



IMS Learning Design desde dentro. Una especificación para crear escenarios de aprendizaje online (I Entrega)

Desde LEARNING REVIEW les acercamos la primera de dos entregas de la tesis desarrollada en el marco del proyecto europeo denominado Understanding New Frameworks of Learning Design (UNFOLD, 2004).



Daniel Burgos ⁽¹⁾



Nidia Berbegal ⁽²⁾



Dai Griffiths ⁽²⁾



Colin Tattersall ⁽¹⁾



Rob Koper ⁽¹⁾

Introducción

IMS Learning Design, IMS LD de ahora en adelante (IMS, 2003), es una especificación centrada en formación online o e-Learning y que permite modelar programaciones curriculares o lecciones presenciales de forma que puedan ser seguidas online, construyendo lo que se denomina Unidades de Aprendizaje (Units of Learning, UoL). También permite crear itinerarios de aprendizaje online ex profeso. IMS LD puede representar una gran variedad de modelos pedagógicos, y permite que el profesor o profesora adapte sus recursos y sus programaciones de aula a clases virtuales de una manera completamente flexible. Lejos de mostrar actividades únicamente de manera secuencial o utilizar únicamente repositorios

de objetos de aprendizaje, IMS LD proporciona diversas características para generar aprendizaje adaptativo, dinámico y personalizado (Burgos et al, 2005). Mediante la descripción de diferentes roles, actividades, entornos, métodos, propiedades, condiciones y notificaciones, puede utilizarse para transformar las planificaciones de aula en Unidades de Aprendizaje formales (UoL).

En resumen, IMS LD ayuda al profesor y al diseñador de aprendizaje a crear itinerarios pedagógicos online suficientemente flexibles para representar una amplia gama de objetivos, estilos y pedagogías.

La especificación IMS Learning Design

En 2003, el IMS Global Learning Consortium Inc. publicó el Learning Design (IMS, 2003). Esta especificación es una forma flexible de representar y codificar escenarios de aprendizaje para múltiples alumnos. Puede ayudar pensar en ella como una forma de crear planes de lecciones interoperables, que pueden ser leídos por una aplicación denominada "player". El "player" puede encargarse de coordinar a los alumnos, profesores, recursos de aprendizaje y actividades a medida que el proceso de aprendizaje evoluciona.

De acuerdo a la especificación Learning Design "El concepto central de LD es que, independientemente de la aproximación pedagógica, una persona toma un rol en un proceso de aprendizaje-enseñanza, normalmente el rol de alumno o docente. En este rol la persona tiene que trabajar para conseguir ciertos resultados mediante la realización de actividades de aprendizaje o soporte más o menos estructuradas en un entorno" (IMS, 2003). Las características particulares de los roles que una persona puede tomar, las actividades a realizar y las características particulares del entorno, definen un escenario de aprendizaje específico. Este escenario de aprendizaje puede ser representado en IMS Learning Design,

donde se denomina una Unidad de Aprendizaje o Unit of Learning (UoL). La UoL puede ser ejecutada en algún sistema compatible Learning Design.

Learning Design no ofrece ningún modelo o modelos pedagógicos concretos, sino que puede ser utilizado para definir prácticamente una serie ilimitada de escenarios educativos. A causa de esto, se suele referenciar como un meta-modelo pedagógico. Algunas iniciativas anteriores de aprendizaje electrónico habían reclamado su neutralidad pedagógica. Learning Design no busca la neutralidad pedagógica, sino que trata de permitir que el e-Learning sea consciente de la pedagogía.

Learning Design fue desarrollado en un contexto de e-Learning, pero no hay ninguna razón por la que las Units of Learning no puedan ser utilizadas en combinación de contextos de aprendizaje en línea y cara a cara, o de forma completa en aprendizaje cara a cara.


IMS LD es el intento de avanzar diseñando para alumnos aislados en línea que están limitados a leer desde las pantallas; IMS LD agrupa personas, actividades, recursos, flujos... en escenarios para alcanzar objetivos de aprendizaje. "Se reconoce que el aprendizaje puede ocurrir sin objetos de aprendizaje, que el aprendizaje es diferente del consumo de contenido y que el aprendizaje surge de ser activo. Se reconoce, también, que el aprendizaje surge cuando los alumnos cooperan para resolver problemas." (Tattersall and Koper, 2004). La cuestión principal no es crear contenido, sino crear actividades de aprendizaje estructuradas, diseñadas para alcanzar objetivos de aprendizaje.

Por lo tanto, IMS apostó por una especificación centrada en el proceso de aprendizaje, y no tanto en los contenidos finales, intentando asegurar la interoperabilidad de los módulos o Unidades de Aprendizaje (UoL) generados con ella. Mediante IMS LD

el profesor, pedagogo o escritor puede representar un escenario de aprendizaje sustentando en cualquier pedagogía, ya que es completamente neutro en este aspecto (Tattersall et al, 2003). Es, por tanto, pedagógicamente flexible, lo que implica además una ejecución multiplataforma, independientemente del visualizador LD utilizado.

Plays and acts (Ejecuciones y Actos)

Learning Design utiliza la metáfora del teatro para ayudar a entender las Unidades de Aprendizaje. Una serie de actores representa una obra/ejecución/play; cada uno de ellos puede asumir un número de roles en diferentes momentos de la obra, en varios actos. Del mismo modo, en Learning Design, un estudiante puede asumir diferentes roles en diferentes etapas del proceso de aprendizaje. Al final de cada acto, la acción se detiene, todos los estudiantes se sincronizan y todo puede volver a empezar.

En la segunda entrega de esta investigación, se abordarán las siguientes temáticas: Qué es una Unidad de Aprendizaje, Nacimiento y evolución de IMS LD, Cómo está estructurada la especificación, y Público objetivo de la especificación. 

Cualquier correspondencia sobre este artículo enviar a: daniel.burgos@ou.nl

Referencia:

- 1 - Educational Technology Expertise Centre (OTEC) Open University of the Netherlands
- 2 Grup de Tecnologies Interactives Universitat Pompeu Fabra



Ilustración 1. Diagrama de una obra (Fuente: Olivier, 2003)

Qué es el proyecto UNFOLD

Understanding New Frameworks of Learning Design (UNFOLD, 2004) es un proyecto del Sexto Programa Marco de la Unión Europea, y se centra en la implementación y uso de estándares sobre e-Learning, tanto para usuarios individuales como para actividades multiusuario, y en aplicaciones de código abierto. Otros temas de interés son la interoperabilidad de los productos, contenidos y plataformas de aprendizaje online, y los modelos pedagógicos soportados por ellas. Su dinámica de trabajo se centra en las comunidades virtuales o de práctica, entorno a diversos temas específicos para profesores,

escritores, pedagogos, investigadores y programadores.

El proyecto UNFOLD es clave para entender el planteamiento y desarrollo de esta tesis, ya que constituye el centro de operaciones, experimentos y trabajo de campo sobre comunidades virtuales y participación de usuarios.

Los socios del proyecto UNFOLD son Universitat Pompeu Fabra (www.upf.edu), The Open University of the Netherlands (www.ou.nl), The University of Bolton (www.bolton.ac.uk) y EUCEN (www.eucen.org). 

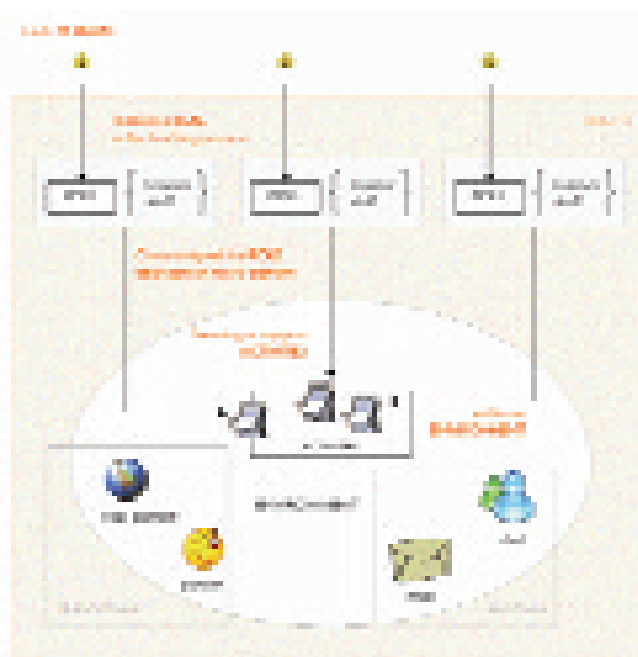


Ilustración 2. Diagrama de un acto



QuickPass

Sistema de control de acceso y presencia

- ✓ más seguridad
- ✓ más capacidad
- ✓ más productividad



tel: +34 946 470510 FAX: +34 946 470511 www.lintac.com