

EJE 9 **Políticas, evaluación y diagnóstico educativo**

Democracia cultural.
Patrones pedagógicos para
tMOOC como propuesta



*«Nuevos paradigmas y
experiencias emergentes»*

Democracia cultural. Patrones pedagógicos para tMOOC como propuesta

Cultural Democracy. Pedagogical Patterns Fort tMOOC as a Proposal

Lucía Amorós Poveda¹

Julio Cabero Almenara²

Resumen

La participación pública y su movilización son un ejemplo vivo de democracia cultural. La persona dueña de la cultura, y por extensión, la comunidad que la genera, manifiesta una actividad de construcción social y de desarrollo socioeducativo que no siempre llega a conseguirse. Utilizando como método la revisión bibliográfica descriptiva, el objetivo de investigación implica analizar y sintetizar información sobre patrones pedagógicos para tMOOC como propuesta que contribuye a la democracia cultural. El (co)diseño implica a todas las personas en el escenario de aprendizaje, trasladando sus prácticas a un lenguaje de patrón. Comparando estas prácticas con los tMOOC, los principales resultados ofrecen una parrilla de patrones pedagógicos y la descripción de dos plataformas de patrones. Se concluye que los patrones pedagógicos implican tareas colaborativas bien percibidas. Se hace necesaria la tarea de traducción al español así como investigaciones futuras atentas a la evaluación de sus prácticas en gestión de grupos y métricas.

Palabras clave: democracia cultural, patrones pedagógicos, (co)diseño.

Abstract

Public participation and its mobilization exemplify cultural democracy. the person who owns the culture, and by extensión, the community that generates it, manifests an activity of social construction and socio-educational development that is not always achieved. Using the descriptive bibliographic review as a method, the research aim involves analyzing and synthesizing information on pedagogical patterns for tMOOC as a proposal that contributes to cultural democracy. (Co) design involves all the people in the learning scenario translating their practices into a pattern language. Comparing these practice with the tMOOC, the main results offer a grid of pedagogical pattern and the description of two pattern platforms. It is concluded that the pedagogical patterns involve well-perceived collaborative tasks. Spanish translations are necessary as well as future research focused into evaluation of group management and metrics.

Keywords: cultural democracy, pedagogical patterns, (co)design.

¹ Universidad de Murcia, España, lamoros@um.es

² Universidad de Sevilla, España, cabero@us.es

1. Introducción

La participación pública y su movilización, es un ejemplo vivo de democracia cultural como ejemplifica Alshawaaf y Lee (2020). Para Grosjean e Ingberg (1980, p. 81, citando en Caride, 2005 y Trilla, 1998) la democracia cultural sucede cuando las acciones políticas adueñan a cada persona de la definición de cultura haciéndola movimiento. La democracia cultural es reflejo de las posibilidades de participación, creatividad y libertad de expresión de las personas. Sin embargo, la persona dueña de la cultura, y por extensión, la comunidad que la genera, manifiesta una actividad de construcción social y de desarrollo socioeducativo que no siempre llega al resto de la ciudadanía. Trilla (1997, pp. 16-18), a tenor de la democracia cultural, advierte que la cultura se confunde con su difusión.

Cuando esto sucede, se habla de democratización cultural en tanto que los contenidos se difunden desde arriba bajo instancias de élite ante receptores pasivos. Como afirma Caride (2005), la cultura son muchas cosas y está en todas partes, por lo que la democracia cultural la sitúa como fenómeno cotidiano de la vida social confiando en involucrar a las personas desde sus realidades locales, o de abajo hacia arriba como detallan Alshawaaf y Lee (2020).

La democracia cultural, unida a la educación popular, de adultos y permanente (Trilla, 1998) lleva a que los tMOOC resulten una alternativa al dirigirse, según Osuna-Acedo, Marta-Lazo y Frau-Meigs (2018) a transferir el aprendizaje y transformar la pedagogía mediante estímulos de acción e interacción entre las personas, a través del trabajo colaborativo, desde un sentido procomunitario. Para Vázquez-Cano, et al. (2018), los tMOOC, centrados en tareas que fomentan la participación con la posibilidad que ofrecen los patrones de diseño (LD) y las plataformas de diseño de aprendizaje (LDS).

El patrón de diseño o pedagógico (González, 2012; Gros, Escofet y Marimón-Martí, 2016; Pachler, Daly, Mor, y Mellar, 2010; Warburton y Mor, 2015) proviene de la arquitectura de Alexander, Ishikawa y Silverstein (1977) que utilizaron más de 200 patrones que, unidos, configuraban un espacio. Hoy, un patrón pedagógico se traduce como una representación, escalable, flexible y adaptable con creatividad, que soluciona un problema (Goodyear y Yang, 2009, González, 2012).

Los patrones se extraen de objetos de aprendizaje útiles como recurso reutilizable y digitales permitiendo desde un modelo único que los contenidos contextualizados lleven a otros diferentes también contextualizados.

La atención desde el contexto cultural aflora como elemento democrático en cada escenario de aplicación, ya que las propias concepciones del contenido educativo se presentan desde el trabajo que parte de una comunidad. Los MOOC asumen un enfoque sociocultural (Colás-Bravo, Conde-Jiménez y Reyes-de-Cózar, 2019). Gros, Escofet y Marimont-Martí (2016) señalan el vínculo con las teorías conectivistas y el constructivismo sociocultural, mientras que González (2012) lo asocia con el constructivismo.

2. Metodología

La revisión de la literatura consiste en el análisis de trabajos anteriores sobre un tema que resalta su importancia. Puede ser un simple resumen de manuscritos o el resultado de organizar todos los materiales desde un resumen y una síntesis. De hecho, una revisión de literatura deviene en un rastreo por la información, pero también en una descripción del tema de estudio, un examen o una discusión sobre lo que se ha logrado anteriormente (Lune y Berg, 1988, p. 207).

En este estudio se utiliza el método de revisión bibliográfica descriptiva (Squires, 1989, citado en Guirao-Goris, Olmedo y Ferrer, 2008) en la línea expuesta por Victoria (2020).

Para ello, se parte del interrogante ¿Qué se sabe del tema? El objetivo de la investigación implica el doble proceso de (objetivo 1) analizar la documentación y (objetivo 2) sintetizar la información.

El procedimiento ha permitido resumir cada documento para disponer de un marco teórico amplio que asuma las restricciones propias de la novedad de la temática. Finalmente, la revisión bibliográfica se organiza en tres fases, a saber, vagabundeo, exploración e identificación de palabras clave, descritas a continuación:

FASE 1 o vagabundeo: búsqueda documental ajustada a objetivos; se recurre a Dialnet, Google Academic y notificaciones automáticas al azar procedentes de ResearchGate y Academia.edu que han llegado al correo electrónico institucional.

FASE 2 o exploración: se atiende a fuentes primarias y documentos multimedia y se toman dos criterios no excluyentes, a saber, la madurez científica del autor y la actualidad y popularidad del autor. Las herramientas utilizadas han sido las métricas, en este caso de Google Scholar y Dialnet métricas.

FASE 3 o identificación de palabras clave en español y/o inglés: estas palabras son: patrones, MOOC, diseño de aprendizaje –LD y LDS– y codiseño. La fiabilidad y validez de las fuentes se ha sustentado en WoS, Dialnet y Google Search, eventos de prestigio y revistas con indicios de calidad.

3. Resultados

Como resultado se ha obtenido una parrilla de patrones pedagógicos (Tabla 1) que da sentido a la descripción de dos sistemas o plataformas de patrones pedagógicos como son LdSHAKE y PPC.

Tabla 1
Parrilla de patrones pedagógicos

Autor (año). Localización	Descripción	Modalidad	Modelo / Método	Recurso
Goodyear (2004). Australia	Métodos activos de enseñanza. Educación superior. Estructura de patrones: Tarea-Organización-Recursos	Virtual	Patrones desde Alexander	Patrón: grupo de discusión Lenguaje de patrón: para debate
Pachler, Mellar, Daly, Mor, Wiliam, y Laurillard (2009 a y b). UK	Metodología basada en patrones de diseño. Evaluación formativa (e-assessment). Estructura de patrones: Resumen-problema- contexto-solución-patrones relacionados-apoyo-justificación (teórica)	Presencial- Virtual	ECD**	Patrones de e-evaluación formativa
Pachler, Daly, Mor y Mellar (2010). UK	Dominio de práctica. Educación pasados los 16 años (Universidad y Formación Profesional) Estructura de patrones: Contexto-problema-solución	Presencial- Virtual	IBL*	Patrones de e-evaluación formativa. Caso 1: Archivos de audio (Audacity y dictáfono). Caso 2: Teléfono móvil + Flykr
González (2012). España	Lenguaje de patrón. Educación universitaria. Bases: constructivismo	Presencial- Virtual	Patrones desde Alexander	Patrón de asignatura
Mor, Warburton y Winters (2012). UK	Estructura general de patrón: Contexto-problema-solución	Presencial- Virtual	IBL*	Patrones para talleres
Mor, Mellar, Warburton y Winters (2014). UK	Metodología basada en patrones de diseño	Presencial- Virtual	IBL*	Diseños narrativos Patrones de diseño
Warburton y Mor (2015). UK	Elaboración de MOOC. Propuesta: integrar los patrones en ciclo simple (diseño interactivo)	Virtual	SNaP! ***	Tres patrones basados en diseños narrativos, escenarios y listado de patrones
Gros, Escofet y Marimón-Martí (2016). España	Generación de patrones en 4 fases (proceso cíclico): Discusión-abstracción- formalización-validación. Estructura de patrón: Contexto-problema-solución	Presencial- Virtual	IBL*	Estructura de un patrón
Isaku e Iba (2016). Japón	Lenguaje de patrón. Trabajo en grupo. Educación familiar	Presencial	Patrones desde Alexander	Patrones para (co) cocinar

(Continuación)

Autor (año). Localización	Descripción	Modalidad	Modelo / Método	Recurso
Acuña-Sosa y García-González (2019). Costa Rica	PEA (Prácticas educativas abiertas). Co(diseño) en 5 etapas (proceso cíclico): Conceptualización-exploración- ideación, operacionalización/ prototipado-evaluación/reflexión	Virtual	IBL*	Analiza proceso de (co)diseño

*IBL: *inquired based learning* / Aprendizaje basado en la indagación.

**ECD: diseño centrado en evidencias.

***SNaP!: *Scenarios, narratives and Pattern* / Escenarios, narrativas y patrones.

Atendiendo al sistema de patrones pedagógicos LdSHAKE (Universidad Pompeu Fabra, España) para Hernández-Leo, Moreno, Chacón y Blat (2014) se trata de una web social para la edición colectiva y la compartición de soluciones vinculadas a diseños de aprendizaje (LdS). LdSHAKE es una red social (Gros, Escofet y Marimon-Martí, 2016) con un sistema que nace bajo el doble desafío de ofrecer ideas para la compartición de diseños educacionales que coopera para crear nuevas soluciones (Hernández-Leo et al., 2010a, 2010b). La versión descargable está en <http://ldshake.upf.edu/>.

Atendiendo a PPC (Institute of Education, University of London, UK), se trata de un coleccionador de patrones pedagógicos. El LDSE asume como pilar la comunidad de aprendizaje que se construye sobre el trabajo de otros y articula sus pedagogías adoptando, adaptando, evaluando y comparando la enseñanza convencional con la digital (Laurillard y Ljubojevic, 2010; Laurillard, 2012; LD, 2011).

4. Conclusiones

Los patrones pedagógicos en el tMOOC utilizan un lenguaje basado en tareas y actividades de aprendizaje en colaboración. Osuna-Acedo, Marta-Lazo y Frau-Meigs (2018) evidencian un mayor grado de satisfacción. La estructura general de patrones necesita ser traducida al español. LdSHAKE ha sido evaluada comparándola con otros sistemas como MOODLE, GoogleDocs y *e-mail* y precisa evaluación en contextos reales sobre gestión de grupos y métricas. Del PPC se destaca la base conversacional que subyace en la comunidad como entorno estimulando la relación.

Con todo, como ya se dijo en un trabajo anterior (Cabero, 2005), el éxito del tMOOC necesita de automotivación. Aquí se añade, por los rasgos de los tMOOC, que la práctica reflexiva y crítica de los participantes que asumen el (co)diseño subraya la participación y la implicación con diálogo y tolerancia. Tal vez los patrones pedagógicos no sean la panacea pero sí se consigue iluminar el camino de la democracia cultural.

Los patrones pedagógicos ofrecen material digital en movimiento y son las comunidades particulares las que elaboran sus contenidos adaptados a sus contextos. Más allá de

una romántica formación popular, se ha ofrecido una propuesta que demanda profesionales reflexivos para el estímulo de una competencia digital ciudadana.

5. Referencias bibliográficas

- Alexander, C., Ishikawa, S., & Silverstein, M. (1977). *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. New York, USA: Oxford University Press. <https://acortar.link/VAZjHr>
- Alshawaaf, N., & Lee, SH (2020). Collective Mobilization as a Mechanism for Cultural Democracy: The Case of Guggenheim Helsinki. *Journal of Arts Management Law and Society*, 51(1), pp. 37-52. <https://doi.org/10.1080/10632921.2020.1851836>
- Caride, J. A. (2005). La animación sociocultural y el desarrollo comunitario como educación social. *Revista de Educación*, 336, pp. 73-88. re336_05.pdf (mepsyd.es)
- Colás-Bravo, P., Conde-Jiménez, J., & Reyes-de-Cózar, S. (2019). El desarrollo de la competencia digital docente desde un enfoque sociocultural. *Comunicar*, 61, 21-32. doi: 10.3916/C61-2019-02
- González, A. (2012). Patrones en aprendizaje: concepto, aplicación y diseño de un patrón/ Patterns in learning: Concept, implementation and design of a pattern. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 31, 1-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4954101>
- Gros, B., Escofet, A., & Marimón-Martí, M. (2016). Los patrones de diseño como herramientas para guiar la práctica del profesorado/The design patterns as tools to guide the practice of teachers. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 15(3), 11-25. doi: 10.17398/1695-288X.15.3.11
- Guirao-Goris, J. A, Olmedo, A., & Ferrer, E. (2008) El artículo de revisión. *Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria*. 1, 1-6. <https://acortar.link/13T3uA>
- Hernández-Leo, D., Carralero, M. A., Chacón, J., Pérez-Sanagustín, M., Blat, J., & Carrió, M. (2010a). Sharing and co-editing learning design solutions. European LAMS & Learning Designs Conference, Oxford, UK, 15-16 July. [abstract]. Pp. 20-23. <http://lams2010.lamsfoundation.org/pdfs/03Abstracts.pdf> 6
- Hernández-Leo, D., Carralero, M. A., Chacón, J., Pérez-Sanagustín, M., Carrió, M., & Blat, J. (2010b). Sharing and co-editing learning design solutions. European LAMS & Learning Designs Conference, Oxford, UK, 15-16 July. [presentación visual]. https://www.slideshare.net/davinia.h/ldshakelams2010?from=ss_embed
- Hernández-Leo, D., Moreno, P., Chacón, J., & Blat, J. (2014). LdShake support for team-based learning design. *Computers in Human Behavior*, 37, 402-412. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563214002477>
- Laurillard, D. (2012). Supporting the teacher as innovative learning designer. [Presentación visual]. <https://acortar.link/NYTLAY>
- Laurillard, D., & Ljubojevic, D. (2010). Evaluating learning designs through the formal representation of pedagogical patterns. In Ch. Kohls & J. Wedekind, *Investigations of E-Learning Patterns: Context Factors, Problems and Solutions*. Hershey-New York, USA: Information Science Reference. Pp. 86-105. doi: 10.4018/978-1-60960-144-7.ch006.
- LD. (2011). *Learning Designer: Power Tools for Teachers* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=rJRR8W_C0U4&t=2s

- Lune, H., & Berg, B. L. (2017) [1988]. *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*. (9th Ed.). Harlow, England: Pearsons.
- Osuna-Acedo, S., Marta-Lazo, C., & Frau-Meigs, D. (2018). De sMOOC a tMOOC, el aprendizaje hacia la transferencia profesional. El proyecto europeo ECO. / From sMOOC to tMOOC, learning towards professional transference. ECO European Project. *Comunicar*, 55, 105-114. doi: 10.3916/C55-2018-10
- Pachler, N., Daly, C., Mor, Y., & Mellar, H. (2010). Formative e-assessment: Practitioner cases. *Computers & Education*, 54(3). doi: 10.1016/j.compedu.2009.09.032
- Trilla, J. (1998). *Animación sociocultural. Teorías, programas y ámbitos*. (1.^a reimpr.). Barcelona: Ariel.
- Vázquez-Cano, D. E., López Meneses, D. E., Fernández, E., & Ballesteros, D. C. (2018). Los nuevos entornos virtuales de aprendizaje permanente (MOOC) y sus posibilidades educativas en ámbitos sociales y educativos / The New Virtual Environments of Lifelong Learning (MOOC) and their Educational Possibilities in Social and Educational Scenarios. *Píxel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, 53, 179-192. doi: 10.12795/pixelbit.2018.i53.12
- Victoria, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física / ICT tools for gamification in physical education. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 71, 67-83. doi: 10.21556/edutec.2020.71.1453
- Warburton, S., & Mor, Y. (2015). A set of patterns for the structured design of MOOCs. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 30(3), 206-220. doi: 10.1080/02680513.2015.1100070