

## **ELEMENTOS ORIENTADORES PARA LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS DE CLASE O SYLLABUS INNOVADORES**

### **Universidad de Guadalajara / Coordinación General Académica y de Innovación**

Antes de comenzar a evaluar el syllabus es necesario revisar los siguientes conceptos centrales que le orientarán en esta tarea.

#### **Syllabus**

El programa de clase o syllabus es una herramienta indispensable para comunicar a los estudiantes los objetivos de aprendizaje, la estructura del curso y las actividades de aprendizaje que habrán de desarrollar durante el ciclo escolar. Un syllabus bien construido es un buen indicador de los aprendizajes que se esperan (Woolcock 2005).

Además de la información general del curso (departamento, clave, nombre del curso, créditos, etc.), el syllabus debe tener un desglose semanal detallado de las actividades que el alumno realizará para alcanzar los propósitos formativos de manera independiente y/o colaborativa, dentro y/o fuera del aula, sincrónica o asincrónica, es decir, en cualquiera de las modalidades.

#### **Metodologías del aprendizaje activas centradas en el estudiante**

Las metodologías activas del aprendizaje son enfoques pedagógicos que enfatizan la participación activa y la implicación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Estas metodologías buscan alejarse de la tradicional enseñanza pasiva y fomentar la interacción, la reflexión y la resolución de problemas por parte de los estudiantes.

Algunas metodologías activas centradas en el estudiante son, entre otras, el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en retos, metodología de aula invertida (flipped classroom), método de caso como herramienta de aprendizaje y aprendizaje basado en el trabajo en equipo.

### **Uso innovador de la tecnología**

Se entiende como uso innovador de la tecnología, la integración de este tipo de herramientas en las actividades que conforman la estrategia de aprendizaje sustentada en una metodología activa y que se alinean a los objetivos formativos.

Por ejemplo:

- La creación de experiencias de aprendizaje interactivas y lúdicas a través de aplicaciones y plataformas diseñadas específicamente para juegos educativos, en las que los estudiantes pueden resolver problemas, trabajar en equipo y competir de manera activa, promoviendo su participación y motivación.
- Uso de herramientas de colaboración en línea como Google Workspace o Microsoft Teams, entre otras, que permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos y tareas de manera virtual, compartir documentos, realizar videoconferencias y colaborar en tiempo real desde diferentes ubicaciones.
- El uso de la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) para el desarrollo de experiencias de aprendizaje inmersivas y activas, en las que los estudiantes pueden explorar entornos virtuales o interactuar con objetos virtuales que amplían las posibilidades de aprendizaje.

### Rúbrica para la evaluación de programas de clase o syllabus innovadores

El siguiente cuadro presenta los criterios (componentes) básicos que integran un syllabus, así como los niveles de desarrollo de cada uno de los componentes en una escala del 1 al 4, donde 1 corresponde al nivel más bajo y 4 al nivel más alto. Un programa de clase o syllabus se considerará como innovador si la mayoría de los criterios de la rúbrica se ubica en el nivel 4 o 3 y ninguna está en el nivel 1 o 2.

<b>CRITERIOS</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Objetivos / Propósitos</b>	Incluye un objetivo general que refleja con claridad los resultados de aprendizaje esperados. Establece objetivos específicos alineados al objetivo general.	Incluye un objetivo general que identifica los resultados de aprendizaje esperados. Los objetivos específicos están definidos, pero la relación con el objetivo general es parcial.	Incluye un objetivo general del curso cuya redacción no expresa los resultados de aprendizaje esperados. Los objetivos específicos son insuficientes, confusos e inconsistentes con el objetivo general.	No presenta objetivo general ni objetivos específicos.
<b>Contenidos</b>	La estructura del programa se organiza en temas, módulos, unidades y/o semanas, de manera detallada. Dicha estructura es congruente con el objetivo general y los objetivos específicos del curso.	La estructura del programa se organiza en temas, módulos, unidades y/o semanas, pero con un nivel de detalle menor. Dicha estructura es parcialmente congruente con el objetivo general y los objetivos específicos del curso.	La estructura del programa es vaga o general, con poco o ningún desglose de contenidos en temas, módulos, unidades y/o semanas. No hay congruencia entre la estructura del curso con el objetivo general o con los objetivos específicos.	No se presenta el contenido del curso ni su desglose.

<b>CRITERIOS</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Estrategias de aprendizaje</b>	Propone y describe estrategias de aprendizaje alineadas con las metodologías activas centradas en el estudiante, justificándolas de manera congruente para el logro del objetivo o propósito del curso.	Propone y describe estrategias de aprendizaje alineadas con metodologías activas centradas en el estudiante, pero la justificación de estas estrategias es parcial o insuficiente para el logro del objetivo o propósito del curso.	Propone y describe estrategias de aprendizaje poco alineadas con metodologías activas centradas en el estudiante y la justificación de estas estrategias es limitada. No se identifica relación entre las estrategias de aprendizaje y el objetivo del curso.	No se presentan estrategias de aprendizaje alineadas con las metodologías activas centradas en el estudiante.
<b>Definición y programación de actividades de aprendizaje</b>	Describe las actividades a realizar antes, durante y después de las clases presenciales o sesiones sincrónicas, para todas las semanas del curso.  Estas actividades son congruentes con las estrategias de aprendizaje activo.	Describe las actividades a realizar antes, durante y después de las clases presenciales o sesiones sincrónicas, para la mayoría de las semanas del curso.  Las actividades en su mayoría corresponden con las estrategias de aprendizaje activo.	Describe las actividades a realizar antes, durante y después de las clases presenciales o sesiones sincrónicas, para algunas de las semanas del curso.  Las actividades de aprendizaje no son congruentes con las estrategias de aprendizaje activo.	No se describen las actividades a realizar antes, durante y después de las clases presenciales o sesiones sincrónicas del curso.

CRITERIOS	4	3	2	1
<p><b>Actividades a realizar antes de la clase o sesión sincrónica</b></p>	<p>Se proporcionan actividades previas a las clases presenciales o sesiones sincrónicas programadas, las cuales están alineadas a las metodologías activas y favorecen el logro de los objetivos del curso.</p> <p>Dichas actividades utilizan una variedad de recursos informativos (videos, ejercicios interactivos, audios, animaciones, discusiones en línea, etc.) que cubren criterios de confiabilidad y pertinencia.</p>	<p>Se proporcionan actividades previas a las clases presenciales o sesiones sincrónicas programadas, la mayoría de ellas están alineadas a las metodologías activas y favorecen el logro de los objetivos del curso.</p> <p>Dichas actividades utilizan una variedad de recursos informativos (videos, ejercicios interactivos, audios, animaciones, discusiones en línea, etc.) que cubren criterios de confiabilidad y pertinencia.</p>	<p>Se proporcionan actividades previas a las clases presenciales o sesiones sincrónicas programadas, las cuales están inconsistentemente alineadas a las metodologías activas y contribuyen parcialmente al logro de los objetivos del curso.</p> <p>Dichas actividades utilizan una variedad de recursos informativos (videos, ejercicios interactivos, audios, animaciones, discusiones en línea, etc.) que cubren parcialmente criterios de confiabilidad y pertinencia.</p>	<p>No existen actividades previas a las clases presenciales o sesiones sincrónicas programadas que estén alineadas a las metodologías activas.</p>

CRITERIOS	4	3	2	1
<p><b>Actividades de aprendizaje a realizar durante la clase</b></p>	<p>Las actividades programadas a realizar durante clase o sesión sincrónica corresponden a las metodologías del aprendizaje activo y promueven la interacción entre los estudiantes para crear, evaluar, resolver problemas, discutir o profundizar en diferentes aspectos del curso.</p> <p>Dichas actividades permiten el desarrollo de los resultados de aprendizaje expresados en los objetivos.</p>	<p>Las actividades programadas para la clase o sesión sincrónica se basan en su mayoría con las metodologías de aprendizaje activo y promueven parcialmente la interacción entre los estudiantes para crear, evaluar, resolver problemas, discutir o profundizar en diferentes aspectos del curso.</p> <p>La mayoría de las actividades contribuyen al desarrollo de los resultados de aprendizaje expresados en los objetivos.</p>	<p>Pocas actividades programadas para la clase o sesión sincrónica se basan en las metodologías de aprendizaje activo y no promueven la interacción entre los estudiantes para crear, evaluar, resolver problemas, discutir o profundizar en diferentes aspectos del curso.</p> <p>Solo algunas de las actividades contribuyen al desarrollo de los resultados de aprendizaje expresados en los objetivos.</p>	<p>No existen actividades programadas para la clase o sesión sincrónica que se basen en las metodologías de aprendizaje activo.</p>
<p><b>Evaluación y retroalimentación formativas</b></p>	<p>Se definen actividades de evaluación y retroalimentación formativas para todas las semanas, temas, módulos y/o unidades del curso, las cuales son congruentes con las estrategias de aprendizaje activo.</p>	<p>Se definen actividades de evaluación y retroalimentación formativas para la mayoría de las semanas, temas, módulos y/o unidades del curso y son congruentes con las estrategias de aprendizaje activo.</p>	<p>Se definen actividades de evaluación y retroalimentación formativas, para algunas de las semanas, temas, módulos o unidades. Dichas actividades no son congruentes con las estrategias de aprendizaje activo.</p>	<p>Ausencia de actividades de evaluación y retroalimentación formativas.</p>

<b>CRITERIOS</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Criterios para la evaluación del curso</b>	<p>Establece de forma clara y precisa políticas, criterios y estrategias de evaluación, así como los productos y tareas que son objeto de la evaluación sumativa y presenta su ponderación para la evaluación final.</p> <p>Presenta instrumentos que permiten evaluar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje del curso.</p>	<p>Establece de forma genérica políticas, criterios y estrategias de evaluación, así como los productos y tareas que son objeto de la evaluación sumativa y presenta su ponderación para la evaluación final.</p> <p>Los instrumentos para evaluar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje son insuficientes.</p>	<p>Establece de forma inconsistente políticas, criterios y estrategias de evaluación, así como los productos y tareas que son objeto de la evaluación sumativa sin presentar su ponderación para la evaluación final.</p> <p>Los instrumentos para evaluar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje son inconsistentes.</p>	<p>Ausencia de definición de políticas, criterios, estrategias e instrumentos de evaluación sumativa.</p>
<b>Recursos</b>	<p>Se incorporan recursos informativos suficientes, actualizados y confiables para los aprendizajes sugeridos, y estos son congruentes con los contenidos a desarrollar.</p>	<p>Se proporcionan recursos informativos en su mayoría suficientes, actualizados, confiables y congruentes con los contenidos a desarrollar.</p>	<p>Se incorporan recursos para los aprendizajes sugeridos, pero estos son insuficientes, están desactualizados, no son confiables y son parcialmente congruentes con los contenidos a desarrollar.</p>	<p>Ausencia de recursos informativos relevantes, actualizados, confiables y congruentes con los contenidos a desarrollar.</p>