

# Rúbrica de programas de clase o syllabus innovadores.

Universidad de Guadalajara / Coordinación General Académica y de Innovación

## Rúbrica de programas de clase o syllabus innovadores

**Indicador del PDI:** Unidades de aprendizaje (syllabus) que incorporan explícitamente el aprendizaje autónomo, activo, híbrido e invertido en el aula respecto al total de unidades de aprendizaje ofrecidas.

**Un programa de clase o syllabus se considerará como innovador si la mayoría de las categorías de la rúbrica se ubica en el nivel 4 o 3 y ninguna está en el nivel 1 o 2.**

El programa de clase o syllabus es una herramienta indispensable para comunicar a los estudiantes lo que han de esperar durante el curso y para determinar los objetivos de aprendizaje que han de alcanzar durante el ciclo escolar. Un syllabus bien construido es un buen indicador de los aprendizajes que se lograrán (Woolcock 2005). Se recomienda la metodología de diseño inverso de objetivos de aprendizaje, que parte de plantear los aprendizajes que se busca logren los estudiantes y a partir de ello construir retrospectivamente los pasos y elementos necesarios para evaluar y generar esos aprendizajes (Wiggins y McTighe 2011).

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 fuera del aula (de acuerdo con el aprendizaje invertido), las actividades de aprendizaje activo que se desarrollarán durante la clase presencial (basadas en el aprendizaje activo, enfoque de resolución de problemas o proyectos, estudio de casos, etc.) y, si es necesario, las actividades de reforzamiento de los aprendizajes a realizar de manera posterior a la clase (Palmer, Bach y Streifer 2014).

Categorías	4	3	2	1
Objetivos de aprendizaje	Incluye objetivos de aprendizaje generales para el conjunto del curso y objetivos	Incluye objetivos de aprendizaje generales para el conjunto del curso, de los que se desprenden	Incluye objetivos de aprendizaje generales para el conjunto del	No incluye objetivos de aprendizaje.

	de aprendizaje particulares para cada semana, de los que se desprenden las actividades de aprendizaje.	claramente las actividades de aprendizaje.	curso pero no se muestra su relación con las actividades de aprendizaje o no existen actividades de aprendizaje.	
<b>Programación semanal de temas y actividades previas a la clase y durante la misma</b>	Incluye las actividades a realizar <b>antes</b> de la clase presencial, <b>durante</b> la misma y las actividades de integración a realizar <b>después</b> de la clase, para <b>todas</b> las semanas del curso.	Incluye las actividades a realizar <b>antes</b> de la clase presencial, <b>durante</b> la misma y las actividades de integración a realizar <b>después</b> de la clase, para <b>algunas</b> de las semanas del curso.	Incluye una programación semanal pero solo es una lista de los temas y las lecturas a revisar.	No incluye una programación explícita para cada semana del curso.
<b>Actividades a realizar antes de la clase (aprendizaje invertido)</b>	Se cuenta con actividades a realizar previas a la clase presencial para todas las semanas del curso, tales como revisar videos sobre los contenidos a revisar en clase, preferentemente realizados por el profesor o, en su caso, provenientes de otras fuentes; revisar materiales interactivos; realizar cuestionarios; participar en foros de discusión; entre otras posibilidades.	Se cuenta con actividades a realizar previas a la clase presencial para algunas de las semanas del curso, tales como revisar videos sobre los contenidos a revisar en clase, preferentemente realizados por el profesor o, en su caso, provenientes de otras fuentes; revisar materiales interactivos; realizar cuestionarios; participar en foros de discusión; entre otras posibilidades.	Se definen las actividades previas a la clase presencial para algunas o todas las semanas, pero consisten básicamente en lecturas.	No hay actividades a realizar previas a la clase presencial.
<b>Actividades de aprendizaje</b>	Las actividades programadas a realizar durante clase se basan en su mayoría en el aprendizaje activo y promueven la	Solo algunas de las actividades programadas a realizar durante clase se basan en el aprendizaje activo y promueven la interacción	Existen actividades programadas a realizar durante la clase, pero no se	No hay actividades programadas para realizar

<b>activo a realizar durante la clase</b>	interacción entre los estudiantes para crear, evaluar, resolver problemas, discutir o profundizar en diferentes aspectos del curso.	entre los estudiantes para crear, evaluar, resolver problemas, discutir o profundizar en diferentes aspectos del curso.	basan en el aprendizaje activo.	durante la clase.
<b>Evaluación y retroalimentación formativas</b>	Cuenta con actividades de evaluación y retroalimentación formativas claramente definidas para cada semana del curso.	Cuenta con actividades de evaluación y retroalimentación formativas claramente definidas sin integrarlas a la programación semanal.	Cuenta con algunas actividades de evaluación y retroalimentación formativas.	No cuenta con actividades de evaluación y retroalimentación formativas.
<b>Criterios generales para la evaluación del curso</b>	Se describen adecuadamente y se ofrecen rúbricas para los productos, tareas y actividades que son objeto de evaluación sumativa y se comunica su peso en la evaluación final.	Se describen adecuadamente los productos, tareas y actividades que son objeto de evaluación sumativa y se comunica su peso en la evaluación final, pero no se incluyen rúbricas que orienten a los estudiantes.	Solo se describen algunos de los productos, tareas y actividades que son objeto de evaluación sumativa y se comunica su peso en la evaluación final y no se incluyen rúbricas que orienten a los estudiantes.	No se describen los productos, tareas y actividades que son objeto de evaluación sumativa.

## Esquema general de los elementos que puede contener el programa de clase o syllabus

### El syllabus o programa detallado de la asignatura ha de contemplar los siguientes elementos

Identificación de la unidad de aprendizaje.  
Clave, centro, programa, créditos.

Relación con el perfil de egreso, el programa de estudios y el campo profesional.

Objetivos generales y específicos de aprendizaje y estructura conceptual del curso.

Habilidades disciplinares, transversales, actitudes y valores.

Método de evaluación general del curso.

Recursos y materiales necesarios.  
Bibliografía, hardware, software, materiales.

Perfil del profesor, datos de contacto y dirección URL del sistema de gestión de aprendizajes (Moodle o Google Classroom).

Planeación detallada por semanas: como se especifica abajo.

Semana *n*

Objetivos de aprendizaje de la semana.

Actividades asíncronas previas a las sesiones en el aula.

Actividades de creación y construcción de aprendizajes en el aula.

Actividades de reforzamiento posteriores a las sesiones en el aula.

Recursos, videos, ejercicios interactivos y materiales necesarios.

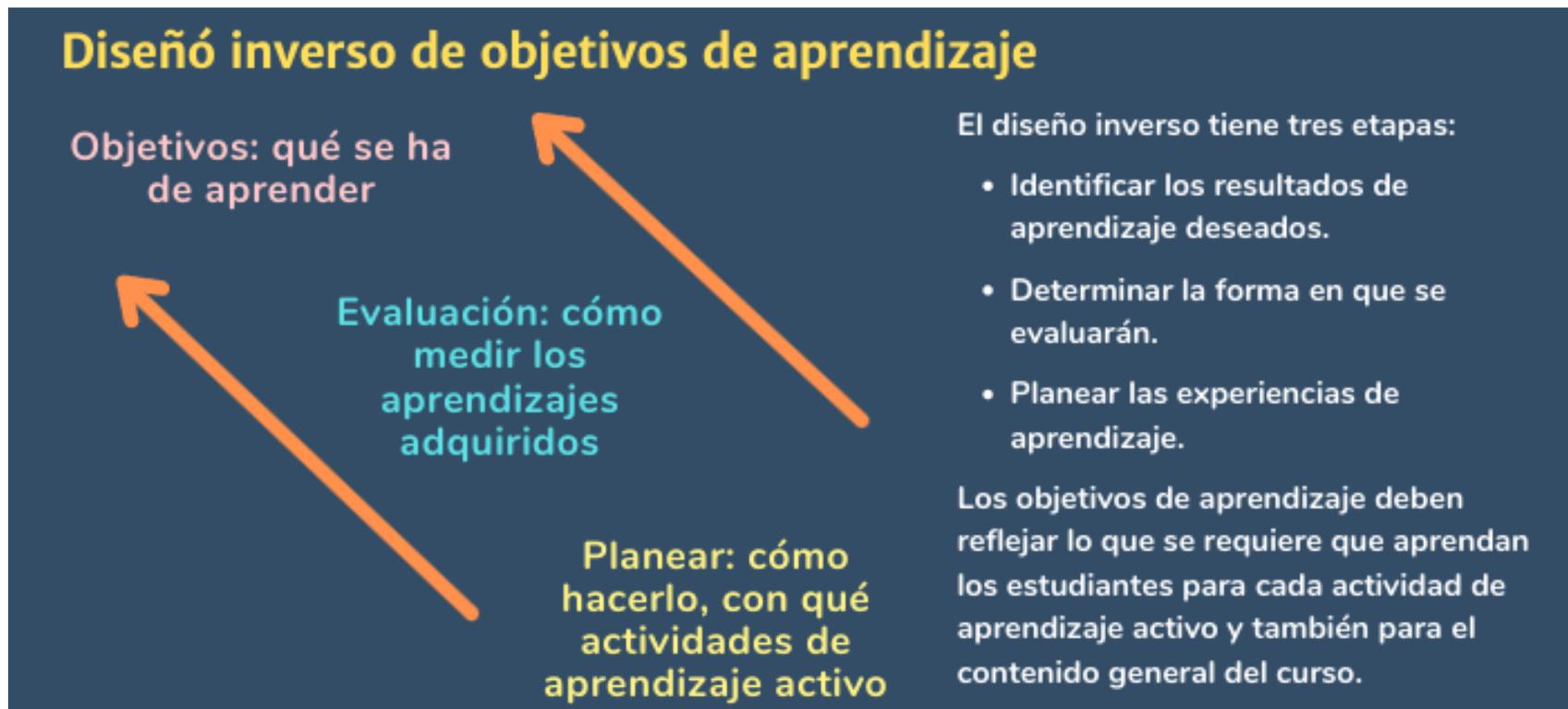
Evaluaciones y rúbricas para el estudiante.

*Esquema de un programa de clase o syllabus con programación por semana de actividades previas a la clase, actividades de aprendizaje activo a realizar durante la misma y actividades posteriores a la clase para el reforzamiento de aprendizajes.*

## Conceptos clave

### Objetivos de aprendizaje

Los objetivos del aprendizaje permiten comunicar a los estudiantes lo que sabrán o podrán hacer al final del curso y permiten también definir el alcance general del curso, reflejan lo que se requiere que aprendan los estudiantes. Una metodología para ello es el diseño inverso de objetivos de aprendizaje que permite vincular lógicamente de atrás hacia adelante los objetivos de aprendizaje parciales de cada actividad, con los objetivos de aprendizaje generales del curso. Debe mostrar con claridad lo que se va a aprender cada semana, los materiales y actividades a desarrollar (Wiggins y McTighe 2011).



*Diseño inverso de objetivos de aprendizaje.*

## Aprendizaje híbrido

Combina la presencialidad y la educación en línea, sumando la ventaja de ambos modelos de manera flexible. Debe ser flexible para permitir diferentes experiencias de aprendizaje en línea y presencial en función de las necesidades de cada disciplina o temática y promover la autonomía de los estudiantes. Ello implica usar recursos tecnológicos que permitan nuevas formas de socialización y relacionalidad entre estudiantes y entre estos con los profesores.

El profesor se convierte en un líder y diseñador de actividades de aprendizaje, que ya no sólo dicta conferencias, sino que refuerza, guía, apoya y promueve los procesos de comunicación e interacción que definen el ritmo de trabajo y afirman el aprendizaje de los estudiantes. Muchos docentes ya hacen esto en nuestra institución, ahora debemos reconocerlo y potenciarlo. Cada tema del curso se convierte en una comunidad de aprendizaje con actividades de retroalimentación y evaluación orientadas colaborativamente al logro de los objetivos de aprendizaje de los estudiantes.

El aprendizaje invertido es una de las formas más extendidas de aprendizaje híbrido, implica fortalecer el papel del profesor como propiciador del conocimiento y poner el énfasis en el aprendizaje de los estudiantes. Para ello antes de la clase los estudiantes revisan en línea las lecciones, sean por escrito o grabadas en vídeo, responden cuestionarios o hacen tareas de repaso e integración de aprendizajes. Es dentro del aula donde se realizan actividades grupales de resolución de problemas y actividades de aprendizaje activo, entre otras.

La interacción entre los estudiantes es fundamental para construir colectivamente el aprendizaje al colaborar en las actividades grupales, también es útil resolver rápidamente dudas. La retroalimentación entre los propios estudiantes y entre estos y la profesora o el profesor se vuelven indispensables para ello. Es posible usar diversas herramientas digitales en línea para promover la interactividad y también integrar y combinar varios enfoques de aprendizaje en el aula.

## Aprendizaje activo

El aprendizaje activo se basa en la idea de que el proceso educativo debe ofrecer lo que John Dewey llamaba experiencias de aprendizaje: “La educación no debe ser considerada una preparación para la vida, sino que debe ser la vida misma” (Dewey 1997), las que mediante el vínculo con problemas del mundo real permiten “aprender haciendo” (learning by doing) y, de ese modo, desarrollar procesos cognitivos superiores más allá de sólo entender o recordar lo que expone el profesor (Nayar y Koul 2020). No importa el tipo de programas de estudio, el aprendizaje activo es aplicable a todas las áreas del saber y puede ser implementado con la ayuda de apoyos técnicos y de formación de habilidades docentes que promuevan la autogestión del aprendizaje en los estudiantes (Misseyyanni

et al. 2018). El aprendizaje activo también incrementa el desempeño en las áreas STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) (Mintzes y Walter 2020).

Las experiencias de aprendizaje generan interacciones entre los estudiantes que se convierten en espacios efectivos de construcción colectiva de los saberes, así se apoya la retención de información y se resuelven rápidamente dudas y concepciones erróneas, además de generar confianza y autoestima en los estudiantes.

<p><b>Algunos ejemplos de actividades de aprendizaje activo</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pensar, unir, compartir (think-pair-share)</li><li>• Reflexión de un minuto (minute papers)</li><li>• Encuestas rápidas</li><li>• Puntos confusos</li><li>• Debates</li><li>• Discusiones</li><li>• Estudios de caso y solución de problemas</li><li>• Aprendizaje entre pares</li><li>• Mapas conceptuales</li><li>• Juegos específicos</li><li>• Revisiones entre pares</li></ul>	<p>Una estrategia de aprendizaje activo es cualquier tipo de actividad durante la clase (presencial, en línea o fuera de clase) que involucra desde la práctica a los estudiantes en una reflexión profunda sobre el tema de su curso.</p> <p>Más allá de que los estudiantes “reciban” pasivamente el contenido del curso mediante conferencias en vivo o grabadas, el aprendizaje activo requiere que los estudiantes se conviertan en participantes de su proceso de aprendizaje.</p>	<p>El aprendizaje activo utiliza el tiempo liberado de las conferencias en clase del profesor para ampliar:</p> <p><b>Colaboración</b></p> <p><b>Comunicación</b></p> <p><b>Pensamiento crítico</b></p> <p><b>Creatividad</b></p>
---	--	---

*Estrategias y actividades de aprendizaje activo.*

## Evaluación y retroalimentación formativas

La evaluación y retroalimentación son fundamentales para saber si han aprendido los estudiantes, ambas pueden ser de dos tipos: formativa y sumativa. La evaluación y retroalimentación formativas no necesariamente se incluyen en la calificación final, su función es permitir a los estudiantes la oportunidad de demostrar y expresar lo que saben y mostrar brechas de aprendizaje para que puedan ser corregidas. Se han de ofrecer al estudiante múltiples oportunidades de retroalimentación durante el curso, que se pueden generar tanto entre los propios estudiantes como directamente por el profesor.

Las buenas prácticas de retroalimentación en el aula permiten mostrar cuando se logra un desempeño adecuado o excelente, facilitan la autoevaluación de los estudiantes, aporta a los estudiantes información importante sobre sus aprendizajes, motivan el diálogo entre los propios estudiantes y con el profesor acerca del aprendizaje, motivan y promueven la autoestima, proveen un medio para acercarse al desempeño deseado, producen información para que los profesores ajusten y moldeen su docencia.

Por su parte, la evaluación sumativa es la que se acumula en la calificación final y se da en ciertos momentos específicos del curso, por ello debe basarse en actividades claramente definidas, comunicando los criterios de calificación y utilizando rúbricas.

## Bibliografía.

Dewey, John. 1997. *Experience And Education*. Free Press.

Mintzes, Joel J., y Emily M. Walter, eds. 2020. *Active Learning in College Science: The Case for Evidence-Based Practice*. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-33600-4>.

Misseyanni, Anastasia, Miltiadis D. Lytras, Paraskevi Papadopoulou, y Christina Marouli. 2018. *Active Learning Strategies in Higher Education: Teaching for Leadership, Innovation, and Creativity*. Emerald Group Publishing.

Nayar, Burna, y Surabhi Koul. 2020. «Blended learning in higher education: a transition to experiential classrooms». *International Journal of Educational Management* 34 (9): 1357-74. <https://doi.org/10.1108/IJEM-08-2019-0295>.

Palmer, Michael S., Dorothe J. Bach, y Adriana C. Streifer. 2014. «Measuring the Promise: A Learning-Focused Syllabus Rubric». *To Improve the Academy* 33 (1): 14-36. <https://doi.org/10.1002/tia2.20004>.

Wiggins, Grant, y Jay McTighe. 2011. *The Understanding by Design: Guide to Creating High-Quality Units*. Association for Supervision & Curriculum Development.

Woolcock, M. J. V. 2005. «Constructing a syllabus: A handbook for faculty, teaching assistants and teaching fellows».