

# Syllabus

Sistema para el diseño y gestión de las asignaturas

## Fundamentación



### BACKWARD DESIGN:

Es una metodología de aprendizaje activo para diseñar un plan de estudios educativo mediante el establecimiento de resultados antes de elegir métodos de instrucción y formas de evaluación.

## Etapas Backward Design



### IDENTIFICA EL RESULTADO ESPERADO

¿Qué quiero que los estudiantes comprendan, conozcan y sean capaces de hacer ?



### EVALÚA LAS EVIDENCIAS ACEPTABLES

¿Cómo compruebo que han aprendido?  
¿Qué criterios?



### PLANIFICA CONTENIDOS

¿Qué actividades de aprendizaje facilitan el logro de los resultados esperados?

## Propuesta de sistema

# Syllabus

Syllabus es una palabra que deriva del latín sillābus, que en español significa ‘compendio’, ‘lista’ o ‘sumario’

### Syllabus en educación

En educación **Syllabus** se denomina a el programa o esquema de un curso, compuesto por un calendario de los temas a abordar, un listado de las lecturas, actividades, tareas y objetivos propuestos, así como la explicación del sistema de evaluación que será aplicado.

# Syllabus

Sistema para el diseño y gestión de las asignaturas

## Componentes de un Syllabus

### ENCABEZADO:

Es la descripción general del programa, a través de la siguiente información: código del programa, nombre del programa, perfil profesional, facultad.

### COMPETENCIAS:

En este apartado se seleccionan las competencias **transversales** y **específicas** que se pretenden desarrollar en el estudiante con la asignatura.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

Contiene los **resultados** u **objetivos** de aprendizaje que se esperan sean alcanzados por los estudiantes en el desarrollo de la asignatura.

#### ¿Cómo redactar un resultado de aprendizaje?

Una declaración de objetivo de aprendizaje contiene un **verbo** (una acción) y un **objeto** (generalmente un sustantivo).

- El **verbo** generalmente se refiere al (acción asociada con) **proceso cognitivo** deseado.
- El **objeto** generalmente describe el **conocimiento** que se espera que los estudiantes adquieran o construyan. (Anderson and Krathwohl, 2001, pp. 4-5)

En este modelo, cada uno de los bloques de colores muestra un ejemplo de un objetivo de aprendizaje que generalmente se corresponde con cada una de las diversas combinaciones del proceso cognitivo y las dimensiones del conocimiento.

Recuerde: hay objetivos de aprendizaje, no actividades de aprendizaje. Puede ser útil pensar en preceder cada objetivo con algo como: "Los estudiantes podrán ..."



Taxonomía de Bloom

### EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Corresponden a los elementos **tangibles** y **evaluables** que permiten determinar el cumplimiento de los resultados de aprendizaje.

Ejemplos:



Ensayos, trabajos escrito



Talleres



Videos, fotos

# Syllabus

Sistema para el diseño y gestión de las asignaturas

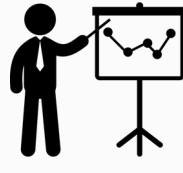
## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

Son las diferentes **acciones que diseña el docente** para que el estudiante mediante su trabajo autónomo interiorice los conceptos y conocimientos que lleven a la consecución de los resultados de aprendizaje

Ejemplos:



Mesa redonda



Exposiciones

## ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Son las **herramientas** de las que dispone el docente para desarrollar la asignatura. El docente describe los contenidos y las metodologías que utilizará para que los estudiantes alcancen los resultados de aprendizaje

Ejemplos:

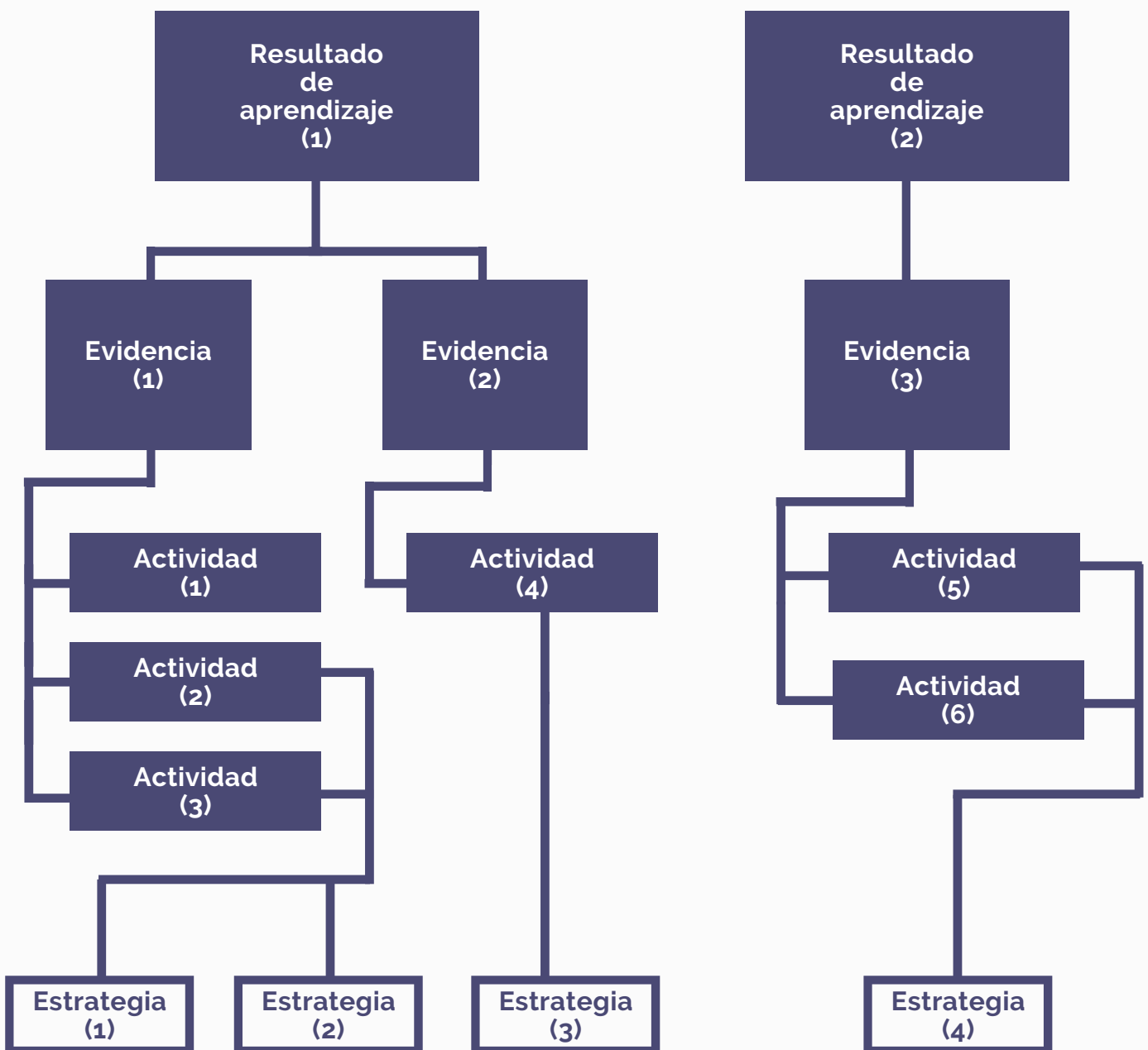


Libros, artículos



Videos de referencia

## Modelo de Datos



## EXPLICACIÓN:

- Un **resultado** puede tener una o varias **evidencias**.
- Una **evidencia** puede tener una o varias **actividades**.
- Una **actividad** puede tener una o varias **estrategias**.
- Una **estrategia** puede tener una o varias **actividades**.