
**ACREDITACIÓN DE APRENDIZAJES EN ESCENARIOS FORMATIVOS ABIERTOS:
APROXIMACIÓN CONCEPTUAL AL MODELO DE LOS ‘BADGES’.**

Daniel Dominguez Figaredo
UNED
ddominguez@edu.uned.es

Ines Gil Jaurena
UNED

Resumen

Los ‘badges’ (insignias) son elementos que simbolizan el progreso personal en alguna materia o actividad que ha dado como resultado la adquisición de nuevos conocimientos o aprendizajes aplicados. Los ‘badge’ también actúan como indicadores de un logro, una habilidad, o el interés educativo en una determinada temática. Su uso puede apoyar la motivación y señalización de objetivos de aprendizaje, tanto en escenarios formales como, especialmente, en el marco de entornos educativos abiertos en la web. En este trabajo se analizan los elementos que forman parte de un sistema de acreditación de logros de aprendizaje en cursos abiertos, tomando como referencia el estudio del caso de un curso realizado siguiendo el modelo de los cursos masivos en abierto (‘Masive Open Online Courses’, MOOC, en sus siglas en inglés). En primero lugar, se repasan los principales componentes de las formas convencionales de acreditación de los estudios realizados en ámbitos formales. A continuación, se argumentan las bases conceptuales de los nuevos métodos en los procesos de formación en abiertos, no-formales. Y, a partir de ahí, se describe el ecosistema de ‘badges’ empleado en el citado curso abierto, haciendo especial referencia los aspectos teóricos en los que se basa el modelo.

Palabras clave: Acreditación abierta; ‘badges’; cursos abiertos masivos; recursos educativos abiertos; comunidades de práctica; escenarios educativos no-formales; teorías educativas.

LEARNING ACCREDITATION IN OPEN EDUCATIOINAL SCENARIOS: CONCEPTUAL APPROACH TO THE ‘BADGES’-MODEL.

Abstract

The badges’ are elements that symbolize personal progress in any subject or activity that promotes the acquisition of new knowledge or applied learning. The 'badge' also acts as indicators of personal achievements, abilities, or educational interest in a particular subject. Its use can support the motivation and also drive new learning objectives, both in formal settings and, especially, in the context of open educational environments on the web. This paper analyses the elements taking part in an accreditation system of the student goals in open courses. And with reference to the case study of a course conducted by the model of Massive Open Online Courses (MOOCs). In the first place, we review the main components of the conventional forms of accreditation in formal studies. Then, we argue the conceptual foundations of the new methods in open training processes, in a non-formal environment. And from there, the ecosystem 'badges' used in that course open is described, with a special attention to the theoretical aspects underlying the model.

Keywords: Open accreditation; ‘badges’; Massive Open Online Courses; open educational resources, communities of practice, non-formal educational landscape; educational theories.

1. Uso de ‘badges’ en entornos abiertos de aprendizaje.

Un ‘badge’ es un símbolo o un indicador de un logro, habilidad, cualidad o interés. Desde juegos de geolocalización, hasta procesos de asignación de valoración de acciones y habilidades, hay múltiples procesos que hacen uso sistemas de asignación de insignias para establecer objetivos, motivar a los comportamientos, representan los logros y comunicar el éxito en muchos contextos. Para nuestro trabajo, hemos aprovechado uno de esos ejemplos, el de la Peer-2-Peer University (P2PU), para experimentar con fórmulas de valorar el aprendizaje que está ocurriendo dentro de un curso que sigue un modelo formación abierto en la web. En última instancia, pretendemos analizar el funcionamiento de un sistema de ‘badges’ como una nueva forma de acreditación y certificación, donde la provisión de evidencias de posesión de habilidades y competencias, puede señalar logros y capacidades de interés para los agentes evaluadores internos y externos. Asimismo, este sistema también dota a los estudiantes de un mayor control sobre su propio aprendizaje y los evidencias que lo acreditan, y les proporciona una gran autonomía para la búsqueda de empleo, contrastar con otros los conocimiento o encontrar comunidades de práctica en las que mejorar sus competencias.

Los sistemas de acreditación de competencias basados en ‘badges’ (VV.AA., 2011) son especialmente adecuados aplicar en entornos de aprendizaje conectados. En esos espacios el aprendizaje no consiste sólo en el tiempo que transcurre en la escuela, sino que se extiende a otros muchos contextos, experiencias e interacciones. Ya no es sólo un concepto aislado o individual, sino que es incluyente, social, informal, participativo, creativo y que tiene lugar a lo largo de toda la vida. Por tanto, no es suficiente pensar en el aprendizaje simplemente como la inversión de tiempo en un escenario concreto durante una etapa determinada, sino que los estudiantes son participantes activos que también son productores en un proceso de aprendizaje impulsado por el interés. El concepto del “ambiente de aprendizaje” ya no se refiere únicamente una clase o espacio ‘online’, sino que abarca muchos espacios en entornos más amplios, en una red de conexiones distribuida y extensible en un lapso de tiempo y espacio flexible (Siemens, 2006). Y a través de estos entornos de aprendizaje, a los estudiantes se les ofrece múltiples vías para adquirir competencias y perfeccionar sus habilidades mediante procedimientos abiertos, transparentes y con herramientas remezcables, múltiples recursos y procesos. En un aprendizaje conectado de este tipo, las fronteras están rotas y las paredes se han reducido, y la tarea de los educadores se centra en apoyar al estudiantes a alcanzar su máximo potencial.

Los cursos, en tanto que procesos de formación sistemáticos, ya no se limitan simplemente a las

aulas, sino que las iniciativas de educación también tienen lugar en abierto, como el MIT OpenCourseWare, la P2PU o OER-Commons, por citar tres ejemplos representativos de este modelo. Estos proyectos proporcionan rutas de aprendizaje que se han desagregado de las barreras económicas, sociales, geográficas y culturales de la educación formal. Además de las rutas alternativas de aprendizaje, similares a las que se producen dentro de la educación formal, en los modelos abiertos también hay oportunidades para desarrollar un nuevo conjunto de habilidades o de alfabetización digital que han surgido con la Web (Jenkins, 2006). Y, sin embargo, en la educación formal y en los actuales sistemas de acreditación, la mayor parte de estos nuevos aprendizajes se ignoran o se descuidan por completo. Sin una manera de captar, promover y transferir todo el aprendizaje que pueden ocurrir dentro de una ecología de aprendizaje amplia y conectada, se limita el potencial de dicha ecología, desalentando el auto-aprendizaje de los estudiantes involucrados y aislando o ignorando los esfuerzos de búsqueda de la calidad y las interacciones sociales y, en definitiva, impidiendo alcanzar el potencial de las competencias adquiridas en estos escenarios.

Los ‘badges’ pueden jugar un papel fundamental en una ecología de aprendizaje conectada, al actuar como un puente entre el contexto formal (acreditación de competencias antes agentes evaluadores externos) y los nuevos entornos alternativos de aprendizaje conectado. Los ‘badges’ pueden ser asignados a un conjunto potencialmente ilimitado de capacidades individuales, independientemente de dónde se ha desarrollado cada habilidad. De manera que la colección resultante puede servir como una hoja de vida digital de las competencias y cualidades con validez y a disposición de las principales partes interesadas, como los pares, las escuelas o los posibles empleadores.

2. Un sistema de acreditación de competencias basada en ‘badges’ en cursos abiertos.

En este texto vamos a aproximarnos al modelo conceptual de los ‘badges’ como método de evaluación y acreditación de competencias en cursos abiertos ‘online’. El modelo incluye los siguientes elementos:

- Los ‘badges’: habilidades, intereses, cualidades, estado y logros, con las insignias asociadas.
- La evaluación: de las habilidades y la determinación de quién debe recibir un ‘badge’ en cada caso.
- La infraestructura tecnológica: con un soporte para que sea posible la obtención y presentación de evidencias.

De estos tres niveles, en este texto desarrollaremos únicamente los dos primeros.

2.1. Conceptualización y gestión de ‘Badges’ como elementos de evaluación y acreditación.

Como hemos dicho, los ‘badges’ pueden representar varias habilidades, capacidades, cualidades o logros que han sido obtenidos en diferentes contextos a través del tiempo. Uno de los beneficios del sistema es que se puede utilizar para evaluar un conjunto mucho más amplio y profundo de las habilidades o competencias que con los modelos tradicionales. Asimismo, es posible capturar cada competencia en un ‘badge’ durante el proceso cuando tiene lugar la adquisición de nuevos conocimientos y destrezas. Podemos usar ‘badges’ para capturar un rango mucho más amplio de aprendizajes y también para apoyar el intercambio de conocimientos entre varios. Además, con este método, en lugar de depender únicamente de un agente evaluador que forma parte de un modelo vertical, de arriba hacia abajo, la determinación de las habilidades vinculadas a los ‘badges’ pueden ser identificadas y definidas por una serie de agentes –incluidos las tradicionales–, tales como expertos o instituciones acreditadas, comunidades de práctica, compañeros o los propios estudiantes por si mismos.

Puede haber diferentes niveles de ‘badges’. Podrían servir de base o de determinación del nivel de entrada en el marco de diversas aptitudes. O también, podrían acreditar conocimientos intermedios y expertos. Algunos ‘badges’ de nivel inferior pueden ser pre-requisitos, o ser requeridos para desbloquear otros de mayor nivel. Y todo ello puede hacerse explícito, con lo que se proporciona al estudiante conocimiento sobre el proceso de evaluación y acreditación.

La gestión de los ‘badges’ se realiza mediante una tarjeta de identificación, que supone algo más que una imagen estática o un botón. Gran parte de su valor procede de los metadatos que se le atribuyen. La información vinculada a cada ‘badge’ sirve como justificación, e incluso como validación de la misma tarjeta de identificación. Por ejemplo, una tarjeta de identificación debe incluir información sobre la forma en que se obtuvo, cómo ha sido expedida y la fecha de emisión. Lo más importante es que la tarjeta de identificación debe enlazarse a algo que demuestra el trabajo que dice evaluar, así como el proceso de validación de la propia tarjeta como un artefacto, documento o testimonio con valor práctico ante agentes externos. La información que figura “detrás” del ‘badge’ puede variar en función de la competencia, de la evaluación y del emisor, pero el concepto de un ‘badge’ como elemento que permite acceder a información sobre el proceso de acreditación sigue siendo el mismo. Esto reduce la capacidad de alterar el sistema (es decir, copiar la insignia y ponerlo en otro lugar), que se basa en un sistema de validación implícita.

2.2. *'Badges' en cursos abiertos masivos.*

El curso en el que se han implementado los 'badges' y que actúa como caso de estudio en este trabajo, responde al modelo de un Curso Abierto Masivo Online ('Massive Open Online Course'; MOOC, en sus siglas en inglés). Este planteamiento supone una innovación formativa adecuada a la sociedad digital. Se trata de un curso abierto, participativo, distribuido y que apoya el aprendizaje en redes a lo largo de la vida (McAuley, Stewart, Siemens & Cormier, 2010). Su diseño y estructura se traduce en una serie de adaptaciones en los siguientes elementos básicos de un plan formativo:

Profesores como facilitadores de conexiones y aprendizajes.

Materiales didácticos abiertos.

Estudiantes como participantes activos.

Ausencia de secuenciación lineal, con un principio y un final definidos.

Además de las variaciones en estos elementos, el factor diferencial de este curso es el modo de conectarse y colaborar, de desarrollar habilidades digitales en los participantes. La propuesta formativa de un MOOC introduce cambios en el rol del estudiante, en la concepción de sus necesidades de aprendizaje en un entorno digitalizado donde los contenidos educativos son abundantes, y en como se desarrolla el proceso de interacción en grupo y con los recursos que dan lugar a nuevos conocimientos.

Un curso abierto masivo es un evento en el cual las personas que se interesan por un tema se juntan, trabajan y comparten sus reflexiones sobre ello, de un modo estructurado, siendo el objetivo principal el aprendizaje. Cada participante decide cuánto aprender y hasta qué punto involucrarse.

Por ejemplo, estos son posibles casos de sujetos participantes en un MOOC:

- puede ser que alguien que no está inscrito, pero que tiene interés en un tema del curso, vea el blog principal y decida llevar a cabo alguna búsqueda en las webs sugeridas por los participantes;
- puede que alguien inscrito desee profundizar solo en un par de temas y desee ser evaluado en esos temas concretos para conocer el nivel de su aprendizaje;
- también que alguien decida realizar todas las tareas propuestas por los facilitadores con la finalidad de obtener la certificación de una institución de prestigio que acredite sus conocimientos en el marco del curso.

De acuerdo con este enfoque y según sus intereses y necesidades, los participantes podrán elegir cuál es su nivel de implicación en el curso:

- Nivel abierto: Se corresponde con el primer caso del ejemplo anterior. Alguien que no se

inscribe en el curso pero que consulta la información disponible, ya sea por curiosidad, porque esté trabajando un tema de los que se tratan en el curso y llegue hasta él, etc. En este nivel no están incluidos los procesos de evaluación y acreditación, ya que se trata de un acceso abierto y sin una finalidad de aprendizaje definida e identificable.

- Nivel de evaluación: Se corresponde con el segundo caso. Una persona que se ha inscrito en el curso porque le han interesado uno o varios de sus temas. Puede que quiera ser evaluado en un par de temas porque son los que considera importantes, o puede que quiera que se le evalúe en todos. La cuestión es que a ese participante le interesa valorar si su aprendizaje está yendo por el buen camino.
- Nivel de acreditación: La tercera situación se da cuando una persona inscrita en el curso va realizando las tareas básicas que proponen los facilitadores por cada tema, y desea que su conocimiento sea reconocido por medio de una acreditación con valor en los diferentes niveles del sistema (continuar estudiando, acceder al mercado laboral, certificar conocimientos, etc.).

2.3. Aproximación a las formas de evaluación en un curso abierto.

La evaluación de los aprendizajes en un curso abierto sigue una dinámica particular, puesto que durante el proceso de formación se da cabida a varios niveles de implicación, nuevas capacidades, habilidades y escenarios de aprendizaje que no están presentes en un curso convencional.

- El curso es abierto: Todo el trabajo se hace en espacios abiertos para que los participantes puedan leer, reflexionar, comentar y compartir. El trabajo que realiza cada uno es beneficioso para todos los demás, ya que todos –incluidos los facilitadores– pueden aprender del trabajo de los otros.
- El curso es participativo: Realmente te vuelves parte del curso involucrándote en el trabajo de otras personas. No sólo es importante realizar las actividades propuestas por los facilitadores, sino que también es fundamental involucrarse con el material que ofrecen tanto los facilitadores como los demás compañeros. Se trata de establecer conexiones entre ideas y personas, en tu red de aprendizaje y en tu red de interacción.
- El curso es distribuido: No se produce en un único sitio, sino que tiene lugar en multitud de espacios: entradas de blogs, discusiones, vídeos, artículos, Twitter... todos ellos conectados para crear la red del curso. Tampoco hay una forma correcta de seguir el curso, ni un camino único desde la primera semana hasta la última. Esto permite que se desarrollen varias ideas y

que coexistan diferentes puntos de vista. Y también significa que un efecto secundario de un MOOC es la construcción de una base de conocimiento distribuido en la Red.

De acuerdo con ese enfoque, hay dos métodos básicos para valorar el nivel de los aprendizajes obtenidos en un curso abierto y validar su consecución:

- Evaluación “por pares de iguales” (P2P): Las características de esta evaluación se conjugan perfectamente con la esencia de los MOOC. Este tipo de evaluación es:
 - Abierta: Serán los participantes los que evalúen el trabajo de los compañeros, ya que es accesible para todos.
 - Participativa: Se realizará en función no sólo del material y de la información que los facilitadores propongan, sino de las aportaciones del resto de compañeros.
 - Distribuida: En este curso, los blogs personales es donde aparece la mayor parte del contenido que elaboran los participantes. Asimismo, también es posible aportar nuevas evidencias de aprendizaje generadas en otros contextos más allá de las prácticas del curso.
- Evaluación de expertos: El “conocimiento experto” permite compilar las valoraciones P2P y obtener una evaluación final, fruto de la colaboración entre participantes y facilitadores expertos.

3. Proceso de evaluación y acreditación basada en ‘badges’ en un MOOC.

A continuación vamos a desarrollar el proceso seguido en el curso piloto (MOOC) que sirve como caso de estudio en este trabajo.

Para estandarizar las valoraciones, se han planteado los siguientes niveles de calidad de logro de competencias:

- Básico.
- Intermedio.
- Avanzado.

Para cada competencia y de acuerdo con las evidencias de aprendizaje aportadas por los participantes, cada evaluador deberá valorar si su logro se sitúa en uno de los niveles anteriores: básico, intermedio o avanzado. La decisión del evaluador de asociar el logro de una competencia con un determinado nivel de calidad, debe acompañarse de una argumentación realizada en términos operativos, que permita, llegado el caso, su contraste por otros evaluadores. Veamos un ejemplo con el caso de la competencia “realización de entrevistas”:

- Posibles argumentos del evaluador que, una vez analizadas las evidencias de aprendizaje proporcionadas, valora el logro de la competencia con nivel básico:
[Argumento 1] “El vídeo muestra una secuencia en la que entrevistador plantea a entrevistado el desarrollo de un cuestionario semiestructurado siguiendo las pautas proporcionadas en el curso. No se muestran más elementos de juicio”.
- Posibles argumentos del evaluador que, una vez analizadas las evidencias de aprendizaje proporcionadas, valora el logro de la competencia con nivel intermedio:
[Argumento 1] “El vídeo muestra una secuencia en la que entrevistador plantea a entrevistado el desarrollo de un cuestionario semiestructurado siguiendo las pautas proporcionadas en el curso”.
[Argumento 2] “También se proporcionan explicaciones sobre la elección del entrevistado y la situación donde se lleva a cabo la entrevista, en el marco de la justificación de la validez de la entrevista”.
- Posibles argumentos del evaluador que, una vez analizadas las evidencias de aprendizaje proporcionadas, valora el logro de la competencia con nivel avanzado:
[Argumento 1] “El vídeo muestra una secuencia en la que entrevistador plantea a entrevistado el desarrollo de un cuestionario semiestructurado siguiendo las pautas proporcionadas en el curso”.
[Argumento 2] “Se proporcionan explicaciones sobre la elección del entrevistado y la situación donde se lleva a cabo la entrevista, en el marco de la justificación de la validez del proceso”.
[Argumento 3] “Se profundiza sobre el protocolo utilizado y los métodos más adecuados para el análisis del contenido, considerando el contexto de investigación en el que se plantea la entrevista y teniendo en cuenta su contraste con los datos procedentes de otros instrumentos de investigación”.

Como se ve, todos los argumentos están descritos de un modo operativo (atendiendo a las unidades de significado que dotan de sentido a la explicación), por lo que podrían ser contrastados por otros potenciales evaluadores interesados en acreditar la calidad del proceso.

Partiendo de ese planteamiento, cada participante evaluará las evidencias de aprendizaje de 2 compañeros diferentes. Con el fin de que todas las actividades presentadas por los participantes sean evaluadas al menos una vez, la organización asignará pares de evaluadores a partir de una ordenación alfabética: el 1º de la lista evaluará a los 2 participantes siguientes, el 2º evaluará a sus 2

compañeros siguientes.... así hasta llegar al último de la lista, que evaluará a los 2 primeros. Partiendo de ese modelo, quienes deseen evaluar más compañeros tienen libertad de hacerlo. Un mayor número de evaluadores proporciona más fiabilidad al proceso.

Por último, una vez que la evaluación P2P haya concluido, es el turno de los “expertos”, los facilitadores del curso, que tienen la misión de validar todo el proceso. La fase de evaluación de expertos pretende compilar las evaluaciones P2P y llegar a un consenso final, fruto de la colaboración entre todos los agentes participantes en la experiencia.

3.1. El rol de los pares en la determinación del logro de competencias.

Para la determinación del logro de competencias se ha habilitado el siguiente sistema:

- Todos los participantes en esta experiencia tendrán dos roles: evaluador y evaluado. Es decir, todos los participantes serán evaluados por sus compañeros y evaluarán a sus compañeros.
- El proceso se inicia dándose de alta en un foro ‘online’ habilitado al efecto, donde tendrá lugar la evaluación.
- En ese foro habrá tantos hilos de debate como competencias están presentes para lograr en el curso.
- El papel del evaluador P2P será valorar el logro de esas competencias por parte de sus compañeros.
- La evaluación consistirá en un proceso de intercambios comunicativos dentro del hilo de debate de cada competencia. Los intercambios se realizarán utilizando la opción “Responder” a los mensajes de ese hilo.
- Para valorar el logro de las competencias en los compañeros y su nivel de calidad (básico, intermedio y experto), los evaluadores tendrán en cuenta las evidencias de aprendizaje asociadas a cada competencia que serán facilitadas por los propios participantes.
- El objetivo de las evidencias de aprendizaje es demostrar la adquisición de la competencia en la que se desea ser evaluado.
- Los participantes pueden facilitar una o varias evidencias de aprendizaje para demostrar el logro de cada competencia.
- Las evidencias de aprendizaje pueden ser actividades, trabajos, reflexiones, proyectos, ensayos... o cualquier contenido de los generados en el curso como respuestas a tareas de evaluación.
- Dada la dinámica del curso, todas (o la mayoría) de evidencias facilitadas tendrán forma de

entradas en los blogs personales de los participantes. Por tanto, la forma de hacer referencia a ellas será por medio de la url que contiene esa/s evidencia/s.

- Los participantes facilitarán las evidencias de aprendizaje a través de mensajes asociados a los hilos donde se discute la competencia en la que desean ser evaluados. Por ejemplo:
- Si se desea ser evaluado en la competencia “realización de entrevistas”, la evidencia de aprendizaje facilitada puede ser el enlace (url) a un vídeo con la grabación del participante realizando una entrevista. El participante incluiría ese enlace (url) al vídeo en un mensaje colgando del hilo “Competencia: realización de entrevistas”.
- Por su parte, si lo consideran necesario para completar el proceso de evaluación, los evaluadores pueden solicitar a los participantes nuevas evidencias de aprendizaje o la ampliación de las proporcionadas inicialmente. Este proceso también tendrá lugar dentro del hilo correspondiente a la evaluación de cada competencia.

4. Conclusiones.

En este texto hemos presentado un modelo de evaluación y acreditación de competencias válido para ser empleado en entornos de formación abiertos y conectados ‘online’. Su uso experimental se ha contextualizado en el caso de un curso abierto masivo, definido conceptualmente como MOOC. En el texto se ha hecho un análisis de los aspectos conceptuales de los ‘badges’, y se han repasado los principales componentes de los MOOCs. Asimismo se ha presentado detalladamente el sistema de evaluación por pares que debe dar como resultado la aportación de badges en ese curso que sean canjeables por reconocimientos oficiales.

Los datos finales obtenidos en el marco de esta experiencia serán presentados en trabajos posteriores. En el momento de escribir este texto están en proceso de análisis.

Referencias bibliográficas.

- Jenkins, H. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture*. White paper for the MacArthur Foundation, http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF [20/06/2011]
- McAuley, A.; Stewart, B.; Siemens, G. & Cormier, D. (2010). *Massive Open Online Courses. Digital ways of knowing and learning. The MOOC Model for Digital Practice*. University of Prince Edward Island, http://davecormier.com/edblog/wp-content/uploads/MOOC_Final.pdf [20/06/2011].
- Shute, V. J. (2011). Stealth assessment in computer-based games to support learning. To appear in S.

Tobias & J. D. Fletcher (Eds.), *Computer games and instruction*. Charlotte, NC: Information Age Publishers. http://myweb.fsu.edu/vshute/pdf/shute%20pres_h.pdf [20/06/2011].

Siemens, G. (2006): Connectivism: Learning Theory or Pastime for the Self-Amused? *Elearnspace*, http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism_self-amused.htm [20/06/2011].

VV.AA. (2011). *An Open Badge System Framework. A foundational piece on assessment and badges for open, informal and social learning environments (Version: DRAFT 4.0)*. Peer 2 Peer University and The Mozilla Foundation, in collaboration with The MacArthur Foundation, <http://bit.ly/badgepaper4> [20/06/2011].