



UNIVERSIDAD EVANGÉLICA
DE EL SALVADOR

UNIVERSIDAD EVANGÉLICA DE EL SALVADOR
Vicerrectoría Académica
Dirección de Planeación y Calidad

Dirección de Planeación y Evaluación Curricular

MANUAL PARA EL DISEÑO DE PROGRAMAS DE ASIGNATURA SEMIPRESENCIALES

2020

UNIVERSIDAD EVANGÉLICA DE EL SALVADOR

Vicerrectoría Académica

Dirección de Planeación y Evaluación Curricular

MANUAL PARA DISEÑAR PROGRAMAS DE ESTUDIO POR COMPETENCIAS

El diseño curricular basado en competencias busca responder a los requerimientos del entorno, enfatiza en la actuación y en dar respuesta a los grandes retos de la humanidad; así mismo, orienta la estructura curricular que tendrá un determinado programa académico, buscando propiciar los ambientes idóneos de aprendizaje que permitan desarrollar en los estudiantes las competencias para desenvolverse en la vida y afrontar con éxito los retos que tendrá en los diferentes ámbitos de actuación que le permita su formación.

De acuerdo a Sergio Tobón y García Fraile (2008), las competencias son:

“Son actuaciones integrales para resolver problemas del contexto con idoneidad y compromiso ético”.



En este sentido el programa académico busca favorecer el dominio de competencias para resolver problemas reales del contexto.

A continuación, se presenta la estructura y las orientaciones para el diseño de un programa de estudios, interrelacionando la visión del enfoque socioformativo, así como los lineamientos plasmados en los “Criterios Básicos para el diseño, presentación y evaluación de instrumentos curriculares y otros documentos relacionados con el accionar académico de las Instituciones de Educación Superior (IES)” MINED. 2014

1. GENERALIDADES

El primer apartado de un programa son las generalidades, en este apartado presentamos el nombre de la asignatura, su número de orden, el total de U.V, entre otros puntos.

1.1.1	Nombre de la asignatura	Nombre de la asignatura igual que en la malla curricular
1.1.2	Número de orden	Las asignaturas con orden del 1 al 9.
1.1.3	Código	Código de la asignatura. Ver Malla.
1.1.4	Prerrequisito	Nombre completo de la asignatura prerrequisito, <u>no iniciales</u> .
1.1.5	Número de horas por Ciclo	Total, de horas de duración del Ciclo. Ejemplo. 72, 90, entre otros.
1.1.6	Horas teóricas presenciales semanales	Horas destinadas para la exposición de contenidos teóricos PRESENCIALES. Estas horas deben corresponder con las descritas en el apartado Estrategias Metodológicas .
1.1.7	Horas prácticas presenciales semanales	Horas destinadas a la práctica, ejercicios, proyectos, entre otros, de manera PRESENCIAL. Estas horas deben corresponder con las descritas en el apartado Estrategias Metodológicas .
1.1.8	Horas teóricas virtuales semanales	Se asigna el número de horas que se destinarán al desarrollo de contenido <u>teórico</u> facilitado de manera VIRTUAL. De igual forma debe corresponder al porcentaje descrito en las estrategias metodológicas.
1.1.9	Horas prácticas virtuales semanales	Se asigna el número de horas que se destinarán al desarrollo de contenido <u>práctico</u> facilitado de manera VIRTUAL. Debe corresponder al porcentaje descrito en las estrategias metodológicas.
1.1.10	Duración del Ciclo en semanas	18 semanas (Pregrado) 20 semanas (Posgrado)
1.1.11	Duración de la Hora Clase	50 minutos
1.1.12	Unidades Valorativas	Cada U.V equivale a 20 horas clase
1.1.13	Identificación del Ciclo Académico	I, o II...

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

“En este apartado se debe expresar de forma genérica en qué consiste la asignatura o módulo, describiendo la **situación problemática** a la que se pretende dar respuesta” (Tomado de Criterios Básicos para el diseño, presentación y evaluación de instrumentos curriculares y otros documentos relacionados con el accionar académico de las instituciones de educación superior (IES) Pág. 24)

Este apartado consta de dos párrafos:

Párrafo 1

En el primer párrafo, describirá ¿qué es?, ¿en qué consiste la asignatura?

Ejemplo:

ASIGNATURA DE DERECHO LABORAL

La asignatura de Derecho Laboral, comprende el estudio, análisis, interpretación y comprensión de todo el engranaje legal, constitucional y jurisdiccional en materia laboral, no solo a nivel nacional sino también internacional, (convenios de la OIT). Así mismo aborda los aspectos técnicos del área del derecho, como: los requisitos del contrato individual de trabajo, causales de despido, obligaciones y derechos de los trabajadores, seguridad social, entre otros.

Párrafo 2

Describir la respuesta a una situación problemática, a la que se intenta dar solución con el desarrollo de la asignatura o módulo.

La situación problemática se refiere a describir de manera puntual, el problema o necesidad a la cual se dará respuesta mediante la formación de la competencia en el estudiante, para que sea capaz de resolver o afrontar positivamente dicha problemática a la cual se enfrentará en un futuro en el ejercicio de su profesión.

Para presentar la situación problemática se debe plantear un problema **real, significativo y pertinente del contexto** (ya sea personal, familiar, comunitario, social, político, deportivo, recreativo, artístico, cultural, de salud, ambiental-ecológico, entre otros) en relación al ámbito o área de formación a que corresponda la asignatura.

Ejemplo.

*Esta asignatura se basa en el estudio de los elementos fundamentales de la nutrición en salud pública, está orientada hacia la revisión de **la problemática alimentaria nutricional**, los elementos para formular, implementar, desarrollar y evaluar programas preventivos y conectivos de nutrición; el desarrollo de habilidades, destrezas, aptitudes requeridas para el desempeño del profesional de nutrición en salud pública.*

FUNCIÓN CLAVE	UNIDAD DE COMPETENCIA	ELEMENTOS DE LA COMPETENCIA
Se refiere a la Competencia global, la cual ha sido previamente elaborada por la Comisión Curricular, dependiendo del área de formación a la que pertenece la asignatura o módulo, específicamente en la Matriz de Competencias. Consultar el Marco Referencial de la carrera.	Es la competencia a desarrollar en la asignatura. Es la sub-competencia que deriva de la función clave Redactar la (s) competencia (s) de la asignatura según su fórmula: Verbo + Objeto conceptual + Finalidad + Condición de referencia	Son las actividades que realizará el estudiante para el logro de la competencia. Es decir, es el paso a paso que realizará el estudiante para llegar a adquirir la competencia. Verbo + Desempeño esperado Ejemplo: Evalúa el impacto y eficiencia de las intervenciones de prevención nutricional a nivel comunitario y retroalimentar ejecuciones posteriores. (Pueden ser mínimo 3 y máximo 10)

3. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Semipresencial

UNIDADES DE APRENDIZAJE	MODALIDAD	CONTENIDOS	MEDIOS Y HERRAMIENTAS WEB	TIEMPO	
				Semanas	Horas
Unidad de aprendizaje n° 1: (Asignar un nombre que englobe los contenidos que se abordarán en la Unidad, tomando en cuenta que debe ser atractivo para los estudiantes)	Presencial	Verbo desempeño + Objeto conceptual + Condición de referencia ↓ Tercera Persona del Singular. Ejemplo: Realiza, Resuelve, Elabora, entre otros. Ejemplo: 1. Realiza el planteamiento del problema de investigación, el cual incluye la situación actual, enunciado, contexto y justificación del problema, según los "Lineamientos básicos para elaborar anteproyectos e informes de investigación o de innovación" de la UEES. (Agregar los contenidos que sean necesarios para el logro de la competencia) 2. Describe los diferentes tipos de liderazgo basados en los rasgos de la personalidad, aplicados a la gerencia de los servicios sanitarios del primer nivel de atención, con criterio científico. 2.1. Teoría de liderazgo. 2.2. Poder, autoridad y política. 2.3. Manejo de conflicto. 3. Contenido eje transversal (Colocar el contenido transversal al finalizar los contenidos de la Unidad)		4	16

UNIDADES DE APRENDIZAJE	MODALIDAD	CONTENIDOS	MEDIOS Y HERRAMIENTAS WEB	TIEMPO	
				Semanas	Horas
		(Tomarlo de la matriz de competencias o del listado de Ejes transversales)			
	Virtual	4. Sintetiza los factores de éxito de la capacitación en la estrategia de negocios de las empresas, para incidir en la gestión del talento humano, a por medio de una búsqueda en internet y luego se analizará mediante foro de discusión.	Aula Virtual - Foro de discusión Estudio de caso - Juego de Roles - Chat - Wiki - Zoom - Mindomo - Libros digitales - Prezzi - Trello - E- recursos -		
		Total Semanas y Horas		16	80

4. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

En este apartado se debe describir las estrategias metodológicas utilizadas **en espacios virtuales de aprendizaje**, las cuales deberán ser coherentes con el enfoque de formación basado en competencias. Establecer el peso porcentual teórico y práctico de la asignatura.

De las Estrategias Metodológicas que se presentan en la siguiente matriz, seleccione la estrategia que más favorece el abordaje de los contenidos para la asignatura en particular. Posteriormente enlistar qué estrategias se emplearán durante el desarrollo de la asignatura. Eliminar el cuadro y colocar el listado con una viñeta. Ejemplo:

Durante el desarrollo de esta asignatura se emplearán las siguientes estrategias metodológicas (UTILIZADAS EN ESPACIOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE):

- Debate mediante foro de discusión
- Elaboración de Wiki

- Sesiones sincrónicas y asíncronas
- Elaboración de mapa mental mediante CMAPS TOOL
- Videos educativos
- Estudio de Casos.
- Métodos de Proyectos.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	EXPLICACIÓN
Aprendizaje basado en problemas	Estrategia de enseñanza y aprendizaje cuyo punto de partida y de llegada es un problema que, diseñado por el docente, el estudiante ha de resolver para desarrollar determinadas competencias previamente definidas.
Estudio de caso	Análisis intensivo y completo de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.
Método de proyectos	En el método de proyectos los estudiantes aplican o construyen sus aprendizajes a través de la realización de un proyecto, en el cual planifican, ejecutan y evalúan una serie de actividades con el objetivo de resolver un problema. Se busca enfrentar a los estudiantes a situaciones que los lleven a rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven
Debate	Es un acto propio de la comunicación humana que consiste en la discusión acerca de un tema polémico entre dos o más grupos de personas. Los debates no los gana necesariamente quien tiene la razón, sino quien sabe sostener mejor sus ideas.
Lluvia de ideas	Es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.
Mapas conceptuales	Es una técnica de aprendizaje dentro del constructivismo que produce aprendizajes significativos al relacionar los conceptos de manera ordenada. Se caracteriza por su simplificación, jerarquización e impacto visual.
Mapas mentales	Es un diagrama usado para representar las palabras, ideas, tareas, u otros conceptos ligados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o de una idea central, utilizando palabras clave, colores, lógica, ritmo visual, números e imágenes.
Diagramas de Venn	Los diagramas de Venn son ilustraciones usadas en la rama de la matemática conocida como teoría de conjuntos.
Grupos circulares	Es una técnica para trabajar una temática, donde todos los participantes trabajen los temas, pero en grupos.
Esquemas	Es una forma de representación gráfica de las ideas fundamentales de un texto informativo, ordenadas de tal manera que guarden relaciones lógicas entre sí. (Se habla de texto expositivo informativo, porque en él se encuentran datos).
Exposición	Es la presentación de un tema, lógicamente estructurado, en donde el recurso principal es el lenguaje oral, aunque también puede serlo un texto escrito. Provee de estructura y organización a material desordenado.
Taller reflexivo	Permite generar un espacio de capacitación que integra el hacer, el sentir, y pensar. El aprender haciendo y la reflexión en la acción adquieren gran relevancia.
Juego de roles	Un juego de rol es una sesión en la que el moderador, quizás con la ayuda de uno o dos asistentes, organiza un escenario en el que se asignan diferentes papeles a los participantes, papeles que se identifican con los de la situación en la que los participantes se encontrarán cuando comiencen su trabajo. El juego da a los estudiantes oportunidades de ejecutar varios roles que representan papeles reales en el trabajo verdadero.
Simulación	La simulación es una técnica muy poderosa y ampliamente usada en las ciencias para analizar y estudiar sistemas complejos.
Escucha activa	Escuchar es el acto voluntario mediante el cual prestamos atención a los sonidos que percibimos.

	Se puede oír sin escuchar, pero, para escuchar, primero hay que oír. La escucha activa se focaliza intencionalmente en la persona que uno escucha, ya sea en un grupo o sólo dos personas, para comprender lo que se está diciendo.
Informe	Es el texto a través del cual se da cuenta de los avances realizados en un proyecto, en una actividad, sobre un tema, etc. en particular.
Resumen	Es la representación abreviada y precisa del contenido de un documento, sin interpretación crítica y sin distinción del autor del análisis; es decir, una breve redacción que recoja las ideas principales del texto.
Trabajo de campo	Situación que pone al alumno en contacto directo con una actividad real de la sociedad que ha sido previamente estudiada desde una perspectiva teórica, a partir de la cual puede adquirir una experiencia auténtica y, al mismo tiempo, comprobar conocimientos y aptitudes para el ejercicio de su profesión.
Lectura dirigida con expertos	Consiste en la lectura de un documento de manera total, párrafo por párrafo, por parte de los participantes, bajo la conducción del instructor. Al mismo tiempo, se realizan pausas con el objeto de profundizar en las partes relevantes del documento en las que el instructor hace comentarios al respecto.
Métodos de preguntas	Se trata de un diálogo entre el docente y los estudiantes a partir de cuestionamientos sobre un tema específico, que los lleva a desarrollar diferentes niveles de pensamiento; memoria, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.
Diálogo	Es una conversación entre dos o más personas, mediante la cual se intercambian información y se comunican pensamientos sentimientos y deseos. Puede ser oral o escrito.
Ilustración	Consiste en el uso de recursos visuales (fotografías, esquemas, mapas mentales, gráficas e imágenes) en las explicaciones.
Sociodrama	consiste en reproducir una situación o problema real. Los participantes deberán representar varios papeles siguiendo instrucciones precisas en un determinado tiempo.
Relatorías	Es una escritura de varios acontecimientos. Es una síntesis dialéctica de lo discutido, de lo pensado, de lo vivido.
Investigación de tópicos	La investigación como plantea Duckworth (2000), es la estrategia básica de la actividad desarrollada en el aula que permite generar "situaciones" en las que las personas con diferentes niveles, cualesquiera puedan llegar a conocer partes del mundo de distintas maneras, de acuerdo a sus posibilidades.
Informe de lectura	Es un trabajo escrito que se caracteriza por ser restringido al análisis de una problemática, que será abordada a partir de determinados textos y que encontrará apoyo en bibliografía secundaria.
Panel	Se aplica para contrastar diferentes puntos de vista con respecto a un tema; o bien cuando se quiere motivar a los alumnos a investigar sobre contenidos de la clase.
Ensayo	El ensayo se emplea cuando se pretende que el alumno revise una unidad temática y que a la vez presente una unidad argumentativa, (es decir, el ensayo pretende ofrecer un conjunto de pruebas relevantes a favor de la tesis o posición que se pretende defender en el)
Otras	

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se requiere describir los indicadores de logro y los criterios de evaluación de los aprendizajes en consonancia con las competencias señaladas.

Unidad de competencia	Unidades de aprendizaje	Indicador(es) de logro	Evidencia	Criterios de evaluación
Aquí se coloca la competencia de la asignatura	Número y Nombre de la Unidad.	– Permite ir observando el avance en el cumplimiento del desarrollo de capacidades que proporciona un medio sencillo y fiable para medir logros, reflejar los cambios vinculados con una intervención o ayudar a evaluar los resultados. – Se debe asegurar que corresponda a una conducta verificable y observable en los niños y las niñas Acción + Producto + Condición (Ver Manual para la construcción de competencias, indicadores de logro, evidencias de aprendizaje Y contenidos, pág. 8)	Tarea, actividad que realizará el estudiante para demostrar o evidenciar su aprendizaje: Puede ser: - Un ensayo - Un proyecto - Una investigación - Entre otras.	Son los aspectos que se evaluarán de la tarea o actividad que el estudiante presenta como evidencia de aprendizaje. Ejemplo: - Coherencia de ideas y argumentos bien sustentados - Presenta fuentes bibliográficas de su ensayo
	(ídem)	(ídem)	(ídem)	(ídem)
	(ídem)	(ídem)	(ídem)	(ídem)

Se realizarán los siguientes tipos de evaluación:

- Diagnóstica.
- Formativa.
- Sumativa.

Además, se tomarán en cuenta los actores durante el proceso de la evaluación a través de:

- Autoevaluación.
- Coevaluación.
- Heteroevaluación.

Autores:

- Se incluyen un máximo de 3 autores.
- Si son más de tres, los 3 primeros, et al.
- Los apellidos tal como aparezcan (un apellido, dos o los dos unidos con guión), seguidos inmediatamente de la inicial -o iniciales- del nombre SIN punto:

Apellido N, Apellido1 Apellido2 N, Apellido1-Apellido2 NN, et al.

- Manuales con muchos autores: se incluyen los principales -que aparecen en la portada-, máximo 3, et al., con la aclaración de responsabilidad: **et al., editores**.

Título: tal como aparezca.

Volumen, si hay más de uno.

Edición, si no es la primera, en el idioma de la publicación, sin superíndices: **3a ed., 2nd ed.**

Datos de publicación. Lugar: Editorial; año de publicación.

- Lugar. se pone sólo uno. En editoriales con muchas sedes, escoger el de la publicación (*a menudo aparece en el verso de la portada*).
- El término "Editorial" casi siempre se omite.



Sin olvidar que...



Se debe indicar, el número de ejemplares disponibles en Biblioteca Central UEES y colocar un asterisco en caso de ser propuesto para compra.

Recursos Digitales:

Los recursos digitales deben ser citados respetando las Normas APA 6ta Edición, para cada caso en particular.



Ministerio de salud de El Salvador. (2014). Lineamientos técnicos para la supervisión de enfermería en las RIIS. Disponible en:
http://asp.salud.gob.sv/regulacion/pdf/lineamientos/lineamientos_tecnicos_supervision_enfermeria_riiss_31012014.pdf.

Si no posee sus credenciales UEES, puede Ingresar como: **visitante**

<http://biblioteca.uees.edu.sv/siab9uees/opac/loginform.php>

ANEXO 1.

SUGERENCIA DE ALGUNAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE PUEDEN SER APLICADAS EN EDUCACIÓN VIRTUAL

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN	APLICACIÓN EN ACTIVIDADES EDUCATIVAS
1. DROPBOX	Es un servicio de almacenamiento de archivos que permite almacenar y sincronizar archivos en línea y entre ordenadores, para así compartir archivos y carpetas con otros.	- Almacenaje de documentos, imágenes - Compartir archivos simultáneos
2. GO ANIMATE	Herramienta web gratuita y sirve para crear vídeos animados	- Crear, publicar y compartir videos
3. FACE YOUR MANGA	Es una herramienta web, es gratuita y permite al usuario crear un avatar animado (personaje)	- Crear y publicar un avatar para la plataforma virtual
4. MINDMEISTER	Herramienta web para construir mapas conceptuales online, no necesita instalación, por lo que se puede crear mapas desde cualquier ordenador con acceso a internet.	- Crear y compartir mapas conceptuales en la plataforma virtual
5. PICASA	Es una herramienta web para visualizar, organizar y editar fotografías.	- compartir fotografías
6. CACOO	Cacoo nos permite crear diagramas online con colaboración en tiempo real. Es una amigable herramienta online para dibujar y crear una variedad de diagramas como mapas del sitio, marco de cables, UML y gráficos de la red. Es gratuito	- Diagramar individuales y colaborativos - Mapas de sitios - Gráficos de red
7. BITSTRIPS	Historietas protagonizadas por los compañeros de clases	- Escenas de caricaturas, estudios de casos o casos hipotéticos
8. WORDPRESS	Plataforma donde puedes escribir, modificar artículos y crear una página web o un blog. Wordpress se usa para empezar tu propio sitio en Internet o publicar tu propio blog en Internet. Gracias a WordPress puedes ahorrar tiempo y esfuerzo, ya que hace muy fácil empezar una página web. Para darte una idea de lo fabuloso que es WordPress, imagina que quieres empezar tu propio sitio en Internet o crear tu propio blog.	- Compartir documentos - Presentar documentos y comentarlos de forma colaborativa
9. CREATILY	Creately es un servicio que nos permite dibujar mapas/diagramas de todo tipo desde nuestro navegador de Internet. Actualmente también dispone de una versión de escritorio compatible con Linux, Mac y Windows, creada con Adobe Air. La sincronización entre la aplicación de escritorio y la web del servicio es excelente y, por ello, es una buena herramienta portátil para trabajar en movilidad.	- Mapas - Diagramas

HERRAMIENTA		DESCRIPCIÓN	APLICACIÓN EN ACTIVIDADES EDUCATIVAS
10.	CALAMEO	Aplicación que nos permite la creación de publicaciones online interactivas (revistas digitales, presentaciones, etc.). Ideal para el trabajo en los centros educativos que dispongan de su propia publicación periódica, recomendable, por su sencillez de uso.	- Revistas - Presentaciones
11.	GLOSTER	Herramienta web que nos permite crear murales digitales multimedia. Los murales realizados con Glogster pueden ser impresos, insertados en una web (blog de aula, personal, etc.).	- Textos - Imágenes - Sonidos - Videos
12.	GOOGLE DOCS	Las herramientas de Google están suponiendo un gran avance en la gestión de prácticamente “todo lo imaginable” mediante una cuenta de Google (¿quién no dispone a día de hoy de Gmail?). Pues bien, su herramienta Google Drive, incluye la posibilidad de crear presentaciones de forma sencilla, sin muchos adornos pero efectiva.	- Presentaciones - Hojas de calculo - Elaboración de documentos compartidos
13.	GOOGLE DRIVE	Google Drive es un servicio de almacenamiento de archivos en línea	- Realizar tareas grupales ya que permite redactar documentos compartidos - Hojas de cálculo - presentaciones
14.	PADLET	Herramienta colaborativa en donde profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo y sobre un mismo entorno de trabajo.	- Murales digitales o interactivo con ayuda del trabajo colaborativo - trabajo por proyectos
15.	QUIZLET	Herramienta para crear tarjetas con contenidos educativos incluyendo texto e imágenes. También es una herramienta especialmente adecuada para las materias de idiomas ya que también ofrece audios de las palabras y textos utilizados. El docente puede copiar un juego de tarjetas a su propia cuenta, y luego editarlas, y adaptarlas a su propia enseñanza, y también puede crear sus propias tarjetas desde cero, y compartirlas con otros profesores en Quizlet. Además, es posible añadir voz a una serie de tarjetas de memoria flash, y cargar un juego de tarjetas desde un documento de Word.	- Elaborar tarjetas para trabajar el vocabulario de inglés, francés, etc. para afianzar la escritura y pronunciación. - Crear actividades de clasificar contenidos con ayuda de imágenes, descripciones breves, etc. - Elaborar fichas sobre personajes ilustres, fichas de vocabulario para infantil, temas de Geografía, acontecimientos históricos, obras literarias, etc.
16.	WEVIDEO	Herramienta web para crear y editar vídeos para compartirlos.	- Crear, editar y compartir videos