 01-11
(<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bjet.12497/full>) visitada el 15.07.2016
- Sánchez, María (2013): Los MOOCs como ecosistema para el desarrollo de prácticas y culturas digitales, *Campus Virtuales*, nº 01, v. II, 2013, Revista Científica de Tecnología Educativa; ISSN: 2255-1514. S. 113-123 8
<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/13353/13055>) visitada el 02.01.2016
- Santos, Andreia Inamorato; Punie, Yves; Castaño Muñoz, Jonatan (2016). *Opening up Education. A Support Framework for Higher Education Institutions*. Sevilla: European Union
(<http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101436/jrc101436.pdf>), visitada el 10.05.2016
- Schinzel Britta, Ruiz Ben Esther (2002): *Gendersensitive Gestaltung von Lernmedien und Mediendidaktik: von den Ursachen für ihre Notwendigkeit zu konkreten Checklisten*. BMBF-Workshop Berlin zu „Gender Mainstreaming in der beruflichen Bildung: Anforderungen an Medienpädagogik und Medienentwicklung“; Freiburg: Institut für Informatik und Gesellschaft der Universität Freiburg (<http://mod.iig.uni-freiburg.de/cms/fileadmin/publikationen/users/schinzel/publikationen/Info%2bGesell/P/S/BMBFGenderNM.pdf>)
- Schinzel, Britta, (2001). *e-learning für alle: Gendersensitive Mediendidaktik*. (http://mod.iig.uni-freiburg.de/cms/fileadmin/publikationen/users/schinzel/publikationen/E-Learning_fuer_alle.pdf) visitado visitada el 02.02.2016.
- Scott (2011). Género. ¿Todavía una categoría útil para el análisis? En: *La manzana de la discordia*, Enero - Junio, Año 2011, Vol. 6, No. 1: 95-101
(http://manzanadiscordia.univalle.edu.co/index.php/la_manzana_de_la_discordia/article/view/1514/pdf), visitada el 12.12.2015
- Süß, Maria; Rausch-Jarolimek, Isabell; Narr, Kristin; Leihener, Julia (2013). Kompetenzen für und durch das Lernen mit digitalen Medien. In: Ludwig, Luise; Narr, Kristin; Frank, Sabine; Staemmler, Daniel (eds.) (2013): *Lernen in der digitalen Gesellschaft – offen, vernetzt, integrativ. Abschlussbericht*, pp. 30-59
(http://www.collaboratory.de/w/Datei:Ini7_lernen.pdf) visitada el 07.03.2016)
- Transforming Higher Education with Distributed Open Collaborative Courses (DOCCs)* (2013). *Feminist Pedagogies and Networked Learning*, FemTechNet White Paper Committee femtechnet.org, September 30, (http://femtechnet.org/wp-content/uploads/2014/10/FemTechNetWhitePaperSept30_2013.pdf) visitada el 05.03.2016

US Department of Education (2008). Higher Education Opportunity Act, Sect.103, 24.
(<http://www.gpo.gov/fdsys/pkg/PLAW-110publ315/pdf/PLAW-110publ315.pdf>)
visitada el 05.07.2016

Valverde Berrocoso, Jesús (2014). MOOCs: Una visión crítica desde las ciencias de la educación Moocs. En: *Profesorado – Revista de curriculum y formación del profesorado*, Vol. 18., Nr. 1.
(<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/3150/MOOCs%20Una%20visi%C3%B3n%20cr%C3%ADtica%20desde%20las%20ciencias%20de%20la%20educaci%C3%B3n.pdf?sequence=1>) visitada el 02.02.2016

Vázquez Cano, Esteban; Méndez Rey, Juan Manuel; Román, Pedro y López-Meneses, Eloy (2013), Diseño y desarrollo del modelo pedagógico de la plataforma educativa Quantum University Project, Campus Virtuales, nº 01, v. II, 2013, *Revista Científica de Tecnología Educativa*; ISSN: 2255-1514, S. 54-63
(<http://www.uaajournals.com/campusvirtuales/campusvirtuales/numeros/2.pdf>) visitada el 02.02.2016



G-NET

Equality training network

EU contributions to gender
mainstreaming and citizenship