

tes universitarios. *Perfiles educativos*, 150, 157-164.

- Gómez-Camacho, A., Núñez-Román, F., & Perera-Rodríguez, V. (2016). Percezioni degli studenti universitari italiani sull'italiano digitato e relative ripercussioni didattiche. *Cadmo*, 2/2016, 57-74.
- Gómez-Camacho, A., & Gómez del Castillo, M. T. (2017). La norma escrita en las conversaciones de WhatsApp de estudiantes universitario de posgrado. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 75 (en prensa).
- Gómez-Camacho, A., & Lopes, A. (2017). "Texting, textisms and teaching Portuguese. Porta Linguarum, (en evaluación)
- ISTAT (2016). *Noi Italia. 100 statistiche per capire il Paese in cui viviamo*. Istituto Nazionale di Statistica. Acceso el 3 de mayo de 2016, <http://noi-italia2016.istat.it>.
- Komesu, F. (2006). Visões da língua(gem) em comentários sobre Internetês não é Língua Portuguesa. *Revista Filologia e Linguística Portuguesa*, 8, 425-437.
- Lanchantin, T., Simoës-Perlant, A., & Largy, P. (2014). Good Spellers Write more Textism than Bad Spellers in Instant Messaging, The Case of French. *PsychNology Journal*, 12(1-2), 45 -63.
- Mas, I., & Zas, L. (2012). De lo necesario a lo inevitable. Casi dos décadas de código SMS. In T. Jiménez, B. López, & V. Vázquez (Eds.), *Cum corde et in nova grammatica* (pp. 585-595). Santiago de Compostela: Universidade.
- Mosqueira-Castro, E. (2013). A escrita SMS desde a perspectiva dos seus utentes. Unha achega sobre a lingua galega. *Madrygal*, 16, 63-71.
- Pistolessi, E. (2004), *Il parlar spedito. L'italiano di chat, e-mail e sms*. Padova: Esedra.
- Pistolessi, E. (2014). Scritture digitali. In G. Antonelli, M. Motolses, & L. Tomasin (Eds.), *Storia dell'italiano scritto. Italiano dell'uso*. (Vol. 3, pp. 349-375). Roma: Carocci.
- Plester, B., Wood, C., & Joshi, P. (2009). Exploring the relationship between children's knowledge of text message abbreviations and school literacy outcomes. *British Journal of Developmental Psychology*, 27, 145-161.
- Silva, A. (2014). As implicações do internetês na ortografia, um estudo em duas escolas públicas paulistas. *Revista Letras Raras*, 4 (1), 93-107.
- Wood, C., Jackson, E., Hart, L., Plester, B. and Wilde, L.(2011). The effect of text messaging on 9- and 10-year-old children's reading, spelling and phonological processing. in *Journal of Computer Assisted Learning*, 27, 28-36.

MOOCs- Tendencias de diseño visual y organización de contenidos

Carolina Larrea A.

Instituto Politécnico de Leiria/Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE

Carla Freire

Instituto Politécnico de Leiria

Rogério Costa

Instituto Politécnico de Leiria

Karina Cela

Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE

RESUMEN

Los Massive On-line Open Courses (MOOCs) son cursos en línea abiertos a diversos públicos que han permitido un aprendizaje continuo que han venido a ser creados por varias instituciones de enseñanza superior.

La Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE, una de las instituciones de referencia de Ecuador, requiere incorporar la innovación MOOCs para estar a la vanguardia en cuanto a educación y ofertas. En este sentido, se torna pertinente analizar la naturaleza y características estéticas, interactivas y de presentación de contenidos de esta modalidad de cursos con vista a la posible creación de un modelo de MOOC para la ESPE que permitan motivar a los usuarios hacia el aprendizaje en línea.

La investigación cualitativa y de tipo descriptivo ha partido de una búsqueda en la literatura científica que ha permitido conocer lo que dicen los expertos acerca de diseño de MOOCs y poder confrontar con lo que otros profesionales en la materia, hacen en la práctica. Para analizar los resultados se ha utilizado la técnica de análisis de contenidos, con algunas categorías predefinidas en cuanto otras fueran definidas a posteriori.

Aunque la literatura apunte tendencias para el 2017, los MOOCs analizados en cuanto a espacios de aprendizaje informal (a nivel cromático, fuentes, imágenes ilustrativas, etc.) no reflejaron estas tendencias de diseño. Además se han preocupado por utilizar videos con la presencia del docente, lo que mantiene un contacto más personal con los estudiantes; y la utilización de tecnologías complementarias como las redes sociales creando comunidades de aprendizaje más informales.

Palabras Clave: Estilos de diseño, Massive On-line Open Courses, Modelo de Diseño, MOOCs, Estructura e Interfaz.

RESUMO

Os Massive On-line Open Courses (MOOCs) estão abertas para diversos públicos que permitiram a aprendizagem contínua ter que vieram a ser criada por várias instituições de ensino superior.

A Universidade das Forças Armadas-ESPE, uma das instituições de referência do Equador, requer incorporar a inovação MOOCs para estar na vanguarda da educação e ofertas. Neste sentido, é pertinente analisar a natureza e as características, estéticas interativas, apresentação de conteúdo da modalidade de cursos com vista à possível criação de um modelo MOOC para ESPE para motivar aos usuários a aprendizagem em linha.

A investigação qualitativa e descritiva começou com uma busca na literatura científica que permitiu saber o que os especialistas dizem sobre o design de MOOCs e ser capaz de confrontar com o que outros profissionais na matéria fazem na prática. A fim de analisar os resultados, tem-se utilizado a técnica de análise de conteúdo com algumas categorias predefinidas assim que os outros foram definidos a posteriori.

Embora a literatura aponte para tendências para 2017, os MOOCs analisadas em espaços casuais de aprendizagem (nível de cor, fontes, imagens ilustrativas, etc.) não refletem essas tendências de design. Além disso, eles têm tido o cuidado de usar vídeos com a presença do professor, que mantém mais pessoal contato com os alunos; E o uso de tecnologias complementares, como tal, redes

sociais, criação de comunidades de aprendizagem mais casuais.
Palavras chave: Estilos de desenho, Massive On-line Open Courses, Modelo de desenho, MOOC, Estrutura e Interface.

INTRODUCCIÓN

La educación a distancia ha venido evolucionando junto con las tecnologías hasta llegar a una educación centrada en la multimedia a través del uso de plataformas de gestión de aprendizaje (PGA), además se desarrolló y fomentó una educación centrada en el alumno donde existe comunicación directa con el docente y estudiante, colaboración en tiempo real en un espacio de aprendizaje virtual en línea (Clarenc, Castro, Lenz, Moreno, & Tosco, 2013). De aquí surge el concepto del e-learning que viene a eliminar barreras de accesibilidad (Ghirardini, 2014.).

Las PGA, además de servir como repositorio de información y contenidos de los cursos on-line permiten el diseño, creación y gestión de actividades (Clarenc et al., 2013). Su desarrollo ha contribuido para el surgimiento de cursos a distancia, mismos que son cerrados, con pago previo de matrícula para la obtención de contenidos, interacción directa con el docente y dirigidos para un número limitado de participantes (Webster & Ramos, 2016).

Actualmente se da paso a una modalidad de cursos abiertos y libres para un número ilimitado de usuarios, los Massive On-line Open Courses (MOOC).

Los participantes pueden acceder a través de la red de forma gratuita, independientemente de su ubicación geográfica (Jansen & Schuwer, 2015).

En este sentido, se torna pertinente analizar la naturaleza y características de esta modalidad de cursos con vista a la posible creación de un modelo de MOOC para la ESPE. Para ello, es necesario un trabajo riguroso que exige una planificación de contenidos, selección de recursos y materiales, planificación de tareas y actividades de evaluación.

Se pretende dar a conocer un análisis diseño de MOOCs, así como también la descripción de características estéticas, interactivas, y de presentación de contenidos que permitan motivar a los usuarios hacia el aprendizaje en línea.

MOOCS.-UNA NUEVA MODALIDAD

Massive On-line Open Course (MOOC), término que surgió en el año 2008 para describir una nueva modalidad de cursos que han venido ganando popularidad por su nueva opción de aprendizaje (Wang & Baker, 2015). Como es el caso del primer curso en línea diseñado por George Siemens junto con Stephen Downes, "Connectivism and Connective Knowledge". El MOOC con 12 semanas de duración y aproximadamente con 2.300 estudiantes de todo el mundo, número que resulta significativo para ser el primer curso dentro de esta nueva modalidad. Este MOOC se convirtió en el punto de arranque para los siguientes cursos que en nuestros días llegan a millones de personas (Pernias & Lujan, 2014), como por ejemplo "Introduction to Artificial Intelligence", en el 2011 desarrollado por Sebastian Thrun y Peter Norvig, alcanzó alrededor de 160.000 participantes (Ortiz, 2016).

Los MOOCs pueden ser definidos como:

Online courses designed for large numbers of participants, that can be accessed by anyone anywhere as long as they have an internet connection, are open to everyone without entry qualifications, and offer a full/complete course experience online for free (Jansen & Schuwer, 2015, p. 4).

Jansen e Schuwer (2015, pp. 11-12) sintetizan las características de los MOOCs, de las cuales se destacan:

- Massive, diseñados para un número ilimitado de participantes. Normalmente es un número de alumnos superior al de un salón de clases tradicional.
- On-line, todo el curso se desarrolla dentro de un ambiente virtual.
- Open, disponible a nivel mundial, no amerita requisitos previos para el enrolamiento. La inscripción es gratuita, así como también la plataforma y los contenidos ahí publicados son de libre acceso, para poder ser reutilizados.
- Course, se trata de una unidad de estudio que ofrece contenidos educativos, interacción entre pares, actividades y evaluaciones.

De las características destacadas, se puede destacar que estos cursos hacen de las tecnologías complementarias como las redes sociales, YouTube, entre otras, permitiendo reforzar los conocimientos (Méndez, 2013).

TIPOS DE MOOCS

La literatura científica destaca a los cMOOCs y los xMOOCs.

Los primeros se fundamentan en la teoría conectivista, se desenvuelven en plataformas abiertas y normalmente es un trabajo realizado por instituciones de educación superior (Haggard, 2013) se basan en conexiones informales y en el aprendizaje colaborativo entre pares (Yuan & Powell, 2013).

Mientras que los xMOOCs poseen un enfoque conductista, parten de empresas privadas en busca de relaciones comerciales con instituciones de educación superior. Se basan en los modelos pedagógicos tradicionales plasmados en plataformas on-line a través de videos, evaluaciones, lecciones o discusiones (Haggard, 2013; Yuan & Powell, 2013).

DISEÑO DE LOS MOOCS

El diseño de un MOOC puede ser un desafío puesto que se trata de un curso on-line y abierto a la heterogeneidad de los participantes que tienen objetivos y necesidades específicas. Por esto, es fundamental repensar las estrategias educativas y las posibles formas de interacción que se pueden promover entre todos los participantes (Grover, Franz, Schneider, & Pea, 2013).

El desarrollo de un curso prevé una planificación sobre el proceso sistemático que se utilizará para su creación y es aquí donde el ID (Instructional Design) interviene con el fin diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad. Es una especie de guión para la planeación, preparación y diseño de recursos que resulten necesarios para cada etapa del curso (Belloch, nd.).

LAS DECISIONES DE DISEÑO

Según Alario-Hoyos, Pérez-Sanagustín, Cormier, & Delgado-Kloos (2014), se abarcan siete temas principales en los cuales se ha de organizar los contenidos.

La importancia del ID en el e-learning radica en que el docente además de que debe tener conocimientos sobre la materia o tema a impartir, teorías de aprendizaje y estrategias, debe conocer sobre la tecnología apropiada a utilizar para crear entornos de aprendizaje. El ID permite que el docente pueda crear ambientes que favorezcan al aprendizaje, donde se pueda construir conocimiento libre y fácilmente (Grover et al., 2013).

Tabla 1: Decisiones de Diseño

Problemas en el Diseño Categoría de Decisiones	Preguntas clave	Temas afectados
Descripción General	¿Cuál es el nombre de su MOOC? ¿Cuál es el tiempo de duración de su MOOC, en semanas? ¿Cuál es el área de su MOOC?	2, 3 y 4
Público Objetivo	2.1 ¿De qué países provienen los estudiantes? 2.2 ¿Cuál es la alfabetización de los alumnos? 2.3 ¿A qué área de aprendizaje pertenecen los estudiantes? 2.4 ¿Cuál es la motivación de los estudiantes para participar en el curso?	3 y 4
Enfoques Pedagógicos	3.1 ¿Qué método/s de enseñanza y/o enfoque/es pedagógicos va a utilizar para diseñar su curso? (la difusión del conocimiento, conectivismo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en casos, aprendizaje colaborativo)	4, 5, 6 y 7
Objetivos y Competencias	4.1 ¿Cuáles son los objetivos de aprendizaje del curso? 4.2 ¿Cuáles son las competencias que los estudiantes deben adquirir durante el curso?	5 y 6
Contenidos de Aprendizaje	5.1 ¿Cómo va a estructurar los contenidos de aprendizaje? 5.2 ¿Qué formatos va a emplear para los contenidos (videos, pdfs, ppts, e-books)? 5.3 ¿Su plataforma permite estos formatos y estructuras?	7

Problemas en el Diseño Categoría de Decisiones	Preguntas clave	Temas afectados
Actividades de Evaluación	6.1 ¿Qué actividades de evaluación formativa va a incluir? 6.2 ¿Qué actividades de evaluación sumativa va a incluir? 6.3 ¿Su plataforma permite estas actividades de evaluación?	7
Tecnología Complementaria	7.1 ¿Va a utilizar tecnologías complementarias para la entrega de contenidos (YouTube, Flickr...)? 7.2 ¿Va a utilizar tecnologías complementarias para las actividades de evaluación (hotpotatoes...)? 7.3 ¿Va a utilizar tecnologías complementarias para promover la comunicación entre los estudiantes (Facebook, twitter...)?	-

Fuente: Adaptado de (Alario-Hoyos, Pérez-Sanagustín, Cormier, & Delgado-Kloos, 2014, p. 16).

ALGUNOS ASPECTOS DE DISEÑO DE MOOCS

La estructura de un MOOC debe ser simple y comprensible para el usuario, haciendo énfasis en los objetivos de aprendizaje dentro de cada módulo o unidad, mismos que pueden ser presentados a los usuarios utilizando cualquier estrategia, como por ejemplo con videos con o sin docente o híbridos. (ARKO, 2015).

“Cuando el diseñador esboza los componentes de la interfaz de usuario, lo primero que debe hacer es seleccionar una interacción adecuada y objetos interactivos acuerdo con la tarea del usuario” (Vanderdonckt, 2003, p. 1).

Entonces, es importante comprender la naturaleza de elementos del diseño gráfico que puedan contribuir para la creación de un interfaz adecuado al usuario.

DISEÑO FÍSICO

Se refiere a que es lo que se va a presentar, dónde está y a dónde puede ir el usuario dentro de un portal (Rogers, Sharp, & Preece, 2010). Los contenidos han de ser cortos, claros, concisos, evitando sobre carga de información en la pantalla. El uso de imágenes debe ser con moderación, poco gráficos que expliquen lo que se desea transmitir (Nielsen & Loranger, 2006). Es recomendable que el contenido se encuentre en el medio de la pantalla evitando que el usuario tenga que desplazarse en búsqueda de información y colocar información relevante en la parte superior de la pantalla (Nielsen & Loranger, 2006). Los autores recomiendan un layout sencillo de interactuar entre páginas, y garantizan que la alineación y organización de contenidos facilitará la labor y percepción de los mismos. Para esto, el diseño de una web debe ser organizado dividiéndolo en bloques con los diferentes contenidos. Además, debe existir el logotipo o el nombre de la empresa, situado en la parte superior de cada página, lo que permite a los usuarios saber que las páginas forman parte de un único sitio (Beaird, 2007).

Al encuentro con otras bases teóricas Gutiérrez (2014) comparte que un buen diseño debe tener cuatro principios básicos presentes; Contraste, Repetición, Alineación y Proximidad (CRAP) para mejorar la legibilidad y comprensión. El Contraste dirige la atención del alumno y permite diferenciar entre los diferentes elementos de la pantalla, tales como imágenes con textos; Repetición de elementos a lo largo del curso para crear consistencia; Alineación de contenidos que favorece la comprensión de los mismos; Proximidad, colocar información que se relaciona entre sí próxima a lo que Beaird (2007) menciona que se trata de una manera de hacer que un grupo de objetos se sienta como una sola unidad creando un punto focal hacia el cual el ojo gravitará. Con referencia a estos elementos, Williams (2004) concuerda con lo dicho por la autora, mencionando cada uno de estos, similar a lo aquí escrito.

IMÁGENES

Se debe hacer uso de imágenes claras, de alta calidad y sobre todo, deben relatar el contenido. Beaird (2007) recomienda asegurarse de que la imagen a ser utilizada se relevante, interesante y atractiva. Para ello, Gutiérrez (2014) menciona las tendencias de diseño para el 2017 para lograr interfaces llamativos como hacer uso de caricaturas dando un ambiente más personal, estilos coloridos y vivos, tratando de dejar atrás la formalidad en el curso. Sin embargo, existe quien opina lo contrario puesto que dice □no hay nada peor que ver un buen diseño manchado por el clipart, clichéd, caricaturas o

GIFs animados□

Gutiérrez (2017) recomienda el uso de ilustraciones que encajan perfectamente al contar una historia y llamar la atención de usuario, estas permiten la comprensión de un tema o actividad. Por otra parte, el fotorealismo constituye una tercera tendencia. Estas imágenes contienen elementos reales permitiendo al estudiante obtener una visión más real y tangible del contenido.

Para Nielsen y Loranger (2006) las imágenes pueden causar una sobrecarga por lo que no se debe abusar del uso de estas esclareciendo que los textos en la WEB no deben ser muy prolongados y deben ser escritos en pirámide invertida (primero la información más importante y después la otra).

TIPOGRAFÍA

La correcta tipografía y el color son componentes esenciales de un buen diseño visual (Nielsen & Loranger, 2006).

Uno de los consejos de Gutiérrez (2014) es hacer uso y combinación de hasta dos estilos de fuente para lograr impacto en el diseño sin perder la legibilidad. Además menciona que se debe utilizar un tamaño de fuente entre 14 a 16 píxeles para la copia del cuerpo. Mientras que Beaird (2007) menciona que no fue hasta la llegada de la tipografía digital que el tamaño oficial del punto se estableció a 17 píxeles.

Existen 9 familias de fuentes tales como Romana Antigua, Romana de Transición, Romana Moderna, Egipcia, Italiana, Grottesca, Geométricas, Humanística, Inglesas y Fuente Digital. La fuente Digital es la recomendada para este tipo de diseños en la web, puesto que utiliza dibujos vectoriales que al momento de escalar el tamaño, no pierde sus propiedades de legibilidad, este grupo le pertenecen verdana, tahoma y trebuchet. Con esta última definición concuerda Cavaco (Cavaco, 2010). En este sentido, Nielsen & Loranger (2006) recomiendan el uso de la fuente Verdana en el cuerpo de la página, pudiendo combinarla con otra fuente que se la emplee para títulos.

Para los títulos se encuentra □La tipografía vintage y retro que se empezarán a ver con más frecuencia. También las fuentes minimalistas seguirán tomando terreno ya que dan un □look□ muy elegante y fácil de leer□ (Gutiérrez, 2017, p. 1).

COLORES

Sin olvidar lo mencionado por ARKO (2015) se debe brindar la simplicidad que permite la fácil comprensión para el usuario. En este sentido lo ideal es intentar no incomodar al estudiante al combinar diferentes estilos como texturas, imágenes colores.

Es necesario para entender esta investigación, recurrir a la definición de los colores por su clasificación tales como primarios, secundarios y terciarios. Según Beaird (2007) los colores primarios son el rojo, amarillo y azul, mientras que en el segundo grupo constan los colores naranja, verde y púrpura, mismo que resultan de la mezcla de los colores primarios y por último los colores terciarios; bermellón (Rojo-anaranjado), caléndula (amarillo-naranja), chartreuse (Amarillo-verde), aguamarina (azul-verde), violeta (Azul-púrpura) y magenta (rojo-púrpura). Es decir se obtiene estos colores con la mezcla de los primarios con los secundarios.

En este sentido, según Gutiérrez (2017) la tendencia para el año en el 2017 son los colores intensos brillantes y los gradientes con únicamente dos o tres colores como máximo. Cabe mencionar que el verde será de los más utilizados en diseños web por representar nuevos comienzos, algo en lo que Beaird (2007) concuerda con la autora. La idea es utilizar colores que evoquen emociones particulares y den ánimo al usuario.

Para Beaird (2007) el color rojo es emocionante, dramático y rico; y que los tonos más oscuros, como el borgoña y el marrón, brindan una sensación rica e indulgente y pueden resultar agradables, por lo que recomienda que se los tenga en cuenta al diseñar para entusiastas. Para lograr combinar armoniosamente existen esquemas de colores clásicos, tales como el monocromático que consta de un solo color base y cualquier número de matices; el acromático (sin color), se crea utilizando negro, blanco y tonos de gris

Por otro lado, se considera importante tanto como el mismo contenido, el uso de espacios en blanco que se refiere al área no cubierta ya sea con imágenes o texto, esto ayuda a procesar la información (Nielsen & Loranger, 2006). Además erradica la sensación de encontrarse frente a un espacio cerrado, brindando alivio al ojo del usuario (Beaird, 2007).

Los colores además se clasifican según su temperatura; en cálidos como el rojo a amarillo, incluyendo naranja, rosa, marrón y borgoña. Son asociados con el sol, fuego y movimiento, que al ser colocados adyacentemente a un color frío, destacará, dominará y producirá énfasis visual. Los colores fríos son el verde azul, y puede incluir algunos tonos de violeta. Estos son utilizados para los fondos, puesto que no dominará sobre el contenido (Rogers et al., 2010).

Un elemento importante en el diseño es el contraste que es definido por Beaird (2007) como la yuxtaposición de elementos gráficos y es usado para crear énfasis en un diseño. Cuanto mayor sea la diferencia entre un elemento gráfico y su entorno, más se destacará el elemento. El contraste se puede crear usando diferencias en color, tamaño y forma. Por otro lado en cuanto al contraste dentro del uso de las letras Nielsen y Loranger (2006) mencionan que los colores oscuros son los mejores para el texto mientras que los colores desaturados para el fondo.

METODOLOGÍA

El estudio presupone una investigación cualitativa de tipo descriptivo ya que el objeto de este estudio se basa en comprender y describir de forma minuciosa los modelos de diseño instruccional, tendencias y estilos de diseño.

Implica un entendimiento comprensivo, una descripción extensiva y un análisis de la situación.

Como técnica de recolección de datos se utilizó un análisis documental y como instrumento se realizó tablas de análisis de contenidos.

Se recolectó información de plataformas como Coursera, MiriadaX, EdX y Eco- Learning. Dentro de cada una se analizó los cursos elaborados por diferentes universidades.

Para este estudio se tomó en consideración aspectos como estilos de diseño, colores, tipografía, imágenes, organización y presentación de contenidos.

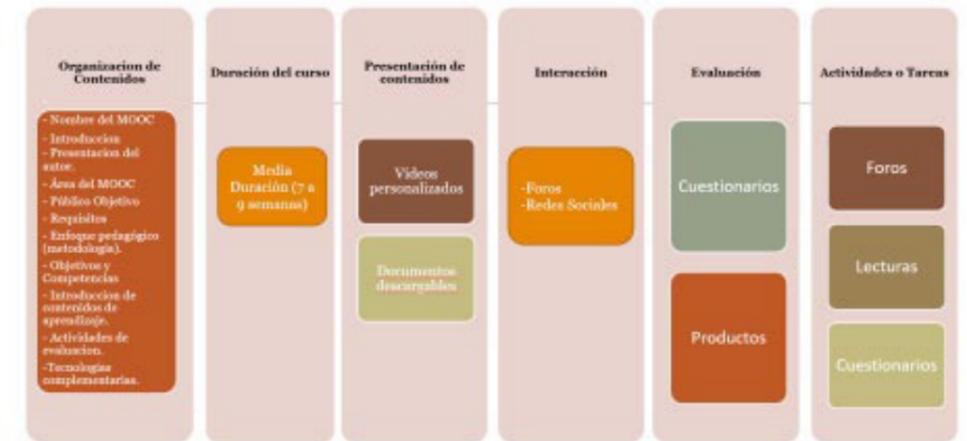
De esta manera se pudo obtener resultados sobre lo que dictan los profesionales frente a los que otros, realizan en la práctica. En los siguientes gráficos, se detalla de forma resumida, específicamente lo encontrado en el análisis de contenidos a pesar de que la literatura nombra más características a nivel de diseño gráfico, de las halladas en las plataformas estudiadas.

Figura 1: Análisis de Plataformas



Fuente: Propia Autoría

Figura 2: Análisis de Planeamiento de Cursos.



Fuente: Propia Autoría

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Al analizar las plataformas, como se muestra en la tabla 2, se pudo evidenciar que la mayoría de estas, utilizan colores acromáticos. Esto permite combinaciones armoniosas como lo menciona Beaird (2007) en la base teórica del presente documento. Además se pudo observar que tres de las cuatro plataformas realizaron una combinación de los colores acromáticos con los fríos, lo que concuerda con lo dicho por Gutierrez (Gutierrez, 2017) donde recomienda la combinación de máximo hasta tres colores. Recordando que dentro de la clasificación de los colores fríos se encuentra el verde, mismo que ha sido considerado como tendencia para diseños web en el 2017. Por último los colores fríos son recomendados para los fondos de pantalla, puesto que no dominará sobre el contenido como lo menciona Yvonne Rogers (Rogers et al., 2010).

En el análisis del contraste se evidencio que las cuatro plataformas hacen un correcto uso y combinación de colores ya que los contenidos y graficos eran legibles, tal como sugiere Beaird (2007) al mencionar que cuanto mayor sea la diferencia entre un elemento gráfico y su entorno, más se destacará el elemento.

En cuanto al análisis de la tipografía utilizada en las plataformas estudiadas se evidenció que tan solo una de ellas hacia uso de la Fuente Digital, siendo esta la recomendada para los diseños web ya que al escalar el tamaño, no pierde sus propiedades de legibilidad tal como lo menciona Cavaco Pinheiro Torres de Macedo (2010).

Por otro lado, se observó que las plataformas hacen uso de imágenes explicativas por medio del fotorealismo, aspecto que concuerda con la teoría investigada puesto que Gutierrez (2017) además del uso de ilustraciones recomienda el fotorealismo que constituye una tendencia para el 2017. La autora menciona que estas imágenes contienen elementos reales permitiendo al estudiante obtener una visión más real y tangible del contenido.

Para el segundo análisis, correspondiente al estudio de planeamiento del cursos se ha intentado relacionar la tabla de decisiones de (Alario-Hoyos et al., 2014, p. 16) con los datos obtenidos donde se evidenció que ninguno de los cursos establece a que área de aprendizaje pertenece el mismo. Esto como lo mencionan los autores puede ocasionar fallas en los siguientes temas en la planeación, en este caso, al desconocer el área del curso, se desconoce también el público objetivo tal como se evidencia en la tabla 3 únicamente uno de los cuatro cursos estableció a que publico va dirigido el curso, además se desconocerá el enfoque pedagógico que se requiere para ese público desconocido, así como los objetivos y competencias que se va a desarrollar en los mismos.

Para Alario-Hoyos (2014, p. 16) es importante la toma de decisiones en cuanto a la presentación de contenidos de aprendizaje aspecto que en el análisis se pudo evidenciar que los cuatro cursos lo hacían por medio de videos y tres de ellos permitían obtener documentos de lectura descargable. Mientras que las tareas o actividades para reforzar los conocimientos, los cuatro cursos realizaban foros y tres de ellos, cuestionarios. Se puede pensar que estos cursos otorgan tareas estáticas, mismo caso que se repite para la interacción puesto que los cuatro MOOCs también utilizan foros para ello.

Por otro lado, la sexta categoría en la tabla de decisiones de Alario-Hoyos (2014, p. 16) recomienda establecer las actividades de evaluación por las que irán atravesar los usuarios. En el análisis se pudo constatar que los cuatro cursos evalúan por medio de cuestionarios y tres de ellos por medio de productos.

Por último, el poder establecer y saber cómo se irá a evaluar dentro de un curso on-line, ha de permitir responder a la séptima categoría de la tabla de decisiones que los autores consideran importante tomar en cuenta en la planificación, que corresponde al uso de las tecnologías complementarias. En este sentido, con el análisis se pudo observar que tres de los cuatro cursos, utilizan las redes sociales para compartir y reforzar conocimientos.

CONCLUSIONES

Se debe considerar las características de cada tipo de familia de fuente para realizar determinadas actividades puesto que cada una de ellas se la puede aplicar a diferentes situaciones. En este sentido, es importante prestar atención a las recomendaciones que realizan los autores sobre el uso de la fuente Digital en diseños para la web, misma que no ha sido utilizada dentro del diseño de las plataformas analizadas. Por ello, las ventajas que posee este tipo de fuente, como la de no sufrir pérdida de legibilidad tras escalar tamaños ha de permitirnos brindar contenidos de calidad y de fácil comprensión dentro de un curso.

Se pudo comprobar que existen aún dificultades en cuanto a la organización de contenidos e información que un curso debe poseer para orientar al estudiante y evitar confusiones, tales como establecer el área de al que pertenece el curso, lo que conlleva al desconocimiento del público objetivo pudiendo esto atraer usuarios que no correspondan al área del de estudio del MOOC. Desconocer el público objetivo es también desconocer las estrategias metodológicas y enfoque pedagógico que se requiere para llegar a los usuarios, además de los objetivos y competencias a adquirir con el desarrollo del curso.

El diseño y creación de MOOCs no es una tarea sencilla, por lo que resulta imprescindible para sus diseñadores y creadores tener en cuenta todo aquello que sea importante para el correcto desarrollo de los mismos como la estructura de contenidos, y estilos de diseño. Todos estos van de la mano ante el momento de crear MOOCs atractivos y con coherencia de organización y contenidos. En este sentido, para el diseño del MOOC de la ESPE se ha de considerar todo aquello que se expone en la teoría y lo recomendado por los autores, así como también lo recolectado con los instrumentos de la presente investigación. Además será complementado con todo aquello que se ha omitido en las plataformas y cursos estudiados.

Proyectos Futuros

Con la presente investigación se ha logrado obtener conocimientos tanto sobre estructura y organización de contenidos así como estilos de diseños visuales de los MOOC, todo lo que los autores recomiendan en la teoría y todo lo que los expertos hacen en la práctica al crear y ofertar MOOCs. Con esto al realizar una comparación se pudo tomar decisiones sobre los temas mencionados, sin embargo, se necesita conocer lo que se irá a utilizar como actividades de evaluación, interacción, materiales multimedia y actividades para la adquisición de conocimientos. En este sentido, se planifica un estudio sobre las preferencias tanto de docentes como estudiantes de la Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE, considerados como los potenciales usuarios del primer MOOC de la institución. Esto en razón de utilizar e implementar dentro del MOOC actividades de evaluación, de adquisición de conocimientos, materiales multimedia, así como herramientas de interacción que sean de preferencia de quienes serán los posibles usuarios del MOOC.

Es decir, se pretende crear un MOOC en base a la preferencia de los potenciales usuarios sobre los elementos mencionados anteriormente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alario-Hoyos, C., Pérez-Sanagustín, M., Cormier, D., & Delgado-Kloos, C. (2014). Proposal for a Conceptual Framework for Educators to Describe and Design MOOCs. *Journal of Universal Computer Science*, 20(1), 18. Retrieved from: <http://e-archivo.uc13m.es/handle/10016/18697> Fecha de Consulta: 10/12/2016.

ARKO, G. J. P. (2015, 2015-06-01). Sobre el modelo MOOC : filosofía, costo y estructura. *Revista*

de Carácter Científico Multidisciplinar, 8. Retrieved from: <http://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/37/24> Fecha de Consulta: 08/11/2016.

Beaird, J. (2007). *The principles of beautiful web design* (G. Laidlaw Ed.). Australia. Retrieved from: <http://georgewelling.nl/geheim/usability/ThePrinciplesofBeautifulWebDesign2ndEditionSecond.pdf> Fecha de Consulta: 27/04/2017.

Belloch, C. (nd.). *Diseño Instruccional*, 15. Universidad de Valencia. Retrieved from: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA14.pdf> Fecha de Consulta: 21/01/2017.

Cavaco, J. M. (2010). *Design por todos*. Universidade do Porto. Dissertação apresentada para obtenção do grau de Mestre em Design Gráfico e Projectos Editoriais. Pags. 80. Fecha de Consulta: 27/04/2017.

Clarenc, C. A., Castro, S. M., Lenz, C. L. d., Moreno, M. E., & Tosco, N. B. (2013). *Analizamos 19 plataformas de e-learning : Investigacion Colaborativa sobre LMS: Grupo GEIPITE*, Congreso Virtual Mundial de e-Learning. Retriver from <http://cooperacionib.org/191191138-Analizamos-19-plataformas-de-eLearning-primera-investigacion-academica-colaborativa-mundial.pdf>. Fecha de Consulta: 12/11/2016.

Ghirardini, B. (2014.). *Metodologías de E-learning Una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones*. Retrieved from http://www.fao.org/elearning/Sites/ELC/Docs/FAO_elearning_guide_es.pdf Fecha de Consulta: 17/05/2017

Grover, S., Franz, P., Schneider, E., & Pea, R. (2013). *The MOOC as Distributed Intelligence: Dimensions of a Framework & Evaluation of MOOCs*. Paper presented at the 10th International Conference on Computer Supported Collaborative Learning. Retrieved from: <http://web.stanford.edu/~shuchig/docs/Framework%20for%20Design%20&%20Evaluation%20of%20MOOCs-Grover-Franz-Schneider-Pea.pdf> Fecha de Consulta: 02/02/2017.

Gutierrez, K. (2017). *Estilos de diseño que puede adoptar al crear un curso eLearning [+ Ejemplos]*. Retrieved from <http://info.shiftelearning.com/blogshift/estilos-diseno-curso-elearning-ejemplos> Fecha de Consulta: 25/02/2017

Haggard, S. (2013). *The maturing of the MOOC - Literature review of massive open online courses and other forms of online distance learning*. London: Department for Business, Innovation and Skills. Retrieved from: http://dera.ioe.ac.uk/18325/7/13-1173-maturing-of-the-mooc_Redacted.pdf Fecha de Consulta: 10/03/2017

Jansen, D., & Schuwer, R. (2015). *Institutional MOOC strategies in Europe Status report based on a mapping survey conducted in October - December 2014*. Retrieved from Netherlands: European Association of Distance Teaching Universities: http://www.eadtu.eu/documents/Publications/OEenM/Institutional_MOOC_strategies_in_Europe.pdf Fecha de Consulta: 06/01/2017)

Méndez, C. (2013). *Diseño e implementación de cursos abiertos masivos en línea (MOOC): expectativas y consideraciones prácticas*. RIED- Revista de Educación a Distancia. N°39, Retrieved from: <http://www.um.es/ead/red/39/mendez.pdf> Fecha de Consulta: 07/03/2017.

Nielsen, & Loranger. (2006). *Prioritizing Web Usability*. Pags. 456. Retrieved from: <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=YQsje6Ecl4UC&oi=fnd&pg=PT26&dq=citacion+de+prioritizing+web+usability+jakob+nielsen+2006+pdf&ots=nWUECJWuLY&sig=mnJgjmcmd8TqifUGiWRD9hFyeFE#v=onepage&q&f=false> Fecha de Consulta: 16/03/2017.

Ortiz, E. (2016). *¿Qué son los MOOC?*. Retriver from: http://uaqedvirtual.uaq.mx/campusvirtual/ayuda/pluginfile.php/1937/mod_resource/content/1/Qu%C3%A9%20es%20un%20MOOC.pdf. Fecha de Consulta: 08/12/2016.

Pernias, P., & Lujan, S. (2014). *Los MOOC: orígenes, historia y tipos*. *Comunicación y Pedagogía, Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, ISSN 1136-7733, N° 1269-1270, 2013, págs. 1141-1148. Retriver from: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4560277>. Fecha de Consulta: 29/11/2016

Webster, S., & Ramos, M. (2016). *La diferencia entre un curso online y un mooc*. Retrieved from: http://docubib.uc3m.es/MOOC/Guia-metodologica-MOOC-Wimba/page_06.htm. Fecha

de Consulta 04/02/2017

- Vanderdonck, J. (2003). Visual Design Methods in Interactive Applications. Visual Design Methods in Interactive Applications. Retrieved from <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:17962> Fecha de Consulta: 24/02/2017
- Wang, Y., & Baker, R. (2015). Content or platform: Why do students complete MOOCs? MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, 11(1). Retrieved from: http://jolt.merlot.org/vol-11n01/Wang_0315.pdf Fecha de Consulta: 15/04/2017.
- Williams, R. (2004). The Non Designer's, Design Book (N. Davis Ed.). California. Segunda Edición. pags. 194. ISBN: 0-321-19385-7. Fecha de Consulta: 27/04/2017.
- Yuan, L., & Powell, S. (2013). Moocs and open education: implications for higher education. Retrieved from CETIS - Centre for educational technology & interoperability standars, University of Bolton: <http://publications.cetis.org.uk/2013/667> (07/04/2017)

Teoria da autodeterminação: comparação entre caminhada e atividades de ginásio

Isabel Simões Dias

Instituto Politécnico de Leiria/Escola Superior de Educação e Ciências Sociais (IPL/ESECS) – Centro de Investigação em Qualidade de Vida (CIEQV); Núcleo de Investigação e Desenvolvimento em Educação (NIDE/ESECS/IPL)

M.^a Odília Abreu

Instituto Politécnico de Leiria/Escola Superior de Educação e Ciências Sociais (IPL/ESECS) – Centro de Investigação em Qualidade de Vida (CIEQV); Núcleo de Investigação e Desenvolvimento em Educação (NIDE/ESECS/IPL)

Marta Fonseca

Instituto Politécnico de Leiria/Escola Superior de Educação e Ciências Sociais (IPL/ESECS) marta.fonseca@ipleiria.pt

RESUMO

O exercício físico é um meio privilegiado de melhorar a saúde (mental e física) e pode ser motivado por uma variedade de razões (Fox, Stathi, & McKenna, 2007; Ingledew, & Markland, 2008; Ingledew, Markland, & Ferguson, 2009). A teoria da autodeterminação de Deci e Ryan (1985, 2008) postula que a motivação para a prática do exercício físico se fundamenta na satisfação de três necessidades básicas: autonomia (ter liberdade de escolha, tomar decisões), competência (sentir-se capaz de atingir os objetivos formulados) e relacionamento interpessoal (manter relações cordiais com as pessoas). Defende que a motivação pode oscilar ao longo de um continuum que desliza entre a amotivação, a motivação extrínseca e a motivação intrínseca. Situando-nos nesta perspetiva teórica, que associa a personalidade individual ao contexto de ação, este estudo de índole quantitativa pretende analisar as relações entre prática de exercício físico (caminhada e atividades de ginásio) e tipo de motivação. Participantes: 216 participantes (85.6% do sexo feminino e 14.4% do sexo masculino), com idades compreendidas entre os 17 e os 62 anos ($M=27.59$; $DP=10.41$). Os dados recolhidos no ano letivo 2014/2015 na Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Instituto Politécnico de Leiria integram estudantes (85.6%) e funcionários docentes e não docentes (16.9%). Os instrumentos utilizados foram o Behavioral Regulation in Exercise Questionnaire (BREQ-3) – instrumento de avaliação da regulação comportamental em contexto de exercício físico - e o Contextualização da Prática do Exercício Físico - um instrumento construído para este estudo que compreende dados sociodemográficos e informação acerca da prática do exercício físico (modalidades, frequência, duração) na última semana, no último ano, nos últimos 5 anos e nos últimos 20 anos. Os resultados mostram diferenças em função do tipo de prática de exercício físico e a motivação associada. Assim, os sujeitos que praticaram atividades de ginásio na última semana pontuam mais na motivação identificada; os sujeitos que praticaram atividades de ginásio no último ano pontuam mais na motivação identificada, integrada e intrínseca (mais tendência para se manter); pelo contrário, os que praticam caminhada pontuam mais na motivação extrínseca (maior probabilidade de abandono da prática). Relativamente aos últimos 5 anos e 20 anos, não surgem diferenças significativas. A explicação para as diferenças encontradas poderá estar associada às necessidades da prática de cada uma das modalidades, ou seja, as atividades de ginásio contemplam um conjunto de procedimentos que implicam maior envolvimento pessoal quando comparadas com a caminhada.

Palavras-chave: Autodeterminação, Motivação, Exercício Físico, Ensino Superior

Eixo temático do IPCE: Outros em contextos educativos