

**CONCEPTOS**

**BASICOS**

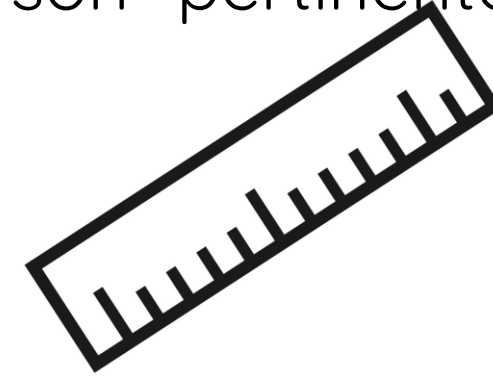


**SAC**  
SECRETARÍA  
ACADÉMICA



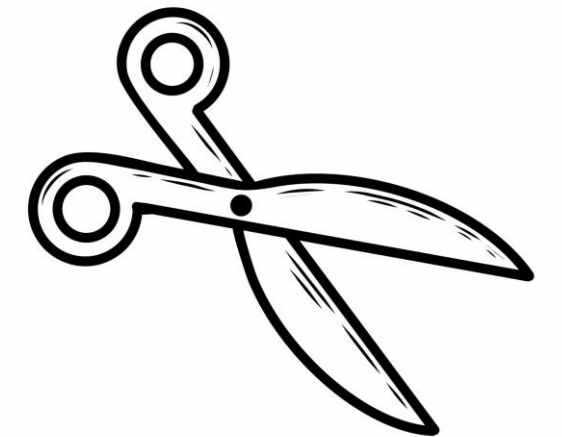
## Material

Todo aquello **diseñado para facilitar** la comprensión y adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes en el proceso de enseñanza-aprendizaje; son pertinentes, atractivos, accesibles, claros, interactivos, adaptables y durables.



## Recurso

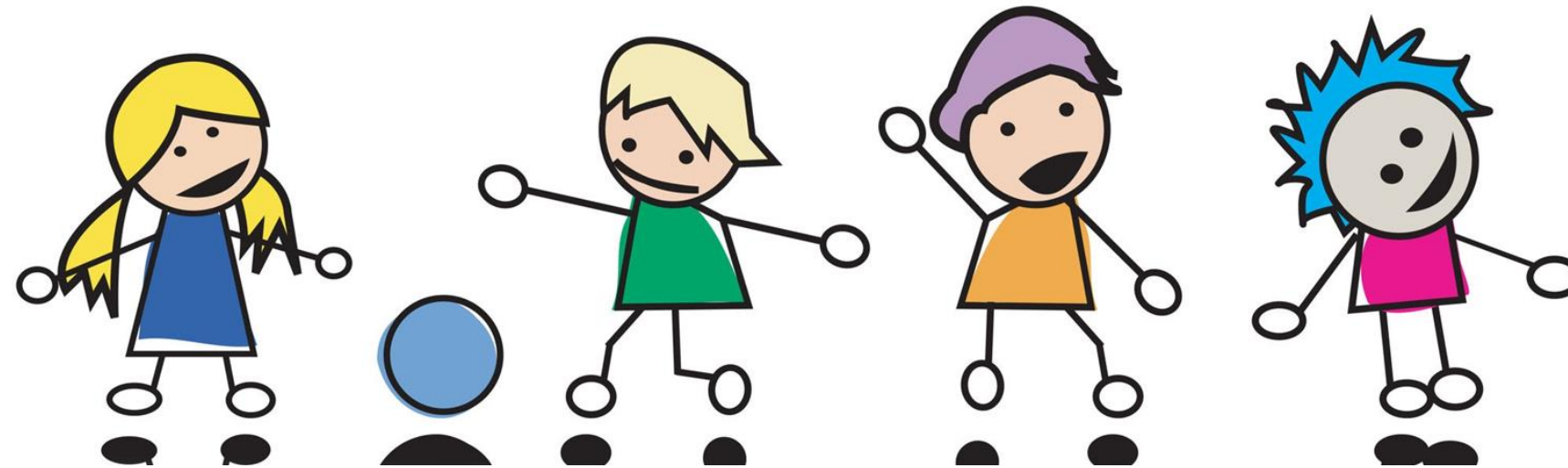
Es todo el conjunto de medios materiales que **apoyan y facilitan** la práctica docente, pero que **no fueron necesariamente creados para ese propósito**. Pueden ser tanto físicos como virtuales y el uso que se les pueda dar en el aula, depende de la creatividad del docente.



**“Todos los materiales didácticos son recursos,  
pero no todos los recursos son materiales didácticos”**

## Dinámica

Las dinámicas son las formas de interacción que se dan dentro del aula. Los docentes pueden utilizar técnicas, métodos y **actividades interactivas** para crear un ambiente agradable que ayude a mejorar la comunicación y el trabajo en equipo.



## Técnica

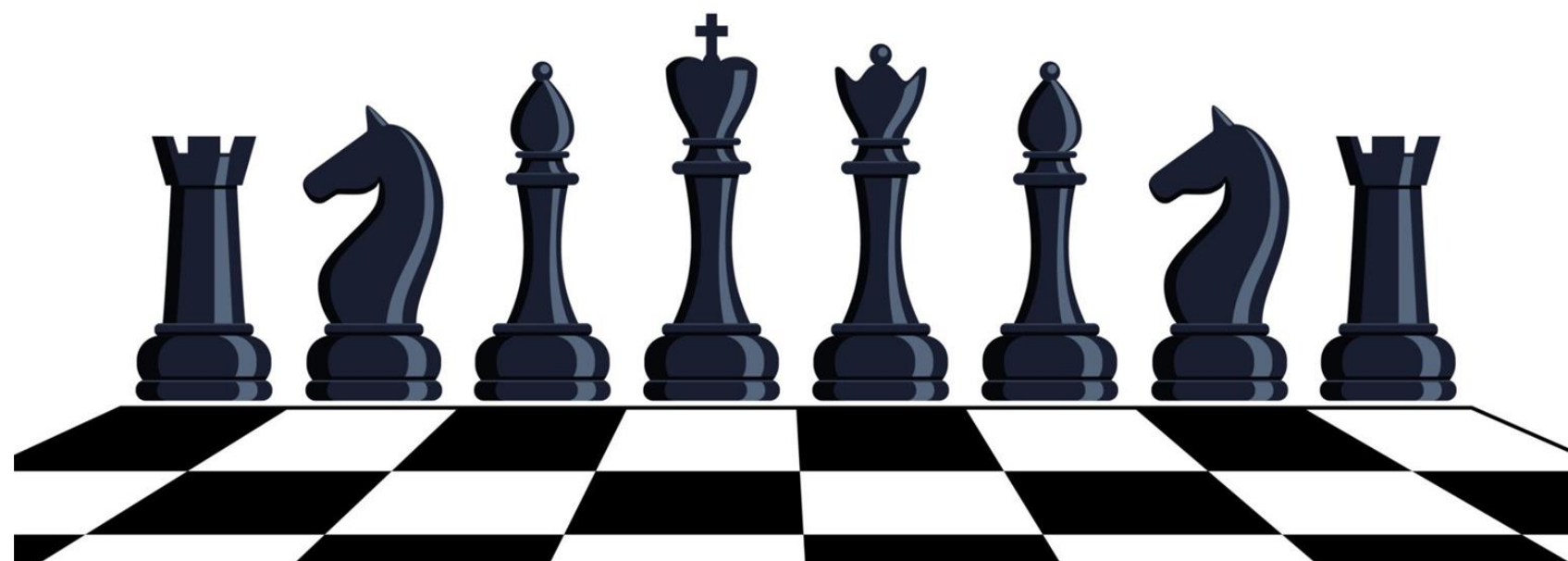
Cuando se habla de educación una técnica de enseñanza es un **tipo de acción concreta**, planificada por el docente y llevada a cabo por el propio docente y/o sus estudiantes con la finalidad de alcanzar objetivos de aprendizaje.

**Ejemplos: ejercicios prácticos, mapas conceptuales, lluvia de ideas, resumen etc.**

## Estrategia

Es el **plan general** o enfoque que se utiliza para alcanzar un objetivo específico. En el contexto educativo, la estrategia se refiere a cómo se organizan los recursos y las actividades para promover el aprendizaje. Es un enfoque global sobre cómo lograr que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades de forma efectiva.

**Ejemplo:** Una estrategia podría ser centrarse en el aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes trabajan juntos en grupos para resolver problemas y aprender unos de otros puede servir para una clase, una actividad o todo el proceso de planeación. (Dora A. Santillán, et. al., 1995)



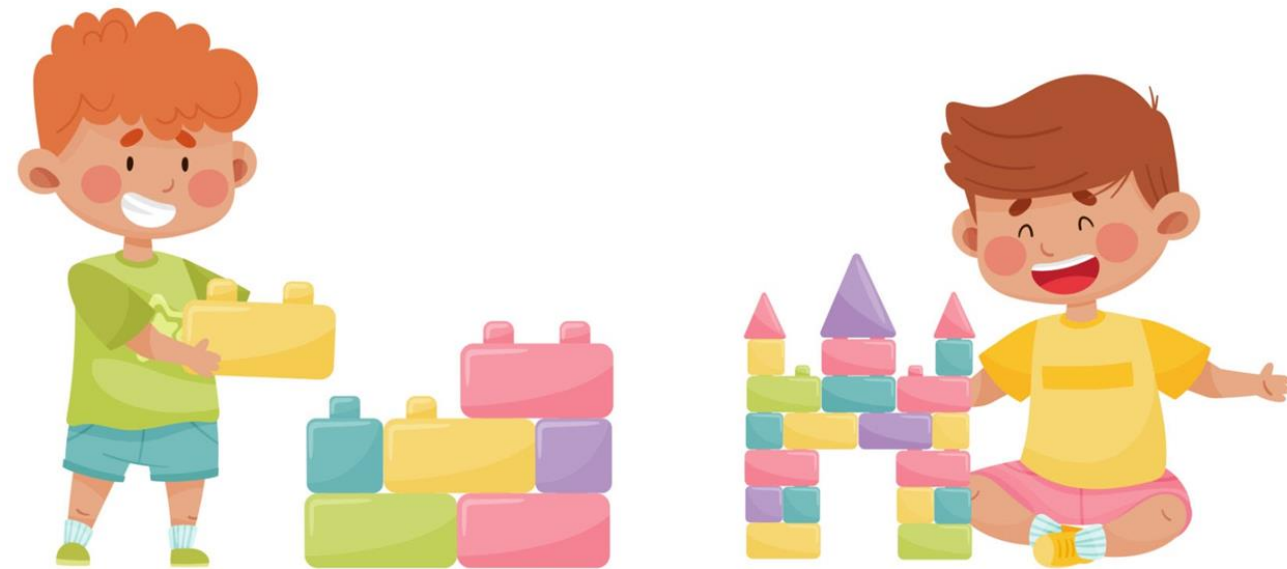
# Metodología

Es el **conjunto de métodos o procedimientos** que se emplean para enseñar, es decir, las formas en que se estructuran y organizan las actividades de aprendizaje. La metodología es más amplia que una estrategia y abarca las técnicas, las actividades y los recursos que se utilizan para facilitar el aprendizaje.o

“Las diferencias entre estrategias didácticas y metodologías radican en su enfoque y aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje”



# METODOLOGÍAS ACTIVAS



Enfoques pedagógicos que priorizan el aprendizaje activo y la participación de la y el estudiante en el proceso educativo, en lugar de un enfoque tradicional centrado en el docente como protagonista. En este enfoque la y el estudiante se convierte en el centro de la experiencia de aprendizaje, asumiendo un rol activo en la construcción de su propio conocimiento.

# METODOLOGÍAS ACTIVAS MÁS USADAS

## Aprendizaje Basado en Proyectos ABP

Proceso que integra un conjunto de experiencias y tareas de aprendizaje en torno a la resolución de una pregunta, un problema o un reto establecido. Su principal interés se encuentra en el saber hacer, ser y convivir

## Aprendizaje Basado en Problemas ABPr

Proceso que se establece a partir de un problema real, considerando la complejidad para su abordaje desde diversas disciplinas, así como la relevancia que tendrá para atrapar el interés de las y los participantes (aula-escuela-comunidad).

## Aprendizaje Situado

Es el que se desarrolla, utiliza y genera desde una situación real ubicada en un contexto o cultura específica y que en función de lo significativo o motivante que le resulte al estudiantado, se puede transferir a otras situaciones análogas o distintas a las originales. Las principales estrategias didácticas que lo generan son: Aprendizaje basado en evidencia, Aprendizaje Basado en Problemas y Aprendizaje en el servicio.

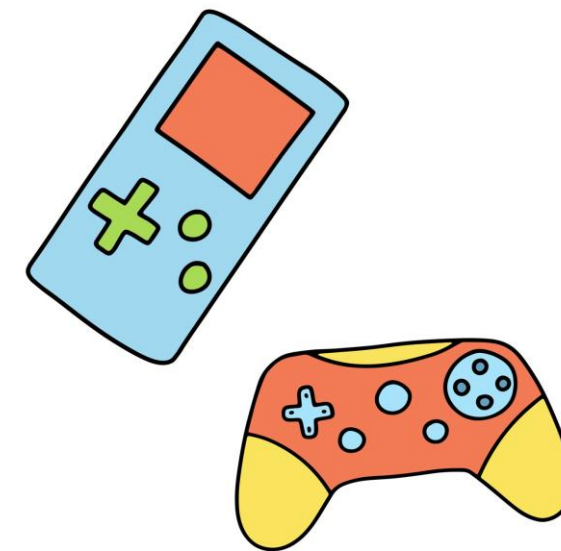
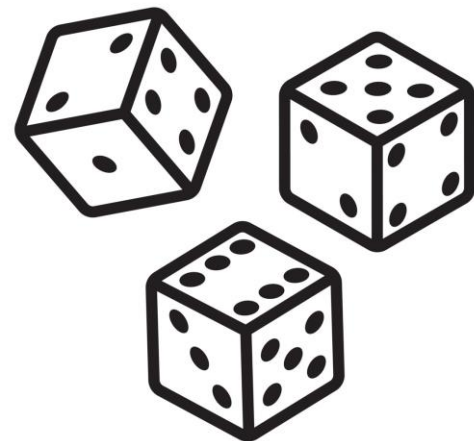
## Aula Invertida

Estrategia que invierte la secuencia tradicional, promoviendo el acceso a contenidos teóricos (vídeos, lecturas) antes de clase, y reservando el encuentro presencial para resolver problemas, entablar debates o abordar proyectos prácticos con apoyo docente.

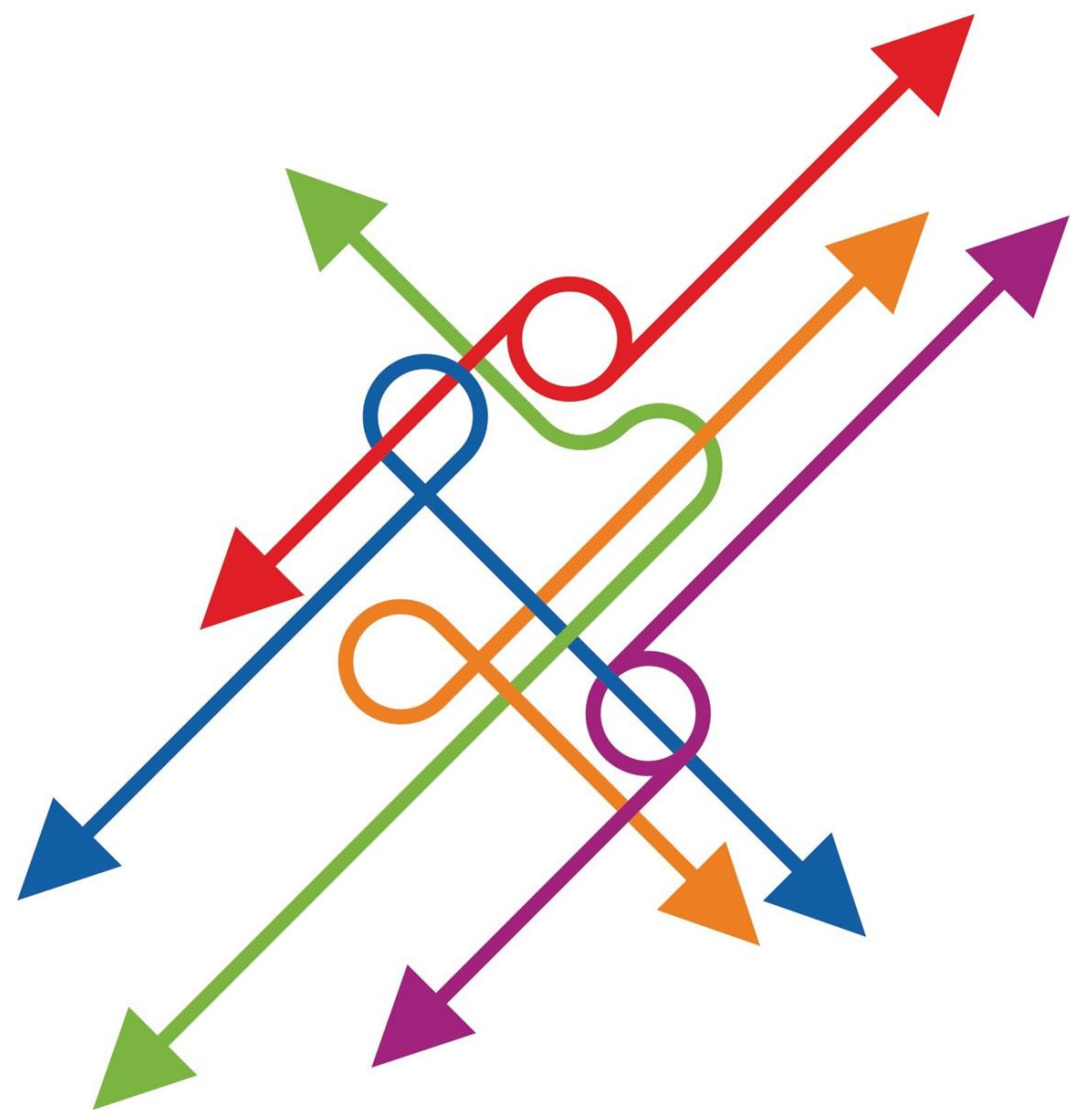
# Gamificación

La gamificación, entendida como el uso de mecánicas propias de los **juegos en contextos no lúdicos**, ha demostrado ser una herramienta eficaz en el ámbito educativo para motivar y comprometer a los estudiantes con su proceso de aprendizaje. En un entorno donde la distracción puede ser un desafío constante, la gamificación transforma actividades académicas tradicionales en experiencias dinámicas y participativas

Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos..



# Transversalidad



Aquello que atraviesa y permea al curriculum. tiene como objetivo lograr una formación integral va más allá de los límites disciplinares impregnan el plan de estudio de valores y actitudes que constituyen la esencia de la formación

Representa una estrategia curricular en la que se articulan los aprendizajes en cada una de las UA con el objetivo de vincular los conocimientos fundamentales de forma significativa

# Formas de Aplicar

## Multidisciplinario

Enfoque transversal que implica la participación de más de dos disciplinas para comprender, analizar, entender o resolver situaciones, fenómenos o problemas diversos, sin que las disciplinas pierdan su caracterización o abandonen su metodología propia.

## Multidisciplinar



## Interdisciplinar



## Interdisciplinario

Enfoque transversal que implica la interrelación de diversas disciplinas en función de un propósito común, con posibilidades a desarrollar capacidades para relacionar, resolver problemas, elaborar proyectos, cuestionar, investigar, entre otras. Se busca que el estudiante establezca conexiones y transferencias en lo que aprende y que ello, le conduzca a la formulación de nuevas preguntas y respuestas creativas, así como a la construcción de nuevos.

# Ejes Transversales del IPN PDI 2025 - 2030

1

**Sustentabilidad  
y responsabilidad Politécnica.**



3

**Internacionalización**



2

**Igualdad Sustantiva  
y Cultura de la paz**



## Igualdad Sustantiva

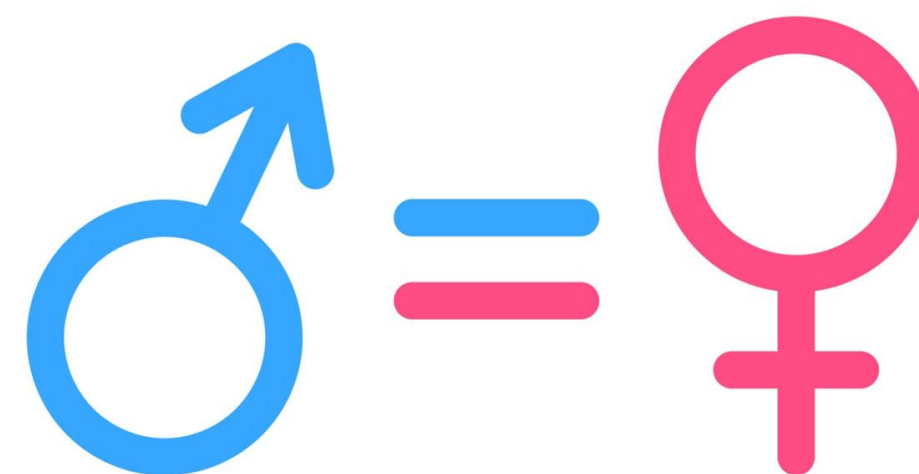
el acceso real y efectivo a los mismos derechos, oportunidades y trato para todas las personas, independientemente de su género, origen étnico o cualquier otra característica personal.

## Cultura de Paz

Conjunto de valores, actitudes, tradiciones y comportamientos que enfatizan el respeto a la vida, la dignidad humana, los derechos humanos, y que abarca principios como la libertad, la justicia, la solidaridad y la tolerancia.

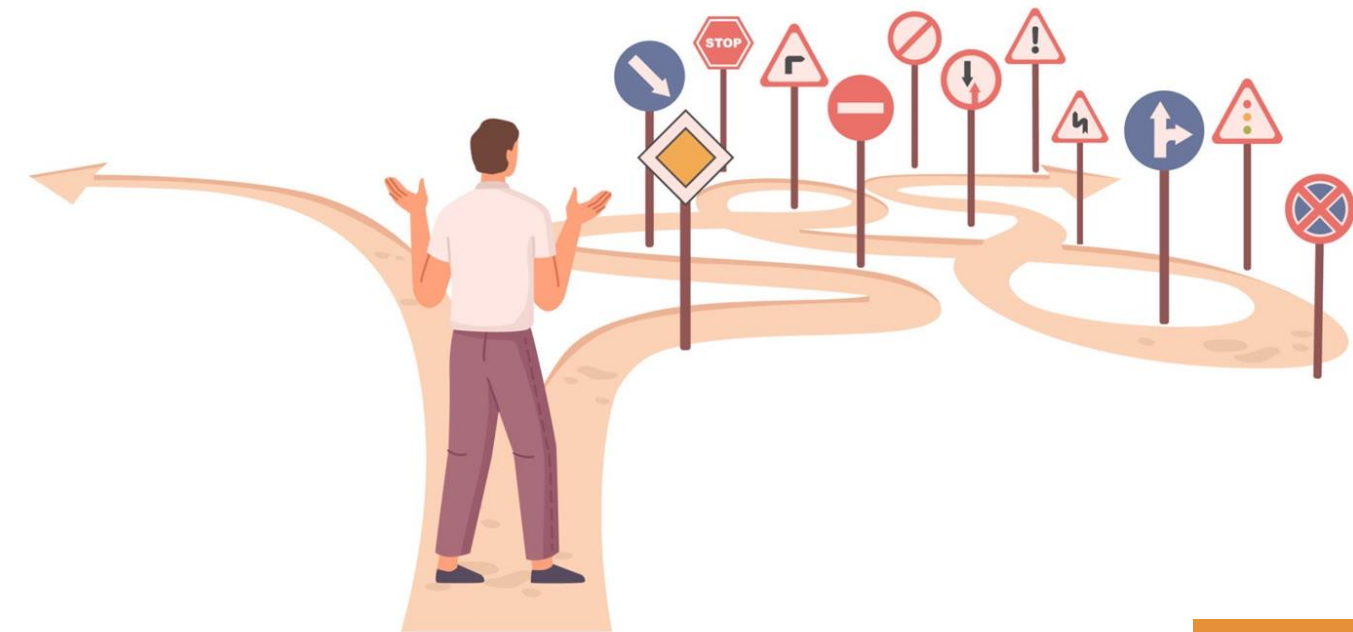
## Perspectiva de Género

Visión científica, analítica y política que estudia las relaciones entre mujeres y hombres, con el objetivo de eliminar las causas de la desigualdad, la injusticia y la jerarquización basadas en el género.



Proceso de reflexión y toma de decisiones sobre las estrategias técnicas y recursos didácticos, que conducen a la elaboración del instrumento que guiará el proceso de enseñanza y aprendizaje.

# PLANEACIÓN DIDÁCTICA



## ¿CUÁLES SON LOS ELEMENTOS DE LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA?

¿Qué y cómo?

EVALUACIÓN FORMATIVA

¿Por qué?

ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Cuándo?

PROGRAMACIÓN

¿Cómo?

METODOLOGÍA

¿Qué?

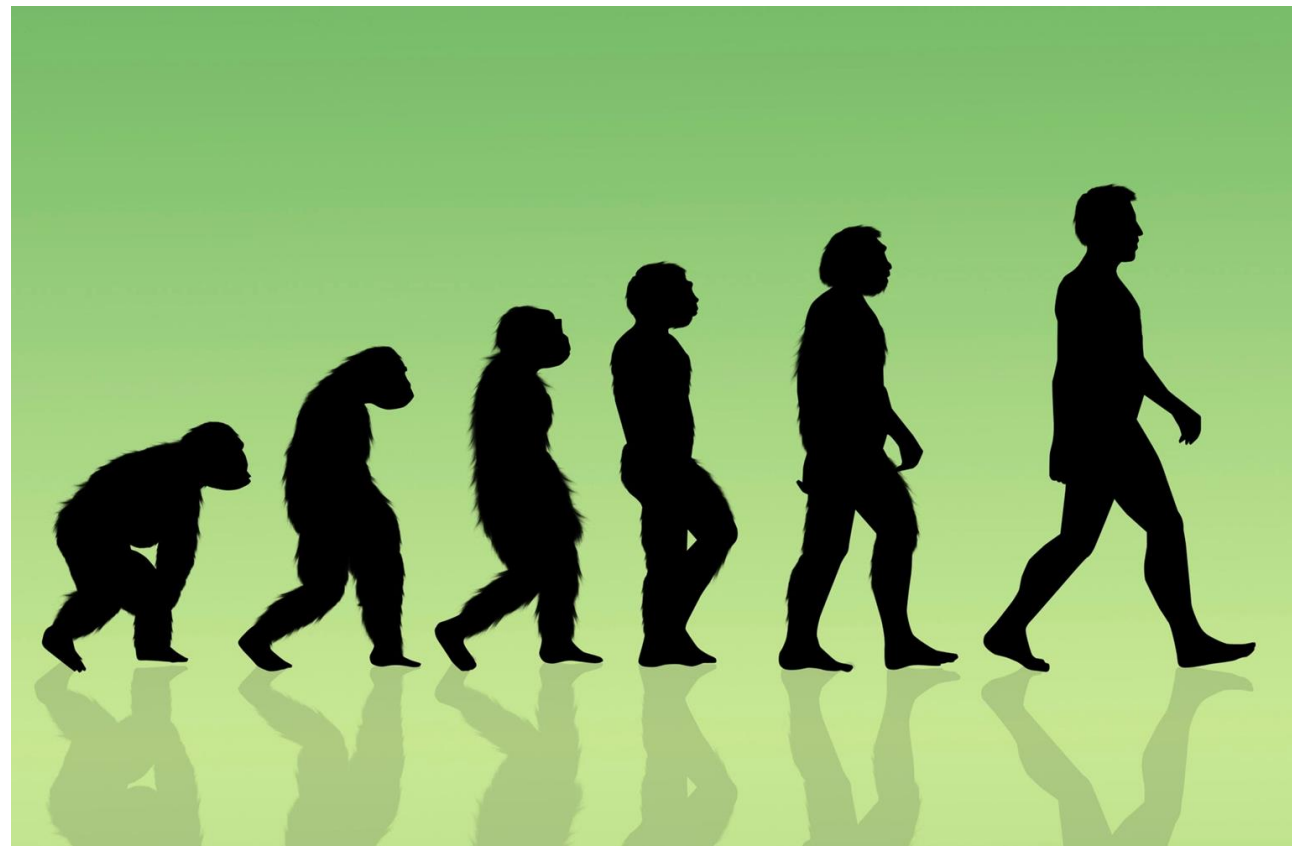
CONTENIDOS

¿Para qué?

METAS

evaluar

# Taxonomías



Una taxonomía es un modelo conceptual teórico o experimental que clasifica un conjunto de elementos definidos en forma analítica para caracterizar procesos realizados por una persona, o para definir una estructura compleja de atributos. Las taxonomías utilizadas en educación parten de Bloom y han permitido clarificar cómo se lleva a cabo el proceso de aprendizaje y la forma como se estructura.

Proceso en el que se recopila y analiza información sobre la comunidad estudiantil con la finalidad de tomar decisiones para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.

## EVALUACIÓN



## **Evaluación Diagnostica**

Herramienta que permite al personal docente aproximarse al conjunto de conocimientos, saberes, capacidades y procesos de cada estudiante, previos al inicio del semestre, para tener un punto de partida que oriente sus decisiones, a fin de adoptar el orden y sistematización de los propósitos y contenidos formativos de las asignaturas para que atiendan a los contextos y necesidades del grupo en su planeación didáctica..

## **Evaluación Formativa**

Actividades mediante las cuales la comunidad docente recopila información de manera continua sobre el aprendizaje de su estudiantado; la intención es identificar el nivel en que se encuentran para poder adaptar su enseñanza y ayudarlo a alcanzar la meta educativa deseada.

## Evaluación Sumativa

Tipo de evaluación que se realiza al final de un proceso de enseñanza y aprendizaje para valorar el logro de los propósitos formativos o la meta educativa, para asignar calificaciones.

## Evidencia de Aprendizaje

**Instrumentos de evaluación:** Herramienta o recurso que **permite medir un aprendizaje**, un proceso o un objeto de evaluación; estos pueden ser cuantitativos o cualitativos y hacen uso de criterios de evaluación para que la estimación sea objetiva y justa. (Tobón, Pimienta, García, 2010)

**Ejemplos: rúbrica, Lista de cotejo,**

**Evidencia de aprendizaje:** Se consideran productos, conductas, acciones que demuestran, constatan, certifican el proceso y resultado de aprendizaje. Comprueban lo que los estudiantes están aprendiendo o han aprendido.

¿Qué voy a demostrar?

**ensayo, escala de estimación, proyecto**

# Fuentes de Consulta

**Rivera Casas Cristian A. Moreno Morales Maria F.** (2025). Catálogo de Conceptos del Taller de Evaluación y Planeación [Diapositiva de Powerpoint]. Departamento de Diseño Curricular. [catálogo de conceptos](#)

Instituto Politécnico Nacional. (2025). *Programa de Desarrollo Institucional 2025 - 2030*.

Secretaría de Educación Pública. (2025). Modelo Educativo: *Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. 2025 Primera Edición*.

<https://cecytezac.edu.mx/pdf/academico/MODELO%20EDUCATIVO%202025.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2024). *La Transversalidad en el MCCEMS. Primera edición 2024*.

Secretaría de Educación Pública. (2025) Enseñanzas: Concepto, Tipos, Métodos y Técnicas Clave.

<https://nuevaescuelamexicana.org/ensenanzas/>

López-Alegría F, Fraile C. (2023). Metodologías didácticas activas frente a paradigma tradicional. Una revisión sistemática. FEM 26: 5-12. <https://doi:10.33588/fem.261.1255>

# Fuentes de Consulta

Villamar, A., & Sánchez, R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación*, XXXIII(65), 166-188.

<https://doi.org/10.18800/educacion.202402.E001>

Montenegro-Velandia, W., Cano-Arroyave, A. M., Toro-Jaramillo, I. D., Arango-Benjumea, J. J., Alveiro Montoya-Agudelo, C., Vahos-Correa, J. E., Pérez-Villa, P. E., & Coronado-Ríos, B. (2016). Estrategias y metodologías didácticas, una mirada desde su aplicación en los programas de Administración. *Educación y Educadores*, 19(2), 205-220.

Atonal, T. (2022). La aplicación de taxonomías en los procesos de aprendizaje. *Sinergias educativas*, Vol. 5, ISSN-e 2661-6661,, N° 2, 2020 (Ejemplar dedicado a: Julio - Diciembre), págs. 83-104.

<https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=Lv7sRgMAAAAJ>

THANK YOU



iGRACIAS!