



GUÍA: PROGRAMA DE ASIGNATURA

Instrumento 1

PREGRADO-GRADO

2024

PRESENTACIÓN

La guía para el diseño del programa de asignatura se presenta con la finalidad de orientar metodológicamente la organización y redacción de todos los elementos del programa, que orientan la acción docente de pregrado y grado.

El diseño de programas es una actividad académica y docente fundamental en toda estructura curricular de las carreras y programas ofrecidos por la Universidad. Una construcción adecuada y coherente asegura un enfoque más preciso y efectivo hacia el logro de las competencias requeridas en la formación de los estudiantes.

El Programa de la 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 estructura temática. A través de él, se busca evidenciar la transversalidad de las competencias genéricas, justificar la relevancia de las competencias específicas y fortalecer las competencias propias de la carrera en formación.

La instrumentación del programa debe fomentar una visión amplia y diversa de conocimientos, habilidades y actitudes que facilite su vinculación con la práctica real, el acercamiento al contexto, el impulso de la investigación y el fortalecimiento de los valores propios de cada disciplina, proyectados hacia la sociedad a través de la actividad de extensión universitaria.



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.

0. ENCABEZADO: Identificación de la institución, nombre de la unidad académica, escuela y/o departamento donde pertenece la carrera y denominación de la oferta.

1. ELEMENTOS DESCRIPTORES

1.1 Nombre de la asignatura: Se escribe la denominación oficial de la asignatura que se planifica de acuerdo con el plan de estudio vigente de la carrera.

1.2 Abreviatura: Indica las siglas otorgadas a la asignatura de acuerdo con su nombre dentro del plan de estudio de pregrado o grado.

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

1.4 Código de Asignatura: Es la numeración asignada que identifica a la asignatura como única dentro de la carrera.

1.5 Año: Se refiere a la ubicación de la asignatura según el plan de estudio.

1.6 Semestre: Se refiere a la ubicación de la asignatura en el plan de estudio de acuerdo con el semestre.

1.7 Pre-Requisito: Se refiere a la(s) asignatura(s) previa(s) que debe haber aprobado el estudiante antes del desarrollo de una determinada asignatura, codificada con la abreviatura y número de la asignatura establecida como requisito previo.

1.8 HT: Indica según el plan de estudio de la carrera las horas teóricas de la asignatura.

1.9 HP: Indica según el plan de estudio de la carrera las horas prácticas de la asignatura.

1.10 HL: Indica según el plan de estudio de la carrera las horas de laboratorio si las hay.

1.11 Créditos: Es la cantidad de unidades valorativas que se le otorga a cada asignatura organizada en el plan de estudios.

Éstos se relacionan al número de horas de trabajo teórico, práctico o de laboratorio que realizará el estudiante para alcanzar la competencia. Ver Plan de Estudio de la carrera. El Estatuto Universitario de la Universidad Autónoma de Chiriquí (2009), en su Capítulo VI, del Régimen Académico, Sección F, Artículo 176, expresa que el sistema de créditos que rige es el que computa por períodos académicos el número de horas de crédito cada una de las cuales equivale a una hora semanal de clase o de seminario o a un período de dos o tres horas semanales de laboratorio o de trabajo práctico”.

1.12 Nombre de la Unidad Académica: Se refiere a la denominación de la Facultad. En el caso de las asignaturas o cursos de servicio, corresponderá a la Facultad donde se presta el servicio.

1.13 Escuela/ Departamento: Indica la escuela y departamento donde pertenece la asignatura planificada

1.14 Denominación de la Carrera: Se especifica el nombre de la Carrera

1.15 Modalidad: La Universidad Autónoma de Chiriquí, oferta sus carreras y programas bajo la modalidad de educación presencial y la modalidad educativa a distancia (virtual o semipresencial) ésta última, con atención a los requerimientos o necesidades de las diferentes unidades académicas, considerando las adecuaciones curriculares para cursos en las modalidades a distancia.

La modalidad de educación presencial es aquella donde el profesor y el estudiante están físicamente presentes en un mismo espacio-tiempo previsto para ello. La modalidad a distancia puede ser semipresencial o virtual, en la que el tutor o docente y los estudiantes están separados en el espacio y algunas veces en el tiempo, en donde se articulan múltiples recursos didácticos, una sólida labor tutorial y el respaldo efectivo de una gestión del aprendizaje.

1.16 Total de Horas en el Semestre: La cantidad de horas semanales será el producto de ésta por dieciséis semanas correspondientes al semestre. Ejemplo: Si una asignatura tiene 3 horas teóricas y 2 horas prácticas la conversión en horas sería $(3+2= 5 \text{ horas} \times 16= 80 \text{ horas})$.

1.17 Equipo Diseñador: Se refiere a los docentes que participaron en la elaboración del Programa. El equipo diseñador debe estar conformado por dos docentes o más.

1.18 Fecha del Diseño del Programa: Relacionado al día, mes y año de elaboración del Programa.

1.19 Fecha de aprobación por el Departamento: Indica día, mes y año en que se aprueba el programa en la Junta de Departamento.

1.20 Aprobación de la Dirección de Currículo: Indica el día, mes y año en que se aprobó el diseño curricular de la carrera de donde pertenece el programa.

1.21 Resolución de Aprobación número: Numeración emanada por la Dirección de Curriculum una vez revisado y aprobado todo el diseño curricular de la carrera 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.

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

En este elemento se requiere contextualizar y justificar la existencia e importancia de la asignatura dentro de la carrera de la que forma parte. Se señala la ubicación del período académico 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 de la carrera y su aporte al campo laboral y social. Es importante agregar las principales competencias específicas de la asignatura y la distribución de los ejes temáticos, haciendo referencia a grandes rasgos de las competencias genéricas que la fundamentan.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias Genéricas

Las competencias genéricas son entendidas como los atributos que debe tener un graduado universitario con independencia de su título de formación.

En ellas se recogen aspectos genéricos de conocimientos, habilidades, destrezas y capacidades que debe tener cualquier profesional antes de incorporarse al mundo laboral. Posibilitan la transferencia de las competencias que posibilitan al sujeto que las posee la oportunidad movilizar transversalmente de un contexto a otro.

Las competencias genéricas asumidas por la Universidad Autónoma de Chiriquí son las 27 establecidas en el 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.

3.2 Competencias Específicas de la Asignatura

Representa el dominio integral del contenido de cada eje temático, representado en la unión conceptual, procedimental y actitudinal del logro de aprendizaje esperado del estudiante.

Se sugiere formular una competencia específica de la asignatura 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 (por ejemplo: describe, resuelve, elabora, demuestra, aplica, desarrolla, analiza, aprecia, propone, evalúa, crea, entre otros), que indique la acción que el estudiante realiza en su proceso de aprendizaje.

4. AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Son los espacios donde se va a desarrollar la asignatura tales como: el aula, laboratorios, en el campo, organizaciones o entidades donde se desarrollan las prácticas o la rotación de prácticas clínicas o de residencia médica, además de los requerimientos y condiciones 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, plataformas, herramientas que faciliten el desarrollo de diferentes actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

5. ESTRUCTURA TEMÁTICA

Este aspecto integra los contenidos que se requieren formar en la asignatura. Constituye el conjunto de conocimientos académicos, científicos y técnicos necesarios para lograr las competencias específicas de la asignatura, estructuradas en ejes temáticos y distribuidos en una secuencia lógica, psicológica y didáctica propia de los contenidos, adecuados a las exigencias del entorno social.

Los contenidos pueden ser esenciales, necesarios o de ampliación y requieren ser ordenados finalmente según su naturaleza de aplicación teórica o práctica en una malla de especificidad. 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 estudiantes.

CONTENIDOS TEÓRICOS-PRÁCTICOS
Eje Temático I: (Título)xxxxxxxxx CORTO Y GENERAL
1.1XXXXXXXXXX
1.2XXXXXXXXXX
1.3XXXXXXXXXX
1.4XXXXXXXXXX

1.5XXXXXXXXXXXXX
1.6XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX

Eje Temático II: (Título)xxxxxxx

2.1XXXXXXXXXXXX
2.2XXXXXXXXXXXX
2.3XXXXXXXXXXXX
2.4XXXXXXXXXXXXX
2.4XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX

Eje Temático III: (Título)xxxxxxx

3.1XXXXXXXXXXXX
3.2XXXXXXXXXXXX
3.3XXXXXXXXXXXX
3.4XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX

Eje Temático IV: (Título)xxxxxxx

4.1XXXXXXXXXXXX
4.2XXXXXXXXXXXX
4.3XXXXXXXXXXXX
4.4XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX

Fuente: Dirección de Currículum

6. ESTRATEGIAS (ENSEÑANZA, APRENDIZAJE, INNOVACIÓN, EXTENSIÓN, INVESTIGACIÓN Y RECURSOS)

De manera general, 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 estudiantes, incorporando los métodos, recursos y técnicas adecuadas y adaptándolas a los contenidos y tiempo previstos.

Específicamente, las estrategias de enseñanza son todos aquellos procedimientos utilizados por el docente o facilitador para promover aprendizajes en los estudiantes, interrelacionando la innovación la extensión y la investigación con el contenido organizado para cada eje temático. Es necesario explicitar la actividad y los recursos materiales, audiovisuales, virtuales u otros que se vayan a utilizar como apoyo para el desarrollo y operacionalización del proceso de enseñanza.

La estrategia de aprendizaje, por su parte, es definida como el procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

Las estrategias de innovación académica son todas aquellas actividades consideradas como parte de la formación al participante que contemplan aspectos relacionados a tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas, que involucra 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, recursos, contenidos o en los contextos propios de la enseñanza.

Las estrategias de investigación son todas aquellas actividades o tareas consideradas para generar un proceso creativo, lógico y crítico del estudiante 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.

Y, por último, las estrategias académicas de extensión son todas aquellas acciones consideradas como parte de la formación al estudiante. Podrá abarcar aquellas actividades, jornadas o eventos que sean de interés y que brinden un beneficio para la comunidad universitaria o para la sociedad en general, y que sirvan para la proyección de la facultad, carrera o la propia universidad.

Estrategia de Enseñanza (Innovación, Extensión e Investigación)	Descripción	Recursos
Ejemplo Clase Dialogada	Es aquella en la que el docente concentra sus esfuerzos en tres momentos: Organizar y explicar la clase, conducirla y evaluar el impacto. El docente concentra sus esfuerzos en tres momentos: Organizar y explicar la clase, conducirla y evaluar El docente hace una explicación de ideas de la temática a discutir. Incentiva la participación, aclara dudas y resume y genera una síntesis de cierre.	Tablero, borrador, pilotos, laptop, multimedia, cuaderno, lápices, textos.
Investigación	Estrategia sistemática que implican la recopilación, organización y análisis de resultados a partir de objetivos claramente definidos. El facilitador organiza y dirige las áreas de investigación juntamente con los estudiantes. Facilita la organización metodológica a desarrollar y acompaña el proceso participativo de investigación.	Cámara fotográfica, guía de observación, cuaderno, lápices, textos
Jornada de divulgación	Estrategia que permite la presentación y difusión de resultados de investigaciones Se organizan las	Proyector multimedia, laptop, panfletos, afiches,

	propuestas y resultados a divulgar por equipos de trabajo	trípticos.
Laboratorios	Implica un proceso de enseñanza-aprendizaje facilitado y regulado por el docente, el cual debe organizar temporal y espacialmente ambientes de aprendizaje para ejecutar fases o acciones de experimentación relacionadas que les permitan a los estudiantes realizar acciones	Materiales básicos, equipos requeridos, cuaderno de apuntes.

Fuente: Dirección de Curriculum.

Estrategia de Aprendizaje (Innovación, Extensión e Investigación)	Descripción	Recursos
Talleres prácticos	Acciones desarrolladas por los estudiantes, aplicadas a partir de la demostración del docente y ejecutadas con su guía y ayuda. Pueden evidenciarse con videos o informes de experiencias.	Cuadernos, lápices, laptop, páginas, tablero, marcadores, material de referencia
Infografía digital	Es una representación visual de información. que incluyen una variedad de elementos, como imágenes, iconos, textos, gráficas y diagramas para comunicar mensajes y captura la atención de la audiencia.	Laptop, internet, páginas, marcadores, lápices
Proyectos	Estrategias 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 alumnos.	Textos de referencia, internet, cuaderno de apuntes, bolígrafos, lápices, marcadores.
Estudios de caso	Los estudios de caso constituyen una metodología que describe un suceso real o simulado complejo que permite al profesionista aplicar sus conocimientos y habilidades para resolver un problema.	Caso de estudio, Textos, páginas, cuadernos, lápices, marcadores
ABP	El aprendizaje basado en problemas es una metodología en la que se investiga, interpreta, argumenta y propone la solución a uno o varios problemas, creando un escenario simulado de posible solución y analizando las probables consecuencias.	Textos, páginas, cuadernos, lápices marcadores
V Heurística o UVE de Gowin	Es una estrategia que sirve para adquirir conocimiento sobre el propio discernimiento y sobre cómo este se construye y utiliza. Su uso se recomienda para situaciones prácticas en las que los estudiantes tengan contacto directo con los fenómenos o las situaciones observables. Asimismo, se puede aplicar para el análisis de lecturas científicas o investigaciones.	Páginas, lápices, colores, marcadores, computadora
Foros académicos	Organización de estudiantes en grupo, para discutir y analizar un tema, interactuando entre sí y monitoreados por el docente a fin de construir nuevos conocimientos.	Textos, cuadernos, lápices, laptop, páginas, tablero, marcadores

Fuente: Dirección de Curriculum.

Se hace necesario la selección de estrategias coherentes y en concordancia con los contenidos y modalidad de estudio. Para las carreras bajo la modalidad virtual, las estrategias requieren adecuarse al ambiente de aprendizaje que se lleva a cabo en este tipo de espacio académico tecnológico, integrando diferentes estrategias y actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación virtual.

7. COMPROMISOS DEL DOCENTE CON LA ASIGNATURA

Representa los principios éticos y profesionales del docente con relación al ejercicio de la docencia tales como: dominio de los diferentes conocimientos didácticos en general, del contenido o disciplina a enseñar, conocimiento de los contextos y enfoques educativos, conocimiento de las innovaciones y actualidad global y ser poseedor de competencias sólidas de calidad y actualización docente. Fundamentalmente se refiere a las competencias docentes en el ámbito personal, profesional y ocupacional.

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación incluye no sólo aspectos relativos a la evaluación semestral o final para la emisión de la calificación de promoción, sino también indica todo lo relativo a la evaluación diagnóstica, procesual y formativa, que se traduce en orientar y ofrecer oportunamente información clara al estudiante, sobre sus actividades de aprendizaje dentro y fuera del ambiente de aprendizaje y sobre los resultados parciales y aspectos que se requieran mejorar.

En el Programa de la Asignatura se requiere considerar de forma sintética lo establecido en el Estatuto Universitario de la Universidad Autónoma de Chiriquí en su Capítulo VI, Régimen Académico, Sección E del Sistema de Evaluación de los Estudiantes, en su Artículo 166 respectivamente.

La evaluación debe estar en función de los resultados obtenidos, representados por elementos tangibles (evidencias) producto de la aplicación de las técnicas y estrategias de aprendizaje. Las evidencias pueden ser de conocimientos y/o de desempeño. Las evidencias están vinculadas con las competencias específicas de la asignatura.

9. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Este elemento pretende ofrecer información útil sobre las distintas referencias, 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 formar.

Cada entrada en una lista de referencia debe incluir los cuatro elementos básicos de una referencia: el autor, fecha de publicación, título del trabajo y fuente para recuperación. Cuando se trata de la primera edición, no se indica. Igualmente, se precisa agregar bibliografía en un segundo idioma aprobado por la UNESCO.

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), que indica el siguiente orden en sus elementos:

Libro con un autor:

Apellido, N. (Año de publicación). Título del libro. Editorial.

Ejemplo:

García, P. (2022). Introducción a la pedagogía. Editorial Universitaria.

Palomeque, A. (2022). Plan de estudios. Editores RIL.
<https://elibro.net/es/lc/unachi/titulos/225656>

Perilla Granados, JSA. (2019). Diseño curricular y transformación de contextos educativos desde experiencias concretas. Editorial Universidad Sergio Arboleda Acceso Abierto. <https://elibro.net/ereader/unachi/212124?page=1>

Libro con varios autores:

Apellido, N., Apellido, N., & Apellido, N. (Año). Título del libro. Editorial.

Ejemplo: Martínez, J., López, M., & Sánchez, A. (2020). Teorías del aprendizaje en el siglo XXI. Ediciones Académicas.

