



GUÍA: PROGRAMA DE ASIGNATURA

Instrumento 1

POSGRADO

2024

Presentación

El presente documento académico, titulado *Guía del Programa de Asignatura*, tiene como objetivo orientar a los docentes en el proceso de elaboración del Instrumento Uno, utilizado en el nivel de posgrado para el correcto diseño del programa de cada asignatura.

El Programa de Asignatura, conocido también como Instrumento Uno (1), es el documento oficial de planificación que organiza, dosifica y articula los elementos esenciales para el desarrollo teórico y práctico de la asignatura, y establece los aprendizajes necesarios para alcanzar las competencias específicas de la disciplina.

Una instrumentación efectiva del programa favorece una visión integral y actualizada de las competencias profesionales, fortaleciendo la especialización en el área disciplinar, promoviendo la vinculación constante con el contexto laboral, impulsando la aplicación de la investigación y consolidando los valores inherentes a cada profesión.



Elementos integradores del Programa de Asignatura

A continuación, se detallan los elementos que integran el programa de asignatura, con la finalidad de guiar al equipo diseñador en el proceso de su elaboración en el nivel de Posgrado.

ENCABEZADO: En este apartado se requiere señalar el nombre completo de la universidad, seguido de la Vicerrectoría de Investigación y Posgrado, Dirección de Posgrado, Extensión y Divulgación Científica, nombre de la unidad académica o facultad, denominación del programa a nivel de posgrado (Especialidad, Maestría o Doctorado)

A. ELEMENTOS DESCRIPTORES

A.1 Nombre de la asignatura: Se escribe la denominación oficial de la asignatura que se planifica de acuerdo con el plan de estudio vigente del programa.

A.2 Abreviatura: Indica las siglas otorgadas a la asignatura de acuerdo con su nombre dentro del plan de estudio.

A.3 Número: Se refiere al número otorgado a la asignatura de acuerdo con su ubicación dentro del plan de estudio.

A.4 Código de Asignatura: Es la numeración asignada que identifica a la asignatura como única.

A.5 Año: Se refiere a la ubicación de la asignatura dentro del plan de estudio.

A.6 Periodo Académico: Se refiere a la ubicación de la asignatura en el plan de estudio de acuerdo con el periodo académico correspondiente: Trimestre, cuatrimestre o semestre en que se desarrolla la oferta.

A.7 Horas Presenciales: Se indica las horas presenciales ya sean teóricas o prácticas desarrolladas dentro de un espacio-tiempo real y simultaneo.

A.8 Horas No presenciales: Se indica las horas no presenciales ya sean teóricas o prácticas desarrolladas por el participante, dentro de un espacio y tiempo independiente, apoyados por las actividades programadas previamente por el docente o facilitador.

A.9 Horas de Laboratorio: Indica las horas que se requieren para las actividades académicas a desarrollarse en un laboratorio.

A.10 Horas de Práctica Clínica: Tiempo de dedicación previsto en el plan de estudios de las horas a ejecutar durante las prácticas clínicas requeridas en la construcción del conocimiento y competencias profesionales en ambientes especializados.

A.11 Créditos: El crédito académico se define como la unidad de medida de la carga académica de una asignatura y medida de tiempo del trabajo a ser empleado por los estudiantes para el logro de las competencias de aprendizajes previstas. De acuerdo con el artículo 24 del Reglamento General de Estudios de Posgrado, Universidad Autónoma de Chiriquí (2021), el crédito universitario para los estudios de posgrado equivale a 16 horas de clases presenciales del periodo académico, 48 de laboratorio o 32 horas prácticas o no presenciales, con una duración de 60 minutos cada hora de clases.

A.12 Nombre de la Unidad Académica: Se refiere a la denominación de la Facultad que oferta el programa.

A.13 Denominación del Programa: Especifica el nombre del programa de especialidad, maestría o doctorado.

A.14 Modalidad: Los programas de estudios de posgrado que se dictan en la Universidad Autónoma de Chiriquí, se imparten en dos modalidades formativas:

a) Presencial

b) A distancia (semi presencial o virtual)

A.15 Total de horas en el periodo académico: Referido a la sumatoria o cantidad total de horas presenciales y/o no presenciales del periodo académico.

A.16 Equipo Diseñador: Describe a los docentes especialistas que participaron en la elaboración del instrumento uno.

A.17 Fecha del Diseño del Programa: Relacionado al día, mes y año de elaboración del instrumento uno.

A.18 Fecha de aprobación por la Comisión Académica: Indica día, mes y año en que se aprueba el programa a cargo de la Comisión Académica.

A.19 Aprobación de la Dirección de Currículo: Indica el día, mes y año en que se aprobó el diseño curricular de la oferta académica presentada.

A.20 Número de Resolución de Aprobación: Numeración emanada por la Dirección de Curriculum una vez revisado y aprobado todo el diseño curricular de la propuesta curricular y sus programas respectivos. Sólo se expedirá un número de aprobación correspondiente al diseño curricular el cual es extensivo a todos los programas pertenecientes a éste.

B. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

En este elemento se requiere describir y contextualizar la asignatura dentro del programa académico correspondiente. Igualmente se debe indicar la ubicación de la asignatura dentro del plan de estudio, así como también la cantidad de créditos que presenta. Se describe su contribución al perfil académico profesional, justificando su importancia en el fortalecimiento o generación de competencias específicas establecidas en el diseño curricular. Es importante mencionar la cantidad y títulos de los ejes temáticos que integra la asignatura.

C. COMPETENCIAS

C.1 Competencias Generales

En este apartado se referirán los atributos que deben caracterizar a todo profesional universitario con independencia de su título de formación. En ellas se recogen aspectos genéricos de conocimientos, habilidades, destrezas y capacidades que ya deben poseer como profesionales, pero que requieren mantenerse en su proceso de fortalecimiento y ampliación de saberes. Se tomarán como referencia las 27 competencias genéricas asumidas por la Universidad Autónoma de Chiriquí correspondientes al proyecto Tuning de América Latina y las establecidas por la Organización Internacional del Trabajo (OIT) agrupadas en 4 categorías de competencias claves o de empleabilidad y productividad, como lo son: aprender a aprender, comunicación, trabajo en equipo y resolución de problemas. Ver Modelo Educativo y Curricular, UNACHI, 2022.

C.2 Competencias Específicas de la Asignatura

Cada competencia específica representa el dominio integral del eje temático que integra la estructura del contenido a desarrollar durante la asignatura. Constituye la articulación conceptual, procedimental y actitudinal de lo que requiere fortalecer el participante. Se sugiere formular una competencia específica por cada eje temático, siempre y cuando ésta se redacte de una manera integrada considerando las dimensiones del aprendizaje (conceptual, procedimental y actitudinal). La formulación y redacción de una competencia requiere utilizar en su inicio un verbo en tercera persona singular, en tiempo presente activo, que indique la acción que el participante realiza en su proceso de formación.

D. AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Son los espacios donde se va a desarrollar la asignatura (aula, laboratorios, plataformas, en el campo, organizaciones o entidades donde se desarrollan las prácticas como hospitales, instituciones educativas, empresas, instituciones de salud, otros), además de los requerimientos y condiciones específicas de cada escenario o espacio.

Para los programas bajo la modalidad a distancia, el ambiente de aprendizaje se lleva a cabo en espacios académicos tecnológicos, orientados a facilitar la formación virtual interactiva, integrando recursos, herramientas y diferentes actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación para este tipo de ambiente.

E. ESTRUCTURA TEMÁTICA

Este aspecto integra los contenidos que se requieren formar en la asignatura. Constituye el conjunto de conocimientos científicos y técnicos necesarios para lograr las competencias específicas de la asignatura, estructuradas en ejes temáticos y distribuidos en una secuencia lógica didáctica propia de los contenidos, psicológica de aprendizaje y social, adecuada a las exigencias del entorno o contexto social. Los contenidos pueden ser esenciales, necesarios o de ampliación y requieren ser ordenados finalmente según su naturaleza de aplicación teórica o práctica. Se entiende por contenido práctico el ejercicio del conocimiento en el campo laboral, no los procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes en los participantes.

F. ESTRATEGIAS

Se entiende por estrategias el diseño de un proceso compuesto por una serie de procedimientos y normas que aseguren una decisión acertada en cada situación de aprendizaje, en función de las competencias y/o objetivos que se pretenden lograr por parte de los participantes, incorporando los métodos, recursos y técnicas adecuadas y adaptándolas a los contenidos y tiempo previstos.

Las estrategias de enseñanza son todos aquellos procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes en los participantes. Es necesario explicitar la actividad y los recursos materiales, audiovisuales, informáticos u otros que se vayan a utilizar como apoyo para el desarrollo y operacionalización del proceso de enseñanza.



Las actividades de innovación educativa son todas aquellas actividades consideradas como parte de la formación al participante que contemplan aspectos relacionados a tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas, que implica la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación superior. Debe incorporar un cambio en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza.

Las estrategias de investigación son todas aquellas actividades o tareas consideradas para generar un proceso creativo, lógico y crítico del participante que, sobre la base del conocimiento disponible, busca resolver problemas o estudiar situaciones, produciendo conocimientos nuevos o verificando los existentes y que contribuyen al desarrollo del sentido de investigación en la educación superior.

Las estrategias de extensión se orientan al fortalecimiento del participante en áreas de la especialidad de estudio y a la contribución social de su entorno.

Una estrategia de aprendizaje es definida como el procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un participante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

Estrategia de Enseñanza, Innovación, Investigación y Extensión	Descripción	Recursos
Conversatorio Académico	Es una estrategia que permite que el docente dirija su participación al grupo de forma que genere discusión a partir de un tema investigado previamente, creando espacios de participación en los estudiantes, a través de sus aportes. Se reforzarán habilidades de argumentación, análisis, discusión y reflexión.	Textos, cuadernos, lápices, laptop, páginas, tablero, marcadores
Investigaciones multidisciplinares	Investigación colaborativa desde la diversidad disciplinar, donde intervienen y participan especialistas de diferentes áreas, aportando conocimientos, métodos y técnicas desde el campo de su especialidad y estableciendo interconexiones disciplinares.	Textos, lápices, laptop, páginas, internet, marcadores, textos
Foro académico	Estrategia que permite la interacción dinámica y actualizada de temas de especialidad orientados hacia la indagación y la reflexión sobre algún tema planteado.	Textos, lápices, páginas de papel, cuaderno de apuntes, material de interés, computadora, pantalla, multimedia

*Indique el nombre de la estrategia que utilizará el docente y seguidamente la describe, debe indicar qué actividad va a promover y los recursos para utilizarla. Integre estrategias innovadoras, activas y articuladas con la investigación y extensión.

Estrategia de Aprendizaje, Innovación, Investigación y Extensión	Descripción	Recursos
--	-------------	----------

Aprendizaje colaborativo	Estrategia que se desarrolla a través de actividades en pequeños equipos donde se intercambia información, se siguen instrucciones del docente y, se aprende a través de la colaboración de todos.	Material de estudio, páginas, lápices
Investigaciones	Es una estrategia que genera el desarrollo y habilidades en los estudiantes, analizando información de interés para construir un nuevo conocimiento o comprobar hipótesis previamente formuladas	Internet, textos, lápices, páginas,
Proyectos	Estrategia que permite aplicar de manera práctica una propuesta que permite solucionar un problema real desde diversas áreas de conocimiento, centrada en actividades y productos de utilidad social. Surge del interés de los participantes o necesidades propias del área o contexto disciplinar.	Computadora, internet, cuaderno de apuntes, material referencial
Infografía interactiva	Es una representación visual de información. que incluyen una variedad de elementos, como imágenes, íconos, textos, gráficas y diagramas para comunicar mensajes y captura la atención de la audiencia.	Textos referenciales, lápices, páginas de papel, Computadora, internet, plataforma de diseño gráfico.

Indique el nombre de la estrategia que utilizará el participante y seguidamente la describe, debe indicar qué actividad va a promover y los recursos para utilizarla. Integre estrategias innovadoras, activas y articuladas con la investigación y extensión.

G. COMPROMISOS DEL DOCENTE CON LA ASIGNATURA

En este apartado se indican las competencias docentes en el ámbito personal, profesional y ocupacional, tales como: dominio de los contenidos o disciplina a enseñar, habilidad para motivar a los estudiantes, capacidad de planificación y adaptación de la metodología a las características del grupo, dominio de las diferentes habilidades didácticas, conocimiento de las innovaciones, tendencias didácticas y disciplinares, que mantengan vigente la actualización docente.

H. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Esta evaluación está sustentada en la Sección II. Evaluación, Artículo 16 del Reglamento General de Estudios de Posgrado (2021), donde se expresa que las evaluaciones académicas se realizarán de acuerdo con los siguientes porcentajes:

A = SOBRESALIENTE	MÁS DE	90 a 100
B = SATISFACTORIO	MÁS DE	80 a 90
C = APROBADO	MÁS DE	70 a 80
D = CONDICIONAL	MÁS DE	60 a 70
F = FRACASO		60 menos

Además de las letras anteriormente señaladas, podrán aparecer en las listas oficiales de calificaciones, las siguientes letras que, sin embargo, no se considerarán como calificaciones:

S E Sin evaluación
I Incompleto

Igualmente, en el Artículo 17 del mismo Reglamento, se establece los requisitos de Evaluación para el Sistema de Posgrados:

Trabajo Final o Proyecto de Investigación	35%
Talleres de investigación especializados Trabajos Prácticos Informes Propuestas Académicas Científicas, según línea de investigación de la especialidad. Investigaciones y publicaciones de un tema de estudio Exposiciones o Seminarios (Grupales) Modelaciones o Simulaciones	35%
Artículo **	30%

** En el caso de Doctorado Artículo Científico

I. FUENTES REFERENCIALES

Este elemento pretende ofrecer información útil sobre los distintos textos clásicos y actualizados, documentos, materiales, revistas, medios impresos, referencias de internet, que deben considerarse durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura a desarrollar.

Para efectos de esta programación se requiere tomar en cuenta la Guía de Estilo y Formato de Asociación Psicológica Americana (APA) en su última edición (7ma).