

# **Diseño de objetos de aprendizaje usando estrategias constructivistas: experiencia en educación a distancia**

**Ma. Soledad Ramírez Montoya**  
29 de abril de 2005



**TECNOLÓGICO  
DE MONTERREY.**

# Estructura

- **Antecedentes**
- **Contexto**
- **Fundamentación**
- **Desarrollo**
- **Ejemplos**
- **Reflexiones**

# Antecedentes

- **Origen:** Red de colaboración interinstitucional para el desarrollo de objetos (febrero del 2000)
- **Comisiones de la Red:** Informática, Gestión y Académica.
- **Académica:** Universidad de Guadalajara (María Elena Chan), Universidad de Colima (Lourdes Galeana) y Tecnológico de Monterrey (María Soledad Ramírez).
- **Acuerdos:** Definición, componentes, alcances, limitaciones, propuestas de capacitación y gestión en torno a la temática para presentarla a las otras dos comisiones y, en su momento, a la plenaria de la CUDI.
- **Definición de objetos:** “Entidad informativa digital desarrollada para la generación de conocimiento, habilidades y actitudes, que tiene sentido en función de las necesidades del sujeto y que corresponde con una realidad concreta.”

# Contexto

- **Curso:** Ed5012 Proyecto de Tecnología Educativa usando estrategias constructivistas (enero-mayo 2005)
- **Participantes:** 162 alumnos de posgrado, 3 profesores asesores y un profesor titular.
- **Objetivo:** Desarrollo de un proyecto tecnológico con estrategias constructivistas.
- **Metodología:** Project Oriented Learning (POL).
- **Equipos:** Multidisciplinarios en roles, nivel educativo y área disciplinar.

# Fundamentación

- **Diseño de objetos según la comisión académica de CUDI.**
- **Doce estrategias constructivistas.**
- **Elementos pedagógicos y tecnológicos a considerar en el desarrollo de medios.**

# Desarrollo

## 1. Planeación del proyecto

- Técnica del debate para el tema constructivismo.
- Técnica Gunawardena para el plan de trabajo.

## 2. Desarrollo del proyecto

- Técnica de la rejilla.
- Técnica colaborativa para el desarrollo.

## 3. Aplicación, evaluación y proyección

- Técnica de aplicación para el pilotaje.
- Metacognición para el análisis y proyección.

# Ejemplos

- **Preescolar**
- **Primaria**
- **Secundaria**
- **Bachillerato**
- **Universidad**
- **Posgrado**
- **Capacitación**

# Reflexiones

- **Desarrollar recursos con visión multidisciplinaria.**
- **Contemplar el contexto, nivel y usuario de los recursos.**
- **Necesidad de concentrar los objetos en un repositorio.**
- **Investigación de resultados de los recursos diseñados y de la experiencia de los participantes (alumnos y profesores).**
- **Avanzar en las acciones de las comisiones de CUDI.**

**Por su atención,**

**Muchas gracias!!!!**

**Marisol Ramírez Montoya**  
**solramirez@itesm.mx**