

# Los sNOOC, un modelo educativo masivo, abierto y en línea, desde el empoderamiento social y el enfoque minimalista

sNOOC, a massive, open and online educational model, from social empowerment and a minimalist approach

Javier Gil Quintana<sup>1</sup>

---

## Información

### Ensayo

Recibido: 18 mayo 2024

Aceptado: 10 octubre 2024

En línea: 15 octubre 2024

---

### Palabras clave

educación a distancia,  
método de enseñanza,  
autoaprendizaje.

---

### Keywords

distance education,  
literacy methods,  
soft instruction.



---

## Resumen

Este artículo presenta el concepto de educación minimalista y su aplicación a la propuesta innovadora de cursos masivos, abiertos y en línea: sNOOC (social NOOC). La educación minimalista se enfoca en simplificar y centrarse en lo que es esencial en el aprendizaje, eliminando elementos que son añadidos, complementarios e incluso innecesarios. Los sNOOC promueven la flexibilidad, autonomía del propio alumnado y eliminación de programas conductistas exclusivamente informativos. En el contexto posdigital los cursos deben ser breves, concisos y accesibles, ofreciendo un contenido esencial y flexible, evitando exceso y sobrecarga de contenidos. La novedad es también el itinerario triádico, envuelto en narrativa gamificada, que se basa en tres objetivos para tres bloques de contenido, con videos de contenido breve en tres salas de realidad inmersiva o metaverso, foros para dudas, debates y colaboración, y propuestas de evaluación lúdica. El planteamiento minimalista sNOOC, basado en el itinerario triádico, busca mejorar la efectividad y satisfacción del aprendizaje mediante la simplicidad, claridad y estructura organizada. Un enfoque que pretende evitar la sobrecarga de contenidos y aumentar la participación y compromiso del alumnado.

---

## Abstract

This article presents the concept of minimalist education and its application to the innovative proposal of massive, open, online courses: sNOOC (social NOOC). Minimalist education focuses on simplifying and centering on what is essential in learning, eliminating elements that are added, complementary, and even unnecessary. sNOOCs promote flexibility, student autonomy, and the elimination of exclusively informative behaviorist programs. In the post-digital context, courses should be brief, concise, and accessible, offering essential and flexible content, avoiding excess and content overload. The novelty is also the triadic itinerary, wrapped in gamified narrative, based on three objectives for three content blocks, with brief content videos in three immersive reality or metaverse rooms, forums for questions, debates, and collaboration, and playful assessment proposals. The minimalist sNOOC approach, based on the triadic itinerary, aims to improve learning effectiveness and satisfaction through simplicity, clarity, and organized structure. An approach that seeks to avoid content overload and increase student participation and engagement.

---

---

<sup>1</sup> Doctor en Educación y Comunicación, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid – España, Email: [jgilquintana@edu.uned.es](mailto:jgilquintana@edu.uned.es)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0326-2535>

## Introducción

Los cursos masivos, abiertos y en línea (MOOC) se han posicionado desde inicios del siglo XX como un modelo de formación. Los MOOC son un modelo formativo diseñado desde hace más de quince años (Ratnasari et al., 2024), con una proyección masiva, desde un planteamiento gratuito y abierto a cualquier persona. Después de muchos años de innovación en estos escenarios de formación, se ha evolucionado en el enfoque de espacios híbridos, desarrollando el empoderamiento del alumnado, gamificando, etc., (Borrás-Gené, et al., 2014; Monge-López y Gómez-Hernández, 2018; Santoveña-Casal, 2020; Pérez-Sanagustín et al., 2020; Hueso-Romero, 2021; Castillo-Abdul et al., 2021). Además, se han consolidado investigaciones sobre este modelo formativo, desde grupos y proyectos de investigación competitivos y, prueba de ello, es la evolución de los mismos hacia distintas tipologías como son los SPOC, xMOOC, cMOOC, sMOOC y tMOOC (Gómez-Hernández et al., 2016; Osuna-Acedo y Gil-Quintana, 2017; López de la Serna y Castaño-Garrido, 2018). La convergencia mediática en diferentes formatos posibilita que se presenten diferentes propuestas formativas: vídeos, lecturas, cuestionarios, foros de discusión, experiencias gamificadas, recursos comunicativos creados con inteligencia artificial (Aparicio-Gómez et al., 2024; Ivanova et al., 2024) e incluso entornos inmersivos incluyendo novedades como los metaversos (Gil-Quintana, et al., 2024) donde se está desarrollando “una parte cada vez mayor de nuestra vida, trabajo, ocio, tiempo, riqueza, felicidad y relaciones” (Ball, 2022, p.38). Actualmente también nos encontramos con los Nano Open Online Courses (NOOC), (Clark, 2013), un modelo formativo que presentamos en este artículo como minimalista que se caracteriza por ser más concreto y personalizado, basado en “estructurar su duración temporal en horas y articular su estructura en torno a un contenido, herramienta o habilidad concreta” (Manangón-Cabrera, y Uquillas-Jaramillo, 2021; Gil-Quintana, 2023).

Los NOOC son micro-cursos de aprendizaje abierto que se fundamentan en la simplicidad y la esencia de la construcción del conocimiento. Su enfoque es claramente específico, proporcionando una formación directa. La maximización de la eficiencia del tiempo se constituye de forma paradójica dentro de unos principios didácticos minimalistas, con la finalidad de reducir a lo esencial, despojar de cualquier elemento que no sea necesario. Acercándonos a un enfoque minimalista de la educación virtual nos ayuda a responder a una sociedad donde la información se encuentra al alcance de la ciudadanía de forma masiva y donde se necesita responder de manera más efectiva, desde la usabilidad y accesibilidad del conocimiento, a un aprendizaje fácilmente disponible y especialmente relevante. Este enfoque educativo reconoce la necesidad de ser eficientes y focalizar la atención en el objeto de aprendizaje, evitando discursos y decoraciones que convierten esta experiencia en una aventura rococó. Más concretamente pretendemos en este artículo perfilar el modelo sNOOC, abriendo paso al empoderamiento social a través del aprendizaje colaborativo, interactivo y co-creativo; eliminemos todo lo que no hace falta, busquemos el orden y la simplicidad, simplifiquemos la tecnología, nos enfoquemos en aquello que queremos conseguir y valoremos nuestro tiempo formativo como un no-lugar donde seleccionemos compromisos y acumulemos experiencias interactivas con repercusión en la capa social. Una formación en pequeñas píldoras comunicativas e interactivas que se presenta como novedosa, líquida y flexible de contenidos, de recursos, de espacio y de tiempo (Basantés-Andrade et al., 2020), con una duración máxima de veinte horas (INTEF, 2016). Los sNOOC se presentan en este artículo como alternativa metodológica del e-learning tradicional, basados en la Taxonomía de las 7 E's: Enfoque horizontal y bidireccional, Expansión interactiva, Engagement, Entornos gamificados, Evaluación peer to peer, Entidad social y Empoderamiento. Además apostamos, a la hora de crear un sNOOC, por el itinerario triádico de aprendizaje donde el papel del alumnado que se convierte en e-teacher es fundamental para conseguir una experiencia de aprendizaje

satisfactoria y realmente minimalista. Nos adentramos por tanto en el modelo sNOOC, un enfoque minimalista donde se simplifique el proceso educativo elimine lo superfluo y se proyecte a lo esencial para facilitar un aprendizaje significativo y accesible para todas las personas.

## **Desarrollo**

### **Del maximalismo de los MOOC al minimalismo sNOOC**

La finalidad de ofrecer, en los tradicionales MOOC, una formación específica o complementaria (Yamba-Yugsi et al., 2022), podría resultar actualmente abrumador o desenfocado, tendiendo a ser la formación que se presentaba más completa, detallada, densa y extensa. Este modelo tradicional que podemos definir como maximalista ponía mayor énfasis en lo que es la cantidad de información y recursos, lo que puede alejar al alumnado, aumentando las tasas de abandono, ante una experiencia de aprendizaje que puede resultar abrumadora y menos efectiva: habilidades académicas, experiencia previa, diseño comunicativo y pedagógico, retroalimentación, presencia y apoyo social, interacción, dificultades, tiempo, compromiso, etc., (Aldowah et al., 2019; Romero, 2022).

En el contexto posdigital en el que nos encontramos, donde las tecnologías desempeñan un papel fundamental en los procesos de aprendizaje, apostar por un modelo minimalista demanda a las plataformas de formación la necesidad de proporcionar experiencias de aprendizaje más ágiles y accesibles (Murillo y Herebia, 2022). La convergencia mediática de recursos digitales debe ser basados, de forma minimalista, en la intuición y la usabilidad, lo que es fundamental para la sociedad donde la rapidez y la conveniencia son valoradas. Y no sólo debe pretender dar respuesta a este modelo de sociedad, sino que la adaptabilidad y capacidad de respuesta a las necesidades de los agentes educativos y sociales son fundamentales en el diseño de modelos formativos efectivos. Algunos de estos cursos incluyen gran cantidad de información, recursos de todo tipo, actividades, etc., recursos que, en ocasiones, son más de lo imprescindible para lograr objetivos de aprendizaje.

¿Cómo comprender el enfoque minimalista enriqueciéndonos de otras disciplinas? Si nos gusta la comida minimalista, el aprendizaje minimalista comparte también con el ámbito gastronómico un enfoque en la simplicidad, la claridad y la esencia, promoviendo que tengamos una experiencia consciente y eficiente. De esta forma, ambas propuestas pueden relacionarse en términos de simplicidad y esencialidad, donde se elimine lo superfluo y se concentre en lo esencial; en la claridad y el enfoque, presentando una clara información, evitando la sobrecarga de datos y pensando constantemente en los objetivos de aprendizaje; en la experiencia consciente y reflexiva, buscando el compromiso activo con los recursos, reflexionando sobre su significado y aplicando conceptos de manera práctica; de eficiencia y economía, optimizando el tiempo y los esfuerzos de manera efectiva y sin excesos.

Para aquellos amantes del arte, podemos establecer también una similitud entre el aprendizaje y el arte minimalista, compartiendo ambas propuestas una afinidad por la simplicidad, la claridad y la profundidad. En este ejemplo podemos distinguir un enfoque basado en la simplicidad y esencialidad, identificando y concentrándose en conceptos clave, eliminando lo superfluo; provocar espacios y tiempos de silencio, que permitan al alumnado asimilar lo que han aprendido antes de continuar con el itinerario de aprendizaje; atender realmente a los detalles, a la comprensión profunda de los conceptos; y la experiencia sensorial, involucrándose activamente a través de actividades prácticas y experiencias inmersivas. Para los amantes del cine, el minimalismo se asocia a cineastas como Robert Bresson, Chantal Akerman, Carl Theodor Dreyer y Yasujiro Ozu, quienes cuentan historias con uso sencillo de la cámara y uso mínimo del sonido, mostrando la idea de una vida mínima en el mundo

moderno; también en la música este movimiento estilístico surgido a mitad del siglo XX se caracteriza por la simplificación de los elementos musicales, la repetición gradual y la exploración de sonidos básicos (García-Zarzo, 2021), destacando músicos como La Monte Young, Steve Reich o Philip Glass. De este ejemplo podemos extraer un planteamiento educativo que pone su tono en la simplicidad, la repetición, la experiencia personal y la atención plena.

Partiendo de estos ejemplos, ¿podemos establecer unas características clave para la educación minimalista? La educación minimalista se basa en diferentes principios y autores relacionados con la simplicidad y la eficacia en el proceso educativo. Holt y Linares (1997) en su obra *El fracaso de la escuela* abogaron por una formación menos estructurada y centrada en el alumnado, evitando la rigidez de los programas más tradicionales; el fundador de la Escuela Sudbury Valley, donde las y los estudiantes tenían total libertad para elegir qué y cómo quieren aprender, con mínima intervención externa, defendía un modelo sin “intermediarios”. Greenberg quien, junto a Ackoff (2008) en su obra *Turning learning right side up: putting education back on track* compartían la necesidad de poner el aprendizaje en el camino correcto. Boles (2012) en *Better than college: how to build a successful life without a four-year degree* exploraba distintas formas en que el alumnado puede tomar el control de la educación, abriendo puertas a su propio empoderamiento. Gray (2013) en su libro *Free to Learn* exploraba cómo los espacios educativos formales pueden inhibir el desarrollo natural en la infancia y proponía enfoques minimalistas basados en el juego, centrándose más en ofrecer contenido de alta calidad que gran cantidad de información. La educación minimalista la podemos fundamentar sobre los principios de la simplicidad, la esencialidad, la claridad, el enfoque y la experiencia consciente.

¿Qué relación tiene el minimalismo con los NOOC? Si queremos dejar atrás las problemáticas observadas del enfoque formativo masivo abierto y en línea, podemos apostar por el minimalismo (Sarnou, 2021) fomentando la creación de NOOC. A través de este modelo se pretende buscar una mayor efectividad con menos tiempo (Collins y Berge, 2000; Zafarullah y Pertti, 2017), una formación más accesible, concreta y personalizada. En primer lugar, estos cursos ofrecen brevedad, concisión, accesibilidad y simplicidad, una estructura clara y directa; en segundo lugar, se presenta un contenido esencial, evitando la sobrecarga de información irrelevante, proporcionando conocimientos y habilidades aplicables a la vida personal o profesional; en tercer lugar, podemos hablar de flexibilidad y autorregulación, siguiendo el propio ritmo y explorando aquello que realmente interesa.

### **Taxonomía de las 7E's en sNOOC**

Si damos un paso más en la repercusión de este modelo de formación en la sociedad posdigital, tenemos que abrirnos al concepto sNOOC, como se hizo con el concepto sMOOC, añadiendo la “s” de “socialNOOC”. El propósito es apostar, no sólo por las características indicadas por el planteamiento minimalista, sino por fomentar el empoderamiento social del alumnado para que cree su propio curso y cambie su rol por el de e-teacher. Se busca el fomento de interacción a través de la comunicación horizontal y bidireccional, el aprendizaje colaborativo, la co-creación, la intercreatividad, la reflexión personal, la accesibilidad, usabilidad y conexión a las redes sociales (Peña-Morales y Hurtado-Vargas, 2022). La “s” incorporada al nombre de este modelo se debe a los términos social y seamless (Camarero-Cano y Cantillo-Valero, 2016), al presentarse como sociales y sin rupturas. Este medio deja atrás la exposición de información de los xMOOC (Gómez-Hernández et al., 2016) y trae consigo el paso de un mero conectivismo (Mulumeoderhwa-Mufungizi, 2024) propio del cMOOC; (Osuna-Acedo y Gil-Quintana, 2017) la autoeducación orientada (Kaplún, 2010, p. 50) o por

pares (Gómez-Sánchez et al., 2019) y el engagement de los miembros de la comunidad colaborativa y, en base a ella, con la capa social (Hueso-Romero et al., 2024).

Apostar por la repercusión en esta capa social es la finalidad última y definitiva de los sNOOC. En este modelo se potencia el aprendizaje a través de estrategias educomunicativas enriquecidas, desde un planteamiento de recursos educativos en abierto (Baas y Schuwer, 2020), aplicaciones interactivas, metodologías activas, investigación formativa (Valera-Ancco, 2021), gamificación y proyección en redes sociales (Gil-Quintana, 2023). Estas y otras estrategias educomunicativas propiciará que se generen “agentes culturales activos en la creación de la cibercultura del siglo XXI” (Osuna, 2011, p. 144) con “capacidad transformadora y generadora de sentido” (Crovi, 2010, p. 115).

¿Cómo fundamentamos el modelo sNOOC? Planteamos, al igual que hicimos con los sMOOC, la taxonomía de las 7 E para fundamentar este modelo formativo. Hablar de taxonomía es concretar un sistema de clasificación utilizado para estructurar y organizar el conocimiento, no consiste en jerarquizar conceptos, sino más bien en establecer categorías que faciliten los procesos de creación de sNOOC y el análisis de diferentes cursos que han apostado por este enfoque minimalista. Establecer categorías nos puede ayudar como herramienta valiosa para la evaluación, proporcionando un marco claro para medir el logro de los objetivos de aprendizaje. Por tanto, presentamos a continuación la Taxonomía de las 7 E's que ha sido referente para los sMOOC (Gil-Quintana, 2023) y que se proyecta también en el modelo sNOOC.

- Enfoque horizontal y bidireccional: un modelo comunicativo horizontal y bidireccional donde, el alumnado con diferentes antecedentes, experiencias y perspectivas, construyen la acción dialógica donde, “el yo y el tú pasan a ser, en la dialéctica de esas relaciones constitutivas, dos tú que se hacen dos yo” (Freire 1970, p.205).

- Expansión interactiva: implica diversas relaciones que ofrecen la posibilidad de compartir, desarrollar diferentes tareas, dar solución a problemáticas diversas, construir colectivamente el conocimiento y potenciar espacios de comunicación dinámicos e interactivos. Esto supone “crear un ambiente comunicacional capaz de acoger el nuevo espectador de la generación digital y prepararlo para enfrentarse con la referencia colectiva y el exceso de informaciones” (Silva, 2008, p.65).

- Engagement: aprender-divertirnos-socializar. La interacción con social media trae consigo el paso de una mera conectividad al engagement con todos los miembros de esta comunidad y, partiendo de aquí, con la capa social. En esta sociedad de redes, “las posibilidades de opinar, reflexionar y criticar en espacios públicos y privados está en manos de los ciudadanos” (Santoveña-Casal, 2020, p.178).

- Entornos gamificados: empleo de diversas técnicas y mecánicas de juego con la finalidad de ser más motivante, interesante y fiel. En una narrativa gamificada común, se busca “probar una y otra vez, partiendo de puntos diferentes, de lecturas diversas, de interfaces variados, de otras formas de navegar por la información, donde se integran lenguajes, narrativas diferentes: texto, videos... y ¿por qué no?, diferentes formas de participar” (Cantillo-Valero, 2021, p.9).

- Evaluación *peer to peer*: la evaluación entre pares ofrece la posibilidad al alumnado de participar en los procesos de calificación tradicionalmente reservados al equipo docente. Estas propuestas se pueden basar en un tema “por medio de algún elemento que permita la edición (blog, video, imagen, infografía o muro compartido) y la posterior publicación en un espacio público con posibilidades de feedback mediante comentarios o pulgares arriba y abajo” (Roura-Redondo, 2017, p.262).

-Entidad social: el éxito activista de estos proyectos se fundamenta en una participación interactiva que se dirige más allá de las barreras de la plataforma a través del software social.

- Empoderamiento: aparece la figura del e-teacher. En el empoderamiento, la misión del profesorado es organizar un sistema que facilite acceder a los objetivos planteados, darle medios para que lo ocupe, presentar dispositivos que permitan acceder a aventuras intelectuales nuevas; llevándole a encararse al mundo que le rodea con la finalidad de modificarlo, crearlo, hacerlo más justo y equitativo, generando comunidades de práctica.

Esta taxonomía puede ser referente para todas las prácticas con el modelo sNOOC, pero debemos tener presente que “una comunidad virtual es la reunión o confluencia de personas, en un espacio online, donde comparten intereses comunes, se comunican, se conectan, se intercambian datos y donde, en resumen, trabajan juntos en un determinado proyecto. Una comunidad será lo que sus miembros hagan de ella” (Cantillo-Valero, 2014, p.35).

### **Itinerario triádico minimalista de aprendizaje sNOOC**

Lang (2023) en su obra Enseñanza minimalista ofrece un recurso esencial para agentes educativos y sociales en busca de un aprendizaje más efectivo respaldado por investigaciones recientes. El autor comparte su impresión sobre cómo las actividades breves, intervenciones o modificaciones en el diseño de los modelos pedagógicos y comunicativos pueden ayudar al alumnado a comprender de forma efectiva determinados contenidos. En este apartado queremos finalizar el artículo estableciendo un itinerario triádico de aprendizaje como base para la estructura pedagógica y comunicativa de los sNOOC. Un enfoque formativo minimalista tiende a orientarse en lo práctico y en proporcionar una experiencia de aprendizaje específica. Aunque algunos autores relacionan este planteamiento con una formación tradicional (Reyes et al., 2023), también difieren en aspectos claves como el aprendizaje autodirigido, otorgando el control de la formación al alumnado; la flexibilidad y adaptabilidad, permitiendo diferentes ritmos y estilos; y la experiencia de memorización, siendo más profunda y significativa, aplicando el conocimiento a experiencias que repercuten en la capa social.

Después de diferentes propuestas MOOC con distintos números de bloques, variedad de contenido e infinidad de recursos, es el momento de asignar la importancia al número tres, que nos llama a la compleción y totalidad, “tercera vez es la vencida”; asegurándonos así que nuestro curso sea un éxito. Cuando el alumnado, que se inicia como e-teacher, se ha lanzado a crear su propio curso es interesante plantearle seguir este modelo minimalista y social. Su experiencia, en este caso, podría tener una grata satisfacción. Para ello, a la hora de planificar comunicativa y pedagógicamente su sNOOC, puede plantearse de forma concreta un itinerario basado en:

- Tres bloques de contenido: secciones o unidades que estructuran todo el itinerario de aprendizaje. Estos bloques permiten dividir la información en módulos temáticos progresivos.
- Tres objetivos para tres bloques de contenido: la formulación correcta de objetivos posibilita la transformación de éstos en contenidos y actividades, ayudando a la concreción de la finalidad del curso y evitando así las tasas de abandono. Cada objetivo responderá a un bloque de contenido, unidades de aprendizaje que deben responder de forma gradual a datos y conceptos, procedimientos y procesos, para finalizar con reflexión y actitudes. Esta graduación puede seguirse en cada bloque, o bien, en el curso en general.
- Tres videos motivadores (uno por bloque). Este recurso es interesante porque animará a las personas que se acerquen a nuestro curso a enfrentarse con ilusión al itinerario que les presentamos; es conveniente que se relacionen con la narrativa gamificada que queremos plantear, despertando emociones, animando a la superación de obstáculos o a enfrentarse a diferentes retos. Estas creaciones deben ser breves (en torno a 3 minutos), concisos y, sobre todo, accesibles.

- Tres videos de contenido en cada bloque. Estas creaciones, además de ser accesibles, deben tener una duración breve (en torno a 3 minutos), presentando el contenido de forma clara y estructurada, fomentando la conexión e interactividad con el alumnado, y presentando buena calidad de audio y video. Debemos tener presente la propiedad intelectual de los diferentes medios que utilicemos, apostando más por la creación personal de los mismos, demostraciones prácticas, animaciones, presentaciones, etc. No podemos olvidar, al igual que indicamos en los videos motivadores, la presencia de la narrativa gamificada. Es imprescindible también incorporar encuentros o conferencias en directo que estén relacionados con alguno de los bloques y que puedan ayudar a incentivar la interactividad en el propio curso.
- Tres salas en realidad inmersiva o metaverso (una por bloque). Este espacio debe tener un ambiente acogedor, relacionado con la narrativa del curso, con áreas de exposición, zonas de interacción, salas de conferencias, etc. Cada bloque tendrá su propia sala temática donde estarán presentes, o bien, los videos de contenido o los videos motivadores (dependiendo de las personas destinatarias del curso). Se podrán incorporar también otros lugares donde se organicen eventos en vivo, charlas de expertos, zona de juego, áreas donde las y los usuarios puedan interactuar entre sí, compartir ideas y recursos, colaboración con otros proyectos, etc. En el caso de que nuestro sNOOC sea en diferentes idiomas, se puede presentar una sala inicial donde se acceda a las diferentes zonas de cada idioma (conservando la misma estructura y dinámica).
- Tres foros en cada bloque: Cuestionamos, Construimos y Compartimos (CCC). Los foros desempeñan un papel fundamental en los cursos masivos, por ser un espacio de aprendizaje colaborativo. Desde el enfoque sNOOC planteamos tres tipos de foros en cada bloque, uno primero “Cuestionamos” destinado a dudas; un segundo “Construimos” donde podemos, a través de la discusión y el debate, plantear desafíos interesantes y profundizar en determinados conceptos; el tercer foro sería el destinado a crear la comunidad virtual de aprendizaje “Compartimos” donde el alumnado ofrece su experiencia, colabora en proyectos, comunica sus reflexiones y, como no, establece contactos networking a nivel profesional y del campo concreto del conocimiento.
- Tres propuestas de evaluación gamificada (una por bloque). Proponiendo diferentes juegos podemos ofrecer puntos y recompensas, desafíos o misiones, en base a distintos elementos como tableros, avatares, niveles, simuladores de concursos o juegos serios, etc. Sería interesante que, en cada juego, se obtengan claves o códigos que sean utilizados para terminar todo el itinerario con un Escape Room, un Breakout final o algún juego similar. Es importante tener también presente la narrativa que ha envuelto todo el sNOOC. Con este tipo de evaluación aumentaremos la participación, motivación y compromiso del alumnado.

Es importante que todos estos recursos materiales que se presentan en este modelo minimalista no sólo tengan presente el itinerario triádico, sino que también deberían ser complementados (sin abusar) de materiales de aprendizaje con enlaces a otros externos y desarrollar mecanismos de apoyo para que sea el propio alumnado el que elija el camino a seguir según su preferencia (Rõm et al., 2023) en base a rutas simples y rápidas (Khalid et al., 2023). No podemos olvidar la importancia de la proyección del aprendizaje más allá de la plataforma a través de perfiles o del uso de hashtag en las redes sociales.

## **Conclusiones**

El enfoque minimalista ofrece a los sNOOC una oportunidad única para concretar propuestas formativas en la especificidad de contenidos técnicos y científicos. Este concepto busca simplificar y centrarse en lo esencial del aprendizaje, eliminando todo aquello que pueda considerarse innecesario. El minimalismo educativo se compara con otros ámbitos como la

gastronomía, arte, cine o música, destacando la simplicidad, claridad y esencia en los procesos de aprendizaje. En la realidad postdigital en la que vivimos y relacionándolo con el planteamiento minimalista, nos podemos encontrar los NOOC, que ofrecen a nivel formativo: brevedad, concisión y contenido esencial, facilitando una experiencia de aprendizaje eficiente y accesible. A esta proposición se presenta el concepto innovador sNOOC, que incorpora, a esta formación abierta y masiva, el empoderamiento social, fomentando la interacción y la colaboración del alumnado. Desde esta perspectiva, el minimalismo prioriza la eficacia y la efectividad, enfocándose en lo esencial y promoviendo una experiencia de formación donde el aprendizaje sea consciente y práctica, adaptada a las necesidades del alumnado y adaptada a la sociedad posdigital.

Este nuevo modelo sNOOC debe basarse en un itinerario triádico, utilizando el número tres para asegurar el éxito del curso y luchar contra las altas tasas de abandono características de estos cursos. Los elementos clave incluyen: tres bloques de contenido, tres objetivos, tres videos motivadores, tres vídeos de contenido por bloque, tres salas en realidad inmersiva o metaverso, tres foros por cada bloque y tres propuestas de evaluación gamificada. Estos recursos deben ser complementados con enlaces a materiales externos y mecanismos de apoyo, posibilitando al estudiantado a que pueda elegir su propio camino de aprendizaje. Este enfoque triádico, con su simplicidad y estructura clara, busca evitar la sobrecarga de contenido meramente informativo o conceptual, y mejorar la efectividad y satisfacción del proceso educativo.

## Referencias

- Ackoff, R. L., & Greenberg, D. (2008). *Turning learning right side up: Putting education back on track*. Pearson Prentice Hall.
- Aldowah, H., Al-Samarraie, H., Alzahrani, A.I., & Alalwan, N. (2020). Factors affecting student dropout in MOOCs: a cause and effect decision-making model. *Journal of Computing in Higher Education*, 32, 429–454 (2020). <https://doi.org/10.1007/s12528-019-09241-y>
- Aparicio-Gómez, O.Y., Aparicio-Gómez, C.-A., y von Feigenblatt, O. F. (2024). Tejiendo conexiones: la simbiosis transformadora entre aprendizaje e Inteligencia Artificial. *Hachetetepe. Revista científica de Educación y Comunicación*, (28), 1103. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2024.i28.1103>
- Ball, M. (2022). *El metaverso y como lo revolucionará todo*. Ediciones Deusto.
- Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., y Casillas-Martín, S. (2020). Los nano-MOOC como herramienta de formación en competencia digital docente. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, E32, 202-214. Recuperado de: <https://cutt.ly/VT3UthE>
- Baas, M., & Schuwer, R. (2020). What about reuse?: A study on the use of Open Educational Resources in Dutch Higher Education. *Open Praxis*, 12(4), 527-540. Recuperado de: <https://shre.ink/8kL3>
- Boles, B. (2012). *Better than college: How to build a successful life without a four-year degree*. Tells Peak Press.
- Borrás-Gené, B., Martínez-Núñez, M., & Fidalgo-Blanco, A. (2014). Gamification in MOOC: challenges, opportunities and proposals for advancing MOOC model. *Proceedings of the Second International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM '14)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 215–220. <https://doi.org/10.1145/2669711.2669902>
- Camarero-Cano, L. y Cantillo-Valero, C. (2016). La evaluación de los aprendizajes en los sMOOC. Estudio de caso en el proyecto europeo ECO. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(2), 21-35. <http://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.2.2>
- Cantillo-Valero, C. (2014). Diálogo interpersonal en red. En Osuna-Acedo: *Escenarios Virtuales Educomunicativos*. Editorial Icaria.
- Cantillo-Valero, C. (2021). Gamifica tu experiencia. En Gil-Quintana: *¿Quieres ser influencer de aprendizaje? ¡Acepta el reto de la educación para la Sociedad Postdigital!* Editorial Icaria.
- Clark, D. (2013). MOOCs: taxonomy of 8 types of MOOC. Donald Clark Plan B. Recuperado de: <https://shre.ink/8kLj>
- Castillo-Abdul, B, Romero-Rodríguez, L.M., y Ramírez-Montoya, M.S.A. (2021). Gamificación en MOOCs: Resultados de su aplicación en la innovación universitaria. En: López Meneses, Barrientos Báez, Caldevilla Domínguez, y Peña Acuña: *Innovación universitaria: reformulaciones en la nueva educación*. Editorial Octaedro.



- Collins, M., & Berge, Z. L. (2000). Technological minimalism in distance education. The Technology Source. <http://horizon.unc.edu/TS/editor/192.html>
- Crovi, D. (2010). El entramado reticular de la educación. Una mirada desde la comunicación. En: R. Aparici. *Educomunicación más allá del 2.0*. Gedisa.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Editorial Siglo XXI.
- García-Zarzo, A. (2021). El Minimalismo en Carles Santos: proyecto de concierto didáctico y su propuesta pedagógica para el aula del tercer ciclo de Educación Primaria (Bachelor's thesis). Recuperado de: <https://goo.su/OUj37r3>
- Gil-Quintana, J. (2023). Educación y comunicación en una sociedad postdigital. Investigación documental y análisis de perspectivas. Editorial Octaedro.
- Gómez-Hernández, P., García-Barrera, A., y Monge-López, C. (2016). *La cultura de los MOOCS*. Editorial Síntesis.
- Er, E., Gómez-Sánchez, E., Bote-Lorenzo, M. L., Dimitriadis, Y., & Asensio-Pérez, J. I. (2020). Generating actionable predictions regarding MOOC learners' engagement in peer reviews. *Behaviour & Information Technology*, 39(12), 1356–1373. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2019.1669222>
- Gray, P. (2013). *Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. Basic Books.
- Ivanova, M., Grosseck, G., & Holotescu, C. (2024). Unveiling Insights: A Bibliometric Analysis of Artificial Intelligence in Teaching. *Informatics*, 11, 10. <https://doi.org/10.3390/informatics11010010>
- Holt, J., y Holt, J. C. (2005). *The underachieving school*. Sentient Publications.
- Hueso-Romero, J.J. (2021). *La proyección del aprendizaje postdigital en escenarios virtuales participativos sMOOC y tMOOC*. Tesis Doctoral. Recuperado de: <https://goo.su/HCVgdDA>
- Hueso Romero, J. J., García Blazquez, E., y Gil Quintana, J. (2024). El Microaprendizaje servicio a través de los sNOOC: propuesta formativa para personas en riesgo de exclusión en México. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (88), 42-61. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.88.3101>
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Ediciones de la Torre.
- Khalid, A., Lundqvist, K., Yates, A., & Azam, M.A. (2023). Online Learning Path Recommender System for MOOCs. *IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, Kuwait, Kuwait, 1-10. <https://doi.org/10.1109/EDUCON54358.2023.10125232>.
- Lang, J. (2023). *Enseñanza minimalista. Lecciones de la ciencia del aprendizaje para mejorar nuestras clases*. Corporación de la Educación APTUS.
- Lopez de la Serna, A., y Garrido, C. C. (2018). Estudio de las emociones, el aprendizaje autorregulado y la motivación en un curso SPOC. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (10), 299–316. Recuperado de: <https://goo.su/yymiF>
- Manangón-Cabrera, M.L., y Uquillas-Jaramillo, N.C. (2021). Influencia de los NOOC en el desarrollo de la comprensión lectora durante el aprendizaje del idioma inglés en un contexto de educación superior. *CIEG, Revista Arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, 48. Recuperado de: <https://cutt.ly/LT3QDRE>
- Merlos, O. (2015). Minimalismo – 10 claves para un estilo de vida minimalista. *Blog Másymejor*. Recuperado de: <https://goo.su/bBOiMGi>
- Monge López, C. y Gómez Hernández, P. (2018). *Innovando la docencia desde la formación del profesorado*. Editorial Síntesis.
- Mulumeoderhwa Mufungizi, E. (2024). El conectivismo digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje: principios y aportes pedagógicos. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(10), 1–11. <https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i10.10>
- Murillo, E. B., y Herebia, V. S. S. (2022). Minimalismo digital: Estrategias para mejorar la productividad y bienestar docente durante y después de la pandemia. *Voces de la Educación*, 7(13), 80-96. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8843516.pdf>
- O'Reilly, T. (2005). *What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly Network. <https://cutt.ly/dtvMNdz>
- Osuna-Acedo, S. (2011). Interactuantes e interactuados en la web 2.0. En: R. Aparici. *Conectados en el ciberespacio*. UNED.
- Osuna-Acedo, S. y Gil-Quintana, J. (2017). El proyecto europeo ECO. Rompiendo barreras en el acceso al conocimiento. *Educación XX1*, 20(2), 189-213, <http://www.doi.org/10.5944/educXX1.15852>
- Peña Morales, B. E., y Hurtado Vargas, Y. (2022). Educación inclusiva: discapacidad, representaciones e interacción social en la universidad. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(5), 421–435. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.045>
- Pérez-Sanagustín M., Sapunar-Opazo D., Pérez-Álvarez R., Hilliger, I., Bey, A. Maldonado-Mahauad, M., & Baier J. (2021). A MOOC-based flipped experience: Scaffolding SRL strategies improves learners' time

- management and engagement. *Computer Applications in Engineering Education*, 29, 750–768. <https://doi.org/10.1002/cae.22337>
- INTEF (2016). ¿Qué es un NOOC? <https://cutt.ly/M4hB7tf>
- Ratnasari, W., Chou, T.C., & Huang, C.H. (2024). From hype to reality: the changing landscape of MOOC research. *Library Hi Tech*. <https://doi.org/10.1108/LHT-07-2023-0320>
- Reyes, L., Campos, J., Osandon, L., y Muñoz, C. (2013). Professorado e seu papel na formação de novos cidadãos: desajustes entre as compreensões, as atuações e as expectativas. *Estudios Pedagógicos*, 39(1), 217-237. Recuperado de: <https://goo.su/NzUO>
- Rõõm, M., Luik, P., & Lepp, M. (2023). Learner success and the factors influencing it in computer programming MOOC. *Educational and Information Technologies*, 28, 8645–8663. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11535-1>
- Romero, G. A. (2022). Modelo pedagógico aplicado a entornos virtuales para la educación terciaria. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(4), 209–218. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i4.033>
- Roura Redondo, M. (2017). Evaluación dialógica en entornos MOOC. Tesis doctoral. [http://espacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-CyEED-Mroura/ROURA\\_REDONDO\\_Margarita\\_Tesis.pdf](http://espacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-CyEED-Mroura/ROURA_REDONDO_Margarita_Tesis.pdf)
- Santoveña-Casal, S. (2020). Investigación e innovación en metodologías digitales basadas en el aprendizaje conectado, activo y colaborativo. Editorial UNED.
- Santoveña Casal, S. (2020). Entre redes. Editorial Tirant Humanidades.
- Sarnou, D. (2021). Exploring the Necessity for Students to Exercise Digital Minimalism While Studying Online: Case of 35 Master Students at the Department of English of Abdelhamid Ibn Badis University, Algeria. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(3), 370-376. <https://doi.org/10.17507/jltr.1203.06>
- Silva, M. (2008). Educación interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y online. Editorial Gedisa.
- Valero-Ancco, V. N. (2021). La investigación formativa en la universidad. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 1(1), 7–8. <https://doi.org/10.53595/rlo.2021.1.001>
- Yamba-Yugsi, M., Atiaja, L.A., Luján-Mora, S., & Eguia-Gomez, J.L. (2022). Determinants of the Intention to Use MOOCs as a Complementary Tool: An Observational Study of Ecuadorian Teachers. *Sustainability* 14, 15189. <https://doi.org/10.3390/su142215189>
- Zafarullah, S., & Pertti, V. (2017). Effect of time management on the job satisfaction and motivation of teacher educators: A narrative analysis. *International Journal of Higher Education*, (2), 213-224. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v6n2p213>