



Universidad Nacional
de Cajamarca

NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA

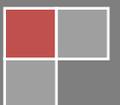
Guía para la elaboración de sílabo por competencias



VICERRECTORADO ACADÉMICO
Oficina General de la Gestión de la
Calidad y Acreditación

Unidad Técnica de Evaluación,
Acreditación y Certificación

Unidad Técnica de Calidad Educativa



Cajamarca, Perú 2019



1. Competencia

El enfoque por competencias se ha convertido en los últimos años en la orientación central de la cual gira la gestión de la calidad en la educación superior, esto lo ponen de manifiesto el desarrollo y establecimiento de proyectos internacionales bajo este mismo enfoque, tales como: la creación del Espacio Europeo de Educación Superior, El Proyecto Tuning de la Unión Europea, El Proyecto Alfa Tuning de Latinoamérica y el Proyecto "6 x 4", entre otros.

Se entiende por competencia un saber hacer complejo resultado de la movilización, integración y adecuación de conocimientos, habilidades y actitudes, utilizados eficazmente en diferentes situaciones (Gallego, 2006).

De otro lado, se define la competencia (Tobón S. , 2008) como procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas.

El concepto de competencia pone el acento en los resultados del aprendizaje, en lo que el alumno es capaz de hacer al término del proceso educativo y en los procedimientos que le permitirán continuar aprendiendo de forma autónoma a lo largo de su vida.

2. Currículo para el aprendizaje de competencias

El diseño Curricular por Competencias para la Educación es una opción que busca generar procesos formativos de mayor calidad, con centralidad en el estudiante, pero sin perder de vista las necesidades de la sociedad, de la profesión, del desarrollo de la disciplina y del trabajo académico. Asumir esta responsabilidad implica que la universidad promueva de manera congruente acciones de los ámbitos pedagógicos y didácticos que se traduzcan en reales modificaciones de las prácticas docentes. De ahí la importancia de que el docente también participe de manera continua en las acciones de formación y capacitación que le permitan desarrollar competencias similares a aquellas que se busca formar en los estudiantes, en lo que se coincide con la opinión que sobre estos temas han emitido diferentes especialistas.



El modelo de desarrollo curricular por competencias ofrece un acercamiento más dinámico a la realidad del mundo circundante, pero que sólo puede ser acometido desde una visión holística e integral, crítica del rol del docente y una dinamizadora participación del rol de estudiante, y un activo proceso de autoaprendizaje y autorregulación¹.

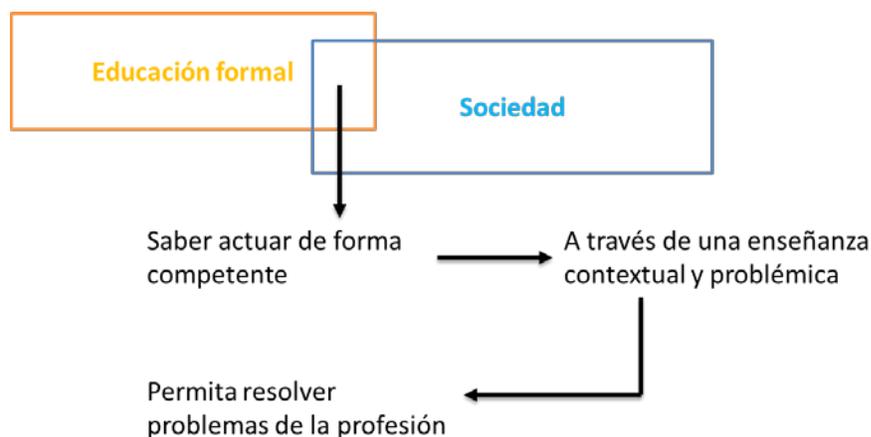
La introducción del enfoque por competencias no es solamente una nueva expresión de los resultados de aprendizaje, tiene implicaciones epistemológicas y pedagógicas que conducen a una transformación del proceso educativo y su evaluación.

3. ¿Qué cambia en la educación basada en competencias?

¿El siguiente enunciado nos parece familiar?

“Mis estudiantes primero deben aprender el contenido y después lo aplicarán”

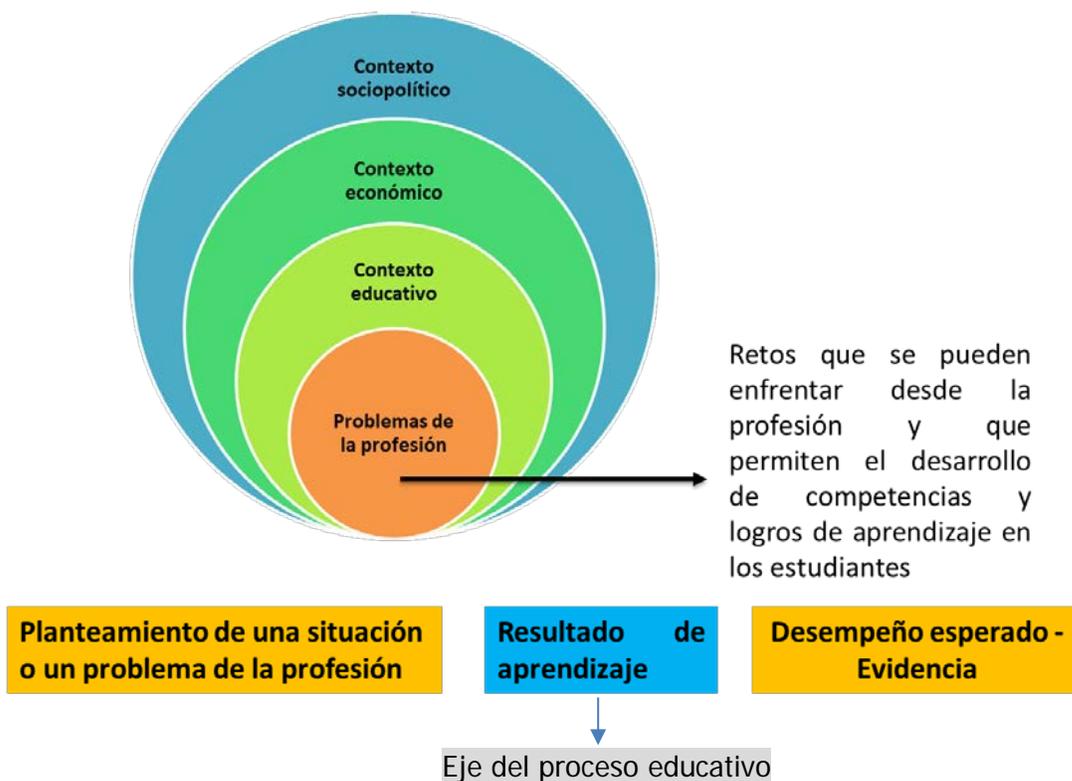
Actualmente se habla de las competencias como si fueran un fin en sí mismas, esta es una visión muy limitada, no se pretende formar personas que solo “hagan cosas” y de forma automática, sino que se desempeñen de manera adecuada en un CONTEXTO ÉTICO; por lo tanto, las competencias son necesarias porque con ellas resolvemos los problemas o las situaciones que la sociedad nos demanda.



Pasar a la lógica de la acción

Esto implica partir de un problema o una situación del contexto que genere la motivación necesaria para que los estudiantes se vean comprometidos con la tarea. Esto permitirá la activación de los conocimientos (tanto de los que posee como de los nuevos), las habilidades, las destrezas y actitudes para intervenir en la solución, lo cual propiciará nuevos resultados de aprendizaje o el perfeccionamiento de los actuales.

¹ Solar M.I. (2005): El currículo de Competencias en la Educación Superior: desafíos y problemática en Revista Pensamiento Educativo. Vol.36- Pontificia Univ. Católica de Chile, Santiago.



4. Estructura de la competencia

En el diseño curricular por competencias se asume la estructura lingüística "Acción+Objeto+Condición+finalidad", que permite caracterizar la "acción" (verbo), delimitar sobre qué "objeto" ésta recae, determinar la "finalidad" y en qué "condición" se ejecuta. En este texto dicha estructura se ha redefinido como una interacción entre los elementos de la competencia:

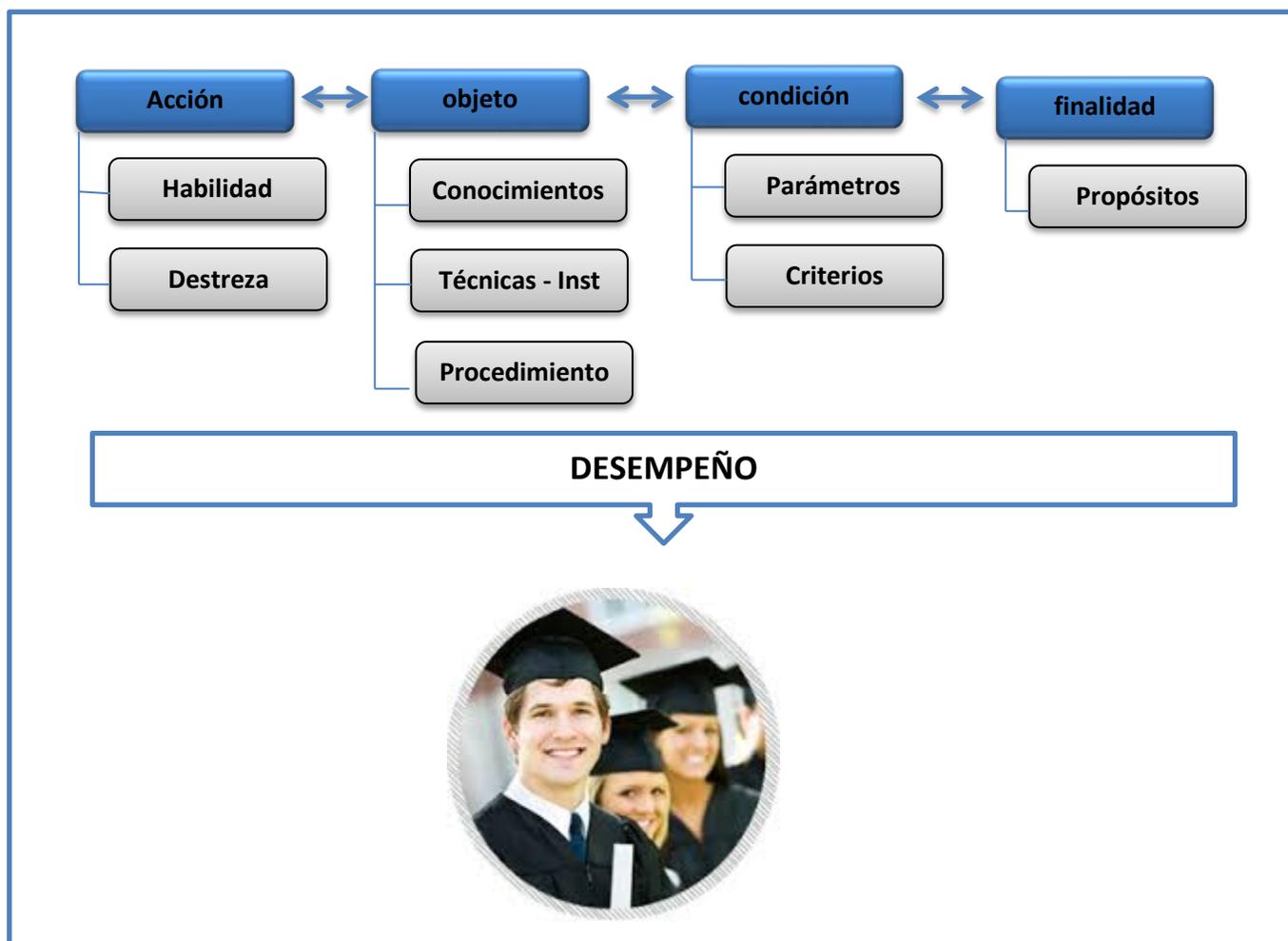
"Acción ↔ Objeto ↔ Condición ↔ Finalidad"

1. **La acción observable:** es el comportamiento humano mediante el cual se expresan externamente los procesos mentales, conscientes e inconscientes, en forma de habilidades, destrezas y hábitos. Señala la acción del desempeño. Debe referirse a una actuación observable o medible. Se sugiere un solo verbo. Se sugiere un verbo conjugado en tiempo presente.
2. **El objeto:** es todo ámbito, situación, conocimiento, saber, procedimiento, técnica e instrumento sobre el cual recae la acción humana. El ámbito sobre el cual recae la acción debe ser identificable y comprensible.
3. **La finalidad:** propósitos de la acción. Puede haber una o varias finalidades. Se sugiere que las finalidades sean generales.



4. **Condición de realización:** conjunto de parámetros que buscan asegurar la calidad de la acción o actuación. Debe evitarse la descripción detallada de criterios de calidad porque eso se hace cuando se describa la competencia

Estos elementos de la competencia se exteriorizan en el desempeño, entendido éste como un sistema complejo de competencias indispensables y pertinentes para el ejercicio de determinada profesión, ocupación u oficio, que una persona debe poner en práctica en los correspondientes contextos laborales.





VERBO DE ACCIÓN	OBJETO DE O TEMA	CONDICIONES DE REALIZACIÓN	FINALIDAD
Planear	Un proyecto productivo o social	Con base en unas determinadas normas de redacción, siguiendo criterios de estructura establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad	Para satisfacer una determinada necesidad de la comunidad y obtener Ingresos económicos.
Planea un proyecto productivo o social con base en unas determinadas normas de redacción, siguiendo los criterios establecidos en el área respecto a sus componentes y haciendo énfasis en su viabilidad; para satisfacer una determinada necesidad de la comunidad y obtener Ingresos económicos.			

5. Árbol de competencias

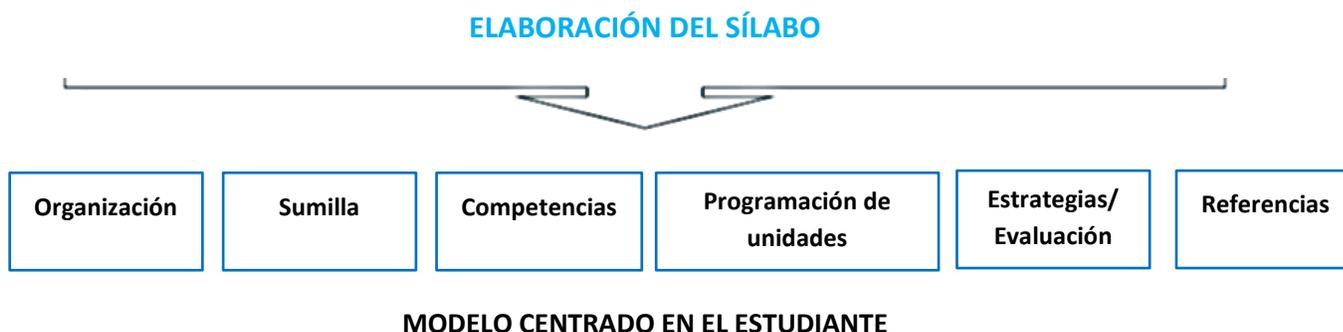
El diseño curricular fundamentado en competencias presenta el siguiente árbol de competencias:

1. Competencias genéricas o transversales, transferibles a una gran variedad de funciones y tareas. No van unidas a ninguna disciplina sino que se pueden aplicar a una variedad de áreas, asignaturas y situaciones (la comunicación oral, el razonamiento lógico - matemático, la capacidad de liderazgo, autonomía, pensamiento crítico y creativo, y especialmente la capacidad de aprender.)
2. Competencias específicas (académicas o profesionales) que son aquellas específicas de la profesión, especialización y perfil laboral para las que se prepara al estudiante. Describen conocimiento de índole técnico vinculado a un cierto lenguaje o función productiva. En consecuencia, se trata de competencias profesionales que garantizan cumplir con éxito las responsabilidades propias del ejercicio profesional. Se redactan teniendo en cuenta las áreas de formación de una carrera
3. Resultados de aprendizaje son los que operativizan las competencias en desempeños de menor nivel. También se denominan unidades de competencia, porque se desprenden de una competencia específica en función de los desempeños o niveles que esta requiere. Asume la estructura lingüística "Acción+Objeto+Condición"
4. Indicadores de desempeño señalan el nivel de desarrollo de un resultado o una competencia, establecen sus alcances en forma secuenciada, permiten graduar su desarrollo y observar desempeños (por ello se los puede denominar también como "evidencias de desempeño").
Además, desde el punto de vista didáctico, los indicadores de logro orientan:
 - la selección de metodologías de enseñanza
 - la elaboración de guías de actividades
 - la constatación de aprendizajes



- la propuesta de evaluación

5. El sílabo como instrumento de planificación bajo un modelo por competencias



SILABO DE LA ASIGNATURA DE

I. Datos generales

II. Sumilla

La sumilla es un resumen de grandes aspectos de la asignatura y sus alcances como soporte de la carrera profesional o como requisito para otras asignaturas comprendidos en el currículo de estudios. Es un resumen y consiste en redactar lo esencial de este. Deben estar presentes:

- La naturaleza de la asignatura
- El carácter: teórico o práctico.
- El propósito: en función del contextos disciplinar, contexto organizacional – empresarial, contexto social y marco investigativo (líneas de investigación)
- Los contenidos generales.

III. Competencias a los que se orienta la asignatura

Competencia general	Competencia específica	Resultado de la asignatura en relación a las competencias
		<ul style="list-style-type: none">• Orientada al desarrollo disciplinar e investigativo y los requerimientos del mundo laboral – profesional.• Que priorice como resultado un trabajo investigación (paper, artículo científico)



IV. Organización de las unidades y resultados de aprendizaje

Unidad didáctica:		Resultado de aprendizaje 1:	
Semana	Saberes esenciales - Contenidos	Actividades formativas - Estrategias	Indicadores de desempeño
1			
2			
3			
4			
Unidad didáctica:		Resultado de aprendizaje 2:	
Semana	Saberes esenciales - Contenidos	Actividades formativas - Estrategias	Indicadores de desempeño
5			
6			
7			
Unidad didáctica:		Resultado de aprendizaje 3:	
Semana	Saberes esenciales - Contenidos	Actividades formativas - Estrategias	Indicadores de desempeño
8			
9			
10			
11			
Unidad didáctica:		Resultado de aprendizaje 4:	
Semana	Saberes esenciales - Contenidos	Actividades formativas - Estrategias	Indicadores de desempeño
12			
13			
14			
15			
16			



Saberes esenciales - Contenidos

Conjunto estructurado de contenidos **de desempeño** (ligados a la atención o a la aplicación de técnicas, herramientas y procedimientos. :

- *Aplicación de medidas de biosguridad*

contenidos de conocimiento y comprensión (conceptos y teorías que sustentan el desempeño.)

- *La negociación*

Actividades formativas - Estrategias

Detalla actividades generales de inicio, desarrollo y cierre en función de las estrategias de aprendizaje.

Debe propender el aprendizaje centrado en el estudiante, basado en evidencias y en problemas, así como el aprendizaje cooperativo, uso de las TIC, trabajo social e investigación.

Indicador de desempeño		
Verbo	Contenido	Evidencia
Manifiesta la acción, proceso o procedimiento que realizará el estudiante y permite constatar su dominio de determinado nivel o grado de la competencia	Hace referencia a contenidos de desempeño, conocimiento o comprensión	Es el producto
Identifica	efectos de las radiaciones solares en la salud	elaborando un organizador visual
Organiza	datos estadísticos	en tablas de frecuencia
Interpreta	significado de capacidad emprendedora y empresarial	mediante un mapa mental.
Describe	las ventajas del mercado laboral en su comunidad	haciendo una lista
Evalúa	los sistemas electrónicos y su aplicación en tratamientos médicos preventivos	mediante un informe.
Analiza	información sobre las actividades laborales, profesionales y oportunidades de empleo existentes en la zona	haciendo un catálogo



V. Estrategias metodológicas

Las estrategias del rol docente y del alumno en el desarrollo de la asignatura, se aprecia continuación:

Estrategias	Finalidad
Método Expositivo / Lección Magistral	Transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos en el estudiante.
Estudio de Casos	Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados.
Resolución de Ejercicios y Problemas	Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas
Aprendizaje orientado a Proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
Aprendizaje Cooperativo	Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa.
Contrato de aprendizaje	Desarrollar el aprendizaje autónomo

VI. Evaluación del aprendizaje

La evaluación por competencias tiene que estar alineada directamente con los resultados de aprendizaje.

Evaluación	Resultados de aprendizaje	Evidencias	Instrumento de evaluación	Semana
Continua	1			
	2			
	3			
Final	Resultado de la asignatura			
Recuperación/aplazado				

Especificaciones:

VII. Referencias



Referencias

Gallego, L. V. (2006). *Educatio Siglo XXI*. Universidad Deusto.

Tobón, S. (2008). *La Formación Basada en Competencias en la Educación Superior: El Enfoque Complejo*.

**MATERIAL ELABORADO POR
Dr. Alindor Bazán Hernández**