

ABIERTAUGR: DISEÑO, USO Y CONCLUSIONES DE UN MOOC EN LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

Rosana Montes Soldado

Centro de Enseñanzas Virtuales. Universidad de Granada

rosana@ugr.es

Miguel Gea Megías

Centro de Enseñanzas Virtuales. Universidad de Granada

mgea@ugr.es

Vanesa Gámiz Sánchez

Dpto. Didáctica y Organización Escolar. Universidad de Granada

vanesa@ugr.es

Palabras clave:

Recursos Educativos Abiertos, MOOC, comunidades de aprendizaje, reconocimiento de créditos

Resumen:

Este trabajo se centra en la descripción de una experiencia MOOC, denominada AbiertaUGR, que la Universidad de Granada realizó entre marzo y julio de 2013. El objetivo de la propuesta era realizar una experiencia controlada dentro del Centro de Enseñanzas Virtuales de dicha universidad, para poder ofrecer un servicio a los profesores de la institución motivados a la realización de este tipo de cursos como docentes. En esta comunicación detallaremos los orígenes del proyecto, la evolución experimentada hasta llegar al curso piloto y las distintas decisiones que se tomaron en el transcurso de todo este proceso. Estas decisiones pasaron desde la elección del entorno virtual que proporcionara las características deseadas hasta el diseño de los distintos cursos que conformaron el proyecto piloto. Finalmente, terminaremos exponiendo los principales resultados y conclusiones extraídas de la experiencia que nos sirvan para la mejora de futuras ediciones.

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente el sistema educativo refleja su apuesta por la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), un modelo común para todas las instituciones universitarias de Europa que favorece la homogeneización

entre distintos países mediante un sistema de medida común del proceso de aprendizaje (el sistema de créditos ECTS), una misma tipología para los títulos que se imparten (grados, posgrados) y modelos de movilidad basados en el programa Erasmus (MECD, 2003).

En este sentido, el modelo de aprendizaje permanente (*LifeLong Learning*) cada día es más importante en la sociedad, ya que los cambios son tan rápidos en los procesos productivos y en la gestión de la información que resulta difícil ofertar una formación académica (basada en grados y posgrados) que garantice suficientes habilidades para los nuevos profesionales y las necesidades de los actuales puestos de trabajo. En este sentido, Internet constituye un medio de transmisión muy importante como fuente de información y conocimiento, lo que le hace ser partícipe en modelos de aprendizaje continuo. Experiencias como la Wikipedia¹, KhanAcademy² o Google Scholar³ nos muestran la capacidad que posee este medio para ofrecer información actualizada que es creada por la comunidad. Estos y otros ejemplos contribuyen a generar tendencias de aprendizaje basado en el conocimiento colectivo (Gea, Montes y Gámiz, 2011) y en los recursos de aprendizaje en abierto (OER) (Montes y otros, 2012). Este cambio de paradigma facilita el aprendizaje digital instantáneo y ubicuo que se asocia al aprendizaje no formal. Las instituciones de educación superior que deseen desempeñar un papel activo en este nuevo contexto educativo deben acometer la dificultosa tarea de estructurar el conocimiento informal, y afrontar (con garantías) modelos de reconocimiento y certificación para estos materiales usando criterios de calidad. En este sentido, el proyecto europeo OERtest liderado por la Universidad de Granada, es un claro exponente de este análisis reflexivo, y en él se exponen guías y metodologías para afrontar estas labores con un mínimo de garantía en un sistema basado en un consorcio de universidades, tal y como se expone en libro que recopila los resultados de dicho proyecto (OERtest, 2010).

La denominación MOOC (*Massive Online Open Course*) es un concepto que ha alcanzado un gran impacto mediático desde el año 2012, cuando las universidades más prestigiosas de Norteamérica comienzan a estructurar el aprendizaje informal, ofertando cursos basados en OER que cumplen las siguientes características:

- El curso debe contar con una estructura orientada al aprendizaje, que

¹ <http://es.wikipedia.org/>

² <https://es.khanacademy.org/>

³ <http://scholar.google.es/>

suele conllevar material y una serie de pruebas o evaluaciones para acreditar el conocimiento adquirido.

- Impera el carácter masivo: el número de posibles matriculados es ilimitado y no se impone restricción en cuanto al alcance, por lo que los alumnos no tienen por qué ser universitarios.
- Debe estar accesible en línea usando Internet como el principal medio de comunicación.
- Debe ser abierto: los materiales, y por ende el curso, son accesibles de forma gratuita y sin restricciones.

Realmente el concepto MOOC es una evolución de los recursos educativos en abierto (OER), término que ha ido evolucionando gracias a las contribuciones de personas como Wiley y Downes (Downes, 2012; Downes y Willey, 2009; Downes, 2001), con conceptualizaciones que se ponían en práctica con los cursos creados bajo el modelo conectivista y del aprendizaje conectado (Fini, 2009). Con un caso práctico, Schrire y Levy (2012) describen las ventajas de este modelo para la formación de los estudiantes.

Es común mencionar como caso de éxito en los MOOCs el curso de Inteligencia artificial de la Universidad de Stanford en 2011, cuando se inscriben más de 160.000 estudiantes para adquirir conocimientos de Inteligencia Artificial. Resultó que este hito desencadenó una carrera vertiginosa hacia plataformas de otras universidades. Las principales de estas plataformas se mencionan en la Tabla 1.

Tabla 1: Proveedores MOOC más populares.

Nombre	Modelo	Fundación	Misión
<i>Futurelearn</i>	Sin ánimo de lucro.	UK Open University (2012)	<i>We are determined to provide the smartest and most engaging online learning experiences and revolutionise conventional models of education.</i>
<i>EdX</i>	Sin ánimo de lucro. Basado en OER	Massachusetts Institute of Technology (MIT) y la Universidad de Harvard (2012)	<i>A world-class education to everyone, everywhere, regardless of gender, income or social status.</i>
<i>Coursera</i>	Con ánimo de lucro	Universidad de Stanford (2012)	<i>Anyone around the world can learn without limits.</i>
<i>Udacity</i>	Con ánimo de lucro	Universidad de Stanford (2012)	<i>Accessible, affordable, engaging, and highly effective higher education to the world.</i>

<i>CourseSites</i>	Con ánimo de lucro	Blackboard (2011)	<i>Empowers individual K–12 teachers, college and university instructors and community educators to add a web-based component to their courses.</i>
<i>Udemy</i>	Con ánimo de lucro	Eren Bali y Gagan Biyani (2010)	<i>Empowers lifelong learning by providing a platform for anyone to take and/or create online courses on anything.</i>
<i>Open Learning Initiative</i>	Con ánimo de lucro	Carnegie Mellon (2002)	<i>Combine open, high-quality courses, continuous feedback, and research to improve learning and transform higher education.</i>

De entre todas las experiencias existentes, se detectan dos aproximaciones diferenciadas. La primera de ellas, se ha denominado con el término cMOOC, y emplea principalmente modelos conectivistas relacionados con la dispersión de contenidos y el aprendizaje conectado y colaborativo. Como segundo modelo, los xMOOC se centran más en los contenidos y están más enfocados a modelos tradicionales de aprendizaje. Las peculiaridades que presentan uno y otro provocan actualmente posturas contradictorias que escapan del ámbito de este trabajo que se centra en la descripción de una experiencia cMOOC, denominada AbiertaUGR, que la Universidad de Granada realizó entre marzo y julio de 2013. El objetivo de la propuesta era realizar una experiencia controlada dentro del Centro de Enseñanzas Virtuales de dicha universidad, para poder ofrecer un servicio a los profesores de la institución motivados a la realización de este tipo de cursos como docentes. El piloto fue efectuado desde el centro de forma controlada, para conocer los pormenores de una acción abierta al resto del profesorado. Los detalles de la experiencia, el diseño de los cursos y los puntos fuertes y débiles de la experiencia AbiertaUGR se describe en los siguientes apartados.

2. CONTEXTO PREVIO

El Centro de Enseñanzas Virtuales de la Universidad de Granada, que ya contaba con un repositorio OCW desde 2008, inicia a raíz de la experiencia de coordinación e investigación del proyecto OERtest, los procesos para aplicar modelos de creación y certificación de cursos basados en recursos educativos en abierto (OER) en el año 2012, coincidiendo con el boom de las plataformas para MOOC. Actualmente el repositorio OCW⁴ cuenta con 20 asignaturas en abierto, pero hay que destacar que la filosofía *OpenCourseWare* no hace

⁴ <http://ocw.ugr.es/>

participe al profesor en la formación del alumno y que por tanto al tratarse únicamente de objetos de aprendizaje estáticos, no pueden ser usados como tal para una experiencia MOOC.

La primera fase del desarrollo del MOOC de la Universidad de Granada se centró en la creación de materiales y en su puesta en práctica con un grupo reducido de alumnos, pero con la condición de ser 100% online. Se contó con la posibilidad de ofertar este curso como Actividad Cultural de la UGR por lo cual los alumnos obtenían reconocimiento de créditos asociados a la mochila del grado. Por supuesto, los contenidos de este curso debían ser razonadamente generales y, no podía solaparse con la materia de ninguno de los grados ofertados. Es por ello que se eligió la competencia digital como eje principal. Así pues, en las Jornadas de Recepción al Estudiante del curso 12/13 se ofertó la primera edición de TDIA, siglas que responden al título *Tecnologías Digitales, Internet y Aprendizaje 2.0*. La primera edición de este curso se realizó en el primer cuatrimestre del curso 12/13 y contó con más de 100 alumnos activos. La experiencia se desarrolló en una plataforma Moodle⁵ en su versión 1.9 y fue satisfactoria tanto para docentes como para estudiantes.

La segunda fase se centró en la elaboración de una plataforma específica para una experiencia MOOC propia principalmente tras realizar la selección de un software que habilitase las capacidades necesarias para desarrollar una comunidad de aprendizaje viva. El concepto de red social como base, nos llevó a tomar la decisión de basarnos en el *framework* gratuito y de código abierto Elgg⁶. Elgg ofrece una larga lista de funcionalidades para crear una red social propia: listas de acceso y roles, creación de grupos, espacio personal para usuarios y grupos, blogs y wikis, reconocimiento y reproducción incrustada de recursos multimedia (visores propios), soporte para nubes de etiquetas (*tagging*), perfiles de usuario, sindicación de RSS asociados a los contenidos creados, publicación en redes sociales externas, gestión de la adhesión a comunidades, posibilidad de tener amigos y gestión de lista de amigos (al estilo de Facebook o Google+), publicar en blog externos, lista de control de acceso, plataforma multilingüe, personalización del aspecto, y acceso a través de cuentas universales (*OpenID*). Todas estas características no están incluidas de forma estándar en el núcleo de la versión Elgg v1.8.x pero gracias a una nutrida comunidad de desarrolladores son fáciles de adquirir y configurar. También es posible incluir desarrollos propios, como ha sido nuestro caso.

⁵ <https://moodle.org/>

⁶ <http://elgg.org/>

3. NUESTRA EXPERIENCIA: ABIERTAUGR

La tercera fase del proyecto del Centro de Enseñanzas Virtuales se centraba en realizar una experiencia piloto masiva. Se partía de una pequeña prueba en un entorno muy controlado, y de una plataforma recientemente implementada pero no probada en un contexto real. El trabajo y la experiencia adquirida ha sido fundamental para la consolidación del servicio, tal y como describiremos en la sección de conclusiones.

3.1. PLANIFICACIÓN Y PREPARACIÓN

Para la segunda edición de la serie Tecnologías Digitales Internet y Aprendizaje 2.0, que se ofertó en el curso 13/14, la Universidad de Granada aprobó tres cursos de 1 ECTS cada uno como Actividades Culturales. Eso significaba que era necesario extender los contenidos de la 1ª Edición, pero por otro lado contábamos con tres cursos online para ofertar tanto a estudiantes de la UGR, que podían reconocer créditos para sus estudios de Grado, como a cualquier otra persona independientemente de su nivel de estudios, edad o localización.

Los cursos se planificaron acorde a una estructura de cuatro semanas de duración cada uno, y un periodo de cierre (cuestiones de administración y emisión de certificados) de una semana:

- Primer curso: Identidades Digitales (en adelante ID), coordinado por Miguel Gea e impartido por él mismo y Belén Rojas, se inició el 8 de abril de 2013. Contó con 1771 usuarios inscritos.
- Segundo curso: Aprendizaje Ubicuo (en adelante AU), coordinado por Rosana Montes, e impartido por ella y Vanesa Gámiz, se inició el 13 de mayo de 2013. Contó con 992 usuarios inscritos.
- Tercer curso: Licencias Creative Commons y recursos abiertos en Internet (en adelante LCC), coordinado e impartido por Antonio Cañas. Se inició el 17 de junio y contó con 3046 inscritos.

Para la promoción de estos cursos no se realizó ninguna actividad especial de difusión. Tan solo se actualizó la información en la web asociada a TDIA 2ª Ed. y se usaron las redes sociales del Cevug para difundir la información y darle visibilidad. Sin embargo, sabemos que los puntos fuertes de esta oferta eran dos:

1. Los cursos ofertados como Actividades Culturales dentro de la Universidad de Granada con reconocimiento de créditos tienen un coste económico para el alumno.
2. Dichos cursos son siempre presenciales.

Todos los cursos contaban además de con el profesorado con un equipo de Dinamizadores cuyo objetivo sería la observación y asistencia online a todos los estudiantes. Se planificó que para cada curso se contase con dos Dinamizadores asignados. Así pues el 22 de marzo se inició la difusión de esta plataforma y sus cursos, y se recibieron 1813 solicitudes de matriculación entre dicha fecha y el 6 de abril. El alta en la plataforma era gestionada por nosotros y de esa forma evitábamos posibles ataques de sistemas automatizados de registro (*bots*) que hubiesen poblado la plataforma de usuarios *spam* creadores de contenidos maliciosos.

3.1.1. Metodología

El método de aprendizaje es libre, autónomo, propiciado por el estudiante y por el resto de alumnos del curso. Prácticamente todo el material expuesto puede ser comentado, valorado y compartido a través de las redes sociales.

La estructura básica del curso está compuesta por:

- Planificación del curso
- Lecturas recomendadas.
- Debates del curso.
- Vídeos del curso.

A través de la pestaña *Planificación del curso* hallaremos la estructura del curso en el que estamos matriculados. Dichas semanas o módulos, están ligadas a una temática en concreto. Haciendo clic sobre éstas accederemos al contenido y estructura de las mismas.

3.1.2. Sistema de Evaluación

Todos los cursos usaban un sistema de puntos para comprobar la actividad y aprovechamiento de todas las personas inscritas. Así pues, se indicó que la forma de adquirir puntos se basaban en actividades como:

- Acceso a la plataforma. Podíamos controlar que debía pasar un tiempo entre accesos, para puntuar y de esta forma evitábamos un uso indebido. Este punto nos permitió reconocer a los usuarios inactivos: matriculados pero que nunca llegaron a entrar en la plataforma.
- Edición del perfil. La primera actividad de cada curso premiaba con puntos a aquellos que subían su foto, o editaban información sobre intereses.
- Comentarios en discusiones. Por cada comentario se podía obtener un punto, y de esta forma se fomentaba los debates.

- Uso de los blogs. Nuevas entradas en blogs, tanto personales como asociados a actividades del curso permitían recibir puntos.

Según nuestra planificación, un usuario medio ajustado a realizar el mínimo de actividades del curso, podía conseguir a razón de 15-25 puntos semanales. Con este dato elaboramos un sistema automático de reconocimiento informal del aprovechamiento que asignaba insignias o medallas (*badges*) una vez alcanzado un umbral de puntos. En una escala porcentual, el tercer *badge* (ver figura 1) representaba un 50% de nuestras expectativas en cuanto a la puntuación que se podía alcanzar.

Además de las insignias asociadas a estrellas, se dispuso de tres insignias adicionales que permitía destacar a los usuarios por su actividad. Así pues se dispuso la medalla Sociable, Participativo y Emprendedor, y semanalmente encontrábamos alumnos destacables a los que premiar sin ningún tipo de pérdida de su ranking en cuanto a puntos.

Figura 1: Insignias otorgadas en el MOOC abiertaUGR

3.1.3. Descripción de la plataforma

Como hemos mencionado, disponíamos de un desarrollo basado en el *framework* Elgg. Sin embargo, tan solo por habilitar las características que hacen de Elgg una red social no proporciona una plataforma hábil para su uso en aprendizaje a distancia, ni garantizaba su robustez frente a un acceso masivo al servidor y a los contenidos. Es por ello que fue necesario un trabajo de desarrollo y configuración de *plugins* propios para convertir Elgg en la plataforma AbiertaUGR (<http://abierta.ugr.es/mooc/>). Este trabajo requirió de un par de meses para su puesta en marcha y refinamiento. En la tabla 2 se describe qué funciones fueron habilitadas: siendo originales del *core* del *framework* (O), modificadas de terceros distribuidores (M), o creadas desde cero (C).

Tabla 2: Actualizaciones realizadas a la plataforma Elgg para abiertaUGR

Nombre <i>Plugin</i>	Descripción	Leyenda
Group Tools 2.4	Permite configurar la adhesión a grupos y habilita múltiples administradores.	M
Au Sub-Groups 1.5	Permite la creación de grupos dentro de grupos.	O
CEV mooc zone 1.0	Habilita el uso de páginas HTML estáticas.	C
Elggx Badges 1.8.4	Permite asignar insignias a los usuarios basándose en número de puntos que éste ha adquirido.	M
Elggx Userpoints 1.8.4	Permite asignar un número configurable de puntos a los usuarios por realizar determinadas actividades en la plataforma.	M
Profile Manager 7.4.1	Permite configurar el perfil del usuario y de los grupos.	M
User Import 1.8.1	Permite la gestión masiva de cuentas de usuario.	M
CEV Footer Pages 1.8	Inclusión de la información institucional, documentación del servicio y términos legales.	C
Videos 1.4	Permite la inclusión de videos de Youtube.com y UGRmedia con compatibilidad con HTML 5	M
Elggx Fivestar 1.8	Sistema para votación de los contenidos.	O
HypeAlive 1.8.5	Habilita el uso de AJAX que agiliza la carga de contenido dinámico.	M
Welcomer 1.1	Permitía mostrar un código de honor para aceptar la primera vez que el usuario entraba en la plataforma.	O
Addthis-Share 1.2	Incrusta botones para compartir contenido en otras redes sociales	O
Advanced Statistics 0.1	Crea graficas estadísticas sobre el uso de la plataforma.	O
Theme CEV 1.0	Tema con el aspecto institucional	C

3.2. EJECUCIÓN DEL CURSO

Con los materiales y la plataforma preparada se inició la experiencia de AbiertaUGR el 8 de abril de 2013. El día 17 recogíamos los siguientes datos estadísticos:

1. Interacción media por usuario: 150 nuevos objetos/sesión
2. Mensajes internos: 2707992
3. Espacio en la Base de Datos (MySQL): > 550MB
4. Puntos totales de usuario: 28859

Durante los primeros días del primer curso experimentamos un uso realmente masivo de la plataforma que superó nuestras expectativas y nos hizo

replantearnos la configuración inicial del servidor web. El mismo día 8 de abril recibimos 88112 visitas en la web y esa semana los registros de actividad en promedio por estudiante ascendían a 1388. Decidimos ampliar la memoria RAM del servidor, optimizar la base de datos y deshabilitar el módulo de Notificaciones que estaba asociado a la mensajería interna y se consultaba de forma imperativa al cargar la vista de la plataforma una vez que el usuario hacía un *log in*. Tras estos cambios los tiempos de respuesta mejoraron enormemente y no fue necesario realizar *fine tuning* en lo sucesivo para el resto de cursos.

Lo que respecta a la tecnología estaba solventado, sin embargo, el hecho de realizar un seguimiento a tanta actividad requería el soporte de un número mayor de Dinamizadores, sobre todo para garantizar que se mantenía permanencia a distintas horas del día.

En cuanto a los contenidos iniciales preparados por los profesores, estos se vieron altamente superados por los creados desde la propia comunidad de aprendizaje, tanto dentro como fuera de la plataforma.

3.2.1. Problemas encontrados

La mayoría de los problemas o incidencias, eran de carácter repetitivo (del tipo “no recuerdo la contraseña”) y fácilmente se solventaban y pasaban a engrosar el documento FAQ (*Frequently Asked Questions*). Uno de los principales problemas que se empezaron a detectar y enviar a la plataforma para su solución ha sido el de la puntuación de los diferentes alumnos. En lugar del número correcto de puntos que cada alumno iba consiguiendo con su trabajo, aparecían menos puntos o la palabra “ARRAY”. Ésta incidencia se ha ido solucionando sugiriendo al alumno que revisara sus estadísticas, donde sí que aparecía su puntuación correcta, para su tranquilidad, mientras se resolvía el problema interno.

Un problema no técnico igualmente relacionado con el sistema de puntuación se dio al detectar un uso indebido de conseguir puntos, mediante la repetición (copiar/pegar) de un mismo mensaje sin sentido. La labor de los Dinamizadores fue fundamental al conseguir recopilar evidencias de esta actividad para posteriormente penalizarles con pérdida de puntos o con el *banneo* de la cuenta que les impedía entrar en la plataforma durante 24h. Todas estas medidas se realizaron previo aviso al usuario de que su actividad no respetaba el buen uso.

Sin embargo, la cuestión más sorprendente fue la necesidad de incrementar el sistema inicial de Insignias. No habíamos previsto una actividad tan alta que fuera necesario incrementar los puntos para obtener una medalla superior.

3.2.2. Encuesta final de satisfacción

Antes de finalizar cada uno de los tres cursos se les ofreció a los participantes la posibilidad de realizar una encuesta voluntaria y anónima para expresar su satisfacción con el curso y la plataforma. Con un total de 241, 184 y 86 respuestas respectivamente para el curso ID, AU y LCC, se obtienen los siguientes datos comunes a los tres cursos:

- El rango de edad entre 20 y 30 años es predominante con un valor medio superior al 35%.
- El sexo predominante es el femenino con un valor superior al 58% en los tres casos.
- El país de procedencia predominante es España (sin Granada) en un 43%, España (solo Granada) en un 37% y en tercer lugar Argentina con un 4%. Le sigue otros países de Latino América, lo que es lógico teniendo en cuenta que el idioma de los cursos es el español.
- Los perfiles mayoritarios son Estudiante y Profesional. Le sigue Docente, y Afición que supera al de Investigación.

La calificación que los estudiantes nos dieron sobre el curso y la plataforma, según su opinión por curso, se expresa en la Tabla 3. Se observa que la experiencia ha sido positiva y bien valorada, al asignarnos con mayor porcentaje una nota superior al 7 en la valoración General.

Tabla 3: Valoración de los participantes de abiertaUGR

Valoración Global de cada curso en particular				Valoración Global de la plataforma abiertaUGR			
	Curso 1	Curso 2	Curso 3		Curso 1	Curso 2	Curso 3
1	0,8%	0,5%	0,0%	1	0,4%	0,0%	1,2%
2	0,8%	0,0%	0,0%	2	1,2%	0,5%	0,0%
3	0,8%	0,0%	0,0%	3	2,9%	1,1%	1,2%
4	0,4%	0,5%	0,0%	4	0,8%	0,0%	4,7%
5	2,1%	0,5%	2,3%	5	5,8%	2,2%	3,5%
6	5,8%	4,3%	5,8%	6	10,4%	5,4%	10,5%
7	17,0%	13,0%	17,4%	7	17,4%	16,3%	15,1%
8	34,0%	26,1%	22,1%	8	25,3%	28,8%	23,3%
9	22,8%	34,8%	37,2%	9	22,4%	24,5%	26,7%
10	15,4%	20,1%	15,1%	10	13,3%	21,2%	14,0%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	Total	100,0%	100,0%	100,0%

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

AbiertaUGR ha sido una apuesta formativa para conocer los aspectos pedagógicos y técnicos de participar en un MOOC de primera mano. Se ha realizado con independencia de otras alternativas nacionales e internacionales, lo que ha permitido ahorrar costes y evitar riesgos. Por otro lado, esta decisión ha permitido dar una mayor visibilidad a la propia institución.

A pesar de una escasa publicidad, solo la realizada a través de redes sociales, podemos decir que obtuvimos buena acogida y que la experiencia se realizó con un alto grado de participación.

La propuesta formativa planteada tiene un alto valor para la organización de cara al futuro. AbiertaUGR es una plataforma que con apenas unos meses desde que se procedió a su implementación asumió el papel de alojar más de 3000 estudiantes en total. El primer curso tuvo un alto impacto de cara a la sociedad. Individuos de todas partes del mundo se interesaron por el proyecto siendo partícipes de la primera propuesta formativa, desbordando todo pronóstico. Prácticamente dos mil usuarios entraron a formar parte de la comunidad de AbiertaUGR, dando lugar a replantearnos cómo poder hacerse cargo de una dinamización masiva y online.

La plataforma ha contado con una prueba piloto de tres cursos gratuitos, masivos y online y espera repetir con su tercera edición para el presente curso 13/14. A partir de aquí se configurará el planteamiento para insertar nuevos cursos de profesorado de las distintas facultades y departamentos de la Universidad de Granada, así como de cualquier universidad o institución que esté interesada en llevar a cabo un proyecto con la filosofía de AbiertaUGR. Según la opinión de uno de nuestros dinamizadores, es en este punto donde radica el mayor valor para la institución, puesto que expertos en una determinada temática, a la hora de querer llevar a cabo su propuesta formativa, han de ser conscientes que necesitarán un equipo humano que dinamice dicha acción.

Sobre el futuro de AbiertaUGR se plantean nuevos retos y nuevas alternativas como la evaluación a través de un examen oficial que de lugar a la expedición de un título, así como el valor de recoger el contenido trabajado y los productos elaborados durante la experiencia en la plataforma a modo de portafolios a través de las actividades propuestas.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Camilleri, A., y Tannhäuser, A.C. (ed.) (2012). *Open Learning Recognition: Taking open Educational Resources a Step Further*. Malta: EFQUEL –

- European Foundation for Quality in e-Learning, URL http://www.oer-europe.net/output/OERtest_A5_Book.pdf
- Downes S. (2001) *Knowledge, Learning and Community*. URL <http://www.downes.ca/files/books/KnowledgeLearning.pdf>
- Downes, S. (2012). The Rise of MOOCs. Blog website, 2012. URL <http://www.downes.ca/post/57911>
- Downes, S. y Wiley D. (2009). *A Conversation on Open Educational Resources*. URL <http://www.downes.ca/files/books/Downes-Wiley.pdf>
- Fini, A.(2009) The Technological Dimension of a Massive Open Online Course: The Case of the CCK08 Course Tools. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*. Vol 10, nº 5. URL <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/643/1402>
- Gea, M., Montes, R. y Gámiz, V. (2011). Collective Intelligence and Online Learning Communities. *International Conference on Information Society (i-Society 2011)* Technical Co-Sponsored by IEEE UK/RI Computer Chapter. June 27-29, 2011, London, UK
- MECD (2003). Documento-Marco. 10 de febrero de 2003. La Integración del Sistema Universitario Español en el Espacio Europeo de Educación Superior. URL http://www.eees.es/pdf/Documento-Marco_10_Febrero.pdf
- Montes, R., Rodríguez-Pina G., González M. y Gea M. (2012). Enseñanza online y Recursos de Aprendizaje Abiertos: Recomendaciones de procedimientos basados en modelos de calidad. *III Congreso Iberoamericano sobre Calidad y Accesibilidad de la Formación Virtual (CAFVIR 2012)*, Alcalá de Henares, 25-27 Abril, 2012
- OERtest, 2010. OERtest: Testing an Open Education Resource Framework for Europe. EACEA LifeLong Learning Program project (agreement 510718-LLP-2010-ES-ERASMUS-EVC). URL <http://www.oer-europe.net>.
- Schrire, S. y Levy, D. (2012). Troubleshooting MOOCs: The Case of a Massive Open Online Course at a College of Education. In T. Amiel & B. Wilson (Eds.), *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2012* (pp. 761-766). Chesapeake, VA: ACE. URL <http://www.editlib.org/p/40832>