

B@UNAM

1020

noticias sobre
innovación educativa

num. 26 año 2
diciembre 2014
publicado los días 10 y 20 de cada mes

Cursos mecánicos: los primeros alcances de una propuesta interactiva sin docentes

Marisa Ponti, de la Universidad de Oslo, presenta una mirada a lo que parecería el futuro: un curso abierto masivo en línea (MOOC) que permite la interacción y facilitación e incide en la reformulación de relaciones sociales a partir de artefactos. En el artículo, presenta la experiencia de correr el MMOOC (la primera “m” representa “mecánico”) *A gentle introduction to Python* sin docentes, con apoyo de tres artefactos creados para su coordinación y evaluación. Constituye un curso de carácter experimental que intenta ser una tercera opción de MOOC: ni conectivista ni conductual, como son los cMOOC o los xMOOC, respectivamente, y que implica un bajo costo, al usar sólo recursos libres y materiales de reuso. Se ofreció por primera vez en septiembre de 2012 con casi 6 mil participantes, durante 8 semanas.

Las instituciones organizadoras son: Peer 2 Peer University (P2PU), OpenStudy, MIT OpenCourseWare y Codeacademy. Cada una está a cargo de una función: P2PU maneja la lista de distribución para coordinar las actividades de aprendizaje (equivalente a la función docente de coordinación); OpenStudy aporta un grupo de estudio donde los participantes pueden interactuar para responder a dudas y donde MIT OCW proporciona recursos como videos y otros materiales (representan la función docente de soporte pedagógico), mientras que Codeacademy ofrece ejercicios y un tutorial para practicar la programación y la auto-evaluación (que es equivalente a la función de evaluación). Esta organización sigue el principio de Carson (2012) en tanto que los tres componentes de la educación –contenido, comunidad y evaluación– pueden separarse y ser ofrecidos por diferentes sitios, en lo que llama *no-plataforma (unplatform)*.

El estudio utilizó etnografía en línea y se basa en la teoría actor-red, donde tanto humanos como no humanos se conciben como actores. Tiene que ver con el proceso de *inscripción*, definido como un acto en que los humanos confieren patrones relevantes de acción a objetos materiales y les delegan la realización de programas de acción. De esa forma, los

objetos materiales se convierten en vehículos de albedrío humano (o agencialidad, por *human agency*).

A partir del uso horario de los participantes y estilo de aprendizaje indicado, se formaron grupos de distribución de correo electrónico de entre 20 y 40 participantes. Se presentaron ligas a recursos diversos y se promovió la conducta de búsqueda de otros recursos, para lograr que el estudiante gestionara su aprendizaje a lo largo de la no-plataforma que implica diversos sitios en lugar de un único lugar que concentra la operación del curso.

Las llamadas “habilidades suaves” (cooperación, trabajo en equipo, compromiso) se estimularon a través de un sistema de reconocimientos virtuales. Así a un estudiante que empieza el sistema le asigna la credencial de “salido del cascarón”; cuando colabora pasa a ser “novato” y por su trabajo y dedicación puede llegar a ser “salvavidas”. Como los compañeros del curso evalúan en forma constante, existen medallas según el número de seguidores y la calidad de las respuestas aportadas.

En cuanto al aprendizaje de programación en Python, la interface aporta un recuadro para escribir código, un área donde se visualiza lo que sucede con dicho código y una ventana de apoyos y sugerencias.

Este tipo de MMOOC sin duda abre una avenida de desarrollo en el aprendizaje que debemos analizar.

Ponti, M. (en prensa). Hei Mookie! Where do I start? The role of artifacts in an unmanned MOOC, por ser publicado en *Proceedings of the 47th Annual Hawaii International Conference on Systems Sciences (HICSS-47)*, January 6-9, 2014, IEEE Computer Society Press, disponible en:
http://mitopencourseware.files.wordpress.com/2013/12/mechmooc_ponti.pdf