

USO DE LA COLABORACIÓN Y LA GAMIFICACIÓN EN MOOC: UN ANÁLISIS EXPLORATORIO

THE USE OF COLLABORATION AND GAMIFICATION IN MOOCS: AN EXPLORATORY ANALYSIS

García Sastre, S., Idrissi-Cao, M., Ortega Arranz, A., Gómez Sánchez, E. (2018). Uso de la colaboración y la gamificación en MOOC: un análisis exploratorio. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21 (2), pp. 263-283. doi: <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20410>

01



POTENCIAL DE LOS MOOC

Los cursos online masivos y abiertos (MOOC: Massive Open Online Courses) presentan un gran potencial para permitir el acceso a la educación superior a cualquier estudiante de manera gratuita y que tenga la posibilidad de acceder a Internet.

MODELO CRITICADO

Sin embargo, su modelo de enseñanza es habitualmente criticado, y múltiples investigadores defienden la aplicación de pedagogías activas para tratar de alcanzar un mejor aprendizaje, como ya es frecuente en el aula presencial.

02



03



DIFÍCULTADES

Las diferencias de contexto en estos cursos, como la heterogeneidad de perfiles, la escala o el asincronismo se argumentan con frecuencia como limitadores.

INVESTIGACIÓN

Este artículo presenta la exploración de veinte cursos masivos, en diferentes idiomas, en distintas plataformas y en diversos dominios de conocimiento, con el objetivo de analizar en detalle el uso del aprendizaje colaborativo y de la gamificación en los mencionados cursos.

04



05



EVIDENCIAS ENCONTRADAS

Las evidencias encontradas permiten concluir que, a pesar de que hay una preocupación por fomentar la interacción social, no existe una intención pedagógica en ella; y además, si se produce el aprendizaje colaborativo es de manera espontánea, no buscada como el eje central del proceso en el diseño instruccional.

HERRAMIENTAS

Por otro lado, la gamificación sí está presente como elemento motivador, pero está dirigida fundamentalmente a premiar acciones individuales de los estudiantes, no los logros colectivos. También se observa que las distintas plataformas MOOC frecuentan ser complementadas con otras herramientas para tratar de apoyar la interacción de los participantes y la gamificación.

06

