



Universidad Veracruzana  
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa  
Dirección de Innovación Educativa  
Departamento de Desarrollo Curricular

---

## **Pautas para la Planeación Flexible de Experiencias Educativas**

---

Abril 2020

### **I. Presentación**

El desarrollo sistemático e innovador de una Experiencia Educativa (EE), ya sea desde un sistema educativo escolarizado o en línea, es una tarea que corresponde principalmente a los docentes. Desde su ámbito profesional y a través de la puesta en acción de sus conocimientos de la disciplina y su bagaje personal, educativo, cultural y social, el docente cuenta con un marco que le permite elaborar intenciones educativas claras y dirigidas así como materiales, recursos, metodologías didácticas, rutas de aprendizaje e incluso propuestas, iniciativas, experimentos, intervenciones, entre otras, que puesto en el seno de las academias propician ambientes ideales para el trabajo colaborativo con el propósito de movilizar esfuerzos no sólo de la comunidad académica, sino también de otros actores involucrados en la educación integral de estudiantes universitarios, interesados en lograr el desempeño fundamentado y responsable de los saberes para la atención de necesidades y solución de problemas sociales de su profesión o en escenarios multidisciplinarios de ámbito social. De esta manera, es importante confiar en la capacidad de los estudiantes, reconocer sus intereses, inquietudes, saberes previos e iniciativas como piezas clave para afrontar los desafíos que la Educación Superior requiere en la actualidad.

El presente documento tiene por objetivo ofrecer a la comunidad docente pautas flexibles para desarrollar procesos de planeación enfocados en el aprendizaje de sus estudiantes, con ello se busca que la puesta en acción responsable de una Experiencia Educativa enfatice la importancia del *saber conocer, hacer, convivir y ser* desde ámbitos presenciales o virtuales con la finalidad de que los estudiantes logren desempeñarse de forma competente en situaciones profesionales y sociales específicas.

## II. Contexto

Desde el origen del Modelo Educativo Integral y Flexible (MEIF), las razones de la transformación universitaria se planteaban desde el dinamismo del cambio en la realidad y las maneras de concebirla, por lo que se invitaba a analizarla desde distintas maneras. Puesta la necesidad en el ámbito de la Educación Superior, el estudiante se posicionó en el centro de la intención educativa y se propició en él un enfoque de *aprender a aprender*, ya que los conocimientos que adquieren se vuelven obsoletos en un tiempo caracterizado por la vertiginosa transformación y su natural incertidumbre, de tal forma que para que eso sucediera y cobrara significado, fue necesaria la flexibilización de los procesos académicos y administrativos vigentes en la institución.

Desde una perspectiva académica, se resignificaron las materias y asignaturas en Experiencias Educativas (EE) en tanto que se admitió que la educación escolarizada tradicionalmente ha ofrecido contenidos desvinculados del entorno y para compensar y vincular ambos resultaba necesario recuperar el valor didáctico de la experiencia, de la vivencia, poner en perspectiva la vida cotidiana y la escuela resultaba de vital importancia.

En este contexto, la Experiencia Educativa desde su valía para la formación de estudiantes universitarios, adquirió valor en créditos y marcó desafíos a los docentes y a sus prácticas pedagógicas cotidianas que debía emprender para un abordaje holístico de los saberes de una profesión que requerirá permanentemente de miradas creativas e innovadoras de enseñar y aprender.

Trascender el ámbito del salón de clases, del aula como la conocemos hasta ahora, tanto en su concepción física como conceptual, no ha resultado fácil, por lo tanto *las Experiencias Educativas (EE) deben ser entendidas como el conjunto de recursos pedagógicos, culturales y sociales articulados en un entramado de relaciones disciplinares que favorecen la interacción de las y los estudiante con su medio ambiente y que reconocen la complejidad del saber requerido para desempeñarse integral y profesionalmente con pertinencia ante problemas y problemáticas, en distintos y diversos contextos sociales.*

Para la planeación de las Experiencias Educativas (EE) los docentes deben admitir a su vez un enfoque de *educación para la vida*, de tal manera que los estudiantes se involucren en procesos de enseñanza y aprendizaje más profundos y significativos, justificando su importancia en relación con la formación requerida para desempeñarse competentemente a través de la combinación de saberes, atributos, tareas, y contextos que invita a la necesidad de explorar prácticas escolares reflexivas, la importancia del contexto personal y cultural de las y los estudiantes, así como el reconocimiento, la reflexión y la asimilación de que existe más de una forma para solucionar un problema específico si se observa desde distintas miradas y enfoques. En virtud de ello, los docentes establecen en congruencia con el programa de estudios, las intenciones de aprendizaje requeridas, así como la metodología de trabajo que permite además darle seguimiento, evaluación y retroalimentación de los logros manifestados de quien aprende.

### III. Marco de referencia básico.<sup>1</sup>

Para el desarrollo de la Experiencia Educativa, el docente debe reconocer los siguientes elementos curriculares para desarrollar un trabajo congruente con el proyecto educativo al que pertenece:

Elemento	Relavancia para el docente
<p><b>Plan de estudios.</b> Documento que constituye la instrumentación de un proyecto curricular, el</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es el marco orientador de tu labor docente.</li> <li>• En él se encuentran las bases e intenciones que le dan origen a la profesión y su vínculo con la sociedad, con el mundo.</li> </ul>

<sup>1</sup> Los elementos aquí descritos están basados en el documento "Guía para el diseño de proyectos curriculares con el enfoque de competencias, UV" Medina y cols. (2005).

<p>cual fundamenta la razón de ser una profesión e incluye los fines de la formación que ofrecerá a sus estudiantes a partir de lo que es considerado, disciplinar, cultural, social y profesionalmente valioso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En la UV se actualizan los planes de estudio aproximadamente cada cinco años; así pues, recuerda estar atento a esos cambios que impactan a tu Programa de Experiencia Educativa (PEE).</li> <li>• Cualquier modificación al PEE que consideres pertinente, cobra sentido cuando es reflexionado en la academia a la que pertenece la Experiencia Educativa.</li> <li>• Es fundamental que conozcas a plenitud tu Plan de Estudios y lo consultes recurrentemente, pues es determinante para ofrecer a los estudiantes más recursos para aprender, además de los ya recolectados.</li> <li>• Puedes tener acceso a él a través del portal institucional, en el apartado de oferta educativa en el siguiente link: <a href="https://www.uv.mx/oferta-educativa/licenciatura/">https://www.uv.mx/oferta-educativa/licenciatura/</a></li> </ul>
<p><b>Perfil de egreso.</b> Son las características profesionales y pretendidas en el egresado mismas que se expresan a través de las competencias<sup>2</sup> básicas, genéricas y específicas;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En este elemento y los mapas curriculares se encuentra el rumbo, la dirección que los docentes toman para elaborar las EE y sus planeaciones didácticas.</li> <li>• Conocerlo te permite abordar los saberes de una EE con una visión de futuro, lo que a su vez requiere presentar retos y desafíos a los estudiantes para que se enfrenten a situaciones nuevas durante su formación.</li> <li>• Este apartado ee encuentra en el documento Plan de estudios y puedes llegar a él a través del portal de tu entidad o acudiendo con el jefe de carrera, secretario o coordinador de tutorías de tu facultad.</li> </ul>
<p><b>Estructura curricular.</b> Es el esquema que muestra la organización concentrada de las EE y las relaciones existentes entre ellas, dentro del plan de estudios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Como docente, debes tener presente que cada EE está ubicada en un área de formación curricular que le da identidad y complejidad disciplinar, de tal forma que saber identificar eso marca la pauta para establecer límites, alcances y proponer las formas de interacción de los estudiantes con los saberes. <sup>3</sup></li> <li>• El Área de formación de iniciación a la disciplina (AFID) se destaca por concentrar EE introductorias para otras posteriores. En el caso de programas educativos donde</li> </ul>

<sup>2</sup> El modelo de competencias profesionales integrales establece tres niveles, las competencias básicas, las genéricas y las específicas, cuyo rango de generalidad va de lo amplio a lo particular. Las *competencias básicas* son las capacidades intelectuales indispensables para el aprendizaje de una profesión; en ellas se encuentran las competencias cognitivas, técnicas y metodológicas, muchas de las cuales son adquiridas en los niveles educativos previos (por ejemplo el uso adecuado de los lenguajes oral, escrito y matemático). Las *competencias genéricas* son la base común de la profesión o se refieren a las situaciones concretas de la práctica profesional que requieren de respuestas complejas. Por último, las *competencias específicas* son la base particular del ejercicio profesional y están vinculadas a condiciones específicas de ejecución. (Huerta Amezola, Jesús et al. (2000) "Desarrollo curricular por competencias profesionales integrales", en *Educación*, abril-junio de 2000, Universidad de Guadalajara, pp 87-96. Obtenido en la Red Mundial el 10/04/13 en <http://www2.ufo.cl/docencia/documentos/Competencias.pdf>)

<sup>3</sup> Hablando sobre qué camino tomar, en un pasaje de Alicia en el País de las Maravillas, ella pregunta al gato: ¿podrías decirme, por favor, qué camino debo seguir para salir de aquí? A lo que el gato dijo que eso dependía en gran parte del sitio al que quisiera llegar. No me importa mucho el sitio... – dijo Alicia. Entonces tampoco importa mucho el camino que tomes – dijo el Gato... siempre que llegues a alguna parte – añadió Alicia como explicación. ¡Oh, siempre llegarás a alguna parte – aseguró el Gato-, si caminas lo suficiente! – Basado en el cuento de fantasía de Alicia en el país de las maravillas, de Lewis Carroll.

interactúan con programas educativos afines, es común encontrar agrupaciones conocidas como un tronco común, y aportan los saberes introductorios que cada profesional debe manejar.

- El Área de formación disciplinar (AFD), concentra las EE indispensables para desarrollar las competencias declaradas en el perfil de egreso, lo que se traduce en reconocer ampliamente el *saber hacer* necesario para que el estudiante se desempeñe competentemente, por lo que el acompañamiento del docente en este conjunto de experiencias debe estar orientado con mucho rigor metodológico e interdisciplinar para aprovechar las bondades del campo profesional al que se enfrentara.
- El Área de formación terminal (AFT), determina la variedad de la orientación del perfil profesional. Debido a esta característica, la mayor parte de EE en esta área tiene carácter optativo. En estas experiencias por lo general se espera que los estudiantes estén vinculados con más autonomía con la comunidad, con la empresa, con el sector laboral, para que ponga a prueba sus aprendizajes, lo que modifica los patrones y prácticas del docente, en una figura que da seguimiento, gestiona, se desplaza a otros espacios para garantizar la integridad física e intelectual del estudiante.
- Puedes tener acceso a la estructura curricular a través del portal institucional, en el apartado de oferta educativa en el siguiente link: <https://www.uv.mx/oferta-educativa/licenciatura/>
- Recuerda que también puedes solicitar esta información al director de tu entidad, o bien con el jefe de carrera, secretario o coordinador de tutorías.

**Mapa curricular.**  
Representación gráfica de la trayectoria del estudiante a través de los periodos en los que puede cursarse el programa educativo, por lo general son tres los trayectos que se presentan: mínimo, estándar y máximo;

- Sirve, de inicio, para que reconozcas las características de la formación del estudiante, para saber dónde se encuentran posicionados y para apoyarlos a trazar las rutas para llegar al perfil de egreso.
- Revela los caminos por los que un estudiante puede transitar y les permite observar la experiencia coleccionada y a la que se va a enfrentar.
- Si un estudiante o un docente “se pierde”, no hay nada que temer, es normal de la condición humana de aprender, y significa que entre unos y otros frente al conjunto de experiencias educativas no existe solamente una relación de dominio, de control, sino también la posibilidad de que el espacio curricular nos domine. Hay que mantener la calma para analizar las rutas, los recursos con los que contamos para hacer frente a

	<p>nuevas situaciones y tomar riesgos, innovar, imaginar, representar, no caer en el desanimo, pedir ayuda, y avanzar hacia el perfil de egreso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No importa el momento en el que se encuentre la EE, si es al principio, o al final, siempre será bueno que el docente de a conocer al estudiante donde está ubicado y pueda continuar marcando la ruta que desea seguir con oportunidad.</li> </ul>
<p><b>Programa de estudios de Experiencia educativa (PEE).</b>  Son los instrumentos que hacen operativo el Plan de estudios y expresan las unidades de competencia que aproximan al estudiante al logro de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orienta las intenciones de aprendizaje pretendidas para contribuir al perfil de egreso, a través de un complejo de actividades y escenarios que acercan al estudiante a los ámbitos del desempeño de la profesión y que lo ponen en situaciones diversas para confrontar y construir aprendizajes.</li> <li>• Es el medio para hacer operativo el plan de estudios.</li> <li>• Es el insumo principal para elaborar la planeación.</li> <li>• A partir de él es que se pueden proponer y ofrecer actividades a los estudiantes, seleccionar los medios que le serán útiles para aprender, las estrategias, la cantidad y complejidad de los saberes, y la evaluación.</li> <li>• Invita a socializar tus experiencias de enseñanza con la academia y otros académicos de tu entidad o de otras regiones que quizás también impartan la EE, para que puedan enriquecer las prácticas docentes. ¿Recuerdas la última vez que mantuviste algún tipo de comunicación con otro par para abordar la EE?</li> <li>• Ayuda a reconocer que la EE se ofrece a un grupo de estudiantes con diferentes personalidades, diferentes estilos de aprendizaje e intereses, y que atender a todo esto es clave para operarla de forma pertinente.</li> <li>• <b>En una propuesta de planeación equitativa, habrá que dar oportunidad de integrar propuestas de los estudiantes y darles la valía necesaria, de ahí que es importante mantener una comunicación siempre abierta para aprovechar todo lo que es posible recuperar de ellos.</b></li> </ul>

#### IV. Los caminos para planear las Experiencias Educativas.

En este punto, es importante que reconozcamos que como su nombre lo indica, entramos al escenario de la *planeación* de una experiencia educativa, para lo que se sugiere hacer un ejercicio de valoración del Programa de Experiencia Educativa que solicita:

- Ubicarla al menos en el mapa curricular estándar.
- Analizar las relaciones horizontales y verticales de la EE para establecer puntos de anclaje, de referencia y reconozca el potencial campo de aprendizaje del estudiante.
- Reconocer los saberes previos requeridos para el desarrollo de la EE y tener presente que los tres tipos de saberes son los componentes de la competencia.

Este primer ejercicio te permitirá bosquejar una metodología de trabajo deseable.

#### ¿Qué debo asegurar en la Unidad de Competencia (UC) marcada en el Programa de una Experiencia Educativa?

- Revisar que señale claramente la acción principal o un *saber hacer clave* que permite ver el desempeño del estudiante. Puede hacerse la siguiente pregunta ¿La unidad de competencia revela lo que *debe saber hacer* el estudiante al término de la Experiencia Educativa?
- Replantear la UC si no cumple con esa claridad, tomando como marco de referencia el perfil de egreso. Una vez hecho esto, notifícala al estudiante y ponla en conocimiento de la academia para el trabajo de actualización posterior.
- Examinar si todos los saberes que se incluyen en la EE son suficientes para lograr lo que se ha planeado o se requiere incorporar nuevos. En caso de que haya una nueva propuesta, siempre deberán llevarlas a la academia para la revisión y aprobación, en los momentos que corresponda.

- Reconocer que de la UC se desprenden otras intenciones<sup>4</sup> que ayuden a conducir el desarrollo de la misma; por ejemplo, si la UC declara: *El estudiante elabora un análisis de estados financieros para una empresa...* antes deberá, por ejemplo:
  - *Elaborar un estado de resultados y un balance general.*
  - *Elaborar un análisis horizontal o de tendencias*
  - *Elaborar un análisis vertical o de por cientos integrados y de razones financieras.*
  - *... (las que sean necesarias).*

El ejemplo anterior muestra una forma de ir trazando una ruta ordenada para que el estudiante aprenda lo que la EE establece y a su vez le permita avisorar la metodología de trabajo que va a emplear, los saberes que va a requerir que se activen, los materiales, las estrategias y la evaluación. Es por ello que desagregar la UC, permite un desarrollo organizado, reflexionado y sistematizado del saber hacer expresado que queremos observar en el estudiante.

### ¿Qué debo entender por *Articulación de los ejes*?

Es una estrategia mediante la cual se seleccionan y organizan los medios que permiten concretar los saberes de la EE dado que es un puente entre la intención y la realidad, entre lo deseable y lo posible, entre la teoría y la práctica porque orienta las actividades que los docentes y estudiantes deben emprender para alcanzar la unidad de competencia de cada EE. La *articulación de los ejes* permite diseñar una metodología de trabajo flexible y con intencionalidades precisas que por eso pueden ser de carácter muy diverso y adaptable.

En principio, es necesario concebir como articulados/enlazados los ejes teórico, heurístico y axiológico porque en esa medida se puede diseñar y utilizar una **metodología de trabajo**; una vez que se tiene claro esto, es posible transitar hacia su implementación.

<sup>4</sup> Esas intenciones que desagregará de la UC, pueden entenderse también como *desempeños*, y estos a su vez como la expresión concreta de los recursos que pone en juego el estudiante cuando lleva a cabo una actividad, y enfatiza el uso que debe *hacer* de lo que *sabe*, no del conocimiento aislado, en condiciones en las que el desempeño sea relevante.



- **¿Qué debo asegurar en la articulación de los ejes marcada en el Programa de una Experiencia Educativa?**
  - Seleccionar las estrategias de enseñanza y aprendizaje más pertinentes y adecuadas para desarrollar los saberes. Recuperar el carácter de la EE para qué con esa base se elijan las estrategias metodológicas y las interacciones que de ello derivan. Por ejemplo: si se trata de un taller ¿Qué interacciones deben promoverse -grupales, individuales? ¿Qué mecanismos debemos proponer para que se desarrolle prioritariamente *un saber hacer*?
  - Elegir los escenarios en que se despliegan las estrategias (sean presenciales o virtuales) lo que incluye adecuar sus características, e interacciones. Analizar creativamente los escenarios en que se desarrolla la EE y alinearlos a su carácter. Esto refiere a un escenario presencial -no exclusivamente aula- o virtual -no necesariamente plataforma educativa-. Por ejemplo: un taller también puede ser facilitado en modalidad virtual siempre y cuando diseñemos actividades que propicien la práctica y el ejercicio de saberes.
  - Proponer los recursos didácticos que de forma más eficiente apoyan/motivan/impulsan el desarrollo de los saberes. Identificar recursos complejos y ricos en términos de lo que pueden ofrecer a los estudiantes y que les impliquen un trabajo que articule más de un proceso, es decir que apelen a la manipulación, la crítica, la reflexión, etcétera. Se trata de ofrecer detenimiento a los estudiantes para garantizar el desarrollo de procesos cognitivos.
  
- **¿Qué debo asegurar en los saberes (no sólo temas o contenidos) marcados en el Programa de una Experiencia Educativa?**

La distinción más significativa que debemos tener presente, es que **Saberes** no son lo mismo que temas o contenidos pero que sí pueden expresarse en ellos. Reconocemos los saberes porque son la exteriorización de los procesos de aprendizaje y los conocimientos construidos (que son internos), dicho de otro modo, los saberes *son los objetos culturales que unen a los estudiantes con la realidad y con otros sujetos, por eso, se estructuran de diversos y*

*varios temas o contenidos y también por eso la forma en que se pueden mediar es a través de estrategias de aprendizaje y no únicamente de actividades.*

Promover saberes se logra tomando conciencia del vínculo **docente-estudiante-saber-contextos** y a partir de ello, elegimos la(s) forma(s) en que queremos lograr su aprehensión y llevarlos hacia mayor profundidad o amplitud. Para ello debemos lograr que el estudiante:

- Entre en contacto con ellos: los observe, interactúe con ellos, los analice, los difunda con distintos lenguajes, los manipule, los experimente, los use en simulaciones, ejemplifique a partir de ellos, entre varias posibilidades más.
- Los relacione: establezca entre los distintos saberes vínculos diversos que pueden ser, entre otros, de causalidad, jerarquía, inclusión, características, partes-todo, ritmo, equilibrio, pasos, etapas.
- **Los integre a sus esquemas internos: los signifique desde sus conocimientos previos y desde su propio ser y**
- **Los use de manera eficiente, pertinente y ética.**

¿Cómo se promueven los saberes? Presta atención, aquí te compartimos algunas formas. Además de seleccionar las formas de comunicación más claras y asertivas posibles, pertinentes y adecuadas, los saberes se pueden promover desde **situaciones de aprendizaje** y sus consecuentes estrategias metodológicas.

Una situación de aprendizaje puede entenderse como un *conjunto dinámico de circunstancias a las que se enfrentará el estudiante*, es decir, donde el acompañamiento del docente lo(s) sitúa y le(s) confiere responsabilidad para *vivenciar un aprendizaje*. Para ello, el estudiante debe poder expresar, modelar, criticar, comprender un(os) concepto(s), modelo(s), teoría(s), etcétera siempre asociada a los ámbitos de la profesión y eso impacta, en alguna medida, el saber hacer requerido para un desempeño pertinente.

Para elegir los saberes a desarrollar, la orientación principal está en la *Unidad de Competencia* de la EE, por lo tanto, deben ser planteadas en congruencia con ella. Para incrementar el diseño de situaciones a plantear, revise el contexto actual en que los saberes se expresan y considere también las características de aprendizaje de los estudiantes a quien van dirigidas las situaciones de aprendizaje.

- **¿Cómo puedo promover saberes?**

Los saberes propios de las formaciones disciplinares según Orange (2005), tienen tres características interrelacionadas y que intervienen directamente en las lógicas de acción presentes en la enseñanza:

1. Son saberes que permiten dominar problemas: no son simples descripciones de una realidad, sino que permiten explicar, dar cuenta de las razones de las soluciones aportadas y subsidiariamente prever y por ende dominar problemas. De aquí que acceder a la cultura científica implica un cambio de cultura. Una enseñanza que se limita a la descripción de la realidad es epistemológicamente poco válida: un saber verdaderamente científico debe ser funcional.
2. Son saberes razonados: acceder a un saber científico no supone un acceso directo a lo verdadero sino que el aprendiz requiere construir o reconstruir la problemática (entendida como una situación o un conjunto de las mismas que no tiene en ese momento sentido) a la cual ese saber aporta una solución posible. Hacer ciencia supone abandonar un conocimiento de opinión, un conocimiento más cuestionado o asertórico, por uno, que una vez problematizado, estará fundado en la razón.
3. Son saberes compartidos y sometidos a la crítica: Son compartidos por la comunidad académica (y científica), previo debate crítico y sirven de base para otras investigaciones y saberes.

En principio, recordemos que los saberes contemplan los procesos de negociación de sentido de un fenómeno, proceso o situación así como la pregunta por la pertinencia de los mismos y el análisis de las razones dadas y de las argumentaciones en torno a alcanzar dar una respuesta o explicación o propuesta.

- **Sugerencia 1.** Jerarquizar los saberes que deseamos promover para poder *articular* cuáles son los que subsumen a otros. Una vez que decido cuidadosamente el orden de promoción, tengo elementos para seleccionar el tiempo que necesitaré y el tipo de estrategias metodológicas a emplear.

- **Sugerencia 2.** Promover con insistencia los saberes heurísticos, que son los que los estudiantes pueden nutrir con sus propios saberes previos. Es decir, el saber hacer puede retomarse con facilidad por ellos, corresponsabilizándolos de su aprendizaje. Por ejemplo, que hagan uso de sus saberes tecnológicos para que realicen material interactivo, que demuestren mediante videos, audios, memes, que han adquirido el dominio del saber.
- **Sugerencia 3.** Diseñar estrategias de aprendizaje que tengan duración acorde al saber: si articulamos un conjunto de saberes, la temporalidad puede ser extensa; si por el contrario es un saber específico en concreto, el tiempo de realización del trabajo de los estudiantes, se reduce.
- **Sugerencia 4.** Planear con los estudiantes el cómo se pueden agotar o retomar todos los saberes que quedan “al margen” de la primera selección hecha por el docente, de modo que les otorgue a ellos un espacio de auto aprendizaje y auto gestión del proceso. Esto implica tener flexibilidad y apertura para la diversidad de propuestas y modos de abordaje que los estudiantes hagan y por supuesto, para valorarlas.

### ¿Qué debo asegurar en las estrategias que uso y propongo a los estudiantes y que están marcados en el Programa de una Experiencia Educativa?

El uso del término *estrategia* se ha empleado en muchos contextos para definir una serie agrupada de acciones encaminadas hacia un fin determinado; en educación no es la excepción, pues el docente se vale de ellas para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. En los programas de experiencias educativas hay un primer conjunto de estrategias que fueron pensadas en un momento particular cuando se diseñó el mismo; sin embargo, hay que tener presente que este apartado es lo que otorga flexibilidad al proceso formativo pues la condición de las estrategias es adaptarse a condiciones particulares que requiera; por un lado, los estudiantes y por otro, la situación a las que nos enfrentamos todos, de tal modo que es en este punto que podemos innovar, ser creativos, ser empáticos con quien aprende, pero también rigurosos, disciplinados y ordenados.

En principio, es importante reconocer que el contexto determina mucho la elección de las mejores estrategias, así como los miembros que componen la comunidad estudiantil, de ahí que acercarse a ellos, saber quienes son, de donde vienen, con qué cuentan, es muy importante para hacer propuestas viables y pertinentes. No obstante, como ejercicio de ofrecer posibilidades, es importante que siempre exista una variedad de estrategias para llegar a todos sin distinciones. De repente, el quehacer de enseñar está cargado de una gran tradición que nos pone en condición de creer que el estudiante es quien debe adaptarse a las condiciones y aceptarlas; sin embargo, los tiempos y desafíos que nos impone el mundo nos dice que debemos ser más incluyentes, más solidarios, más amables, más empáticos al desplegar procesos de aprendizaje.

En el programa de la EE encontrarás dos tipos de estrategias, las de enseñanza y de aprendizaje ¿Cuál selecciono primero? Aunque parece obvia la pregunta, es importante que en el ejercicio de pensar en el otro, se elijan primero las que consideramos pueden ser más útiles para los estudiantes y a partir de eso, reconocer las que se requieren para poder enseñar. En tanto que las estrategias para enseñar, pueden implicar la movilización de recursos no explorados por el docente, es importante que dentro de ellas se considere la participación de otros actores que permitan confrontar situaciones, exponer ejemplos, casos, vivencias, buenas prácticas, recurrir a la fuente directa y prever con anticipación los tiempos en lo que son requeridos para asegurar que entren en acción en el momento indicado.

Recuerda que, el marco de referencia para seleccionar las estrategias está en la Unidad de competencia donde se puede ver hasta donde queremos llegar, pero también en la **modalidad de aprendizaje** de la misma, de tal forma que si la modalidad que tiene es un taller; las estrategias tendrán como cualidad destacar los procedimientos, la experimentación, la exploración, la manipulación, el descubrimiento; a diferencia de las modalidades más restringidas al ámbito de lo informativo, como los cursos; donde las estrategias tendrán una cualidad más introspectiva como leer, buscar información en fuentes diversas, dialogar, poner en común, abrir el debate.

Si bien para fines de organización, hacemos la distinción entre las de enseñanza y las de aprendizaje, en el encuentro y el desarrollo de convertir el proceso de aprender en una

experiencia educativa de verdad, las estrategias cobran sentido según quien la usa; es decir, que las estrategias no son excluyentes, un mapa mental puede ser empleado por el docente o por el estudiante, la resolución de un problema igual, el estudio de un caso, o cualquiera que sea parte del ambiente.

En el mundo de la creatividad, podemos encontrar una variedad de estrategias según su intención, como ejemplos podemos mencionar algunas:

- **Estrategias para detectar los saberes previos de los estudiantes o descubrir información nueva**
  - Interrogatorios
  - Lluvia de ideas
  - Preguntas detonantes
  - Preguntas exploratorias
  
- **Estrategias que permiten organizar una amplia gama de información**
  - Analogías
  - Clasificaciones
  - Cuadros comparativos
  - Cuadros sinópticos
  - Diagramas
  - Ilustraciones
  - Investigaciones variadas
  - Mapas conceptuales
  - Mapas mentales
  - Matrices de clasificación
  - Organizadores gráficos
  - Pistas tipográficas y discursivas
  
- **Estrategias para aprovechar el encuentro del grupo ya sea en presencial o en línea**
  - Debates
  - Diálogos dirigidos

- Dialogos con expertos
  - Foros
  - Juegos
  - Mesas redondas
  - Seminarios
  - Visualizaciones
- **Estrategias para detonar procesos de representación de la realidad**
    - Aprendizaje “en el lugar”
    - Aprendizaje basado en problemas
    - Aprendizaje basado en proyectos
    - Aprendizaje en el lugar del trabajo (Formación Dual)
    - Aprendizaje servicio
    - Comunidad de aprendizaje
    - Estudios de caso
    - Identificación de obstaculos y restricciones
    - Identintificación de alternativas para superar obstaculos
    - Proyectos colaborativos
    - Redes de intercambio
    - Redes de tutorías entre pares
    - Simuladores
    - Tutorías de expertos
    - Visitas guidas in situ / virtuales

### ¿Cómo sé que la estrategias usadas son pertinentes?

- Porque desarrollan el pensamiento crítico y creativo del estudiante, o favorecen las condiciones para que eso suceda.
- Porque invita al estudiante a capacitarse en nuevos saberes.
- Porque invita al estudiante a reflexionar sobre su aprendizaje y en dónde lo puede aplicar.
- Porque moviliza al estudiante a posicionarse respecto a la realidad en la que nos encontramos, con sus problemas y soluciones.

- Porque permiten al estudiante responsabilizarse de su formación.
  - Porque permiten al estudiante vivir lo que aprende, favorece la experiencia individual y colectiva.
  - Porque son abiertas y permiten explorar otras rutas para buscar, organizar y aplicar la información.
- **¿Qué debo asegurar en la evaluación de los aprendizajes que está marcada en el Programa de una Experiencia Educativa y a qué nos enfrentamos cuando llega el momento de evaluarlos?**

Nos encontramos en un punto clave del proceso de formación, por lo general las evaluaciones se convierten en el momento de tensión, de temor a ser descalificado, expuestos. Por lo general son decisiones unilaterales las que rijen esta etapa, pero es necesario apostar a procesos de evaluación de desempeños más inclusivos, abiertos, permanentes y participativos.

En principio, la evaluación representa un conjunto de elementos a observar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante los cuáles el docente puede identificar el desempeño de los estudiantes y los resultados obtenidos y los estudiantes, sus fortalezas y debilidades.

La evaluación, de acuerdo al aprendizaje que se requiere sea asimilado por el estudiante, se puede clasificar en formativa y sumativa. De acuerdo con Frade (2008), la primera se centra en el rendimiento, en el proceso mediante el uso de instrumentos que demuestran qué se hace y cómo se hace. Se distingue por observar el proceso para desarrollar la unidad de competencia. Y la segunda, se centra en los resultados mediante el uso de instrumentos que implican respuestas observables y medibles. Se distingue por observar el resultado obtenido, en la(s) situación(s) didáctica(s) en el logro de la unidad de competencia.

En el Programa de Experiencia Educativa (PEE) se encuentra un apartado de *evaluación del desempeño*, en la cual están declaradas las *evidencias de desempeño*, los *criterios de desempeño*, y los *ámbitos de aplicación*. Como evidencias de desempeño entendemos que son descripciones sobre variables o condiciones cuyo estado permite juzgar que el desempeño



fue efectivamente logrado; como criterios, una descripción de los requisitos de calidad para el resultado obtenido en el desempeño; y como ámbitos, los espacios concretos o abstractos en donde el estudiante ejecuta la unidad de competencia y donde el profesionalista desempeña su competencias.

Si bien el programa originalmente ha declarado ciertas evidencias, en el momento de planear y de dialogar con los estudiantes sobre sus necesidades, sobre su recorrido, sobre sus avances y dificultades es que se pueden hacer ajustes para asegurar el empleo de las mejores formas de observar un desempeño.

A continuación te presentamos sugerencias metodológicas para desarrollar algunas formas de evaluación, sobre todo para los momentos de contingencia y solicitar a los estudiantes. Cabe aclarar que los puntos incluidos en cada una no representan un orden rígido, sino más bien una serie de consideraciones clave que dan pauta para detonar el proceso inicial de construcción de una posible evidencia:

### **1. Actividades escritas e instrumentos de recolección de información.**

- Toma en cuenta los criterios de evaluación y explícalos a los estudiantes
- Redacta instrucciones, de forma clara y precisa.
- Establece un tiempo para el desarrollo y entrega.
- Elabora niveles de desempeño de la actividad y preséntalo a los estudiantes.

### **2. Cuestionarios**

- Integra una presentación que explique el fin vinculado a la unidad de competencia.
- Procura que las preguntas sean independientes unas de otras.
- Incorpora preguntas abiertas o de opción múltiple.
- Elabora un temario con pistas y recomendaciones para los estudiantes.

### **3. Foros o debates**

- Elabora un conjunto de preguntas guía (no más de tres preferentemente) para profundizar en los saberes.

- Asegura que las preguntas se vinculen con el desemeño que deseas observar.
- Utiliza material detonante como un video, una noticia, un meme, una situación tentativa, que sirvan para abrir el análisis y debate.
- Establece las reglas para conducirse en el foro.
- Marca el número de caracteres en las participaciones, o el tiempo de cada una si es por medio de la expresión oral.
- Si el foro puede ser en línea y desarrollarse de forma asincrónica, acordar con los estudiantes tiempos y medios para hacerlo.
- Media el dialogo y establece pautas para provocar la reflexión.
- Motiva la participación y crea un ambiente de confianza.

#### **4. Desarrollo de Proyectos integradores**

- Determina la temática principal del proyecto.
- Determina un hilo conductor.
- Delimita su intención.
- Ofrece un contexto o justificación al estudiante.
- Determina los medios y formatos de entrega.
- Ofrece una situación problematizadora y creativa para resolver.
- Valore la posibilidad de incluir en la evaluación, la presentación ante una audiencia.

#### **5. Portafolios de evidencias (digital)**

- Diseña una estructura deseable del portafolio.
- Solicita una presentación que incluya lo que el estudiante ha aprendido, cómo cree que logro esos aprendizajes, a qué desafíos se enfrentó.
- Indica que pueden cargar todo tipo de recursos invertidos para aprender y que dejen ver sus puntos de vista sobre los mismos.

#### **6. Tutoriales**

- Solicita la recreación de procedimientos.
- Solocita una presentación justificada del tutorial.
- Determina el tiempo estimado que debe invertir.

- Indica que puede ser presentado de forma audiovisual o de forma escrita.

## **7. Registros anecdóticos**

- Solicita a un informe que describa hechos, sucesos o situaciones concretas que el estudiante consideró importante durante su tránsito por la Experiencia Educativa, donde de cuenta de sus dificultades de aprendizaje, actitudes, intereses, procedimientos, entre otros indicadores.
- Motiva la libre expresión de hechos y la recuperación de otras voces recurridas por el estudiante.

## **8. Diseño de Memes**

- Plantea un situación que refleje una analogía con un saber propio de la experiencia educativa.
- Presenta los indicadores incluidos que lo distinguen y que lo relacionan con un saber de la EE
- Colgarlo en un espacio público y recuperar los comentarios.

## **9. Reportes de lectura y análisis del material de estudio**

- Destaca puntos de interés y elaborar planteamientos para invitar al debate.
- Solicita la inclusión de puntos de vistas personales con fundamento.

## **10. Presentación de recursos visuales**

- Solicita diagramas, mapas, ilustraciones, esquemas que recuperen los saberes y las relaciones entre ellos.

## **11. Presentación de recursos audiovisuales**

- Solicita pequeños videos que puedan ser grabados con el celular donde presentan conclusiones de aprendizajes obtenidos.

## **12. Desarrollos de casos y problemas**

- Presenta un caso o problema acompañado de indicaciones.
- Solicita el planteamiento de escenarios.

- Solicita soluciones argumentadas

### 13. Bitácoras de trabajo

- Solicita por escrito las experiencias que vivió el estudiante para aprender

Como recomendación final para cerrar el círculo de la evaluación, y para apelar al principio de autonomía en el proceso de aprendizaje del estudiante, **se sugiere incorporar de manera obligatoria la Autoevaluación**, sobre todo si el ambiente incursionado es el virtual. Vale la pena que el estudiante se responsabilice de lo que ha aprendido, de lo que cree que ha aprendido y de los recursos de los que se vale para sostener esa apreciación. No solo permite al estudiante hacer un ejercicio de reflexión profundo, sino que ofrece al docente también recursos para validar aprendizajes y mejorar procesos futuros de conducción y retroalimentación de las experiencias educativas.

### Referencias.

- Aula Intercultural. El portal de la Educación Intercultural. <https://aulaintercultural.org>
- Frade, L. (2008) Evaluación por competencias. 2a Edición. México. Mediación de Calidad, S.A., de C.V. (Inteligencia Educativa). pp 19-26
- Huerta Amezola, Jesús et al. (2000) "Desarrollo curricular por competencias profesionales integrales", en *Educar*, abril-junio de 2000, Universidad de Guadalajara, pp 87-96. Obtenido en la Red Mundial el 10/04/13 en <http://www2.ufro.cl/docencia/documentos/Competencias.pdf>
- Medina et al. (2005). Guía para el diseño de proyectos curriculares con el enfoque de competencias. UV <https://www.uv.mx/dgdaie/guia-diseno/>
- Nuevo Modelo Educativo. Lineamientos para el nivel licenciatura. (1999). UV <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/NME-Propuesta.pdf>
- Orange, C.(2005) Problématisation et conceptualisation en sciences et dans les apprentissages scientifiques. *Les Sciences de l'éducation pour l'ère nouvelle*. 38(3), pp. 69-93. doi:10.3917/lse.383.0069
- Pimienta, J. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias. México: Pearson Educación
- UNESCO mediabank. <https://en.unesco.org/mediabank/>
- UNESDOC biblioteca digital. <https://unesdoc.unesco.org/search/72a71bb0-74c9-4ef5-a26b-934dd8b90ab8/N-35f43708-3855-40d0-8de3-7cc15f0b86d1>

## Directorio

Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa

**Mtra Liliana I. Betancourt Trevedhan**

lbetancourt@uv.mx

---

Dirección de Innovación Educativa

**Mtro. Miguel Ángel Barradas Gerón**

anbarradas@uv.mx

---

Departamento de Desarrollo Curricular

**María del Rayo Pérez Juárez**

Jefa de departamento

rayperez@uv.mx

Colaboradores:

**José Luis Alvarez Martínez**

josalvarez@uv.mx

**Miriam Guadalupe Anzures Mendoza**

manzures@uv.mx

**Martha Dolores Arriola Alvarez**

marriola@uv.mx

**Estela Virginia Mota Hernández**

emota@uv.mx

**Ricardo Ramos Guillen**

riramos@uv.mx