**SÍLABO**

# Datos generales y específicos de la asignatura

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SEDE** | Sede Matriz Riobamba / Sede Morona Santiago / Sede Orellana. | |
| **FACULTAD** | Nombre de la Facultad. | |
| **PROGRAMA** | Nombre de la Maestría. | |
| **MODALIDAD** | Modalidad de estudios | |
| **COHORTE** | Número de cohorte | |
| **ASIGNATURA** | Nombre de la asignatura. | |
| **PAO (PERIODO ACADÉMICO ORDINARIO)** | PAO al que corresponde la asignatura, según la malla curricular vigente. | |
| **UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR** | | **CÓDIGO** |
| Unidad de Organización Curricular a la que corresponde la asignatura. (UNIDAD DE FORMACIÓN DISCIPLINAR AVANZADA, UNIDAD DE INVESTIGACIÓN, UNIDAD DE TITULACIÓN). | | Código alfanumérico de la asignatura de acuerdo con la malla curricular vigente. |
| **TOTAL, HORAS/CRÉDITOS** | | **NÚMERO DE HORAS SEMANAL** |
| Número total de horas / créditos de la asignatura de acuerdo con la malla curricular. | | Número de horas de clase semanal de la asignatura, acorde a la malla curricular. (Aprendizaje en contacto con el docente más aprendizaje práctico experimental) |

1. **Resultado/s de aprendizaje del programa al cual contribuye la asignatura**

Registre el/los resultados/s de aprendizaje del programa, al cual contribuye la asignatura

1. **Estructura y desarrollo de la asignatura**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Unidad N° \_\_\_\_\_\_\_ Título de la Unidad: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | **RESULTADOS DE APRENDIZAJE:** Son descripciones de las competencias: profesionales, genéricas (habilidades blandas) y digitales, que los estudiantes deben alcanzar.  Al redactar un resultado de aprendizaje se debe utilizar terminología clara y simple; se definen tres componentes para su redacción: verbo, contenido y contexto.  Los verbos deben describir acciones observables, medibles y evaluables; éstos pueden ser redactados en forma infinitiva, presente simple o presente indicativo.  Para referir el nivel adecuado para el desarrollo de las competencias se sugiere trabajar con la Taxonomía de Bloom, Marzano, entre otros.  Refiérase a los resultaos de aprendizaje aprobados en el proyecto curricular del programa y elaborados con base a la guía para redacción de resultados de aprendizaje. | | | | | |
| **TEMAS Y SUBTEMAS** | **MÉTODOS DIDÁCTICOS** | **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS** | **RECURSOS DE APRENDIZAJE DIDÁCTICOS** | **Ambientes de aprendizaje** | | |
| **Áulicos** | **Prácticos** | **Virtuales** |
| Registre de forma secuencial los temas y subtemas que abordará en cada unidad, en correspondencia con los contenidos mínimos y resultados de aprendizaje de la asignatura.  Ejemplo:  -Métodos y Técnicas de Investigación.   * Método Científico * Método Inductivo-Deductivo…… | Los métodos didácticos son enfoques sistemáticos y estructurados, que guían el proceso de enseñanza-aprendizaje, definiendo, cómo se debe impartir el conocimiento, y cómo los estudiantes deben interactuar con el contenido, hacia la consecución de los resultados de aprendizaje esperados en una determinada asignatura. Incluyen principios y teorías sobre cómo se debe enseñar y aprender. Ejemplos de métodos didácticos son el método expositivo, el método de proyectos, el aprendizaje basado en problemas, entre otros.  **Seleccione del listado o agregue un método nuevo de ser necesario:**   1. El Aula Invertida 2. Aprendizaje Basado en Problemas 3. Aprendizaje Basado en Proyectos 4. Otros 5. No Aplica   **Nota.** En el caso de no utilizar un método didáctico específico seleccione **No Aplica** y continúe en la selección de una Estrategia Didáctica | Las estrategias didácticas son procedimientos ordenados y sistemáticos que los profesores aplican en su labor educativa con el propósito de facilitar el proceso formativo de los estudiantes. Estas estrategias se desarrollan, a través, de distintas técnicas o herramientas concretas, que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, para alcanzar resultados de aprendizaje concretos, los que son evidenciados mediante diversas actividades que ejecutan los estudiantes.  Las estrategias didácticas son flexibles y pueden adaptarse a las necesidades, contexto y ritmo de aprendizaje de los estudiantes, lo que permite su aplicación en diversos entornos educativos.  Por ejemplo, en el método Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una estrategia didáctica podría incluir: debates, experimentación, presentaciones orales, trabajo en grupo, y plantear actividades en clase como: revisión de información, análisis de documentos, realización de ejercicios, entre otras.  **Seleccione del listado o agregue una Estrategia Didáctica nueva de ser necesario:**  ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS O METODOLÓGICAS  1. Aprendizaje basado en Competencias  2. Aprendizaje basado en el Pensamiento  3. Educación STEM  ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS  1. Gamificación  2. Simulaciones y Juego de roles  4. Aprendizaje en Red (Networking)  5. Aprendizaje por retos  6. Aprendizaje vivencial  7. Storytelling (Narración de historias)  8. Evaluación continua  9. Otras que son de uso frecuente por los profesores en el contexto universitario: Debate, Simposio, Mesa redonda, Foro, Seminario, Taller, Mapas, Diagramas, Cuadros sinópticos o comparativos, Matrices, Estudios de Caso, Lluvia de ideas, Análisis de texto, Dinámicas grupales, Cuestionario, Portafolio, Trabajo en equipo, Clase magistral, entre otras.  ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS TENDIENTES A LA INTERNACIONALIZACIÓN  1.- Clase Espejo  2.- Clase Prisma  3. Team Teaching  4.- Metodología COIL  **OTROS** | Son las herramientas, materiales o medios que sirven de apoyo para el proceso de enseñanza aprendizaje, estos pueden ser: Materiales, Tecnologías para el aprendizaje y conocimiento (TAC), Tecnologías de la Información y comunicación (TIC), Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP), Tecnologías para Investigación Científica y Publicación (TIP), Inteligencia Artificial, entre otras.  **Seleccione del listado o agregue un elemento nuevo de ser necesario:**  1. Tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) como plataformas virtuales de aprendizaje, videos, simulaciones, infografías, juegos educativos, foros, webinar, aplicaciones de Moodle como Kahoot, Quizizz, entre otros que considere el profesor.  2. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como: Libros digitales, videoconferencias, robótica, programas de diseño, pizarras digitales, realidad virtual y aumentada, impresión 3D, prácticas de laboratorio desde la virtualidad.  3. Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) como TPACK, redes sociales educativas, foros de discusión, blogs y wikis.  4. Tecnologías para la Investigación Científica y Publicación (TIP) como: Google Scholar, Wikipedia, Gogle drive, herramientas de escritura Zotero, End Note, herramientas de publicación como: Rio (Research ideas and Outcomes) Journal, Science Open  5. Inteligencia Artificial tenemos a chatgpt, Prezi, twee, perplexity, DALL. E 2, DeepSeek  **OTROS** | Los ambientes de aprendizaje áulicos son espacios físicos educativos donde se integran los métodos, estrategias y recursos pedagógicos y didácticos para promover el aprendizaje parte de los estudiantes. | Los ambientes o escenarios de aprendizaje práctico son los entornos o mecanismos que permiten la aplicación práctica de los conocimientos teóricos, metodológicos, técnicos  instrumentales durante el proceso formativo del estudiante, con el fin de desarrollar las competencias o habilidades prácticas de los estudiantes, establecidas en el currículo de la carrera. Estos pueden ser: Laboratorios;  Talleres;  Centros de simulación;  Prácticas de Campo;  Otros. | Los ambientes de aprendizaje virtuales son entornos o plataformas digitales diseñadas para facilitar procesos formativos donde la interacción entre estudiantes, profesores y contenidos se realiza a través de medios tecnológicos. |
|  |

# Mecanismos de Evaluación de los resultados de aprendizaje[[1]](#footnote-2)

El profesor implementará la evaluación tomando como referencia el Reglamento de Régimen Académico Institucional, el Programa Analítico de la asignatura y seleccionará al menos dos actividades para cada uno de los componentes de aprendizaje, las calificaciones que se generen en cada uno de los ciclos serán sobre diez puntos con dos decimales.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVIDADES A EVALUAR** | **MEDIO CICLO** | **FIN DE CICLO** | **RECUPERACIÓN** |
| Preparación para Exámenes | --- | --- | 10 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **TOTAL** | **10 PUNTOS** | **10 PUNTOS** | **10 PUNTOS** |

# Bibliografía básica y complementaria

Al citar la bibliografía se deberá tomar en cuenta las Normas Internacionales definidas en la Dirección de Bibliotecas y Recursos del Aprendizaje (DBRA)

|  |
| --- |
| **BÁSICA** |
| Citar el libro o texto que utilizará el maestrante (tomar como referencia los libros que existen en la biblioteca de la ESPOCH, física/virtual). |
| **COMPLEMENTARIA** |
| Citar los libros o textos que ayudarán a los maestrantes para reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje (con máximo 5 años de vigencia). |

# Perfil del profesor que imparte el módulo

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRES DEL PROFESOR** | APELLIDOS Y NOMBRES. |
| **NÚMERO TELEFÓNICO** | Número telefónico. |
| **CORREO ELECTRÓNICO** | Escribir el correo electrónico institucional |
| **TÍTULOS ACADÉMICOS DE TERCER NIVEL** | Títulos de tercer nivel registrados por la SENESCYT. |
| **TÍTULOS ACADÉMICOS DE POSGRADO** | Títulos o grados de cuarto nivel con registro en la SENESCYT. |

**Elaborado por: Revisado por:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| **NOMBRE Y FIRMA DEL PROFESOR/ES DE LA ASIGNATURA** | **NOMBRE Y FIRMA DEL COORDINADOR/A DE LA MAESTRÍA** |
| **Aprobado por:** |  |  |
|  | **NOMBRE Y FIRMA DEL DIRECTOR/A DE MAESTRÍAS Y ESPECIALIDAES** |  |
| **Fecha de presentación:** | | |

1. Aplicar los Artículos del Reglamento de Régimen Académico Institucional vigente. Ningún componente de evaluación podrá ser mayor al treinta y cinco por ciento (35%) del valor del cómputo final de la asignatura. [↑](#footnote-ref-2)