



UTILIZACIÓN DE ESTÁNDARES EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL

Funcionalidades didácticas de la especificación
IMS Learning Design

Drs. Daniel Burgos
Educational Technology Expertise Centre (OTEC)
daniel.burgos@ou.nl



Especificación versus estándar

Compañía

Organismo

La industria o los usuarios detectan una necesidad

Generan un convenio para modelarla

Se generan herramientas y entornos

Se validan y depuran. Nuevas versiones

Se valida y lanza el estándar
(ISO, BSI, CEN, IEEE...)

Autoridad
independiente



Necesidad de especificaciones en formación online

Supuesto práctico
SIN especificación

Un profesor genera contenidos

Adapta contenidos a Internet

Los incorpora a un Gestor o Plataforma

Los depura y los utiliza

Cambia de plataforma, motor, editor o visualizador

Problema



Necesidad de especificaciones en formación online

Supuesto práctico
CON especificación

Un profesor genera contenidos

Adapta contenidos a Internet

Los incorpora a un Gestor o Plataforma

Los depura y los utiliza

Cambia de plataforma, motor, editor o visualizador



Especificaciones sobre e-learning

SCORM

Dublin Core Metadata

Simple Sequencing

Content Packaging

Question and Test Interoperability

Learning Design



Qué no es IMS LD

- No es un lenguaje de programación
 - ... *aunque a veces se parezca*
- No es un método instructivo
 - ... *ya que puede ser utilizado por varios*
- No es una metodología pedagógica
 - ... *ya que se pueden utilizar varias*
- No es una garantía de buena formación
 - ... *ni hace buenos profesores ni buenos planes*



Qué es IMS LD

- Una especificación para definir Unidades de Aprendizaje
- Que define quién, cuándo, dónde, cómo y para qué utiliza una serie de recursos
- Que modela procesos de aprendizaje y de comunicación interactiva



Qué es una Unidad de Aprendizaje (UoL)

- Cualquier recurso o grupo de recursos organizados metodológicamente para definir una experiencia o proceso de aprendizaje
- Sólo los recursos no sirve
- Debe incorporar una metodología



Cómo está estructurada IMS LD

C

notificaciones

B

propiedades, condiciones, servicios de monitorización y elementos globales

A

usuarios, actividades de aprendizaje, actividades de soporte, entornos, recursos, método, ejecuciones (plays), actos, roles y la coordinación de todo

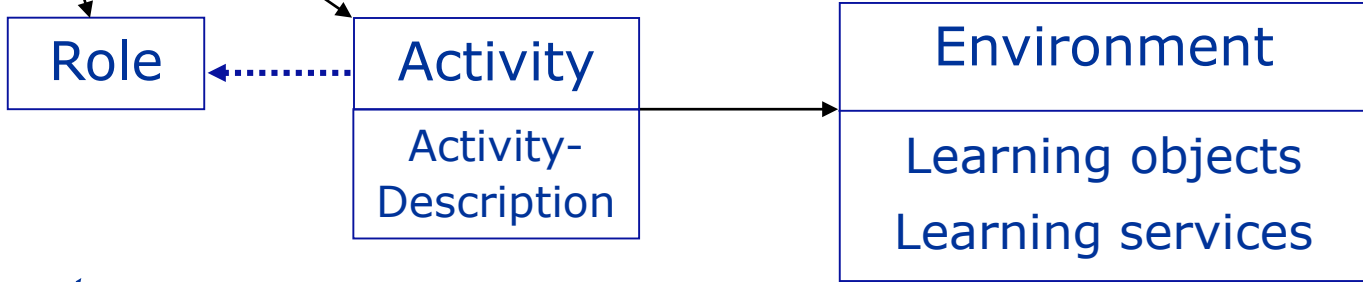
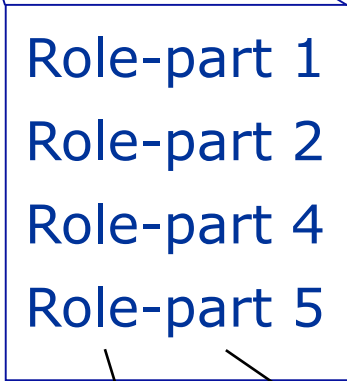
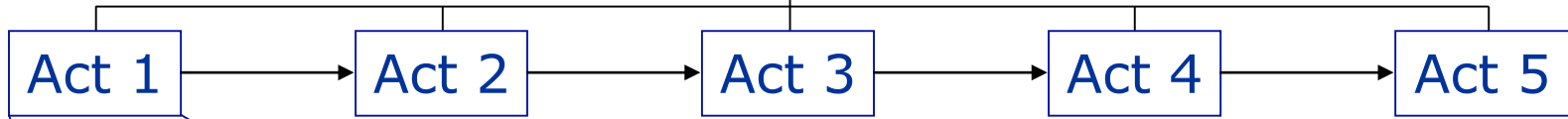
recursos externos, enlaces y servicios (foros, chats...).



Método

Estructura de IMS LD

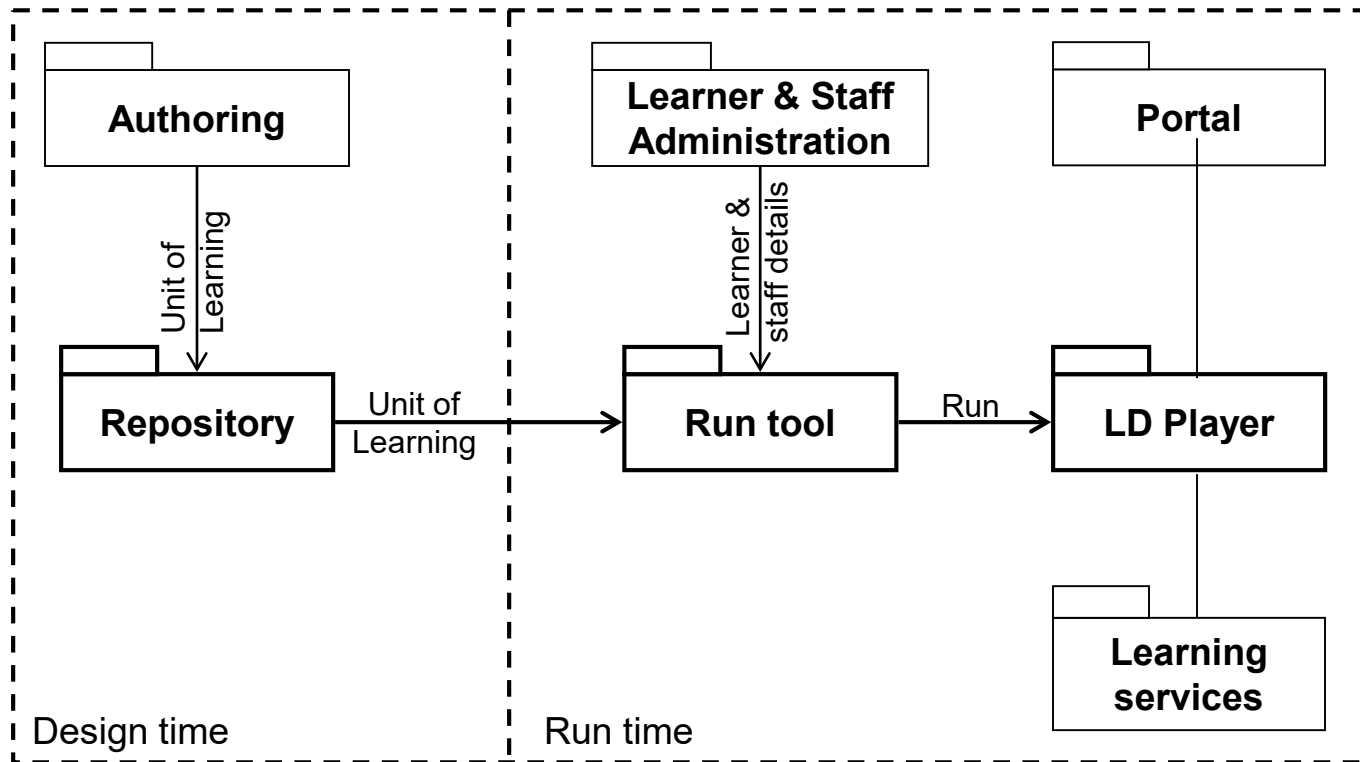
play



Componentes



Arquitectura de IMS LD





De la planificación de aula a la Unidad de Aprendizaje



Principio

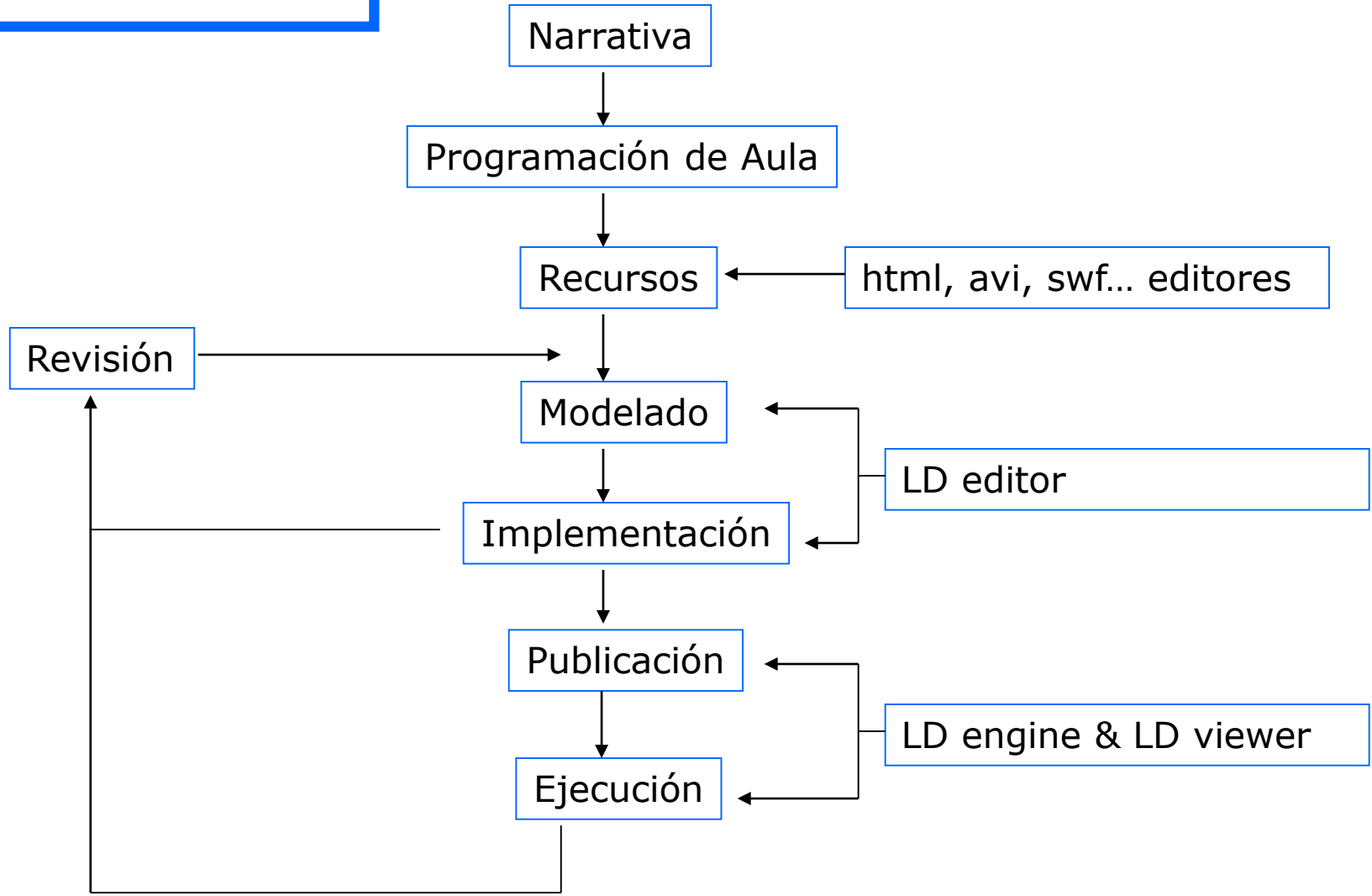


Fin

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<imscp:manifest xmlns:imscp="http://www.imsglobal.org/xsd/imscp_v1p1" xmlns="1
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xsi:schemaLocation="f
http://www.imsglobal.org/xsd/imslid_v1p0 IMS_LD_Level_B.xsd" identifier="What-I
<imscp:organizations>
  <learning-design identifier="LD-What-Is-Greatness" uri="WIGC" level="B">
    <title>What is Greatness</title>
    <components>
      <roles>
        <learner identifier="Learner">
          <title>Learner</title>
        </learner>
        <staff identifier="Tutor">
          <title>Tutor</title>
        </staff>
      </roles>
    </learning-design>
  </imscp:organizations>
</manifest>
```

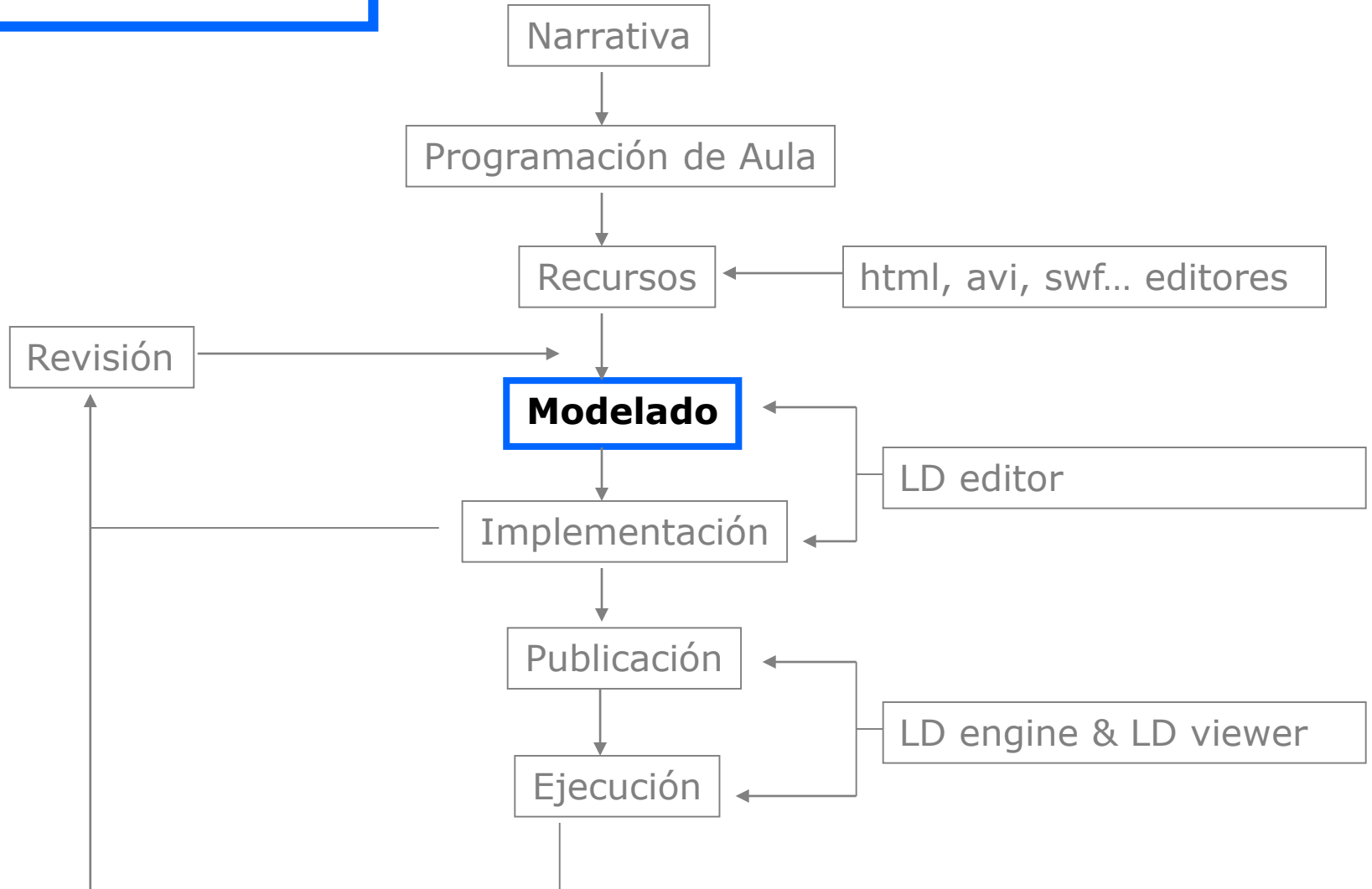


Ciclo de una UoL





Ciclo de una UoL





Modelado de una UoL

Title

Learning objectives

Pre-requisites

Roles

Learning activities

How many, completion

Supporting activities

How many, completion

Activity structure

Method/Learning strategy

Finished?

Resources

Environments

Título

Objetivos de aprendizaje

Prerrequisitos

Roles

Actividades de aprendizaje

Cuántas, fin

Actividades de soporte

Cuántas, fin

Estructura de actividades

Método de aprendizaje

Completado?

Recursos

Entornos



Aplicaciones prácticas del modelado mediante IMS LD

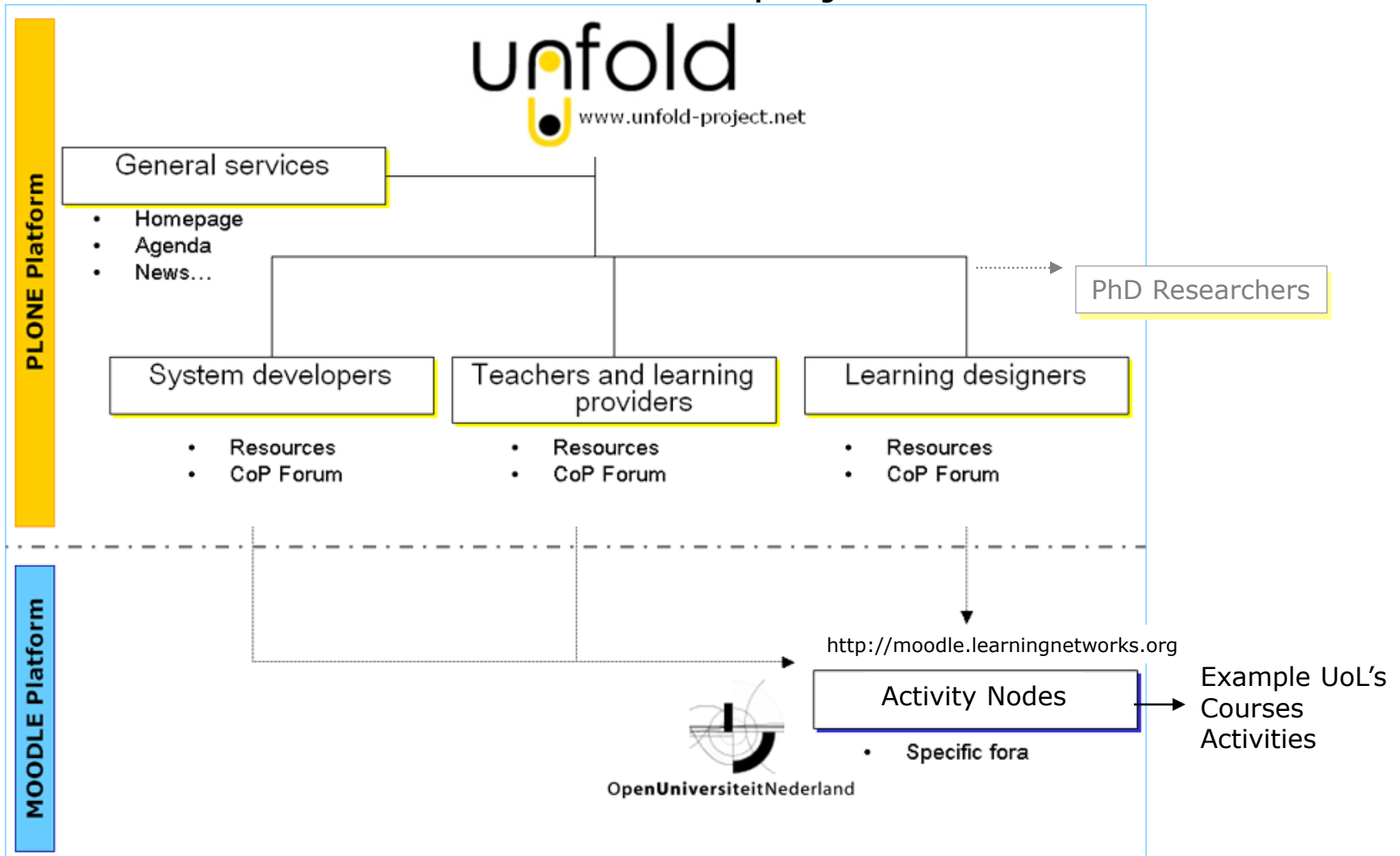
- o Aprendizaje colaborativo y aprendizaje activo
- o Aprendizaje adaptativo
- o Personalización
- o Retroalimentación dinámica
- o Seguimiento en tiempo de ejecución
- o Formas alternativas de evaluación
- o E-portfolios



Projecto UNFOLD
e
Información adicional



Understanding New Frameworks Of Learning Design
www.unfold-project.net





Herramientas

-CopperAuthor

-www.copperauthor.org

-Reload Learning Design Editor and Player

-www.reload.ac.uk

-Mot+

-<http://www.licef.teluq.quebec.ca/fr/>

-ASK LDT

-<http://www.iti.gr>

-Cosmos



Enlaces principales

www.unfold-project.net

<http://moodle.learningnetworks.org>



Información adicional

-*“Learning Design. Modelling and implementing network-based education & training”* (the Valkenburg Group, Ed. Springer Verlag)

-*“Learning Networks using Learning Design. A first collection of papers”* (OTEC, Open University of NL, at DSpace)



Información adicional

- CopperCore, www.coppercore.org
- Reload, www.reload.ac.uk
- Dspace, repository of articles <http://dspace.ou.nl>
- Learning Networks, www.learningnetworks.org
- Open University of The Netherlands, www.ou.nl
- Universitat Pompeu Fabra, www.upf.edu
- CETIS, www.cetis.ac.uk
- EUCEN, www.eucen.org



Próximos eventos UNFOLD

CoP Encuentro, Oporto, 15–17/06

Prolearn/UNFOLD, Heerlen, 22–23/09

CoP Encuentro, Reino Unido, Octubre

Taller, Roma, Noviembre



UTILIZACIÓN DE ESTÁNDARES EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL

Funcionalidades didácticas de la especificación
IMS Learning Design

Drs. Daniel Burgos
Educational Technology Expertise Centre (OTEC)
daniel.burgos@ou.nl