|  |
| --- |
| ***MISIÓN****La Universidad Autónoma de Occidente es una institución de educación superior privada, cuya misión integra, con perspectiva internacional, las funciones sustantivas de docencia, investigación y proyección social, para contribuir a la formación de personas con visión humanística, creativas y emprendedoras, a la generación de conocimiento y a la solución de problemas del entorno regional, nacional e internacional.* |

**Nombre de la Asignatura**

1. **IDENTIFICACIÓN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DE LA ASIGNATURA:** |  | **CÓDIGO DE LA ASIGNATURA:** |  |
| **OFRECIDO** **POR:** | Núcleo académico  | **OFRECIDO PARA:** | Programas a los que se ofrece |
| **CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:** | Obligatorio o Electiva | **NÚMERO DE CRÉDITOS:** |  |
| **VALIDABLE:** | **SÍ** | **NO** | **HOMOLOGABLE:** | **SÍ** | **NO** |
|  |  |  |  |
| **HABILITABLE:** |  |  |  |
| **PRE-REQUISITOS:** |  |

Las facultades definen el carácter de validable, homologable y habilitable o no de las asignaturas.

* **COMPONENTE CURRICULAR AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA**:

Revisar los planes de estudio para determinar el componente (Formación Básica General – Profesional (Básica profesional o Profesional específica).

1. **PRESENTACIÓN**:

En este apartado se presentan (de manera breve), al menos, dos argumentos o razones, claros y concretos, que justifiquen la pertinencia de la asignatura en el programa de pregrado. Asimismo, incluir la pregunta que podría responderse con el desarrollo de la misma y que debe estar relacionada con los resultados de aprendizaje del curso, No debe ser una pregunta para una respuesta Sí o No.

1. **COMPETENCIA(S) QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A DESARROLLAR:**

Son las definidas por el programa y se puede elegir un máximo de dos que considere que la asignatura contribuye a desarrollar.

Se debe conservar la competencia tecnológica, que -por su carácter transversal- se espera que todas las asignaturas contribuyan a desarrollar.

* Crear contenidos digitales de forma crítica para su intercambio, negociación y transformación, individual y colectiva, en contextos glocales. (competencia transversal tecnológica de la UAO)
1. **RESULTADOS DE APRENDIZAJE:**

Son declaraciones expresas de lo que se espera que un estudiante conozca y demuestre al terminar el curso.

La recomendación es que sean máximo 2 o 3 por asignatura.

Para su construcción sugerimos: escribir **un** solo verbo conjugado, considerando los niveles de comprensión propuestos en la taxonomía SOLO y en concordancia con el nivel de pregrado.

El verbo debe ser muy explícito sobre el tipo de actuación que demandará del estudiante.

Especificar el objeto o asunto, que hace referencia al contenido que el estudiante ha de desarrollar.

Explicitar el contexto, que alude a la situación en la que dicha acción y contenido ha de desplegarse o realizarse.

1. **ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS:**

Comprende el modo de organización de los temas o contenidos, necesarios para responder con pertinencia a las necesidades de formación en el contexto de una profesión. Esta organización puede ser por módulos, unidades temáticas, nodos problematizadores o proyectos.

1. **METODOLOGÍA:**

Es necesario considerar las tipologías de la asignatura (Tipología académica: teórica, práctica y teórico-práctica; tipología de mediación: presencial física, presencial virtual, virtual asincrónica, blended y virtual autogestionada).

El curso está enmarcado dentro de una propuesta de trabajo activo y colaborativo, en el cual el estudiante tiene la oportunidad de revisar sus procesos de comprensión y producción y, a la vez, apropiarse de estrategias que contribuyan a su desempeño profesional.

Para el despliegue de las actividades virtuales se pueden caracterizar dos escenarios: el primero asociado a los encuentros sincrónicos y asincrónicos entre la comunidad académica y el segundo, para el estudio independiente.

6.1 Sugerencia de metodologías para el encuentro sincrónico

6.1.1 Exposición e intercambio de conocimientos. Docente y estudiantes socializan, debaten, analizan y aplican conocimientos en diferentes formatos (escritos, sonoros, audiovisuales e hipermediales) y los transforman de manera colectiva.

6.1.2 Problematización. Docente y estudiantes dinamizan y promueven la participación de la comunidad en las experiencias educativas, a través de indagaciones, cuestionamientos y retos.

6.1.3 Generación y transformación colectiva de conocimientos. Docente y estudiantes construyen ideas, conceptos, fórmulas, ilustraciones, infografías, objetos, etc.

6.2 Sugerencia de metodologías para el estudio independiente

6.2.1 Lectura y visionado. Se trata de actividades de aprendizaje que requieren para su desarrollo, la exploración, análisis y aplicación de recursos hipermediales (escritos, sonoros, visuales y multimediales) documentos en formato electrónico (.pdf, .epub), videos, secuencias gráficas, líneas de tiempo, infografías, experiencias 360°.

6.2.2 Problematización. Esta actividad puede integrarse con lecturas y visionados en la medida que permite caracterizar múltiples niveles de comprensión de los mismos y posibilitan al profesor orientar, de una manera más pertinente, la discusión o desarrollo de la actividad.

6.2.3 Desarrollos. Pueden ser actividades individuales o colaborativas que implican realizaciones concretas como tareas, talleres, mapas conceptuales, análisis de casos, síntesis, evaluaciones críticas, proyectos, entre otros.

6.2.4 Gamification y Storytelling. Las experiencias de aprendizaje se presentan como historias basadas en retos protagonizados por cada uno de los estudiantes, en los que se configuran rutas presentadas de manera audiovisual que son recorridas por ellos.

1. **MEDIOS Y RECURSOS**

Los medios y recursos están disponibles en los campus físico y virtual y se despliegan a partir de las especificidades de las actividades de aprendizaje.

7.1 Ambientes Audiovisuales de Aprendizaje – (A3). Para el desarrollo de actividades de encuentro e interacción sincrónica (conferencias, asesorías, discusiones, disertaciones, etc.) se cuenta con aulas virtuales y ambientes descentralizados y distribuidos para encuentros entre profesores y estudiantes.

7.2 Pizarras Virtuales. Durante los encuentros sincrónicos permiten diversidad de actividades (comparaciones, lluvia de ideas, problematización de conocimientos, actividades basadas en juego) de manera individual o colectiva.

7.3 Ambientes de creación colectiva en nube. Posibilitan compartir recursos que son construidos y transformados de manera sincrónica y asincrónica por parte de una comunidad.

7.4 UAO Virtual: Sistema Institucional de Gestión del Aprendizaje. Permite la consulta y uso de recursos, la comunicación y el desarrollo de actividades de aprendizaje de manera asincrónica y la gestión de las interacciones de los participantes.

7.5 Centro de experiencias educativas interactivas. Ambiente académico institucional distribuido en salones interactivos físicos para la diseño, experimentación y co-creación de conocimientos de naturaleza digital, de prácticas y de valores que son socializados, intercambiados, transformados en contextos glocales. Posibilita el desarrollo de actividades para la modalidad combinada, a través de un sistema de cámaras que permite la participación de estudiantes de manera presencial y virtual, con la particularidad de que los estudiantes con acceso remoto tienen una experiencia sensorial cercana a la vivida por aquellos que lo hacen de manera presencial.

7.6 Recursos educativos abiertos, de acceso regulado (CRAI) y propios. Una vez definida la actividad de aprendizaje, se buscan recursos abiertos (con licenciamiento de uso) o regulados de naturaleza textual, audiovisual y/o interactivo que sean pertinentes para su desarrollo. Lo importante en este aspecto es la curaduría académica.

7.7 Laboratorios (físicos y virtuales). Escenarios de manipulación, práctica, experimentación, análisis, transformación y creación individual o colectiva.

1. **CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN**

Tenga en cuenta el tipo de evaluación más apropiado para evidenciar los resultados de aprendizaje alcanzados por el estudiante. Es importante indicar cuáles serán las materialidades o productos que se le van a solicitar al estudiante durante el proceso pedagógico y que servirán como evidencia del avance y logro de los resultados de aprendizaje.

En este apartado recomendamos señalar los productos que van a elaborarse, los criterios con los que van a evaluarse y los porcentajes de calificación que tiene cada uno de estos materiales. Las facultades han definido los porcentajes de calificación, por lo tanto, deben consultarse con la Dirección de docencia o con la coordinación de núcleo académico respectivos; en todo caso, ningún porcentaje podrá superar el 35%.

En general, no es necesario especificar si dichas actividades se realizarán de manera individual o colaborativa, salvo que se recurra a pedagogías activas, que suponen un trabajo en equipo, con roles diferenciados, así como funciones específicas que van a ser evaluadas de acuerdo con las características de la experiencia de aprendizaje.

Si requieres de más información, puedes consultar el siguiente material [sobre la evaluación y la calificación](https://view.genial.ly/62118ee1387ce10018606f54).

1. **BIBLIOGRAFÍA:**

Las referencias del material bibliográfico deben estar en orden alfabético por autor, más los datos que se exigen en Normas Icontec para el caso.

Es necesario verificar la disponibilidad de los recursos con el CRAI, antes de incluirlos en el programa.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

Autor Principal, [Título](http://200.24.107.48:80/ALEPH/A5R7YI12EMME113DIYRMJ51KFAUD1AY4IYKT947QXBX88CSEPA-02073/SCAN-ACC-X/000036251)

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

Autor Principal, [Título](http://200.24.107.48:80/ALEPH/A5R7YI12EMME113DIYRMJ51KFAUD1AY4IYKT947QXBX88CSEPA-02073/SCAN-ACC-X/000036251)

**PÁGINAS WEB**