

UVM

UNIVERSIDAD VIÑA DEL MAR

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

ORIENTACIONES PARA EL USO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA UVM



Dirección General de Docencia
Subdirección de Innovación Educativa





ISBN: 978-956-8135-24-9





Dirección General de Docencia
Subdirección de Innovación Educativa
Vicerrectoría Académica

Dirección General de Docencia
Subdirección de Innovación Educativa
Vicerrectoría Académica
Universidad Viña del Mar

Elaborado por:
Camila Lazo Ibarra
M^a Isabel Uribe Navarro

Diagramado por:
M^a Isabel Uribe Navarro

La siguiente edición se terminó de imprimir en noviembre
del 2025, en la ciudad Viña del Mar, Chile

ORIENTACIONES PARA EL USO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA UVM

CONTENIDO

9. Introducción: Marco institucional y pedagógico.
12. Del Programa al Syllabus: articulación pedagógica mediante metodologías activas.
14. Planificación inversa como estrategia articuladora
17. El trabajo autónomo como parte integral de las metodologías activas
20. Metodologías activas de enseñanza-aprendizaje promovidas por UVM
22. Aprendizaje Basado en Proyectos
24. Aula Invertida
26. Gamificación
29. Aprendizaje + Servicio
31. Aprendizaje Basado en Desafíos
33. Estudio de casos
35. Aprendizaje Basado en Problemas
37. Simulación o Role Playing
39. Integración de metodologías activas y tradicionales: ¿cuándo y cómo combinarlas?
43. Referencias

Se intentará usar un lenguaje inclusivo no sexista. Sin embargo, conscientes que las soluciones propuestas para ello en nuestro idioma muchas veces obstaculizan la lectura, en los casos que sea pertinente, se usará el masculino genérico que la gramática española entiende que representa a los distintos géneros en igual medida.

INTRODUCCIÓN:

MARCO INSTITUCIONAL Y PEDAGÓGICO

La Universidad Viña del Mar (UVM) tiene como misión “dar acceso a una educación de calidad en un ambiente crítico y diverso, formando graduados y profesionales competentes e íntegros, con vocación inclusiva y vinculada con la región y el país” (2022). Este propósito se sustenta en principios que guían su quehacer: personas al centro, formación integral, aporte al territorio, inclusión como principio rector y búsqueda permanente del saber.

El Modelo Educativo UVM plasma esta misión en el ámbito académico, estructurando el proceso formativo en torno al Perfil de Egreso, entendido como la síntesis de las competencias genéricas y disciplinares que el estudiantado debe movilizar al culminar su formación (UVM, 2022). Dicho modelo se operacionaliza mediante un Enfoque Formativo que articula los marcos Curricular, Pedagógico y Evaluativo, desplegados en ambientes físicos y virtuales, con inclusión, flexibilidad curricular y uso de tecnologías como ejes transversales.

En coherencia, el Marco Orientador para una Práctica Docente de Calidad (UVM, 2024) establece criterios y estándares que aseguran que la experiencia formativa sea pertinente, inclusiva y desafiante. Dicho marco, explicita siete principios del aprendizaje que orientan toda práctica educativa en la UVM, en donde el aprendizaje es un proceso progresivo y gradual, se potencia con el compromiso mutuo entre docentes y estudiantes, requiere retroalimentación formativa sistemática, se profundiza en escenarios activos y significativos, se centra en la diversidad y características de los estudiantes, es un acto social que se enriquece en la interacción, y es recíproco, en el sentido que estudiantes y docentes aprenden en conjunto.

A partir de este marco, la UVM concibe a sus académicos como facilitadores del aprendizaje, promueve metodologías centradas en el estudiante y la integración de TIC y plataformas digitales, y entiende la evaluación desde el alineamiento construc-

tivo, combinando funciones formativas y certificadoras mediante hitos como la EPC y la EPE.

Con este sustento institucional y pedagógico, el propósito del presente documento es impulsar el uso intencionado de metodologías activas y el aprovechamiento de las horas de trabajo autónomo del estudiantado, orientando la bajada del Programa al Syllabus y ofreciendo lineamientos claros para el diseño, implementación y evaluación de estrategias pedagógicas alineadas con el Modelo Educativo y el Marco Orientador.

Estos principios se concretan en criterios operativos que exigen, diseñar syllabus con coherencia entre resultados, metodologías y evaluación, generar experiencias de aprendizaje auténticas y desafiantes, aplicar evaluaciones diversas, flexibles e inclusivas, y considerar el trabajo autónomo como parte fundamental del diseño.

DEL PROGRAMA AL SYLLABUS: ARTICULACIÓN PEDAGÓGICA MEDIANTE METODOLOGÍAS ACTIVAS

El Programa de Asignatura establece el marco macro-curricular, definiendo los Resultados de Aprendizaje (RA) que responden al Perfil de Egreso y aseguran la coherencia de la trayectoria formativa.

El Syllabus, en cambio, constituye el nivel micro-curricular, donde el/la docente traduce esas orientaciones en una experiencia formativa situada, adaptada al grupo curso y a las condiciones del contexto. Es la herramienta estratégica que organiza, comunica y regula la experiencia formativa, articulando los RA, las metodologías y la evaluación bajo el principio del alineamiento constructivo (Biggs, 2005).

Su importancia se expresa en tres dimensiones, por una parte, el diseño estratégico de experiencias que evita la improvisación y estructura un plan intencionado que integra aprendizaje autónomo, colaborativo y aplicado. Por otra parte, la visibilización del rol docente que comunica a los estudiantes la lógica formativa del curso y el aporte de la asignatura al Perfil de Egreso, posicionando al docente como

facilitador del aprendizaje. Y por último, en la coherencia institucional que asegura que lo declarado en los documentos oficiales se materialice en aulas vivas y dinámicas.

Por otra parte, incorporar metodologías activas en el Syllabus implica, diseñar actividades con propósito, vinculadas a RA específicos y con evidencia de progreso, planificar de forma flexible y situada, considerando modalidad, características del grupo y contexto; garantizar aprendizaje profundo mediante tareas significativas, retroalimentación constante y espacios de reflexión; evaluar con instrumentos diversos (portafolios, proyectos, simulaciones, diarios reflexivos, coevaluaciones) que den cuenta del uso real de competencias en contextos auténticos.

De este modo, el Syllabus se constituye en el espacio donde las declaraciones macro-curriculares se transforman en experiencias concretas y significativas, asegurando que cada estudiante avance hacia el Perfil de Egreso mediante un aprendizaje inclusivo, activo, colaborativo y auténtico.

PLANIFICACIÓN INVERSA COMO ESTRATEGIA ARTICULADORA

La Planificación Inversa constituye la estrategia metodológica que garantiza la coherencia entre los diferentes niveles de concreción curricular en la Universidad Viña del Mar. Su propósito es asegurar que las experiencias de enseñanza-aprendizaje diseñadas por los y las docentes respondan directamente al Perfil de Egreso, a través de resultados de aprendizaje (RA) claros, metodologías activas pertinentes y evaluaciones auténticas.

En contraste con la planificación tradicional, que suele iniciar desde los contenidos y avanzar hacia las evaluaciones, la planificación inversa propone comenzar desde las metas finales de aprendizaje. El proceso sigue tres pasos fundamentales: definir los resultados de aprendizaje esperados, es decir, identificar qué competencias debe movilizar el estudiantado al finalizar la asignatura o unidad; diseñar la evaluación auténtica, es decir, determinar cómo se evidenciará el logro de esos resultados mediante productos, desempeños

o situaciones reales; y planificar las experiencias formativas, es decir, seleccionar e implementar metodologías activas que permitan progresar hacia esos logros, asegurando un aprendizaje profundo, significativo y situado.

Esta lógica asegura el alineamiento constructivo entre los RA, las metodologías y la evaluación, tal como lo establecen el Modelo Educativo y el Marco Orientador para una Práctica Docente de Calidad. En consecuencia, cada clase, taller o práctica deja de ser una actividad aislada para convertirse en un eslabón intencionado dentro de la trayectoria formativa.

En este sentido, la planificación inversa aporta tres beneficios centrales a la docencia universitaria en la UVM: la coherencia y pertinencia, que vincula directamente el trabajo en aula con los RA comprometidos y el Perfil de Egreso; la evaluación significativa, que promueve instrumentos que evidencian el uso de competencias en contextos reales, más

allá de pruebas memorísticas; y la flexibilidad e inclusión, que permite adaptar las metodologías activas a la diversidad del estudiantado y a distintas modalidades de enseñanza (presencial, híbrida, online).

Gracias a ella, la bajada desde el Programa al Syllabus se traduce en experiencias auténticas, desafiantes y contextualizadas, asegurando el cumplimiento del compromiso institucional de formar profesionales competentes, íntegros e inclusivos.

EL TRABAJO AUTÓNOMO COMO PARTE INTEGRAL DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS

En el contexto del Modelo Educativo UVM, el trabajo autónomo es concebido como un componente pedagógico esencial que permite al estudiantado avanzar en su proceso de aprendizaje más allá del espacio presencial. No se trata solo de "tiempo fuera del aula", sino de una dimensión estructural del aprendizaje activo.

Las metodologías activas favorecen naturalmente este tipo de trabajo, pues muchas de ellas se estructuran en fases que requieren búsqueda, reflexión, diseño o producción previa por parte del estudiantado. Así, las horas de dedicación autónoma no solo se justifican, sino que se hacen visibles mediante productos, entregas, preparación previa o evaluaciones intermedias.

A continuación, se presenta una síntesis que ejemplifica cómo estas metodologías pueden ser articuladas con distintos tipos de actividades autónomas, en coherencia con los resultados de aprendizaje (RA):

Es importante que los equipos docentes consideren estas actividades asegurando su vinculación con los resultados de aprendizaje (RA) y con las estrategias de evaluación, fortaleciendo así la coherencia entre la planificación y los logros esperados.

Este enfoque promueve un aprendizaje más significativo y autónomo, desarrollando competencias transversales como la autorregulación, la planificación y la gestión del conocimiento.

Las metodologías activas descritas en las secciones anteriores no solo promueven el protagonismo del estudiantado, sino que también constituyen una vía efectiva para dar sentido pedagógico al tiempo de trabajo autónomo.

METODOLOGÍA ACTIVA	ACTIVIDADES AUTÓNOMAS	CONTRIBUCIÓN A LOS RA
APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	Revisión Bibliográfica, Elaboración de Entregables, Reflexión Escrita.	Desarrollo de Soluciones, Pensamiento Crítico, Integración de Saberes.
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	Revisión de literatura especializada, Formulación de hipótesis, Resolución de preguntas guía, Elaboración de informes de avance.	Desarrollo de pensamiento crítico, Integración de conocimientos, Autonomía en la búsqueda y validación de información.
APRENDIZAJE BASADO EN DESAFÍOS	Investigación sobre el contexto real del desafío, diseño de propuestas, prototipado de soluciones, sistematización de aprendizajes.	Innovación, Creatividad, Transferencia de conocimientos a contextos reales, Compromiso social y ambiental.
AULA INVERTIDA	Lectura Previa, Visualización de Videos, Autoevaluaciones, Preparación de Preguntas.	Comprensión Conceptual, Participación Activa, Aprendizaje Regulado.
ESTUDIO DE CASOS	Análisis Individual, Preparación de Argumentos, Lectura de Material de Apoyo.	Análisis Crítico, Toma de Decisiones, Aplicación Contextual de Conocimientos.
APRENDIZAJE + SERVICIO	Diagnóstico Comunitario, Diseño de Intervenciones, Elaboración de Portafolio o Bitácora Reflexiva.	Responsabilidad Social, Integración de Teoría-Práctica, Reflexión Crítica.
SIMULACIÓN O ROLE PLAYING	Investigación Previa, Diseño de Personajes o Situaciones, Elaboración de Informes Post Simulación.	Desarrollo de Habilidades Comunicativas, Empatía, Resolución de Conflictos.

METODOLOGÍAS ACTIVAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PROMOVIDAS POR UVM

Las metodologías activas de enseñanza-aprendizaje **representan una oportunidad para dar un sentido pedagógico claro a las horas de trabajo autónomo de sus estudiantes.** A través de estas estrategias ese tiempo fuera del aula se convierte en una extensión significativa de la clase, donde los estudiantes investigan, preparan materiales, reflexionan o desarrollan productos que luego aplican y discuten durante la clase. De este modo, el trabajo autónomo no se percibe como una tarea desconectada, sino como una etapa clave del proceso formativo, que fortalece la autonomía, la autorregulación y la profundización de los aprendizajes, siempre en coherencia con los resultados de aprendizaje declarados en su programa de asignatura.

Con estos fines, la Universidad de Viña del Mar promueve las siguientes metodologías activas de enseñanza-aprendizaje

Aprendizaje Basado en Proyectos

¿Qué es y para qué sirve?

Es una metodología de enseñanza aprendizaje activo, que se organiza en torno a un desafío significativo que vincula los Resultados de Aprendizaje con una problemática real. Este enfoque pedagógico puede ser abordado de manera intra e interdisciplinaria, favoreciendo la colaboración tanto entre docentes como del estudiantado.

En esta metodología, el rol docente se concibe principalmente como facilitador o tutor del proceso de aprendizaje. Su función es guiar a las y los estudiantes en la identificación de los temas clave y en el logro de los resultados de aprendizaje. Para ello, el docente orienta el desarrollo del proyecto a través de preguntas abiertas, diseñadas para estimular la reflexión, fomentar la discusión y promover la construcción colectiva de conocimiento.

¿Qué beneficios aporta a la docencia y al aprendizaje?

- **Aprendizaje profundo y transferible:** al situar contenidos en problemas reales, promueve razonamiento causal, creatividad y toma de decisiones.
- **Desarrollo integral de competencias:** comunicación, trabajo colaborativo, ética profesional, gestión de proyectos, investigación aplicada.
- **Motivación y autorregulación:** el propósito y el producto final sostienen el compromiso; los hitos fomentan la planificación y la responsabilidad.
- **Evaluación y retroalimentación:** se utilizan instrumentos variados (rúbricas, pautas de cotejo, portafolios, etc.) y retroalimentación continua.
- **Puente con el medio:** favorece vinculación con organizaciones y validación social del aprendizaje.

¿Cómo se diseña y aplica en el aula?

Las etapas del Aprendizaje Basado en Proyectos se desarrollan de manera progresiva, cada fase constituye un eslabón clave para garantizar la coherencia y el aprendizaje profundo:

Fase 0: Diseño del proyecto ABP

Las y los docentes planifican el escenario de trabajo, definiendo el propósito del proyecto, posibles rutas de implementación y alternativas ante diferentes escenarios. Esta preparación inicial asegura que el desarrollo sea flexible pero organizado.

Fase 1: La pregunta desafiante

El proyecto comienza con una pregunta retadora, que abre un proceso de indagación riguroso. Esta debe ser auténtica, significativa y motivadora, de modo que despierte el interés del estudiantado y conecte con contextos reales.

Fase 2: Investigación

El estudiantado se involucra en la búsqueda de respuestas al desafío desde diversas fuentes: elaboran hipótesis, investigan, entrevistan a expertos y comunidades, levantan datos y realizan exploraciones técnicas. El objetivo es profundizar en la temática y reunir evidencias que orienten posibles soluciones.

Fase 3: Creación de productos

Los equipos elaboran productos tangibles o intangibles que representan su aprendizaje y sus propuestas de solución: informes, explicaciones, esquemas, pinturas, guiones, textos narrativos, maquetas, prototipos o afiches, entre otros.

Fase 4: Comunicación y socialización

Finalmente, el estudiantado organiza los productos en una muestra pública coherente con los objetivos del proyecto y con la pregunta desafiante inicial. Esta instancia no solo valida el trabajo realizado, sino que también promueve la vinculación con la comunidad y la retroalimentación auténtica.

Aula Invertida

¿Qué es y para qué sirve?

El aula invertida (o flipped classroom, en inglés) es una metodología de aprendizaje activo que invierte la estructura tradicional de enseñanza: los contenidos teóricos se estudian fuera del aula, por lo general mediante videos, lecturas u otros recursos digitales, mientras que el tiempo de clase es dedicado a actividades prácticas, colaborativas y de profundización que permiten aplicar y consolidar los aprendizajes. En este sentido, transforma las clases puramente expositivas y libera el espacio grupal para aplicación, resolución y debate. La clave es el diseño intencional de qué se estudia antes y qué se practica durante la clase, con verificación de preparación y retroalimentación en tiempo real.

En el contexto de la UVM, esta metodología se alinea plenamente con el Modelo Educativo y el Marco Orientador para una Práctica Docente de Calidad, que conciben la docencia como activa, inclusiva y centrada en la diversidad estudiantil.

¿Qué beneficios aporta a la docencia y al aprendizaje?

- **Fomenta la autonomía del estudiante**, permitiendo regular su ritmo de estudio.
- **Promueve el aprendizaje activo en el aula** mediante discusiones, resolución de problemas y proyectos colaborativos.
- **Mejora la comprensión y retención**, al combinar preparación previa con aplicación práctica.
- **Favorece el desarrollo de habilidades del siglo XXI**, como el trabajo en equipo, la comunicación y el pensamiento crítico.
- **Incrementa la motivación y participación estudiantil**, al vivenciar un aprendizaje situado.
- **Facilita la inclusión** mediante recursos en diversos formatos (video, audio, texto).
- **Optimiza el tiempo en clase**, priorizando actividades de orden superior (analizar, argumentar, crear).

¿Cómo se diseña y aplica en el aula?

Las etapas del Aula Invertida deben concebirse de manera cíclica, ya que el proceso se retroalimenta constantemente con la experiencia y los resultados de aprendizaje obtenidos. Cada fase se conecta con la siguiente, permitiendo ajustes progresivos y mejoras continuas:

Identificar los objetivos de aprendizaje

Precisar qué deben saber, comprender y ser capaces de hacer los estudiantes al finalizar la experiencia. Estos objetivos deben estar alineados con los Resultados de Aprendizaje de la asignatura y el perfil de egreso.

Seleccionar los contenidos para la fase autónoma

Determinar qué conocimientos pueden abordarse antes de la clase, eligiendo recursos teóricos accesibles (videos, podcast, artículos, guías interactivas, etc.) que favorezcan la comprensión individual y preparen al estudiantado para el trabajo aplicado en el aula.

Diseñar o adaptar recursos atractivos

Asegurar que los materiales previos sean claros, breves y motivadores, evitando la sobrecarga cognitiva. Estos deben estar alineados con los objetivos y considerar formatos diversos para atender la heterogeneidad del grupo.

Planificar actividades de aplicación en clase

Diseñar sesiones centradas en el trabajo práctico, las discusiones críticas, la resolución de problemas y los proyectos colaborativos. El docente asume aquí el rol de facilitador y mediador del aprendizaje.

Incorporar retroalimentación y evaluación formativa

Aprovechar el tiempo de clase para observar, guiar y retroalimentar, utilizando instrumentos que permitan monitorear el proceso de aprendizaje de forma continua.

Ajustar y mejorar el diseño

Recoger información a partir de la experiencia del grupo (ej. encuestas breves, reflexiones estudiantiles, resultados de evaluación) y realizar ajustes progresivos en los recursos, actividades y dinámicas, asegurando una mejora permanente del proceso.

Gamificación

¿Qué es y para qué sirve?

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas. Es decir, el uso de ciertas características o elementos concretos de juegos para ponerlos en práctica en un entorno educativo, con el objetivo de lograr una mayor implicación por parte del estudiantado en la consecución de objetivos. (Kapp, 2012; Werbach y Hunter, 2012).

¿Qué beneficios aporta a la docencia y al aprendizaje?

La evidencia señala que, cuando se diseña en coherencia con los Resultados de Aprendizaje (RA) y se acompaña de retroalimentación frecuente, la gamificación aporta:

- **Aprendizaje activo**, al situar al estudiantado en dinámicas de participación constante.
- **Aumento de motivación y rendimiento**, dado que los logros son visibles y progresivos.
- **Mayor participación y compromiso**, al favorecer dinámicas de colaboración y competencia sana.
- **Desarrollo de habilidades y actitudes**, como la autorregulación, la resiliencia y la creatividad.

¿Qué herramientas se pueden usar para la gamificación?

HERRAMIENTA	TIPO	DESCRIPCIÓN
Kahoot	En línea	Cuestionarios competitivos en tiempo real con retroalimentación inmediata.
Quizziz	En línea	Evaluaciones gamificadas con rankings y recompensas.
Socrative	En línea	Quizzes rápidos, encuestas y retroalimentación inmediata.
Blooket	En línea	Combina cuestionarios con minijuegos interactivos, de manera competitiva o colaborativa.
Genially	En línea	Creación de presentaciones, mapas interactivos y breakout rooms digitales.
Flippity	En línea	Convierte hojas de cálculo en juegos como ruletas, flashcards o concursos.
Super Teacher Tools	En línea	Recursos para crear concursos tipo ruletas y dinámicas interactivas.
Cerebriti	En línea	Plataforma española con más de 50 juegos educativos personalizables.

HERRAMIENTA	TIPO	DESCRIPCIÓN
Classcraft	En línea	Entorno de rol colaborativo que convierte la experiencia académica en una aventura.
Moobyty	En línea	Herramienta online para crear juegos de preguntas y dinámicas gamificadas.
Juego de las cajas fuertes	Analógica	Resolver enigmas o misterios para abrir cajas y pasar de nivel.
Pictionary	Analógica	Equipos adivinan conceptos clave a partir de dibujos (sin letras ni números).
Charadas	Analógica	Variante de Pictionary donde se usan mímicas para adivinar conceptos.
Caza del tesoro	Analógica	Los estudiantes siguen pistas o acertijos relacionados con el contenido hasta encontrar un “tesoro”.
Dados cuentacuentos	Analógica	Dados con imágenes o palabras que permiten crear historias colaborativas.
El juego de los tornados	Analógica	Dinámica de retos y preguntas donde los estudiantes deben evitar “ser arrastrados” por tornados ficticios.

Aprendizaje + Servicio

¿Qué es y para qué sirve?

El Aprendizaje + Servicio (A+S) es una metodología que integra, en un mismo proyecto, el logro de resultados de aprendizaje y la realización de un servicio a la comunidad. En ella, las y los estudiantes aplican sus conocimientos y habilidades disciplinares para responder a necesidades reales y genuinas del entorno, trabajando en conjunto con socios comunitarios. Este enfoque promueve un aprendizaje activo, significativo y situado, que vincula la formación académica con la responsabilidad social y la transformación del contexto.

¿Qué beneficios aporta a la docencia y al aprendizaje?

- **Desarrollar habilidades de pensamiento crítico**, resolución de problemas, liderazgo, toma de decisiones, colaboración y comunicación.
- **Construir relaciones positivas** con los miembros de la comunidad.
- **Conectar sus experiencias** con las materias académicas.
- **Desarrollar una comprensión más profunda de sí mismos** y una mayor empatía y respeto por los demás.
- **Aplicar su creatividad** a las necesidades de la comunidad.
- **Aumentar la conciencia pública** de las principales cuestiones sociales.
- **Trabajo en equipo y colaborativo.**

¿Cómo se diseña y aplica en el aula?

Establecer los Resultados de Aprendizaje (RA)

El punto de inicio del A+S es un RA específico de la asignatura que se puede potenciar a través de una experiencia situada.

Diagnóstico de necesidades genuinas

A partir del RA, se identifican necesidades reales de la comunidad que se vinculen con la disciplina, el perfil de egreso y los ODS.

Vinculación con socios comunitarios

Se establecen acuerdos con actores del entorno (organizaciones, comunidades, instituciones) que participarán en el proyecto.

Organización del equipo y roles

Se define la participación del docente, el grupo de estudiantes y los representantes comunitarios, distribuyendo responsabilidades.

Planificación del proyecto

Se elabora un plan de trabajo con actividades secuenciales (inicio, diagnóstico, acciones, cierre), considerando tanto los aprendizajes esperados como los productos comunitarios.

Implementación

El estudiantado aplica sus conocimientos en terreno, desarrollando actividades de servicio alineadas con los RA y las necesidades comunitarias.

Evaluación y retroalimentación

Se evalúan los aprendizajes y los productos, considerando tanto los criterios académicos (ej. informes, presentaciones) como el impacto, calidad y relevancia del servicio para la comunidad.

Aprendizaje Basado en Desafíos

¿Qué es y para qué sirve?

El Aprendizaje Basado en Desafíos (ABD) es una metodología activa que sitúa a los estudiantes frente a problemas complejos y reales de la sociedad, la industria o la comunidad, para que propongan soluciones innovadoras, factibles y sostenibles. A diferencia de otras metodologías (como ABP), el ABD no se centra únicamente en un problema disciplinar, sino en un desafío amplio, abierto y multidimensional, que requiere integrar conocimientos de distintas áreas, creatividad, pensamiento crítico y colaboración.

El ABD fue sistematizado por Apple Education (2011) como evolución de prácticas de aprendizaje experiencial, y hoy se aplica en universidades de todo el mundo para fomentar competencias transversales como la comunicación, el trabajo en equipo, la responsabilidad social y la capacidad de transferir aprendizajes a contextos reales.

¿Qué beneficios aporta a la docencia y al aprendizaje?

- **Aprendizaje significativo y contextualizado:** Los estudiantes trabajan con desafíos reales, lo que aumenta la relevancia de los contenidos y la motivación intrínseca.
- **Desarrollo de competencias complejas:** Fomenta el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas, la innovación y la capacidad de transferencia.
- **Interdisciplinariedad:** Propicia la integración de saberes de distintas disciplinas, generando una visión holística de la realidad.
- **Vinculación con el entorno:** Conecta el aula universitaria con necesidades de la comunidad, organizaciones y empresas, fortaleciendo la pertinencia social de la formación.
- **Trabajo colaborativo y responsabilidad compartida:** Requiere que los estudiantes se organicen en equipos, asuman roles y gestionen proyectos de manera conjunta.
- **Evaluación auténtica:** Permite valorar no solo el producto final, sino también el proceso de investigación, ideación, prototipado y reflexión crítica.

¿Cómo se diseña y aplica en el aula?

Identificación del desafío	El docente o equipo de académicos define un desafío amplio, auténtico y pertinente al perfil de egreso.
Formulación de preguntas guía	Los estudiantes transforman el desafío en preguntas investigables, que orientan la indagación y el trabajo interdisciplinario.
Planificación del trabajo en equipos	Definir roles, cronogramas y entregables parciales. Se pueden integrar técnicas de Design Thinking o metodologías ágiles para organizar la colaboración.
Indagación e investigación aplicada	Los equipos recopilan información, analizan casos y consultan con expertos o actores del entorno.
Ideación de soluciones	A partir de la información recopilada, los equipos generan propuestas innovadoras y factibles.
Prototipado y validación	Se elaboran prototipos (digitales, físicos o conceptuales) que se testean en contextos reales o simulados.
Presentación y difusión	Los equipos socializan sus propuestas ante una audiencia auténtica (pares, docentes, comunidad, empresas).
Evaluación y reflexión	El proceso se evalúa considerando el trabajo en equipo, la pertinencia de la solución, la innovación y la calidad del prototipo. Se debe considerar autoevaluación y coevaluación para promover la autorregulación.

Estudio de casos

¿Qué es y para qué sirve?

El estudio de casos es una metodología activa que consiste en el análisis profundo y sistemático de una situación real o ficticia, pero verosímil, vinculada a la vida profesional o social. El propósito es que los estudiantes, enfrentados a un relato complejo y cargado de datos, deban interpretar, discutir y proponer soluciones, movilizando saberes disciplinares y transversales. Se trata de una técnica ampliamente utilizada en educación superior porque sitúa al estudiantado en un escenario donde debe tomar decisiones fundamentadas, ponderando variables técnicas, éticas y contextuales. Así, el caso funciona como “puente” entre la teoría y la práctica profesional, favoreciendo la transferencia de aprendizajes a contextos auténticos.

¿Qué beneficios aporta a la docencia y al aprendizaje?

- **Aprendizaje significativo y aplicado:** los estudiantes no se limitan a memorizar contenidos, sino que los aplican en contextos concretos.
- **Desarrollo de pensamiento crítico y analítico:** se fomenta la identificación de problemas, la construcción de hipótesis y la argumentación de soluciones.
- **Habilidades comunicativas:** los estudiantes aprenden a argumentar oralmente y por escrito, defendiendo sus decisiones.
- **Colaboración y contraste de perspectivas:** el trabajo grupal enriquece la comprensión, ya que se discuten posturas diversas.
- **Ética y responsabilidad profesional:** los casos suelen plantear dilemas que demandan reflexionar sobre valores y consecuencias sociales.
- **Motivación:** al trabajar con situaciones cercanas a la realidad laboral, aumenta el compromiso y la percepción de pertinencia de la formación.

¿Cómo se diseña y aplica en el aula?

Selección del caso	Debe ser auténtico, relevante y vinculado con los resultados de aprendizaje.
Presentación del caso	Entregar al estudiantado la información en distintos formatos (texto, video, testimonios, podcasts).
Análisis individual o grupal	Los estudiantes identifican problemas, actores, variables críticas y posibles soluciones.
Discusión y contraste	Se organiza un debate o plenaria para analizar diferentes posturas.
Retroalimentación formativa	Se debe disponer los momentos de retroalimentación formativa que se contemplan.
Conclusiones	El grupo genera aprendizajes transferibles y vinculados a la disciplina.
Evaluación	Puede basarse en informes escritos, exposiciones orales, rúbricas de análisis o participación en la discusión.

Aprendizaje Basado en Problemas

¿Qué es y para qué sirve?

El Aprendizaje Basado en Problemas es una metodología que parte de la presentación de un problema abierto, complejo y de carácter interdisciplinar como motor de aprendizaje. En lugar de recibir contenidos previamente organizados por el docente, el estudiantado debe investigar, discutir y construir explicaciones o soluciones, con la guía de un tutor. Su esencia radica en que el conocimiento no se transmite de forma lineal, sino que se construye de manera activa a partir de la indagación y la cooperación en torno a un problema relevante

¿Qué beneficios aporta a la docencia y al aprendizaje?

- **Autonomía y autorregulación:** los estudiantes planifican su propio aprendizaje, decidiendo qué investigar y cómo organizarse.
- **Pensamiento crítico y resolución de problemas:** se fomenta la capacidad de analizar, generar hipótesis y validar información.
- **Integración de saberes:** los problemas demandan articular conocimientos de distintas áreas, favoreciendo la interdisciplinariedad.
- **Desarrollo de habilidades investigativas:** el ABP obliga a buscar, discriminar y analizar fuentes confiables de información.
- **Trabajo colaborativo:** se fortalece la comunicación, la gestión de conflictos y la toma de decisiones en equipo.
- **Motivación intrínseca:** al partir de un problema significativo, el interés surge de la necesidad genuina de comprender y resolver.
- **Transferencia al mundo profesional:** simula el modo en que los profesionales enfrentan desafíos en contextos reales.

¿Cómo se diseña y aplica en el aula?

Presentación del problema

Debe ser auténtico, desafiante y vinculado con los RA.

Análisis y definición de hipótesis

El grupo identifica lo que sabe y lo que necesita aprender.

Búsqueda de información

Cada estudiante investiga y aporta evidencias.

Síntesis grupal

Se integran los aportes en explicaciones y posibles soluciones.

Socialización

Los equipos exponen sus resultados ante la clase.

Evaluación

Se valoran tanto los procesos (participación, indagación) como los productos (informe, propuesta). Puede incluir autoevaluación y coevaluación.

Simulación o Role Playing

¿Qué es y para qué sirve?

Consiste en la generación de escenarios que permite reproducir situaciones reales en un entorno recreado cuando por inconvenientes de recursos, seguridad o tiempo, no puede llevarse a cabo en su ambiente natural. De allí que sea ampliamente utilizado en diversas disciplinas del saber, desarrollándose con ciertas especificidades de acuerdo con el avance disciplinar en el que se aplica, como es el caso la Simulación Clínica en el área de la Salud, el Role Playing y el Juego de Negocios principalmente en el área de la Ingeniería y la Administración, por ejemplo.

¿Qué beneficios aporta a la docencia y al aprendizaje?

- **Aprendizaje experiencial y situado:** el estudiantado aprende haciendo, enfrentando escenarios lo más próximos posibles a la realidad.
- **Entrenamiento seguro:** permite practicar sin los riesgos éticos, económicos o de seguridad que tendría una situación real.
- **Desarrollo de competencias profesionales:** comunicación efectiva, toma de decisiones, liderazgo, trabajo en equipo y pensamiento crítico.
- **Empatía y perspectiva múltiple:** asumir distintos roles permite comprender puntos de vista diversos, lo que favorece la reflexión ética.
- **Retroalimentación inmediata:** tras la representación, ofrece una retroalimentación valiosa para consolidar aprendizajes.
- **Motivación y compromiso:** la dramatización o el realismo de la simulación generan alta participación e implicación emocional.
- **Preparación para la práctica profesional:** permite ensayar desempeños antes de las prácticas en terreno o la inserción laboral.

¿Cómo se diseña y aplica en el aula?

Definición del objetivo y escenario	Diseñar la situación a simular en coherencia con los RA.
Asignación de roles	Cada estudiante asume un papel con instrucciones específicas.
Desarrollo de la simulación	Se lleva a cabo la representación en un tiempo determinado.
Observación y retroalimentación	Los demás estudiantes y el docente registran conductas, decisiones y resultados.
Reflexión colectiva	Se analizan emociones, decisiones y aprendizajes.
Evaluación	Puede incluir rúbricas de desempeño, autoevaluaciones, coevaluaciones y registros audiovisuales.

INTEGRACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS Y TRADICIONALES ¿CUÁNDO Y CÓMO COMBINARLAS?

En la docencia universitaria, el uso de metodologías activas constituye un eje fundamental para garantizar aprendizajes profundos, significativos y alineados con el perfil de egreso. Sin embargo, ello no implica abandonar por completo las metodologías tradicionales, sino aprender a utilizarlas de manera complementaria, estratégica y situada. El desafío para el cuerpo docente consiste en identificar cuándo conviene una clase expositiva, un seminario, una tutoría o un laboratorio, y cómo integrarlos con enfoques activos que promuevan la participación estudiantil, la reflexión crítica y la transferencia de conocimientos a contextos reales.

Para ello, los principios para la integración de metodologías activas y tradicionales se basan en la intencionalidad pedagógica, que implica que toda estrategia responda a un resultado de aprendizaje y no sea una actividad aislada; en la proporcionalidad, procurando que las metodologías tradicionales ocupen espacios focalizados; en la diversidad de experiencias, que permite atender distintos estilos de aprendizaje y niveles de complejidad cognitiva al combinar enfoques variados; y en la progresión, ya que en los primeros años puede predominar la exposición para nivelar bases conceptuales, mientras que en cursos avanzados deben prevalecer las metodologías activas que fortalezcan la autonomía y la aplicación de saberes en contextos profesionales.

EJEMPLOS DE COMBINACIÓN DE METODOLOGÍAS TRADICIONALES Y ACTIVAS

METODOLOGÍA TRADICIONAL	METODOLOGÍA ACTIVA COMPLEMENTARIA	CUÁNDO USAR LA COMBINACIÓN	EJEMPLO EN AULA UNIVERSITARIA
Clase expositiva breve	Estudio de casos	Para introducir conceptos teóricos complejos y luego aplicarlos en contextos reales.	En Derecho, exposición de 15 min sobre normativa laboral y análisis grupal de un caso de despido.
Clase expositiva breve	Aprendizaje Basado en Problemas	Para nivelar aprendizajes previos y activar la resolución colaborativa.	En Kinesiología, repaso de fisiología básica seguido de la resolución de un caso clínico en grupos.
Seminario	Role Playing	Para fomentar el debate crítico y la empatía con diferentes perspectivas.	En Psicología, seminario sobre teorías de personalidad y dramatización de entrevistas clínicas.
Laboratorio	Aprendizaje Basado en Proyectos	Para transformar resultados experimentales en insumos de proyectos o desafíos.	En Ingeniería, práctica de materiales que se usa como base para diseñar un prototipo sustentable.

EJEMPLOS DE COMBINACIÓN DE METODOLOGÍAS TRADICIONALES Y ACTIVAS

METODOLOGÍA TRADICIONAL	METODOLOGÍA ACTIVA COMPLEMENTARIA	CUÁNDO USAR LA COMBINACIÓN	EJEMPLO EN AULA UNIVERSITARIA
Taller práctico	Gamificación	Para reforzar habilidades mediante dinámicas lúdicas y retroalimentación inmediata.	En Cine, taller de guion y creación de un concurso gamificado de pitch entre equipos.
Tutoría	Aprendizaje + Servicio	Para guiar proyectos con impacto social y fortalecer la autonomía del estudiantado.	En Pedagogía, tutorías para apoyar el diseño de talleres de alfabetización digital en comunidades.
Trabajo de campo	Aprendizaje Basado en Desafíos	Para vincular teoría con necesidades reales de la sociedad o la industria.	En Ciencias Ambientales, visita a una planta de reciclaje seguida del diseño de un plan de reducción de residuos.

REFERENCIAS

- Biggs, J. (2005). Teaching for quality learning at university (2da ed.). Open University Press.
- Universidad de Viña del Mar. (2022). Modelo educativo UVM. Universidad de Viña del Mar.
- Universidad de Viña del Mar. (2022). Proyecto institucional UVM. Universidad de Viña del Mar.
- Universidad de Viña del Mar. (2023). Guía de elaboración de programas de asignatura de pregrado. Dirección General de Docencia, Universidad Viña del Mar.
- Universidad de Viña del Mar. (2023). Guía de elaboración de programas de asignatura de postgrado. Dirección General de Docencia, Universidad Viña del Mar.
- Universidad de Viña del Mar. (2024). Manual Orientador para una Práctica Docente de Calidad. Universidad de Viña del Mar.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Understanding by design (Expanded 2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development.



ORIENTACIONES PARA EL USO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA UVM



Dirección General de Docencia
Subdirección de Innovación Educativa
Vicerrectoría Académica



ISBN: 978-956-8135-24-9