

MACROPROCESO: DOCENCIA
PROCESO: ASEGURAMIENTO Y GESTIÓN DE LA CALIDAD ACADÉMICA
PROCEDIMIENTO: FORMULACIÓN O ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO EDUCATIVO-PAE PARA PROGRAMAS ACADÉMICOS
FORMATO: DISEÑO DE ACTIVIDADES CURRICULARES DE PROGRAMAS ACADÉMICOS



Código: D-AGCA-P02-F01	Versión: 01	Página 1 de 7
-------------------------------	--------------------	----------------------

DISEÑO DE ACTIVIDADES CURRICULARES

FECHA ELABORACIÓN:	14	02	2025
FECHA DE ACTUALIZACIÓN:	28	07	2025
VERSIÓN:	01		

Facultad:	Facultad de Estudio a Distancia	Programa Académico:	Tecnología en Regencia de Farmacia
------------------	---------------------------------	----------------------------	------------------------------------

IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

Nombre de la actividad curricular:		Informática I						
Código:		8104639						
Semestre/periodo académico:		I						
Número de créditos:	3	Horas de acompañamiento directo semanal:	T	1	P	2	Horas de trabajo autónomo semanal:	6
Número máximo de estudiantes:								
Naturaleza:		Teórica – práctica						
Modalidad (en función de la modalidad del programa):		A distancia						
Lugar o Sede de desarrollo:								
Categoría de la actividad curricular:		Obligatoria						
Espacio de formación en el que se origina:		Disciplinar						
Componente de formación en el que se origina (Aplica para pregrado):		Fundamentación						
Programa o núcleo de origen:		Técnica Profesional en Instalación y Mantenimiento de Redes y Computadores						
Área de Conocimiento (la definida por el programa de origen) o propósito de formación si pertenece al EFSH (Aplica para pregrado):		N						
Autorizado para oferta institucional del EFSH (Aplica para pregrado):		N						
Cupos para otros programas como electiva de complementariedad (Aplica para pregrado):		S				Número cupos:		10
La Actividad curricular hace parte de un proyecto transversal (Aplica para pregrado; en el caso de posgrado es opcional si el programa lo ha adoptado en su diseño):		(S/N)	Grupos, colectivos o comunidades que lo diseñan:					
Competencia del programa a la cual aporta		C3 Utilizar los fundamentos básicos de matemáticas, ciencias, administración y emprendimiento, junto con herramientas de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) para la simulación, programación y análisis de sistemas eléctricos a través de la implementación de soluciones innovadoras.						
Resultado de aprendizaje esperado del programa al cual aporta		RA3 Utilizo los fundamentos básicos de matemáticas, ciencias, administración y emprendimiento, junto con herramientas de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) para la simulación, programación y análisis de sistemas eléctricos a través de la implementación de soluciones innovadoras.						

EFSH: Espacio de Formación Social y Humanístico

PROFESOR(ES)

Perfil del profesor(es) responsable(s) de la actividad curricular (En este espacio NO se incluyen nombres de docentes, únicamente perfiles)

*Estas secciones pueden ser complementadas o actualizadas por el(los) docente(s) quien(es) guiará(n) el desarrollo de la(s) actividad(es) curricular(es) en cada período académico. El contenido de los demás campos corresponde al diseñado por el Programa en consonancia con el Proyecto Académico Educativo y no se debe modificar hasta que se realice un nuevo proceso de actualización curricular.

MACROPROCESO: DOCENCIA
PROCESO: ASEGURAMIENTO Y GESTIÓN DE LA CALIDAD ACADÉMICA
PROCEDIMIENTO: FORMULACIÓN O ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO EDUCATIVO-PAE PARA PROGRAMAS ACADÉMICOS
FORMATO: DISEÑO DE ACTIVIDADES CURRICULARES DE PROGRAMAS ACADÉMICOS



Código: D-AGCA-P02-F01	Versión: 01	Página 2 de 7
-------------------------------	--------------------	----------------------

N.º Profesores	Formación académica y otras características	Horas acompañamiento directo promedio/semana
Profesor 1	Profesional en ingeniería de Sistemas o Ingeniero Informático con maestría o doctorado en el campo de la ingeniería de sistemas, mínimo dos años de experiencia docente universitaria en modalidad virtual o a distancia y dos años experiencia profesional en su campo formación.	3 horas
Profesor 2		
Profesor... n...		

PLANEACIÓN CURRICULAR

PRESENTACIÓN

El Tecnólogo en Regencia de Farmacia contará con bases sólidas para enfrentar los nuevos requerimientos en el tratamiento de la información mediante la aplicación de nuevas tecnologías. De esta manera podrá analizar las necesidades que se presenta en el manejo de información en las organizaciones, utilizar las TIC y sus herramientas para su desarrollo académico y profesional. El tecnólogo adquiere las habilidades necesarias para desempeñarse como un profesional de las áreas eléctrica, aplicadas a las instalaciones residenciales.

REQUISITOS DE ACCESO

Esta actividad curricular no tiene prerrequisitos, puede ser cursada durante el primer semestre del estudiante según el plan de estudio. Se integra dentro de las actividades curriculares de primer semestre.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los conocimientos previos necesarios están relacionados al funcionamiento de la Internet y el uso de aplicaciones en línea; asimismo, las opciones básicas en el manejo de un sistema operativo como copiar y pegar, manejo de carpetas y el comprimir archivos.

OBJETIVOS DE FORMACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

- Aplicar las tecnologías digitales adecuadas en entornos virtuales de aprendizaje, medios de comunicación en línea y uso de software para la graficación de la información en el aprendizaje
- Realizar búsquedas en diferentes bases de datos electrónicas para la apropiación del conocimiento como apoyo a la formación en modalidad a distancia y virtual.
- Desarrollar habilidad para el uso de herramientas ofimáticas y web 2.0 en el trabajo colaborativo y autónomo, generando diversos tipos de información en la formación.
- Crear aplicaciones multimediales en la web 2.0 y 3.0 para la representación de los datos de acuerdo con las necesidades del mercado organizacional de comunicación en línea y uso de software para la graficación de la información en el aprendizaje.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS CON LA ACTIVIDAD CURRICULAR

- Aplico las tecnologías digitales adecuadas en entornos virtuales de aprendizaje, medios de comunicación en línea y uso de software para la graficación de la información en el aprendizaje
- Realizo búsquedas en diferentes bases de datos electrónicas para la apropiación del conocimiento como apoyo a la formación en modalidad a distancia y virtual.
- Desarrollo habilidad para el uso de herramientas ofimáticas y web 2.0 en el trabajo colaborativo y autónomo, generando diversos tipos de información en la formación.
- Creo aplicaciones multimediales en la web 2.0 y 3.0 para la representación de los datos de acuerdo con las necesidades del mercado organizacional de comunicación en línea y uso de software para la graficación de la información en el aprendizaje.

DISEÑO CURRICULAR

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad 1. Introducción a los ambientes virtuales de aprendizaje

*Estas secciones pueden ser complementadas o actualizadas por el(los) docente(s) quien(es) guiará(n) el desarrollo de la(s) actividad(es) curricular(es) en cada período académico. El contenido de los demás campos corresponde al diseñado por el Programa en consonancia con el Proyecto Académico Educativo y no se debe modificar hasta que se realice un nuevo proceso de actualización curricular.

Código: D-AGCA-P02-F01	Versión: 01	Página 3 de 7
-------------------------------	--------------------	----------------------

- Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).
- Medios de Comunicación Sincrónica y Asincrónica.
- Manejo de Software para la graficación de la información (mapas conceptuales y mentales).

Unidad 2. Búsqueda de información en internet y en bibliotecas digitales

- Búsqueda de Información en Fuentes Electrónicas.
- Búsqueda en repositorios o bibliotecas digitales (Bases de Datos).
- Programa informático para realizar presentaciones.
- Reconocimiento del Sistema de Registro Académico de la UPTC.
- Proceso de Evaluación Docente.

Unidad 3. Ofimática en el siglo XXI

- Herramientas de Google drive o OneDrive.
- Manejo de Word.
- Manejo de Excel.
- Manejo de PowerPoint.
- Programa informático para alojar y diseñar presentaciones (emaze, canvas, entre otros)
- Aplicaciones para elaborar y aplicar encuestas en línea.

Unidad 4. Herramientas de Google y formato multimedia

- Herramientas para la creación de Blog.
- Elaboración de productos multimedia (Media composer, Movie Filelab, entre otros)
- Portal de internet para alojar y crear videos.

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La metodología de enseñanza y aprendizaje en una modalidad a distancia combina los beneficios de la presencialidad y la virtualidad, utilizando diferentes recursos, herramientas y estrategias para mejorar la experiencia y el proceso de aprendizaje de los actores (docente-estudiantes), incluyen flexibilidad, acceso a recursos, autonomía, motivación y eficiencia. Por lo tanto, consigue una personalización para aprender a su propio ritmo.

La metodología de enseñanza-aprendizaje: promueve la proactividad y participación como el aula invertida, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, estudio de caso, entre otras. Utiliza estrategias y técnicas para facilitar la comprensión, inclusión de aplicación digitales, la evaluación y la retroalimentación de los contenidos y actividades. La interacción entre docente-tutor, estudiantes y contenidos digitales en los procesos de aprendizaje. Coherencia e integración entre las actividades en línea y las presenciales, evitando la duplicidad o la desconexión. Seleccionar las metodologías, recursos y herramientas más adecuados para cada modalidad, teniendo en cuenta la interdisciplinariedad, la priorización y la flexibilización del currículo. Algunas estrategias utilizadas en el proceso de aprendizaje son:

Clases presenciales: se utilizan para presentar los contenidos del curso, realizar actividades prácticas y resolver dudas.

- Trabajo en equipo (ABP)
- Discusión en clase
- Presentaciones
- Laboratorios

Actividades virtuales: se utilizan para reforzar los contenidos del curso y para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

Videos

Presentaciones en línea

Foros de discusión

Tareas y proyectos (ABP)

Evaluación

Foros de discusión: promueve el intercambio ideas y opiniones sobre los contenidos y temáticas del desarrollo del curso.

*Estas secciones pueden ser complementadas o actualizadas por el(los) docente(s) quien(es) guiará(n) el desarrollo de la(s) actividad(es) curricular(es) en cada período académico. El contenido de los demás campos corresponde al diseñado por el Programa en consonancia con el Proyecto Académico Educativo y no se debe modificar hasta que se realice un nuevo proceso de actualización curricular.

Código: D-AGCA-P02-F01	Versión: 01	Página 4 de 7
-------------------------------	--------------------	----------------------

Videoconferencias: Las videoconferencias se utilizan para conectar a los estudiantes con el docente y con sus compañeros de clase.

ESTRATEGIAS DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y/O EMPRENDIMIENTO

Proyectos de investigación formativa y básica: fomenta la investigación formativa y básica. Los proyectos se pueden diseñar y desarrollar con participación individual o grupal, incluye temas relacionados con la gestión de herramientas digitales los avances, el uso crítico y ético, permite la generación de nuevo conocimiento y la solución de problemas existentes, la actividad curricular puede vincular alguno de los siguientes aspectos:

- Investigación formativa se vincula en los procesos a través de la indagación de los temas y subtemas que hacen parte de la actividad curricular, se presenta evidencias de aprendizaje y acciones observables.
- El aprendizaje basado en investigación (ABI), procesos sistemáticos de la pesquisa, análisis y deliberación de la necesidad o tema abordado.
- Investigación básica, al diseñar y ejecutar proyectos tecnológicos y educativos, procesos sistemáticos, de indagación, de análisis y conclusiones del desarrollo del proyecto.
- Integrar la práctica con proyección empresarial con la investigación educativa para poner a disposición lo aprendido en el transcurso del desarrollo del programa.

Innovación: estimula en los estudiantes el uso crítico y ético de herramientas digitales en la gestión del conocimiento que aporten en la creatividad y transformación de los diferentes procesos personales y organizacionales de carácter local, nacional o internacional. La innovación se da a partir de los procesos de investigación que se realizan en la indagación de un problema o necesidad coherente con el desarrollo de los contenidos temáticos del plan de estudio.

Emprendimiento en el campo la inclusión de las herramientas digitales: una forma de adquirir competencias para crear nuevas ideas y soluciones en la gestión organizacional. Lo anterior, promueve el desarrollo de habilidades y destrezas digitales, de investigación, pensamiento crítico, de aprendizaje autónomo y colaborativo, además mejorar la calidad de los procesos de adquisición y aplicación de nuevo conocimiento en entornos académicos, social, ambiental, políticos en otros

ESTRATEGIAS DE INTERNACIONALIZACIÓN

Estrategias de internacionalización que se vinculan con el desarrollo de la actividad curricular:

- Participar en proyectos de investigación internacionales en colaboración con colegas de otros países en temas de interés común.
- Proyectos de investigación en temas relacionados con los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).
- Participar en eventos académicos o de investigación internacional para interactuar con profesionales y académicos (asistente, ponencias y exposiciones científicos de docentes y estudiantes).
- Investigación formativa: realiza una comparación de cómo se aborda un tema en dos países, revisar resultados
- Investigación formativa: descarga artículos o trabajos de un tema y los analiza e identifica el objetivo y resultados obtenidos.
- Investigación formativa: les pide que contacten a un experto y autores internacionales para realizar consultas del tema.
- Se vinculan activamente a los proyectos de investigación (semillero de investigación) y realizan actividades del desarrollo de la investigación.
- Buscar los MOOC (Coursera, EDX) o cursos gratis y hacer que los estudiantes lo realicen y con eso pasa la actividad curricular coherente con la temática abordada (Open Course).
- Clases espejo.

La implementación de estas estrategias de internacionalización contribuiría a mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para un mercado laboral globalizado, permite adquirir conocimientos y experiencias de vanguardia, así como desarrollar competencias interculturales.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES - SEGUIMIENTO A LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS CON LA ACTIVIDAD CURRICULAR

La evaluación debe ser integral, determina las fortalezas y debilidades, identifica las áreas de mejora. Evalúa el aprendizaje de los estudiantes en los encuentros presenciales y las actividades mediadas por las tecnologías digitales. Valora y acredita el logro de los

*Estas secciones pueden ser complementadas o actualizadas por el(los) docente(s) quien(es) guiará(n) el desarrollo de la(s) actividad(es) curricular(es) en cada período académico. El contenido de los demás campos corresponde al diseñado por el Programa en consonancia con el Proyecto Académico Educativo y no se debe modificar hasta que se realice un nuevo proceso de actualización curricular.

MACROPROCESO: DOCENCIA
PROCESO: ASEGURAMIENTO Y GESTIÓN DE LA CALIDAD ACADÉMICA
PROCEDIMIENTO: FORMULACIÓN O ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO EDUCATIVO-PAE PARA PROGRAMAS ACADÉMICOS
FORMATO: DISEÑO DE ACTIVIDADES CURRICULARES DE PROGRAMAS ACADÉMICOS



Código: D-AGCA-P02-F01	Versión: 01	Página 5 de 7
-------------------------------	--------------------	----------------------

aprendizajes esperados o resultados de aprendizaje, describiendo fortalezas y debilidades de la metodología y promueve la retroalimentación oportuna y formativa, según el momento de evaluación puede ser diagnóstica, formativa y sumativa: Evaluación formativa: se realiza durante el proceso de aprendizaje, proporciona retroalimentación para mejorar su desempeño. Se pueden utilizar diferentes estrategias, como: • Ejercicios y problemas: forma eficaz de evaluar el aprendizaje de los conceptos y el desarrollo de habilidades. • Revisión de pares: el estudiante revisa el trabajo de uno o más compañeros para proporcionarles retroalimentación. • Autoevaluación: los estudiantes pueden evaluar su propio trabajo o aprendizaje para identificar sus áreas de mejora. • Foro técnicos y sociales: plantea y resuelve dudas con relación al uso de la tecnología (plataforma y manejo de recursos digitales); sociales, permite conocerse, interactuar y compartir aspectos personales y de interés común. Evaluación sumativa: se realiza al final de un periodo de aprendizaje, con el objetivo de determinar el nivel de logro de los estudiantes. Se realiza retroalimentación comunicando las dificultades y logros obtenidos en la apropiación de la temática, puede utilizar diferentes estrategias, como: • Exámenes escritos: forma de evaluar el conocimiento de los estudiantes a través de pruebas escritas o en línea. • Proyectos y trabajos: forma de evaluar las habilidades aplicadas, evalúa en nivel de desarrollo, progreso y reflexión en el desarrollo de las actividades de apropiación de los estudiantes (Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Investigación, entre otros). • Presentaciones orales: forma de evaluar las habilidades comunicativas y de apropiación del tema. • Foro temático o de aprendizaje: escenarios que expresan opiniones, debatir temas y aplicar lo aprendido. Existen instrumentos para realizar el seguimiento de los resultados de aprendizaje: Rúbricas: describe criterios y niveles de desempeño en una tarea o actividad, Lista de chequeo: ítems o criterios a cumplir en la realización de una tarea, producto o actividad. El resultado de aprendizaje evaluado en el desarrollo y apropiación del curso se llevará a cabo en el consolidado y evaluación en dos momentos: • Primer 50%: evaluación de productos, actividades, tareas, foros, entre otros entregables de las unidades 1 y 2 • Segundo 50%: evaluación de productos, actividades, tareas, foros, entre otros entregables de las unidades 3 y 4 La siguiente tabla contiene los ponderados asignados para cada entregable:
--

MEDIOS EDUCATIVOS E INFRAESTRUCTURA FÍSICA Y TECNOLÓGICA (Recursos para la enseñanza y el aprendizaje)
La infraestructura física y tecnológica determina los factores fundamentales en el desarrollo de la actividad curricular, permiten acceder a la información y recursos digitales, y participar en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de manera efectiva y. • Plataforma Moodle para acceder a los recursos educativos digitales y participar en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, realizar interacción entre los actores del proceso de aprendizaje estudiante, contenidos digitales y tutor. • Bases de datos especializadas digitales y bibliotecas que provee la universidad para el desarrollo de las temáticas y los procesos de investigación en la comunidad educativa. Libros y artículos sobre redes de computadores y seguridad informática. • Plataforma de comunicación con otras personas a través de internet usando sonido y video (Zoom, meet, entre otras) para la medición del proceso de aprendizaje en la apropiación de la temática. • Recursos y dispositivos informáticos, telemáticos y equipos audiovisuales para el adecuado desarrollo de las actividades académicas. • Aulas equipadas con computadores e internet. • Inclusión de herramientas digitales simuladores virtuales, para crear y probar redes sistemas informáticos. • Laboratorios de redes de computadores. • El correo institucional le permitirá al estudiante estar enterado de las actividades que la universidad desarrolla en el transcurso del desarrollo del semestre y año. • Sistema de registro académico (SIRA) para llevar el seguimiento académico de estudiantes y registro de notas en docentes.

*Estas secciones pueden ser complementadas o actualizadas por el(los) docente(s) quien(es) guiará(n) el desarrollo de la(s) actividad(es) curricular(es) en cada período académico. El contenido de los demás campos corresponde al diseñado por el Programa en consonancia con el Proyecto Académico Educativo y no se debe modificar hasta que se realice un nuevo proceso de actualización curricular.

MACROPROCESO: DOCENCIA
PROCESO: ASEGURAMIENTO Y GESTIÓN DE LA CALIDAD ACADÉMICA
PROCEDIMIENTO: FORMULACIÓN O ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO EDUCATIVO-PAE PARA PROGRAMAS ACADÉMICOS
FORMATO: DISEÑO DE ACTIVIDADES CURRICULARES DE PROGRAMAS ACADÉMICOS



Código: D-AGCA-P02-F01	Versión: 01	Página 6 de 7
-------------------------------	--------------------	----------------------

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS	
Álvarez Sánchez, A. R. (2025). Comunicación y Atención al Cliente Ed.2025. España: Editorial Editex. https://www.google.com.co/books/edition/Comunicaci%C3%B3n_y_Atenci%C3%B3n_al_Cliente_Ed/sf5kEQAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1	
Amorós Poveda, L. (2019). Actitudes y conocimientos de entornos digitales: Cuestionario ACMI para contextos socioeducativos. Dykinson. https://www-digitaliublishing-com.biblio.uptc.edu.co/a/59874	
Ayala Ramírez, S., & Rodríguez González, D. (2025). <i>Tecnologías para el aprendizaje en la región Valles, Jalisco: Vicisitudes de la brecha digital y la educación rural</i> . Comunicación Científica. https://www.google.com.co/books/edition/Tecnolog%C3%ADas_para_el_aprendizaje_en_la_r/vYFTEQAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1	
Balduino Martínez, J. (2020). Alfabetización digital e iniciación a la informática. Rama Editorial. https://www-digitaliublishing-com.biblio.uptc.edu.co/a/1101	
Balza Franco, V., Aguas Núñez, R., Martínez Torres, J. C., Martínez Torres, D. C., & Callejas Porto, M. (2022). Ambientes virtuales de aprendizaje: Nuevos retos de la educación superior. Editorial Unimagdalena. https://www.google.com.co/books/edition/Ambientes_virtuales_de_aprendizaje/izSDEAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1	
Duart Montoliu, J., & Galvis Panqueva, Á. (Eds.).(2020). Uso transformador de tecnologías digitales en educación superior: Casos de éxito en instituciones de la Red Universitaria para la Educación con Tecnología (RedUnete). Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia. https://ediciones.ucc.edu.co/index.php/ucc/catalog/book/188	
Elizondo Callejas, R. A. (2023). Cultura digital 1: Serie Trayectorias. Patria Educación. https://www.google.com.co/books/edition/Cultura_digital_1/WZHQEAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1	
Gargallo Nieto, B. (2022). Correo electrónico y firma digital. http://hdl.handle.net/10234/198223	
López-Meneses, E., Martín-Padilla, A., Molina-García, L., Jaén-Martínez, A., & Cobos-Sánchez, D. (2023). <i>Educar para transformar: Innovación pedagógica, calidad y TIC en contextos formativos</i>. Dykinson. https://www-digitaliublishing-com.biblio.uptc.edu.co/a/127205	
Mendieta Clavijo, C., & Rincón Cárdenas, E. (2021). Aspectos teórico-prácticos de la firma digital en Colombia y su referente en Latinoamérica. Universidad del Rosario. https://www-digitaliublishing-com.biblio.uptc.edu.co/a/103990	
Mercado del Collado, R., & Otero Escobar, A. (2022). Enseñanza remota de emergencia en la educación superior: ¿Base para la educación híbrida. Editorial Brujas. https://www-digitaliublishing-com.biblio.uptc.edu.co/a/115326	
Murillo Gonzalez, G.A.R., Ávila Romero, R. (2025). Herramientas colaborativas: un enfoque de las nuevas prácticas para el desarrollo de la administración pública moderna en México. España: Editorial Dykinson, S.L. https://www.google.com.co/books/edition/Herramientas_colaborativas_un_enfoque_de/xJ1YEAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1	
Viteri Rade, L. Y., Valverde Alcívar, M., & Torres Gangotena, M. W. (2021). La plataforma Moodle como ambiente de aprendizaje de estudiantes universitarios. Revista Publicando, 8(31), 61-70. https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2234	
Vladimir, B., Roberto, A., Juan Carlos, M., Diana Carolina, M., & Marcela, C. (2022). Ambientes virtuales de aprendizaje.: Nuevos retos de la educación superior. Ediciones Unimagdalena. https://www-digitaliublishing-com.biblio.uptc.edu.co/a/119473	

NOTA: Para **Proyectos Transversales**: incluir los roles de los estudiantes en los diferentes niveles de formación (Artículo 32, Acuerdo 030 de 2021 o norma que lo modifique o sustituya) (Aplica también para posgrado).

Elaboró: Docentes de Técnico Profesional en Instalación y Mantenimiento de Redes y Computadores, Tecnología en Telemática, Tecnología en Programación de Sistemas Informáticos.

*Estas secciones pueden ser complementadas o actualizadas por el(los) docente(s) quien(es) guiará(n) el desarrollo de la(s) actividad(es) curricular(es) en cada período académico. El contenido de los demás campos corresponde al diseñado por el Programa en consonancia con el Proyecto Académico Educativo y no se debe modificar hasta que se realice un nuevo proceso de actualización curricular.

MACROPROCESO: DOCENCIA
PROCESO: GESTIÓN DE PROGRAMAS ACADÉMICOS
PROCEDIMIENTO: FORMULACION O ACTUALIZACION DEL PROYECTO ACADÉMICO EDUCATIVO-PAE PARA PROGRAMAS DE PREGRADO
FORMATO: DISEÑO DE ACTIVIDADES CURRICULARES DE PROGRAMAS ACADÉMICOS

Código: D-GPA-P01-F05	Versión: 01	Página 7 de 7
------------------------------	--------------------	----------------------

ANEXO: ARTICULACIÓN DE COMPETENCIAS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS DEL PROGRAMA Y CRÉDITOS ACADÉMICOS DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR, EN FUNCIÓN DE LA DISTRIBUCIÓN DE HORAS

El programa tiene la autonomía para modificar el diseño de esta tabla, siempre y cuando muestre como mínimo la articulación entre las competencias y resultados de aprendizaje del programa y la actividad curricular anteriormente descrita, con los ítems mencionados a continuación:

N° de la(s) competencia(s) del Programa con la que se articula								
C3								
N° del (los) RAE del Programa con el que se articula								
RAE1 RAE4								
Tipo de competencia (opcional) (por ejemplo: saber, hacer, ser)	Competencias de la actividad curricular (opcional) (Al finalizar esta actividad curricular se espera que el estudiante sea competente en cuanto a que:)	# RAE de la Actividad Curricular	Resultados de aprendizaje de la actividad curricular (Como resultados de aprendizaje de esta actividad curricular se espera que el estudiante conozca y demuestre que:)	Nivel de aprendizaje (Aplica si el programa definió o seleccionó alguna taxonomía)	HORA PRESENCIAL (Acompañamiento directo del docente)		HORA DE TRABAJO INDEPENDIENTE (Distribución establecida por el programa)	HORAS TOTALES (Sume las horas de trabajo presencial + trabajo independiente)
					TEÓRICO	PRÁCTICA		
Saber, hacer, ser	Aplicar los conceptos básicos, herramientas digitales, principios éticos, habilidades multimedia y efectividad de un sistema de gestión del conocimiento en un entorno organizacional para optimizar la comunicación, colaboración y el intercambio de información.	RAE1	Aplico los conceptos básicos, herramientas digitales, principios éticos, habilidades multimedia y efectividad de un sistema de gestión del conocimiento en un entorno organizacional para optimizar la comunicación, colaboración y el intercambio de información.	Analizar	16	32	96	144

Nota

1. Identifique la competencia y el o los resultados de aprendizaje del programa a los cuales aporta la actividad curricular, acorde con el rol que cumple la misma dentro del mapeo curricular del programa
2. Oriéntese de lo indicado en el Modelo Pedagógico del programa con respecto a la formulación de competencias y resultados de aprendizaje esperados (RAE)
3. Tenga en cuenta la taxonomía que adopta el programa para la formulación de los resultados de aprendizaje (si la usa). Use verbos de acuerdo con el nivel de aprendizaje establecido para la actividad curricular en el mapeo curricular del programa
4. Puede ser más de una competencia del saber, hacer y ser. Debe haber por lo menos un resultado de aprendizaje por competencia.