



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

Instituto
para la Calidad
de la Educación

SÍLABO

DIDÁCTICA UNIVERSITARIA

I. DATOS GENERALES

Coordinación Académica	Posgrado en Educación
Programa académico	Maestría en Educación con mención en Docencia e Investigación Universitaria
Semestre Académico	Primero
Tipo de asignatura	Especialidad
Modalidad de la asignatura	A distancia
Código de la asignatura	073007
Año/Ciclo	2026 – I
Requisitos	Ninguno
Cantidad de horas	Teoría (4) Práctica (4) Total horas (8)
Cantidad de créditos	Teoría (4) Práctica (2) Total créditos (6)
Docente	Mtra. Jenny Rodríguez Siu

II. SUMILLA

La asignatura corresponde al área de Docencia, es de carácter teórico práctica y tiene la intención que el estudiante sea capacitado en la instrumentación estratégica de la didáctica, desde sus dimensiones tecnológicas y pedagógicas que le facilite participar en la docencia universitaria en programas de pregrado, posgrado y de educación continua.

El egresado desarrolla una actitud innovadora, emprendedora y reflexiva sobre los diversos fundamentos psicopedagógicos de la didáctica, enfatizando temas de Responsabilidad Social Universitaria.

Su contenido está organizado en cuatro unidades didácticas:

- I. Fundamentos psicopedagógicos de la Didáctica Universitaria.
- II. Estrategias y medios didácticos. Sus aplicaciones a la educación universitaria.
- III. Planificación y organización de la enseñanza para el logro de los objetivos de aprendizaje (competencias, capacidades, Contenidos actitudinales).
- IV. Impacto y aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Durante el desarrollo de la asignatura el estudiante elaborará estrategias y recursos didácticos de aplicación en la docencia universitaria.

III. COMPETENCIAS Y SUS COMPONENTES COMPRENDIDOS EN LA ASIGNATURA

3.1 Competencia

Participa en la docencia universitaria en programas de pregrado, posgrado y de educación continua, para lo cual diseña, elabora e innova los procedimientos y materiales.

3.2. Componentes

Capacidades

- Describe los fundamentos psicopedagógicos de la didáctica y los emplea para la creación y recreación de las experiencias de aprendizaje del estudiante.
- Selecciona diversas estrategias didácticas y las usa en una sesión de aprendizaje a partir de un tópico específico.
- Produce recursos didácticos para apoyar el desarrollo de competencias, y los usa de acuerdo con la naturaleza de los contenidos del aprendizaje.
- Selecciona las principales herramientas de la tecnología de la información y comunicación y las fuentes de información; y las emplea en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Contenidos actitudinales

- Asume una actitud reflexiva sobre los diversos fundamentos psicopedagógicos de la didáctica.
- Debate sus saberes sobre las diversas estrategias didácticas y su aplicación para el logro de objetivos de aprendizaje.
- Justifica la proactividad indispensable en el proceso de planificación y organización de la enseñanza para el logro del aprendizaje.
- Debate el uso de la tecnología de la información y comunicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje y una cultura de paz respetando diferencias a nivel cognitivo, emocional y social.

IV. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS DE LA DIDÁCTICA UNIVERSITARIA. Capacidad: Describe los fundamentos psicopedagógicos de la didáctica y los emplea para la creación y recreación de las experiencias de aprendizaje del estudiante, con actitud reflexiva sobre los diversos fundamentos psicopedagógicos de la didáctica.					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	HORAS	HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE
1	Evaluación de entrada para identificar los conocimientos previos. Introducción al contenido de la asignatura.	Aplicación de una prueba de entrada teniendo en cuenta los tópicos relacionados con los contenidos de las unidades didácticas.	Sesión 1: Presentación del sílabo. Aplicación de la prueba de entrada. Desarrolla la prueba de entrada. Tarea Actividad aplicativa 1: Sílabo. Se realiza una actividad motivadora para despertar el interés de los maestrandos en la asignatura, conocer sus necesidades de aprendizaje y recoger sus expectativas respecto al desarrollo de la asignatura a partir del análisis del sílabo (conversatorio y mural).	2T 2P	2
2	Neuroeducación, autorregulación de los aprendizajes y competencias emocionales.	Diseño de experiencias de aprendizaje autónomo basadas en la neuroeducación para potenciar la autorregulación y el aprendizaje significativo en los estudiantes.	Sesión 2: Análisis – práctica. Tarea Actividad aplicativa 2: Diseña experiencias de aprendizaje sustentadas en las bases de la neuroeducación y en las fases del aprendizaje autorregulado. Trabajo colaborativo	2T 2P	2
3	Procesos cognitivos y metacognitivos en el aprendizaje universitario.	Aplicación de estrategias para el desarrollo de procesos cognitivos y metacognitivos en el aprendizaje universitario.	Sesión 3: Análisis – práctica. Tarea Actividad aplicativa 3: Diseña actividades de aprendizaje que permitan desarrollar los procesos cognitivos y metacognitivos básicos y superiores en estudiantes universitarios. Trabajo colaborativo	2T 2P	2
4	Fundamentos psicopedagógicos de la didáctica universitaria.	Análisis de los aportes de las teorías del aprendizaje y reconocimiento de su aplicación en los procesos de enseñanza - aprendizaje en la educación universitaria.	Sesión 4: Discusión – práctica. Tarea Actividad aplicativa 4: Elabora un análisis comparativo de las teorías del aprendizaje y ejemplos de cómo se aplican en la práctica docente. Trabajo colaborativo	2T 2P	2

UNIDAD II

ESTRATEGIAS Y MEDIOS DIDÁCTICOS. SUS APLICACIONES A LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA.

Capacidad: Selecciona diversas estrategias didácticas y las usa en una sesión de aprendizaje a partir de un tópico específico, debatiendo sus saberes sobre las diversas estrategias didácticas y su aplicación para el logro de objetivos de aprendizaje.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES	HORAS	HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE
5	Estrategias didácticas para promover el aprendizaje significativo. (ABP, método de casos, aula invertida)	Análisis y selección de estrategias didácticas activas para promover el aprendizaje significativo en contextos de educación universitaria.	Sesión 5: Análisis - práctica. Tarea Actividad aplicativa 5: En equipos, seleccionan y justifican estrategias didácticas activas que consideren pertinente para promover el aprendizaje significativo en un contexto de educación universitaria.	2T 2P	2
6	Estrategias didácticas utilizando mapas conceptuales, mentales, redes semánticas, UVE heurística y otras de organización de la información.	Diseña estrategias de aprendizaje utilizando mapas conceptuales, mentales, redes semánticas y otras formas de organización de la información.	Sesión 6: Análisis - práctica. Tarea Actividad aplicativa 6: Organiza la información investigada mediante un organizador visual que sintetice los principales conceptos y relaciones del tema analizado.	2T 2P	2
7	Trabajo colaborativo y estrategias de organización.	Aplicación de estrategias de trabajo colaborativo y técnicas de organización de la información para el desarrollo de actividades de aprendizaje.	Sesión 7: Análisis - práctica. Tarea Actividad aplicativa 7: En equipos, apliquen estrategias de trabajo colaborativo solucionar casos relacionados con la didáctica universitaria y generar propuestas de mejora.	2T 2P	2
8	Estructura didáctica en educación universitaria y su integración con la neuroeducación: Estrategias para activar conocimientos previos y promover la participación.	Diseño de una sesión de aprendizaje significativo con base en la neuroeducación y el aprendizaje autónomo.	Sesión 7: Diálogo – práctica Tarea Actividad aplicativa 7: En equipos, diseñen una primera versión de una sesión de aprendizaje que incorpore estrategias basadas en la neuroeducación y promueva el aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios.	2T 2P	2

UNIDAD III PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA PARA EL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS, CAPACIDADES, ACTITUDES Y VALORES). Capacidad: Produce recursos didácticos para apoyar el desarrollo de competencias, y los usa de acuerdo con la naturaleza de los contenidos del aprendizaje, demostrando proactividad en el proceso de planificación y organización de la enseñanza para el logro del aprendizaje.					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	HORAS	HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE
9	Planificación de la enseñanza orientada al logro de competencias en educación universitaria.	Análisis de competencias, capacidades, actitudes y valores. para su articulación en la planificación de la enseñanza universitaria.	Sesión 9: Diálogo -aplicación Tarea Actividad aplicativa 9: En equipos, analicen una competencia y sus capacidades asociadas, identificando los aprendizajes que deben promoverse en una sesión de enseñanza universitaria.	2T 2P	2
10	Organización de la enseñanza para el logro de los objetivos de aprendizaje: Coherencia entre objetivos de aprendizaje, actividades y evaluación.	Selección y organización de contenidos y recursos didácticos pertinentes para el desarrollo de competencias en educación universitaria.	Sesión 10: Diálogo -aplicación Tarea Actividad aplicativa 10: En equipos, propongan objetivos de aprendizaje, contenidos, estrategias didácticas y recursos que contribuyan al logro de una competencia en educación universitaria.	2T 2P	2
11	Sesión de aprendizaje significativo en educación universitaria orientado al logro de competencias.	Articulación de competencias, contenidos, estrategias y recursos didácticos y evaluación de los aprendizajes en la sesión de aprendizaje significativo.	Sesión 11: Diálogo -aplicación Tarea Actividad aplicativa 11: En equipos, articular competencias, contenidos, estrategias, recursos didácticos y evaluación de los aprendizajes en la sesión de aprendizaje que están diseñando.	2T 2P	2
12	Sesión de aprendizaje significativo en educación universitaria: desarrollo cognitivo y metacognitivo.	Consolidación del diseño de una sesión de aprendizaje significativo mediante el uso de estrategias para el desarrollo cognitivo básico y de nivel superior, así como actividades de metacognición.	Sesión 12: Diálogo -aplicación Tarea Actividad aplicativa 12: En equipos, consolidan una sesión de aprendizaje significativo que integre estrategias para el desarrollo de procesos cognitivos y actividades de metacognición	2T 2P	2

UNIDAD IV

RECURSOS DIDÁCTICOS. IMPACTO Y APLICACIONES DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.

Capacidad: Selecciona las principales herramientas de la tecnología de la información y comunicación, las fuentes de información; y las emplea en el proceso de enseñanza – aprendizaje y debate sobre el impacto del uso de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en una cultura de paz y respeto a las diferencias a nivel cognitivo, emocional y social.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	HORAS	HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE
13	Herramientas digitales y fuentes de información para el aprendizaje académico: uso ético y responsable de la información.	Exploración y selección de herramientas TIC y fuentes de información académica para su uso en actividades de enseñanza–aprendizaje, considerando criterios de pertinencia, confiabilidad y uso ético de la información.	Sesión 13: Análisis – práctica. Tarea Actividad aplicativa 13: . En equipos, realizan la búsqueda de fuentes de información académica en repositorios, bases de datos o bibliotecas digitales que permitan sustentar la investigación del tema abordado en clase, identificando aquellas que sean pertinentes, confiables y de calidad académica.	2T 2P	2
14	Introducción a las Tecnologías de la información y comunicación en la educación universitaria.	Análisis y clasificación de recursos didácticos y herramientas TIC, aplicando criterios pedagógicos para su selección en el proceso de enseñanza–aprendizaje.	Sesión 14: Análisis – práctica Tarea Actividad aplicativa 14: En equipos, analizan distintas herramientas TIC, clasificándolas según su funcionalidad y justificando su pertinencia pedagógica para apoyar el proceso de enseñanza–aprendizaje.	2T 2P	2
15	Integración de las tecnologías de la información y comunicación en la educación universitaria.	Integración de las TIC en el diseño de una sesión de aprendizaje significativo, considerando criterios de pertinencia pedagógica.	Sesión 15: Análisis – práctica Tarea Actividad aplicativa 15: - Seleccionar e integrar TIC en el diseño de su sesión de aprendizaje significativo, con pertinencia pedagógica. - Trabajo en equipo.	2T 2P	2
16	- Desarrollo del trabajo final. - Evaluación final.	Integra las bases pedagógicas y neurocientíficas en el diseño de su sesión para un aprendizaje significativo, considerando criterios de pertinencia académica.	Sesión 16: Elaboración- sustentación Tarea Actividad aplicativa 16: - Entrega del trabajo final: sesión de aprendizaje significativo completo. - Sustentación grupal de una sesión de aprendizaje significativo basado en principios pedagógicos y neuro educativos.	2T 2P	2

V. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Discusión académica guiada
- Aprendizaje basado en problemas y análisis de casos
- Aprendizaje colaborativo
- Talleres de diseño didáctico
- Uso pedagógico de herramientas digitales
- Retroalimentación formativa y reflexión metacognitiva

La distribución de horas semanal será:

Horas lectivas: 8 horas (Horas teóricas: 4 hrs. y Horas prácticas: 4 hrs)

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Libros digitales
- Plataforma Virtual: Moodle.
- Videos y tutoriales.
- Presentaciones en Powers Point.
- Modelos y ejemplificaciones de hechos, situaciones de casos, entregados virtualmente.
- Lecturas seleccionadas, artículos relacionados a la materia
- Ejemplificaciones y modelos de casos
- Modelos de diseño de sesiones de aprendizaje significativo, plantillas.
- Bases de datos y repositorios académicos de acceso libre
- Chat GPT, Claude
- Listas de cotejo
- Rúbricas de evaluación
- Grabaciones de las clases
- TIC de libre acceso

VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Los participantes serán evaluados de acuerdo con lo establecido en el Reglamento de evaluación de la USMP, Resolución N° 463-2024- CD-P-USMP.

Ver: <https://usmp.edu.pe/wp-content/uploads/2025/01/RESOLUCION-No-463-2024-CD-P-USMP-REGLAMENTO-DE-EVALUACION-DEL-APRENDIZAJE-DE-LA-USMP.pdf>

Tipos de evaluación	Unidad	Evidencias	Porcentaje de ponderación
Inicial			0%
Continua 1 (C1)	Unidad 1	Portafolio Unidad I. En equipo. - Diseño de experiencias de aprendizaje basadas en neuroeducación. - Diseño de actividades de aprendizaje para el desarrollo de los procesos cognitivos y metacognitivos básicos y superiores. - Análisis comparativo de las teorías del aprendizaje.	10%
	Unidad 2	Portafolio Unidad II. En equipo - Selección y justificación de estrategias didácticas para el logro de aprendizajes significativos. - Organizador visual sobre un artículo científico. - Solución de un caso aplicando estrategias de trabajo colaborativo. - Primera versión de una sesión de aprendizaje significativo utilizando estrategias basadas en la neuroeducación y el aprendizaje autónomo.	
Parcial (P)	Evaluación individual con ítems para marcar y para desarrollar de acuerdo con lo estudiado en las unidades 1 y 2 Del 2 al 8 de mayo		25%
Continua 2 (C2)	Unidad 3	Diseño de una sesión de aprendizaje significativo segunda versión.	25%
	Unidad 4	Portafolio Unidad IV. En equipo - Tabla de fuentes de información académica que sustente un tema de investigación. - Identificación de herramientas TIC y pertinencia para su uso en la sesión de aprendizaje.	
Final (F)	Trabajo Final (en equipo) y Sustentación del trabajo final (individual) Del 27 de junio al 1 de julio		40%

El promedio se da a partir de la siguiente fórmula:

$$PF=(C1+P+C2+F)/4$$

- De acuerdo con el Reglamento del estudiante, la asistencia a las sesiones virtuales sincrónicas es obligatoria, pudiendo justificar hasta el 30% de inasistencia.

VI. FUENTES DE INFORMACIÓN

- Area Moreira, M., & Adell, J. (2022). Tecnologías digitales y metodologías activas en la universidad. Comunicar.
- Biggs, J., & Tang, C. (2022). Calidad del aprendizaje universitario (4.ª ed.). Narcea.
- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. (2023). Tecnologías digitales para la educación. Síntesis.
- Cabero Almenara, J., & Valencia, R. (2021). Tecnologías digitales y transformación de la educación superior. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.
- Díaz Barriga, F. (2022). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista. McGraw-Hill.
- Farfán, D., Manchego, J., Sánchez, J., Farfán, J., & Fuertes, L. (2023). La retroalimentación en el aprendizaje y aprendizaje colaborativo en estudiantes de educación secundaria. Editorial Grupo Compás. <http://142.93.18.15:8080/jspui/handle/123456789/973>
- García-Martínez, I., & Pérez-Ferra, M. (2022). Aprendizaje basado en problemas en educación superior: Revisión sistemática. Revista Complutense de Educación.
- Mimbela, M., Cabrejos, J., Robalino, K., Carrasco, L., & Manchego, J. (2022). Habilidades digitales en el desempeño de los docentes del nivel primario en tiempos de pandemia COVID-19. Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica, 41(10), 728–733. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7513084>
- Mora, F. (2021). Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama. Alianza Editorial.
- Ramos, C., Villa, G., Manchego, J., Valqui, J., & Flores, G. (2022). Desarrollo de competencias emocionales en las aulas de clases en tiempos de pandemia COVID-19: Revisión sistemática. Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica, 41(10), 714–721. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7513068>
- Torres Vela, S. A., & Manchego Villarreal, J. L. (2023). Análisis de competencias investigativas en universitarios iberoamericanos: Revisión sistemática. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(1), 2784–2802. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.454>
- Zabalza, M. A. (2021). Competencias docentes del profesorado universitario: Calidad y desarrollo profesional. Narcea.