



REQUISITOS DE ESTRUCTURA Y CONTENIDOS DE LOS CURSOS MOOC

Duración, carga de trabajo y certificación

Los cursos de la Modalidad A, C y D deberán tener una duración, al menos, de entre 4 y 8 semanas. Por su parte, los cursos de Modalidad B tendrán una duración de 3 semanas (2-3 horas de contenido por semana). Se recomienda que los MOOC de la Modalidad A, C y D supongan al menos 25 horas de trabajo para el alumnado, ya que conllevarán el reconocimiento de créditos ECTS y la emisión de diplomas por parte de la UEx.

Estructura y contenidos

Todos los MOOC deberán contar con un Módulo de presentación o bienvenida, donde se mostrarán los aspectos más relevantes del curso a través de un vídeo, que podrá ser utilizado como recurso para su difusión y promoción. En este módulo de presentación deberá subirse también la Guía de Aprendizaje del curso, siguiendo la plantilla previamente establecida por el Vicerrectorado de Transformación Digital, así como una encuesta que servirá para conocer el perfil del alumnado inscrito en el curso y cualquier información relevante que sea necesario incluir para facilitar el seguimiento y superación del MOOC.

Los contenidos formativos del MOOC se presentarán a través de los Módulos académicos. Los módulos académicos deberán tener una estructura bien organizada y su contenido deberá ser equilibrado. Se recomienda que los módulos no tengan carácter bloqueante entre ellos, es decir, el usuario o usuaria que no supere un módulo pueda acceder y realizar los siguientes, sin que el bloque o módulo no superado implique algún perjuicio dentro del curso. Se recomienda que todos los módulos permanezcan abiertos desde el inicio del curso hasta la finalización del MOOC, con el fin de facilitar su seguimiento a los y las estudiantes.

Los módulos académicos deberán contener:

- **Material audiovisual.**

El contenido principal del MOOC deberá ofrecerse en formato audiovisual. Los vídeos serán narrados por el equipo docente, quien procederá a la explicación de los contenidos. Se recomienda que por cada vídeo se diseñe una presentación, siguiendo una plantilla previamente establecida y facilitada por el Vicerrectorado, que cumplirá una doble finalidad: por un lado, servir como recurso visual de apoyo al profesorado durante la grabación del vídeo; y, por otro lado, servirá como documentación resumen del vídeo, que el alumnado podrá descargarse dentro del curso. Además, los vídeos se subtitarán para cumplir así con los requisitos de accesibilidad. Los equipos docentes de los MOOC impartidos en idiomas diferentes al castellano, o que sean impartidos en castellano y cuyos vídeos deban subtíltarse en otros idiomas, deberán facilitar al Vicerrectorado el guion de cada vídeo a fin de agilizar la transcripción y subtitulado del material audiovisual.

- **Material complementario o recurso teórico de apoyo.**



VICERRECTORADO DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Plaza de Caldereros, 1
10003 Cáceres
Teléfono: 927-257006

Todos los módulos deberán facilitar al estudiante recursos o documentación complementaria, que servirá para ampliar y complementar el contenido presentado en los vídeos del MOOC. Estos materiales podrán ser de diverso tipo: lecturas, presentaciones interactivas, recomendaciones bibliográficas, informes, casos prácticos, etc.

- **Foros de dinamización.**

Todos los MOOC deberán tener habilitados foros para la resolución de dudas vinculadas con el contenido del curso. Además, los grupos promotores se comprometen a fomentar el intercambio de conocimientos entre el alumnado a través de estos espacios, por medio de la generación de debates o actividades de carácter voluntario que posibiliten la creación de comunidades virtuales participativas.

Los foros deberán revisarse de forma frecuente, pudiendo designar el grupo promotor a un/a docente que se encargue específicamente de su dinamización. Las dudas académicas planteadas por los y las estudiantes deberán resolverse, en la medida de lo posible, en un periodo de 48 horas.

- **Otras herramientas y actividades**

De forma adicional y optativa, los grupos promotores podrán activar otras herramientas dentro del curso, como wiki, glosarios, etc. Además, también se podrán configurar actividades P2P. Para este tipo de actividades el equipo docente deberá diseñar una rúbrica y unas instrucciones detalladas, que faciliten la realización de estas tareas.

Se valorará especialmente que el curso posea alguna experiencia de aprendizaje basada en tecnologías emergentes como IA. Igualmente, serán de especial interés la realización de actividades basadas en la gamificación, etc.

- **Evaluaciones**

En cada módulo académico deberá configurarse al menos una actividad de evaluación de carácter obligatorio. Estas actividades obligatorias deberán ser prioritariamente test de autoevaluación. Para la configuración de cada test se deberá elaborar una batería de al menos entre 25-30 preguntas. En el caso en el que el curso pertenezca a la Modalidad B, se elaborará un total de 10 preguntas de opción múltiple, debiéndose obtener, al menos, una puntuación mínima del 80 % para ser considerado como superado.

Además, los MOOC contarán con un Módulo final, en donde se configurará la Evaluación final del curso, que deberá cumplir con unos parámetros específicos, y la encuesta de satisfacción. Será necesario superar todas las evaluaciones del curso, tanto las actividades de los módulos académicos como la evaluación final, para la obtención del certificado de aprovechamiento del curso.

El diseño y la estructura de aquellos MOOC pertenecientes a la Modalidad B deberá ser similar a la facilitada en el siguiente enlace correspondiente al MOOC del Objetivo de Desarrollo Sostenible nº 4 desarrollado por ATU (Atlantic Technological University), miembro perteneciente a la Alianza EU GREEN:

<https://rise.articulate.com/share/jvSSd83pplaelikkmoaXAAcix8MBI3uc#/>

Comunicación con el alumnado

El equipo docente deberá planificar el envío de comunicaciones a los y las estudiantes a través de la herramienta “Avisos” del curso. Se recomienda realizar al menos 4 comunicaciones: una al inicio del curso para dar la bienvenida al alumnado; otra durante su desarrollo del MOOC para animar a la realización de las actividades y al seguimiento del curso; otra antes de su finalización, para proceder a recordar la fecha de cierre de las actividades obligatorias; y finalmente se recomienda publicar un mensaje de despedida cuando se cierre el curso.

De forma adicional los grupos promotores podrán utilizar redes sociales propias (Instagram, X,...) para fomentar la conectividad con el alumnado, generando así nuevos espacios de intercambio y comunicación. Los grupos promotores serán los encargados de la creación y dinamización de estas redes.

Estructura básica de un MOOC

Módulo	Recursos	Actividades obligatorias
Módulo de Bienvenida	Vídeo de presentación	Encuesta previa
	Herramientas de comunicación: Avisos y Foro	
	Guía de aprendizaje	
	Información del certificado	
Módulos académicos	Vídeos formativos	Test autoevaluación
	2 Recursos complementarios por módulo	
	Foro de dudas/dinamización	
	Opcionales: Wiki, glosario, actividades P2P o actividades en redes sociales propias	
Módulo Evaluación Final	Encuesta de satisfacción	Evaluación final

Recomendaciones que mejoran la experiencia de aprendizaje

Material audiovisual	Duración total del contenido audiovisual por módulo académico: 30-45 minutos de vídeo aproximadamente.
	Duración de cada uno de los vídeos: mínimo 3 minutos – máximo 12 minutos. Se recomienda que los vídeos tengan una duración de entre 5 y 7 minutos.
	Presentaciones de apoyo: - Incluir la información más relevante, evitando textos largos.



VICERRECTORADO DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Plaza de Caldereros, 1

10003 Cáceres

Teléfono: 927-257006

	<ul style="list-style-type: none">- Añadir imágenes y recursos propios o con Licencia CC para hacer las presentaciones más visuales.
Presentaciones interactivas	Incluir una presentación interactiva por módulo para presentar contenidos. Herramientas: Genially o Kahoot!.
Tecnologías que mejoran la experiencia de aprendizaje	Se recomienda valorar la inclusión de alguna experiencia o situación de aprendizaje apoyada en tecnologías como Realidad virtual, Realidad aumentada o IA. Para el diseño y desarrollo de estas experiencias deben utilizarse herramientas libres o de las que se disponga de la licencia correspondiente.