



Herramientas y proyectos para el aprendizaje y su
evaluación en un entorno virtual: un reto para la
investigación educativa

Daniel Burgos
Educational Technology Expertise Centre (OTEC)
daniel.burgos@ou.nl
www.open.ou.nl/dbu



Contexto de investigación

Proyectos europeos y nacionales centrados en aprendizaje adaptativo y estándares eLearning

Conexión entre profesores/diseñadores de aprendizaje/ programadores y los entornos educativos online

Investigación para fomentar una educación online de calidad máxima, rica en recursos e interoperable

2 preguntas

- ¿Cuáles podrían ser los retos e interrogantes que debería abordar la investigación educativa en los próximos años en el contexto del eLearning?
- ¿Sobre qué aspectos educativos del eLearning se viene investigando desde los diferentes grupos y proyectos de investigación internacionales?





Situación actual





Situación actual





Situación actual







Situación actual







Situación actual

- Muchos productos, mucha tecnología
- Poco mantenimiento, enlace de subvenciones
- Proyectos Europeos: Cuestión de dinero, no de educación
- Investigación alejada de los protagonistas, poca práctica
- La verdadera investigación está en las universidades con los alumnos y los profesores reales. Aun así:
 - Poca organización y visión de futuro, centrado en financiación
 - Parches *ad hoc* en lugar de estrategia conjunta
 - Ahora estamos generando lo mismo que criticamos
 - Muchos proyectos, poca comunicación intergrupal



Retos, interrogantes y temas de investigación

- Material educativo
- Roles
- Tecnología



Retos, interrogantes y temas de investigación

Material educativo

1. Aprendizaje adaptativo
2. Incremento de la calidad didáctica de los cursos
3. Plantillas de aprendizaje y enseñanza
4. Asociación dinámica versus memoria estática
5. Multiculturalidad
6. Integración semántica de recursos
7. Multimedia integrada interactiva



Retos, interrogantes y temas de investigación

Roles

1. Redes de aprendizaje exógenas y temáticas
2. Integración de roles: alumno-profesor-administrador
3. Alumnado colaborativo
4. Sistema útil e integrado de tutoría



Retos, interrogantes y temas de investigación

Tecnología

1. Edición sencilla y personalizada de materiales educativos online
2. Interoperabilidad de contenidos
3. Estandarización de la tecnología
4. Consistencia de plataformas online
5. Aprendizaje adaptativo e integración semántica



Retos, interrogantes y temas de investigación. Selección

Edición sencilla y personalizada de materiales educativos online

Incremento de la calidad didáctica de los cursos

Plantillas de aprendizaje y enseñanza

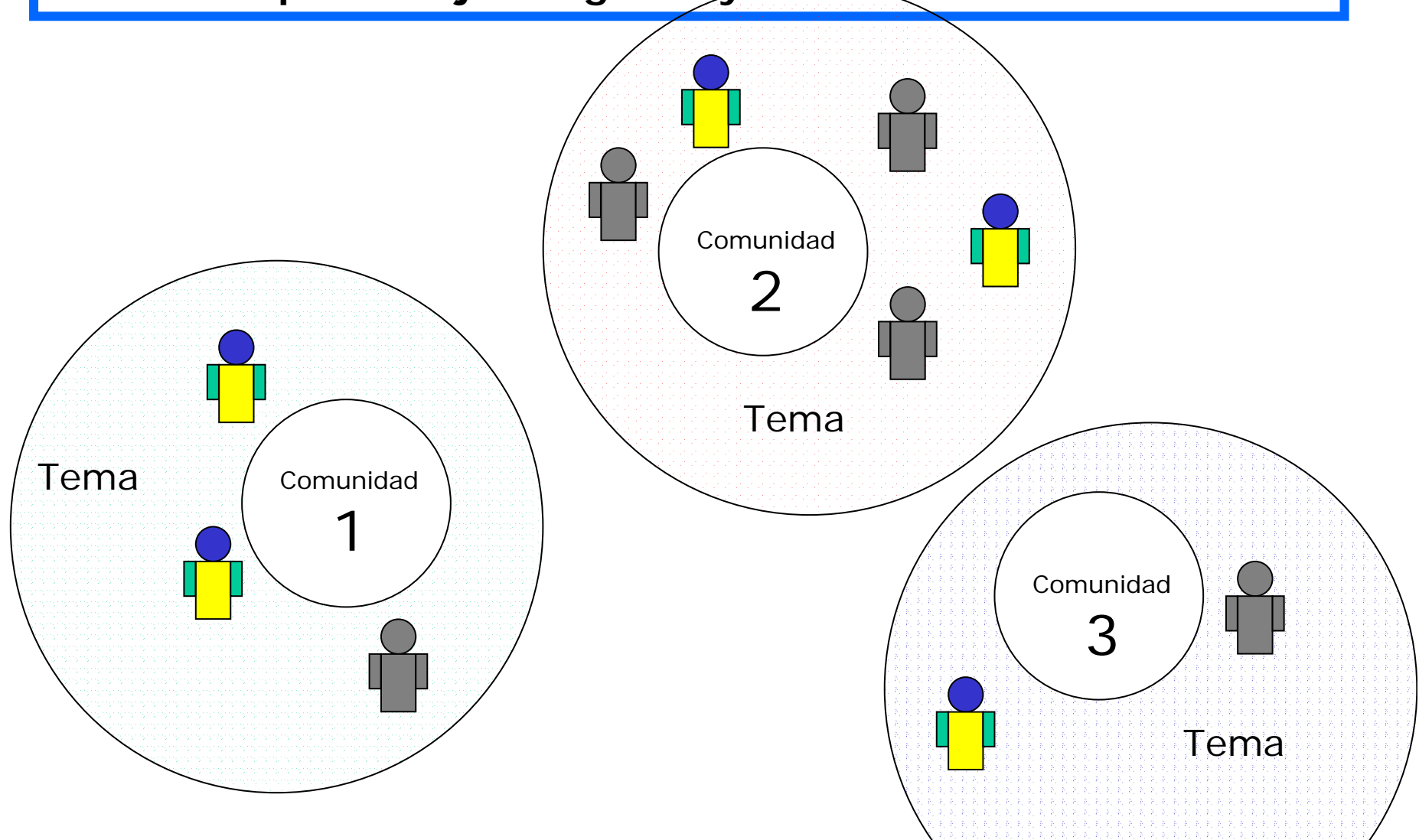
Redes de aprendizaje exógenas y temáticas

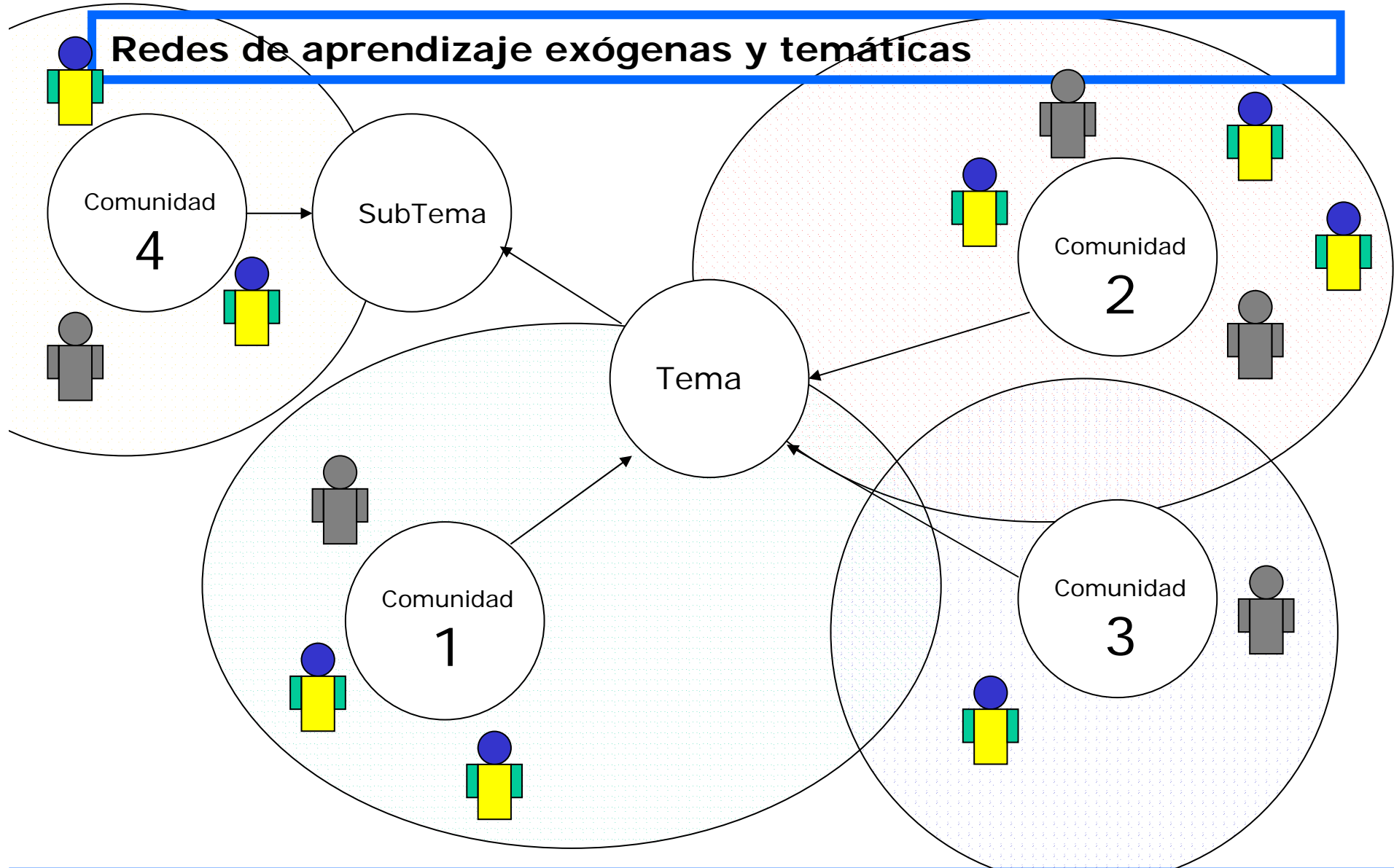
Interoperabilidad de contenidos

Aprendizaje adaptativo



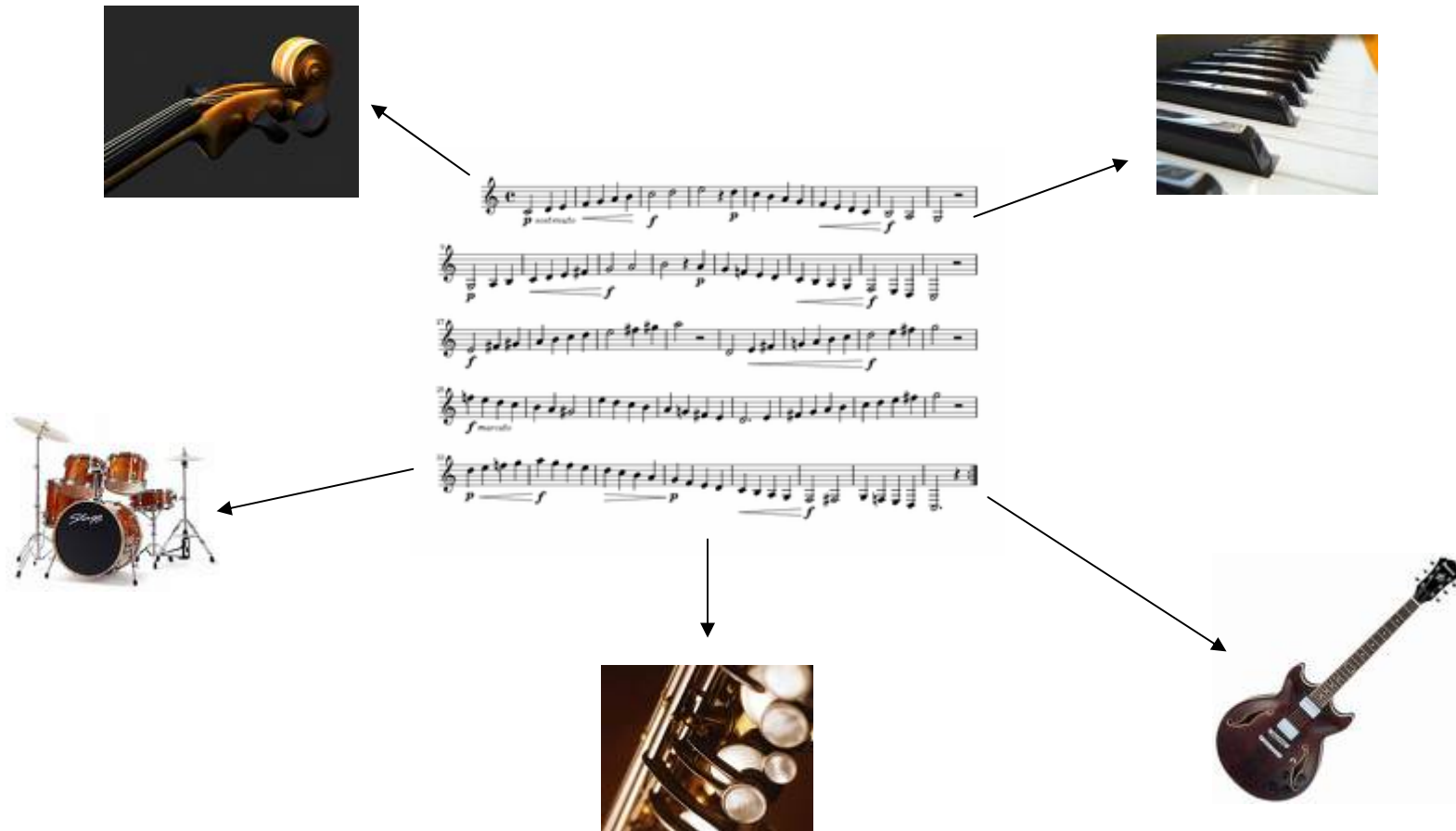
Redes de aprendizaje exógenas y temáticas



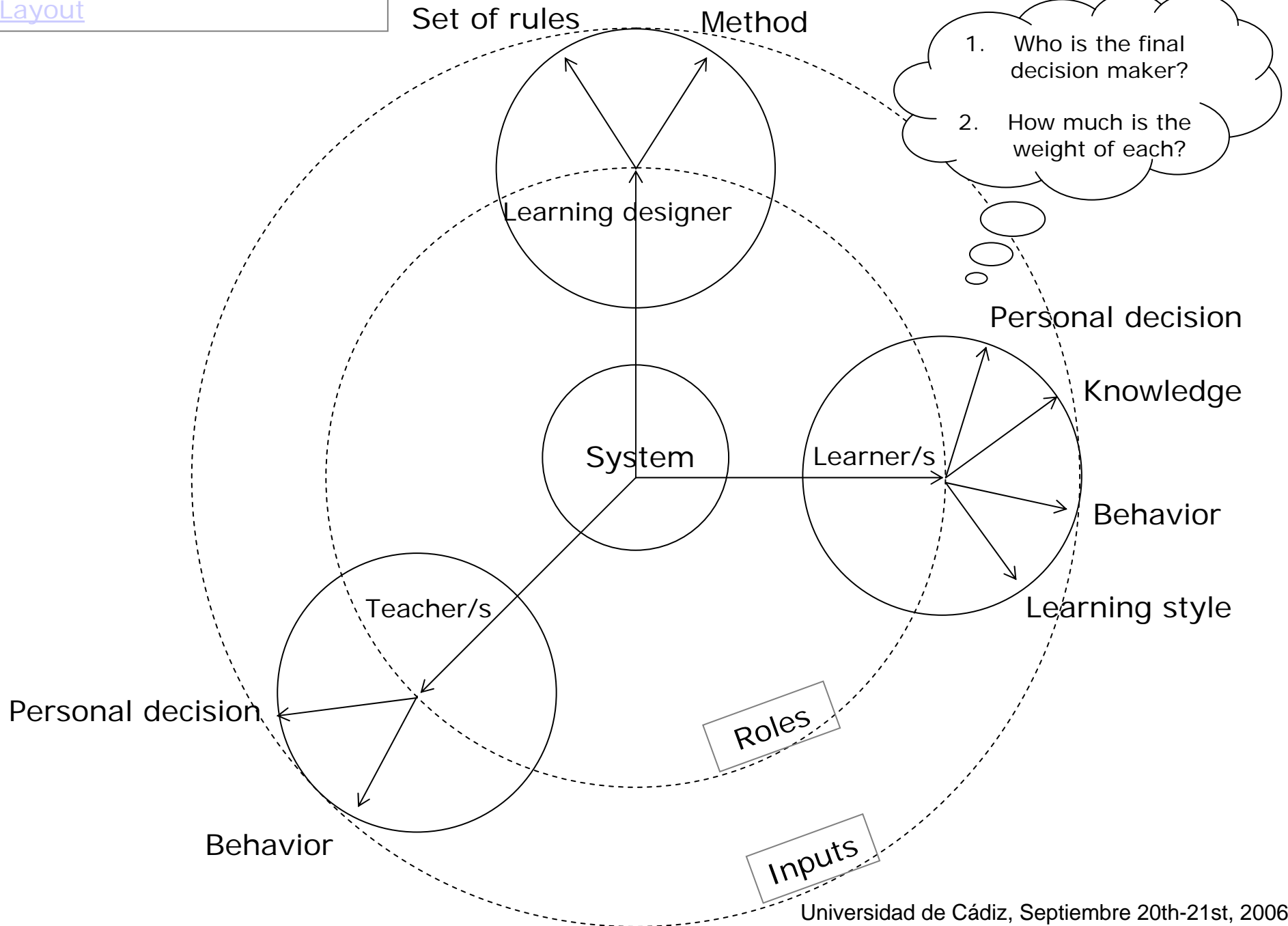




Interoperabilidad de contenidos, métodos y tecnologías



Adaptative eLearning Model
Layout





Proyectos

Redes de aprendizaje:

- TENCompetence, www.tencompetence.org
- Learning Network for Learning Design, moodle.learningnetworks.org
- iCamp, www.icamp-project.org

Adaptive eLearning:

- ProLearn, www.prolearn-project.org

Interoperabilidad:

- Telcert, www.opengroup.org/telcert
- Unfold, www.unfold-project.net



Herramientas

CopperCore, www.coppercore.org

Reload Project, www.reload.ac.uk

Sled, <http://sled.open.ac.uk>

IMS Specifications, www.imsglobal.org

Moodle, <http://moodle.org>

CopperAuthor, www.copperauthor.org

Cosmos Tool

ASK LDT

netUniversité

dotLRN



Tiempo de debate

Gracias

Preguntas

Y

Contribuciones

www.open.ou.nl/dbu





A raíz de las presentaciones previas

- Productos universitarios ocultos y muertos: no comercialización, no promoción
- Grupo de trabajo: gestión + investigación + producción + divulgación
- Administradores profesionales de proyectos
- Universidad académica solicitante versus universidad pro-activa con enfoque empresarial: obtención de fondos
- Lanzamiento de versiones intermedias y no únicamente productos finales
- Lanzar productos NO perfectos: Open Source
- En Europa, no hay un solo proyecto exclusivamente académico
- Por ejemplo: TENCompetence, ProLearn
 - Core partners: universidad y empresa
 - Associate partners: universidad y empresa
 - External users: universidad, empresa y usuarios directos
- En un grupo de trabajo, sólo hay un jefe y no tiene por qué ser el catedrático. Un catedrático no tiene por qué saber ser jefe de equipo
- Las redes de aprendizaje en competencias son fundamentales
- Las redes estratégicas de investigación Y empresa
- Perfeccionamiento en instituciones europeas: Open University, Países Bajos