



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

Lima, marzo 19 de 2021.

Vista la Resolución N° 010-CU-ULCB-2020 que aprueba las medidas académicas excepcionales para el año 2021 en el marco de la emergencia sanitaria.

La necesidad de precisar los lineamientos sobre la ruta de aprendizaje en el marco del Modelo Educativo para Entornos Virtuales de la Universidad; estando a lo propuesto por las Facultades y a lo aprobado por el Rectorado, con cargo a dar cuenta al Consejo Universitario:

### SE RESUELVE

**PRIMERO:** Aprobar la **DIRECTIVA N° 001-2021-R-ULCB “LINEAMIENTOS SOBRE LA RUTA DE APRENDIZAJE”**, que forma parte de la presente resolución.

**SEGUNDO:** Las Facultades, Escuelas Profesionales, Servicios Académicos; Departamento Académico y el Centro de Investigación son responsables de su cumplimiento.

**TERCERO:** El Vicerrectorado en coordinación con la Oficina de Calidad y Acreditación supervisarán el cumplimiento.

Regístrese, comuníquese, cúmplase y archívese.

Meri Consuelo Trigoso Guadalupe  
Secretario General



AUGUSTO ENRIQUE DALMAU GARCIA BEDOYA  
Rector



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

### DIRECTIVA N° 001-2021-R-ULCB LINEAMIENTOS SOBRE LA RUTA DE APRENDIZAJE

#### CONSIDERACIONES GENERALES:

Enmarcado en las consideraciones aprobadas en el Modelo Educativo para Entornos Virtuales aprobado por la Universidad.

Constituyen orientaciones pedagógicas y didácticas (rutas del aprendizaje) para una enseñanza efectiva.

Asegurar un efectivo aprendizaje del estudiante.

Permitir ajustar las estrategias didácticas de enseñanza-aprendizaje.

Su aplicación se efectuará bajo las directrices del presente documento a través de los Decanatos y el área de Calidad.

#### DESARROLLO:

##### Presentación:

En el contexto actual, resulta importante pensar, que lo que se necesita es un enfoque completamente nuevo, con un cambio paradigmático dentro de los “currículos”, todos los campos están abriendo nuevas fronteras y explotando nuevas tecnologías, sin imponer un riguroso plan de estudios, aumentando la flexibilidad en la construcción de su propia ruta de aprendizaje de acuerdo a sus intereses y preferencias, donde los conocimientos no se den fragmentados, donde se tengan espacios para la formación libres, creativos y autónomos.

Lo anterior nos posibilita como universidad a trabajar sobre un currículo innovador que permita al estudiante relacionarse con la esencia creativa de la vida y en un aprendizaje para educar, en una profesión que se aplique de forma directa en el trabajo, con procesos auto organizativos respetando los intereses y promoviendo las iniciativas de pensar en soluciones de los entornos cambiantes, con lo que aprenden están en la obligación de mantener el progreso en la ciencia, la tecnología y la productividad de trabajo, donde existen retos y prevalezca la creatividad y puedan realizar los sueños personales y de comunidad.

Esta transformación de “currículo”, se puede dar desde la interconexión, desde una estructura o armazón, desde la trama compleja, donde se proporcionan un conjunto de aprendizajes que se cruzan entre sí, sin líneas divisorias de lo ya establecido, creando otras fronteras, los cuales conforman un todo, lo que posibilita su propia construcción de acuerdo a sus intereses, de modo inédito y diferente, siendo parte de ese nuevo aprender, entrelazando las tramas de nuestro contexto con interconexiones sin centro, con el desarrollo de procesos simultáneos desde sus nichos vitales y su aprendizaje, existiendo una comunicación entre ellos, transformando así el currículo en su propia “ruta de aprendizaje”.

La ruta de aprendizaje de nuestra institución busca ayudar a guiar al estudiante para la construcción de su aprendizaje y el contenido debe ser significativo, la motivación favorece sus aprendizajes, vinculando lo que ya sabe con lo nuevo, la articulación de los saberes con situaciones reales y de contexto y buscar estrategias en el proceso de tener una actitud, que se convierta en una experiencia para cada uno de ellos.

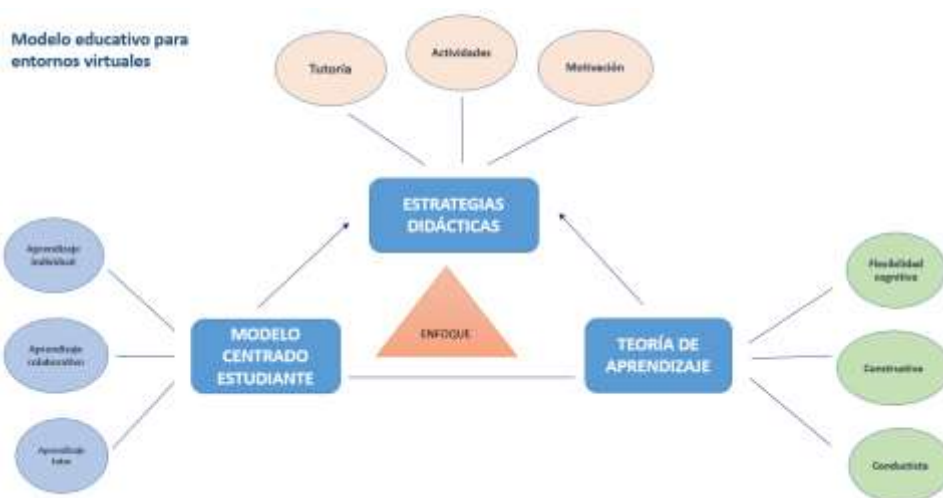
El modelo educativo de la universidad está enfocado íntegramente en el estudiante, de tal manera que su preparación y acompañamiento durante todo el proceso educativo garantiza una adecuada formación para que nuestros profesionales egresados puedan enfrentar y desempeñarse con éxito ante los desafíos que le presenta el mundo y los nuevos escenarios que surgen en el tiempo.



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021



Es importante señalar que dada la coyuntura actual, nuestra institución ha aprobado un Modelo Educativo para Entornos Virtuales, que tiene su base en nuestro Modelo Educativo General. Este Modelo Educativo para Entornos Virtuales, se soporta en los siguientes ejes:



Sus elementos centrales:

- **Teoría de aprendizaje:** nuestro modelo considera tres componentes: la flexibilidad cognitiva, el constructivismo y el conductista:
  - **Aprendizaje conductista:** representación del conocimiento externo, mediante la denominada instrucción programada.
  - **Aprendizaje constructivista:** interpretación de la realidad. Interactuar y colaborar son dos factores importantes.
  - **Flexibilidad cognitiva:** el estudiante como procesador de información capaz de planificar, fijar sus propias metas, organizarse y autoevaluarse a lo largo del proceso de aprendizaje.
- **Modelo centrado en el estudiante:** al ser el estudiante el centro de nuestro modelo educativo se basa en las siguientes técnicas de aprendizaje:



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

- **Aprendizaje individual:** el estudiante se relaciona de forma independiente con los contenidos virtuales, llevando a cabo actividades de manera individual, profundizando en sus capacidades cognitivas en forma autónoma.
- **Aprendizaje colaborativo:** el aprendizaje se construye a través de la colaboración y cooperación entre los estudiantes.
- **Aprendizaje con el tutor:** a través de la comunicación y orientación continúa con el docente logra la ejecución de actividades.
- **Estrategias didácticas:** se establece un conjunto de procedimientos que son aplicados en el entorno virtual. Estas estrategias guían las actividades del docente (tutor), quien además de guiar la ejecución de las actividades deberá orientar y motivar al estudiante

Nuestro modelo educativo está diseñado para asegurar un efectivo aprendizaje del estudiante. Asimismo, permitir ajustar las estrategias didácticas de enseñanza-aprendizaje; es decir, el tipo de actividades, el tipo de tutorías y los aspectos generales de nuestras asignaturas.

Los presentes lineamientos constituyen las orientaciones pedagógicas y didácticas, también llamadas rutas del aprendizaje para una enseñanza efectiva, en línea con las competencias de la universidad generales y específicas para cada carrera, permitiendo entender el sentido y la finalidad de nuestra enseñanza, debiendo tener presente las competencias que deben ser trabajadas a lo largo de cada una de las carreras.

### Competencias Generales de la Universidad:

Llamamos competencia a la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes. La competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se reitera a lo largo de toda la carrera. Ello a fin de que pueda irse complejizando de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño.

La universidad ha definido sus siguientes Competencias Generales:

### COMPORTAMIENTO ÉTICO Y RESPONSABILIDAD SOCIAL

El egresado de la ULCB contribuye con el diseño e implementación de proyectos, tomando en cuenta los impactos sociales, ambientales y los relacionados con una acción responsable hacia los grupos de interés.

CRITERIOS	1	Planifica y promueve actividades con impacto social hacia el grupo de interés.
	2	Implementa proyectos sostenibles y de servicio.
	3	Participa en grupo de voluntariado.

### COMUNICACIÓN EFICAZ

El egresado de la ULCB construye y transmite mensajes orales y escritos de forma clara y precisa, de acuerdo con la situación y audiencia de manera eficiente, tanto en la lengua materna como en la extranjera, respetando los aspectos culturales asociadas a ellas.



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

CRITERIOS	1	utiliza correctamente técnicas de comunicación oral y escrita.
	2	construye diversos documentos académicos y profesionales con coherencia, cohesión textual y corrección gramática, reconociendo la intención comunicativa y el público al que va dirigido.
	3	comunica de manera verbal y escrita en idioma inglés, para su desenvolvimiento profesional.

### LIDERAZGO

El egresado de la ULCB establece relaciones interpersonales que favorecen el trabajo en equipo, el liderazgo y la resolución de conflictos.

CRITERIOS	1	integra en equipos de trabajo, intercambios idea y/o conocimientos con tolerancia y respeto.
	2	desarrolla las tareas asignadas de acuerdo con el rol que le toca representar en el grupo de trabajo con responsabilidad.
	3	gestiona sus procesos de aprendizaje de forma autónoma y permanente.
	4	identifica y planifica las oportunidades de internacionalización laboral.

### INVESTIGACIÓN Y CREATIVIDAD EMPRESARIAL (INNOVACIÓN)

El egresado de la ULCB genera propuestas creativas e innovadoras, aplicando procesos de investigación científica, apoyados en el uso de la tecnología de la información.

CRITERIOS	1	moviliza los conocimientos y recursos adecuados, aplicando el método científico, con el objetivo de brindar alternativas de solución a problemas planteados.
	2	utiliza de manera pertinente y con idoneidad las tecnologías de la información y la comunicación, requeridas para desenvolverse en el contexto académico y profesional.
	3	investiga de manera crítica, reflexiva y creativa proponiendo proyectos de investigación.

### Competencias generales de la ULCB, competencias específicas por carreras y su alineamiento con las asignaturas:

Nuestras Competencias Generales se encuentran alineadas a nuestras asignaturas como ejes transversales. Además para el desarrollo propio de las competencias por carreras, se ha definido aspectos específicos, los mismos que también tienen su correspondencia con las asignaturas, según la malla curricular.



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

### Carrera: Gastronomía y Gestión Empresarial

Competencias asociadas		Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8	Ciclo 9	Ciclo 10	
Competencias Generales	Comunicación Eficaz	Comprensión y Producción del Lenguaje (3)	Estrategias de Comunicación Integral (3)					Inglés (2)				
	Investigación y Creatividad Empresarial	Matemáticas Superiores (3)	Estadística General (3)					Metodología de la Investigación (3)				
	Comportamiento Ético, Responsabilidad Social y Liderazgo	Actividades de Autodesarrollo (2) Introducción a los Estudios Universitarios (3)		Realidad Nacional (3)			Responsabilidad social (3)	Ética Profesional (3)				
Competencias Específicas	Gestión de Negocios	Organización y Administración de empresas (3)	Fundamentos de marketing (3)	Matemática Financiera (3)	Economía para los negocios I (3)	Economía para los negocios II (3)	Finanzas aplicadas (3)	Gestión de la Cadena de Suministro (3)	Dirección de Recursos Humanos por competencias (3)			
		Introducción a los Negocios de Hospitalidad (3)		Comportamiento del Consumidor (3)	Políticas de Producto y marca (3)	Investigación de mercados (3)	Dirección comercial y fuerza de ventas (3)					
						Estrategias de negociación (3)						
	Gestión de Servicios							Administración de empresas de restauración y servicios (3)	Formulación y evaluación de proyectos (3)	Plan de negocios (4)	Gestión de la Administración Pública (4)	Evaluación del impacto ambiental (3)
											Legislación y normativas aplicadas (3)	Marketing de servicios (3)
	Gastronomía	Historia del Perú (3)	Buenas Prácticas de Manufactura (3)	Técnicas y aplicaciones culinarias I (4)	Técnicas y aplicaciones culinarias II (4)	Técnicas y aplicaciones culinarias III (4)		Pastelería I (4)	Pastelería II (4)	Cocina Peruana (4)		
		Geografía global para los negocios (3)	Nutrición y dietética (3)	Producción, cata y comercialización de vinos y bebidas (3)					Catering (3)			
Desarrollo e innovación		Fundamentos de fisicoquímica para la Gastronomía (3)		Antropología Aplicada (3)						Entrenamiento Externo en gastronomía y gestión empresarial I (10)	Entrenamiento Externo en gastronomía y gestión empresarial II (10)	
					Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Creatividad e Innovación Empresarial (3)	Investigación en Gastronomía y Gestión Empresarial I (6)	Investigación en Gastronomía y Gestión Empresarial II (6)



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

### Carrera: Administración de Negocios Hoteleros y Turísticos:

Competencias asociadas		Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8	Ciclo 9	Ciclo 10	
Competencias Generales	Comunicación Eficaz	Comprensión y Producción del Lenguaje (3)	Estrategias de Comunicación Integral (3)					Inglés (2)				
	Investigación y Creatividad Empresarial	Matemáticas Superiores (3)	Estadística General (3)					Metodología de la Investigación (3)				
	Comportamiento Ético, Responsabilidad Social y Liderazgo	Actividades de Autodesarrollo (2) Introducción a los Estudios Universitarios (3)		Realidad Nacional (3)			Responsabilidad social (3)	Ética Profesional (3)				
Competencias Específicas	Gestión de Negocios	Organización y Administración de empresas (3) Introducción a los Negocios de Hospedaje (3)	Fundamentos de marketing (3)	Matemática Financiera (3)	Economía para los negocios I (3)	Economía para los negocios II (3)	Finanzas aplicadas(3)	Gestión de la Cadena de Suministro (3)	Dirección de Recursos Humanos por competencias (3)			
				Comportamiento del Consumidor (3)	Políticas de Producto y marca (3)	Investigación de mercados (3)	Dirección comercial y fuerza de ventas (3)					
						Estrategias de negociación (3)						
	Gestión Pública							Administración de empresas de restauración y bar (3)	Formulación y evaluación de proyectos (3)	Plan de negocios (4)	Gestión de la Administración Pública (4)	Evaluación del impacto ambiental (3)
										Ordenamiento territorial (3)	Legislación y normativas aplicadas (3)	Marketing de servicios (3)
Operación de Viajes y Turismo		Historia del Perú (3)	Buenas Prácticas de Manufactura (3)	Operaciones de empresas de hospedaje (3)	Operación División de Cuartos (3)	Teoría del turismo sostenible y alternativo (3)	Sistema de inbtrmática para hoteles y restaurantes (3)	Administración de empresas de transporte turístico (3)	Sistema de reservaciones (3)			
			Geografía global para los negocios (3)	Administración y Técnicas de cocina y pastelería (4)	Administración de agencias de viajes (3)							
Desarrollo e innovación				Antropología Aplicada (3)								
					Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)			

### Carrera: Administración de Empresas de Servicios:

Competencias asociadas		Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8	Ciclo 9	Ciclo 10	
Competencias Generales	Comunicación Eficaz	Comprensión y Producción del Lenguaje (3)	Estrategias de Comunicación Integral (3)					Inglés (2)				
	Investigación y Creatividad Empresarial	Matemáticas Superiores (3)	Estadística General (3)					Metodología de la Investigación (3)				
	Comportamiento Ético, Responsabilidad Social y Liderazgo	Actividades de Autodesarrollo (2) Introducción a los Estudios Universitarios (3)		Realidad Nacional (3)			Responsabilidad social (3)	Ética Profesional (3)				
Competencias Específicas	Gestión de Negocios	Organización y Administración de empresas (3) Introducción a los Negocios de Hospedaje (3)	Fundamentos de marketing (3)	Matemática Financiera (3)	Economía para los negocios I (3)	Economía para los negocios II (3)	Finanzas aplicadas(3)	Gestión de la Cadena de Suministro (3)	Dirección de Recursos Humanos por competencias (3)			
				Comportamiento del Consumidor (3)	Políticas de Producto y marca (3)	Investigación de mercados (3)	Dirección comercial y fuerza de ventas (3)					
						Estrategias de negociación (3)						
	Gestión Pública								Formulación y evaluación de proyectos (3)	Plan de negocios (4)	Gestión de la Administración Pública (4)	Evaluación del impacto ambiental (3)
										Alianzas estratégicas (3)	Legislación y normativas aplicadas (3)	Marketing de servicios (3)
Gestión de Servicios		Historia del Perú (3)	Introducción a la comunicación (3)	Introducción a los procesos (3)	Marketing de Retail (3)	Procesos aplicados en empresas de servicios (4)	Gestión internacional de la calidad (3)	Service management (3)	Mejoramiento de los sistemas de servicios (3)			
			Geografía global para los negocios (3)	Tecnología aplicada a los servicios (3)	Service Design (3)		Operaciones de servicios (3)					
Desarrollo e innovación				Antropología Aplicada (3)								
					Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)			



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

### Carrera: Gestión de Negocios Internacionales:

Competencias asociadas		Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8	Ciclo 9	Ciclo 10	
Competencias Generales	Comunicación Eficaz	Comprensión y Producción del Lenguaje (3)	Estrategias de Comunicación Integral (3)					Inglés (2)				
	Investigación y Creatividad Empresarial	Matemáticas Superiores (3)	Estadística General (3)					Metodología de la Investigación (3)				
	Comportamiento Ético, Responsabilidad Social y Liderazgo	Actividades de Autodesarrollo (2) Introducción a los Estudios Universitarios (3)		Realidad Nacional (3)			Responsabilidad social (3)	Ética Profesional (3)				
Competencias Específicas	Gestión de Negocios	Organización y Administración de empresas (3)	Fundamentos de marketing (3)	Matemática Financiera (3)	Economía para los negocios I (3)	Economía para los negocios II (3)	Finanzas aplicadas(3)		Dirección de Recursos Humanos por competencias (3)			
		Introducción a los Negocios de Internacionales (3)		Comportamiento del Consumidor (3)	Políticas de Producto y marca (3)	Investigación de mercados (3)	Dirección comercial y fuerza de ventas (3)					
						Estrategias de negociación (3)						
	Gestión Pública								Formulación y evaluación de proyectos (3)	Plan de negocios (4)	Gestión de la Administración Pública (4)	Evaluación del impacto ambiental (3)
										Alianzas estratégicas (3)	Legislación y normativas aplicadas (3)	Marketing de servicios (3)
	Operaciones	Historia del Perú (3)	Exportación, importación y aduanas (3)	Franquicias	Marketing global (3)	Transporte global (3)	Gestión internacional de la calidad (3)	Gestión logística global (3)	Tratados e integración económica (3)			
			Geografía global para los negocios (3)		Promoción internacional (3)		Gestión internacional de la cadena de suministros (3)					
			Teoría del comercio internacional								Entrenamiento Externo en Gestión de negocios internacionales I (10)	Entrenamiento Externo en Gestión de negocios internacionales II (10)
	Desarrollo e innovación			Inteligencia de mercados internacionales (3)					e-commerce (3)			
				Antropología Aplicada (3)						Creatividad e Innovación Empresarial (3)	Investigación en Gestión de Negocios Internacionales I (6)	Investigación en Gestión de Negocios Internacionales II (6)
					Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)			

### Carrera: Marketing y Gestión Comercial:

Competencias asociadas		Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8	Ciclo 9	Ciclo 10	
Competencias Generales	Comunicación Eficaz	Comprensión y Producción del Lenguaje (3)	Estrategias de Comunicación Integral (3)					Inglés (2)				
	Investigación y Creatividad Empresarial	Matemáticas Superiores (3)	Estadística General (3)					Metodología de la Investigación (3)				
	Comportamiento Ético, Responsabilidad Social y Liderazgo	Actividades de Autodesarrollo (2) Introducción a los Estudios Universitarios (3)		Realidad Nacional (3)			Responsabilidad social (3)	Ética Profesional (3)				
Competencias Específicas	Gestión de Negocios	Organización y Administración de empresas (3)	Fundamentos de marketing (3)	Matemática Financiera (3)	Economía para los negocios I (3)	Economía para los negocios II (3)	Finanzas aplicadas(3)		Dirección de Recursos Humanos por competencias (3)			
		Introducción a los Negocios Internacionales(3)		Comportamiento del Consumidor (3)	Políticas de Producto y marca (3)	Investigación de mercados (3)	Dirección comercial y fuerza de ventas (3)					
						Estrategias de negociación (3)						
	Gestión Pública								Formulación y evaluación de proyectos (3)		Gestión de la Administración Pública (4)	Evaluación del impacto ambiental (3)
										Marketing político y social (3)	Legislación y normativas aplicadas (3)	Marketing de servicios (3)
	Operaciones	Historia del Perú (3)	Teoría del comercio internacional (3)	Branding (3)	Marketing de Retail (3)	Marketing industrial	Neuromarketing (4)	Marketing digital y Customer relationship management(3)	Marketing internacional (3)			
			Geografía global para los negocios (3)	Marketing y promoción Below the line (3)	Marketing y merchandising (3)		Gestión internacional de la calidad (3)	e-commerce (3)				
			Introducción a la comunicación (3)								Entrenamiento Externo en Marketing y gestión comercial I (10)	Entrenamiento Externo en Marketing y gestión comercial II (10)
	Desarrollo e innovación			Antropología Aplicada (3)						Creatividad e Innovación Empresarial (3)	Investigación en Marketing y gestión comercial I (6)	Investigación en Marketing y gestión comercial II (6)
					Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)	Electivo 1 (4)			





## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

### Carrera: Ingeniería en Industrias Alimentarias:

Competencias asociadas		Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8	Ciclo 9	Ciclo 10	
Competencias Generales	Comunicación Eficaz	Comprensión y Producción del Lenguaje (3)	Estrategias de Comunicación Integral (3)		Búsqueda y Redacción de Información Científica (3)			Inglés (2)				
	Investigación y Creatividad Empresarial	Matemáticas Superiores (3)	Estadística General (3)					Metodología de la Investigación (3)	Métodos Estadísticos y Diseños Experimentales (3)			
	Comportamiento Ético, Responsabilidad Social y Liderazgo	Actividades de Autodesarrollo (2) Introducción a los Estudios Universitarios (3)		Realidad Nacional (3)				Responsabilidad social (3)	Ética Profesional (3)			
Competencias Específicas	Gestión Empresarial	Organización y Administración de empresas (3)	Fundamentos de marketing (3)			Investigación de mercados (3)		Formulación y evaluación de proyectos (3)	Dirección de Recursos Humanos por competencias (3)			
	Gestión de la Calidad					Introducción a la contabilidad (3)	Costos y presupuestos (3)	Finanzas aplicadas (3)	Plan de negocios (4)			
			Biología General (4)	Buenas Prácticas de Manufactura (3)			Microbiología de los Alimentos (3)		Aseguramiento y Control de la Calidad de los Alimentos (3)	Manejo de residuos agroindustriales (2)		Evaluación del impacto ambiental (3)
	Gestión de la Producción		Química General (4)	Química Orgánica (3)	Biología (4)	Química de los Alimentos (3)	Análisis instrumental de los alimentos (3)	Evaluación sensorial de los alimentos (3)				
					Dibujo para la ingeniería (2)	Tecnología de frutas y hortalizas (3)	Tecnología de la carne y el pescado (3)	Tecnología de fermentaciones alimentarias (3)		Ingeniería Gastronómica (2)		
				Cálculo diferencial e integral (3)	Ecuaciones diferenciales (3)	Biología Alimentaria (3)		Refrigeración y congelación de alimentos (3)		Envases y vida útil de alimentos (3)	Simulación y optimización de procesos (3)	
Desarrollo e innovación			Física General (3)	Fundamentos de fisicoquímica de los alimentos (3)	Termodinámica (3)	Balace de materia y energía (3)	Mecánica de fluidos (3)	Tratamiento térmico de los alimentos (3)		Entrenamiento Externo en Ingeniería en industrias alimentarias I	Entrenamiento Externo en Ingeniería en industrias alimentarias II	
				Antropología Aplicada (3)					Tendencias y desarrollo de nuevos productos en la industria alimentaria (2)	Investigación en la industria de alimentos I (4)	Investigación en la industria de alimentos II (4)	
				Electivo 1 (3)	Electivo 2 (3)	Electivo 3 (3)	Electivo 4 (3)	Electivo 5 (3)				

### Carrera: Nutrición y Técnicas Alimentarias:

Competencias asociadas		Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8	Ciclo 9	Ciclo 10
Competencias Generales	Comunicación Eficaz	Comprensión y Producción del Lenguaje (3)	Estrategias de Comunicación Integral (3)		Búsqueda y Redacción de Información Científica (3)			Inglés (2)			
	Investigación y Creatividad Empresarial	Matemáticas Superiores (3)	Estadística General (3)					Metodología de la Investigación (3)	Métodos Estadísticos y Diseños Experimentales (3)		
	Comportamiento Ético, Responsabilidad Social y Liderazgo	Actividades de Autodesarrollo (2) Introducción a los Estudios Universitarios (3)		Realidad Nacional (3)				Responsabilidad social (3)	Ética Profesional (3)		
Competencias Específicas	Gestión en Nutrición Clínica y Pública	Biología General (4)	Anatomía y Fisiología Humana I (4)	Anatomía y Fisiología Humana II (4)	Fisiopatología de la Nutrición (4)	Evaluación del Estado Nutricional (4)			Soporte Nutricional (4)		
		Química General (4)	Química Orgánica (3)	Bioquímica (4)	Bioquímica de la Nutrición (3)	Técnica Dietética (3)	Dietética (4)	Dietoterapia del Adulto (4)	Dietoterapia del Niño (4)		
		Introducción a la Nutrición (2)	Función y Metabolismo de Macro y Micronutrientes (3)	Nutrición en las Etapas de la Vida (3)	Nutrición Materno Infantil (3)	Farmacología Aplicada a la Nutrición (3)	Educación en Salud y Nutrición (3)	Nutrición en Actividad Física y Deporte (4)			
			Antropología Aplicada (3)		Psicología Aplicada a la Nutrición (2)	Epidemiología (3)		Nutrición y Salud Pública (4)	Entrenamiento Externo en Nutrición y TAI I (14)	Entrenamiento Externo en Nutrición y TAI II (14)	
	Gestión en Servicios Alimentarios e Innovación Alimentaria		Buenas Prácticas de Manufactura (3)		Química de los Alimentos (3)	Microbiología de los Alimentos (3)	Tecnología de los Alimentos (3)	Aseguramiento y Control de la Calidad de los Alimentos (3)	Gestión de Servicios de Alimentación Colectiva (4)		
Investigación en Nutrición y Técnicas Alimentarias				Procesamiento de Alimentos I (3)	Procesamiento de Alimentos II (3)	Administración y Marketing de Negocios en Nutrición (3)				Investigación en Nutrición y TAI I (3)	Investigación en Nutrición y TAI II (3)
				Electivo 1 (3)	Electivo 2 (3)	Electivo 3 (3)	Electivo 4 (3)				Electivo 5 (3)



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

### Principios formativos:

De acuerdo a nuestro Modelo Educativo, nuestros principios formativos son:

- a. **Formación disciplinaria:** La enseñanza-aprendizaje que aplicamos permite que nuestros alumnos desarrollen sus habilidades de reflexión teórica (orientación al saber), potencializando sus capacidades para la construcción de conocimientos, destrezas y actitudes que contribuyan a mejorar la realidad social del sector o ámbito donde intervienen.
- b. **Formación profesional:** Los procesos de enseñanza-aprendizaje que aplicamos permite que nuestros alumnos desarrollen sus habilidades de aplicación práctica (orientación al hacer), potencializando sus capacidades científico-técnicas durante el ejercicio de su profesión, estos procesos incluyendo una adecuada formación en competencias comunicativas efectivas.
- c. **Formación ética:** Todos los procesos formativos aplicados en nuestros alumnos promueven el comportamiento ético, así como la transmisión y el fomento de los valores; de tal manera que el alumno adopte una actitud reflexiva, de análisis y evaluación constante sobre su desempeño, para que su conducta y actuar cotidiano se desarrolle con responsabilidad social, tolerancia y en el marco del respeto a las personas y al medio ambiente.
- d. **Formación global:** Nuestro modelo de enseñanza está orientado a preservar, incrementar y promover la cultura global y el análisis de la realidad con sentido crítico, creativo e innovador; de tal manera que nuestros alumnos estén capacitados para crear valor y contribuir a la solución y mejora del contexto que enfrentan los países para alcanzar el desarrollo sostenible.

Sobre la base de estos principios formativos, se deben organizar nuestros procesos de enseñanza.

### Momentos de nuestras sesiones de enseñanza-aprendizaje:

Las rutas de aprendizaje exigen la utilización de varias vías didácticas para lograr los aprendizajes esperados.

Los momentos de las sesiones son flexibles e indudablemente no secuenciales ni obligatorios. Es responsabilidad del docente elegir los pasos a seguir para garantizar el objetivo de cada sesión. Para ello la universidad opta por un esquema que conlleva tres fases: inicio, desarrollo y fin, que están representados en nuestra Guía de Sesión de Aprendizaje (Anexo 1).

- a. Momento de **inicio**, se parte del contexto socio-cultural (conocimientos y sentimientos compartidos por los estudiantes). Son situaciones reales o simuladas, retadoras o desafiantes, problemas o dificultades, que movilizan el interés, las necesidades y expectativas del estudiante. Su formulación responde a la interrogante: ¿cómo deberíamos como docentes generar desafíos o retos de aprendizaje en los estudiantes? La motivación, los saberes previos, el conflicto cognitivo y la enunciación del propósito de la sesión deben guardar una interrelación activa con la problematización.

El docente se presenta con un mensaje verbal y no verbal asertivo, es decir se comunica con los estudiantes de manera horizontal. La motivación debe promover un clima emocional positivo.

El docente selecciona actividades intrínsecas (que activen las capacidades cognitivas y las estructuras mentales) o extrínsecas (a través de experiencias lúdicas o culturales) que capten la atención inicial del estudiante.

Plantea actividades de aprendizaje que no superen el límite de las posibilidades de comprensión del estudiante, buscando que el estudiante de forma espontánea exponga sus saberes conceptuales, procedimentales o actitudinales; es decir, que sintonice con el propósito del aprendizaje.

Si bien la motivación debe ser permanente durante toda la sesión, de la motivación inicial depende la expectativa que el estudiante tendrá con respecto al desarrollo de la competencia. La auténtica motivación incita a los estudiantes a perseverar en la resolución del desafío con voluntad y expectativa hasta el final del proceso. Este proceso despierta los procesos de razonamiento (habilidades del pensar) del estudiante.

En esta fase también se recuperan saberes previos, que son las vivencias, conocimientos, habilidades, creencias, concepciones y emociones del estudiante que se han cimentado en su manera de ver, valorar y actuar.



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

Todo aprendizaje parte de los saberes previos, sin ellos no hay aprendizaje. Lo nuevo por aprender se cimenta en ello. El aprendizaje trata de reestructurar, completar, complementar, contrastar o refutar lo que ya sabe.

El docente contextualiza el saber del estudiante en función al contenido; es decir, las actividades de aprendizaje se orientarán en función a lo que conocen los estudiantes sobre el tema. El trabajo del docente es volver el objeto de conocimiento en pregunta para el estudiante; conocer las preocupaciones que están en su pensamiento y sus sentimientos. El docente debe aprender a escuchar a los estudiantes. Debe respetarse los diferentes niveles de conocimiento que trae el estudiante a la clase.

Así como se recogen saberes previos, se debe generar conflicto cognitivo; es decir, polémica y debate entre los estudiantes, por ejemplo. No solo deben recoger los saberes previos, sino problematizar el pensamiento y el saber del estudiante. De esta forma el estudiante reflexiona no solo respecto a su respuesta sino también se interroga. El conflicto cognitivo es un desafío que pone a prueba las ideas del estudiante.

Parte de la fase de inicio es el informar con claridad el logro de la sesión al estudiante (aprendizajes esperados) implica dar a conocer a los estudiantes los aprendizajes que se espera que logren, el tipo de actividades que van a realizar y cómo serán evaluados.

- b. Momento de **desarrollo**, el docente presenta el contenido contextualizado (conocimiento disciplinar transformado en conocimiento didáctico) en función a las necesidades del estudiante y a su realidad. La presentación debe ser amena, seria, directa y suficiente. El formato visual ha de ser atrayente y de fácil manejo para los estudiantes, debe planificarse en función al tiempo y las técnicas didácticas seleccionadas.

Después de las indicaciones claras del docente de cómo ha de trabajarse, se inicia con la exploración activa del nuevo saber por parte de los estudiantes, en forma individual o grupal.

Para el procesamiento de la información por los estudiantes, el docente trabaja la capacidad cognitiva y la comprensión del contenido. Su ejecución es a través de la práctica. El docente debe proporcionar los recursos didácticos necesarios para garantizar el procesamiento de la información de los estudiantes.

Después de esta etapa de diálogo, docente-estudiante, se pasa al diálogo estudiante-estudiante. El trabajo en equipo de los estudiantes impulsará el razonamiento cooperativo. Cada momento debe ser supervisado por el docente quien orienta al estudiante, sin darle las respuestas, lo ayuda a encontrarlas.

Finalmente el docente sistematiza la construcción del nuevo saber, este momento es de exclusiva responsabilidad del docente. Debe fijar el contenido, precisar los procesos cognitivos. Utiliza todos los recursos que elaboró para profundizar el tema (PPT, infografías, simuladores, videos, foros, etc.).

Como parte de este momento el docente contrasta el nuevo saber con los saberes previos.

- c. Momento de **cierre**, se debe diseñar desde situaciones auténticas y complejas. Atraviesa el proceso de aprendizaje de principio a fin. Se deben generar situaciones donde el estudiante se autoevalúe y coevalúe en sus respuestas y mejora la calidad de su desempeño. Para la metacognición se puede realizar monitoreo mental.

Como sugerencias didácticas para el cierre, entre otros se plantean: técnica de las interrogantes, hoja de trabajo, videos, audios, organizadores mentales, informe, exposición, trabajo en equipo, prueba escrita, guía de práctica, etc.

Es importante señalar que cada uno de estos momentos, deben permitir la identificación de actividades a cargo del docente, como las que realizará el estudiante, así como los recursos a utilizar.

### La comunicación didáctica para entornos virtuales:

De conformidad con nuestro Modelo Educativo para Entornos Virtuales, la comunicación didáctica representa un proceso de carácter interactivo que permite aplicar las estrategias de mediación para el desarrollo del lenguaje y cognición. La comunicación es el elemento central en este modelo y la cultura de los actores alimentan el



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

proceso promoviendo su crecimiento cognoscitivo. Las TIC tienen un rol importante en lo que a generación de autonomía y la diversificación de formas para implementar opciones pedagógicas para la heterogeneidad que se puede hallar en los contextos educativos en entornos virtuales (Universidad Estatal a distancia, 2005).

La hora lectiva de la universidad se ha establecido en cincuenta (50) minutos, los mismos que el docente deberá gestionar, tanto en horas sincrónicas como asincrónicas.

- a. **Herramientas para comunicación asincrónica:** en este tipo de comunicación los estudiantes no comparten el espacio físico ni coinciden en tiempo. Entre las herramientas definidas se tiene: correo electrónico, la plataforma virtual, a través de: foros, chat, videos, etc.
- b. **Herramientas para comunicación sincrónica:** los estudiantes no comparten el espacio físico, pero sí coinciden temporalmente en su conexión: a través de una plataforma virtual, utilizando chat, videollamada.

### Recomendaciones didácticas:

Para promover la vivencia de los aprendizajes, es importante asegurarse de ambientes virtuales que permitan al estudiante desenvolverse de manera eficiente, así como favorecer y enriquecer la experiencia. Es importante preguntarnos cuál es nuestro rol como docentes en esta tarea y qué criterios metodológicos debemos considerar para potenciarla.

Algunos criterios son:

- a. La universidad es un ambiente privilegiado de aprendizaje, pero, para ello, se deben tomar algunas decisiones cumplir con las siguientes condiciones:
  - a.1. Generar espacios para actividades sincrónicas y actividades asincrónicas.
  - a.2. Ser flexible, de modo que los estudiantes la sigan configurando permanentemente, respondiendo a sus necesidades.
- b. El rol del docente debe considerar criterios como:
  - b.1. Acompañar la experiencia de los estudiantes brindándoles confianza y seguridad.
  - b.2. Promover el pensamiento divergente y dejar que los estudiantes tomen decisiones dentro de un marco de contención que no los ponga ante situaciones inmanejables.
  - b.3. Promover que los estudiantes exploren, se diviertan, se cuestionen.
  - b.4. Estar atento a los intereses de los estudiantes y brindar oportunidades para que investiguen y concreten sus propósitos.
  - b.5. Brindar posibilidades para que los estudiantes vivan experiencias ricas en ambientes adecuados y diversos.
  - b.6. Programar las sesiones en función de los intereses y las necesidades de los estudiantes y su cultura.
  - b.7. Ser flexible en la ejecución de las actividades programadas.
  - b.8. Favorecer la integración de los aprendizajes.
  - b.9. El docente debe promover la interacción entre los estudiantes. Su intervención tiene como objetivo estimularlos y no hacerlo todo por ellos. Debe formular preguntas y hacer repreguntas para orientar la creación.
  - b.9. Tener apertura y respeto a la diversidad.
- c. Los criterios metodológicos a considerar, teniendo en consideración las competencias de la universidad, así como su Modelo Educativo son:
  - c.1. Un criterio metodológico esencial es que la experiencia sea lúdica. Entonces se debe promover la libre expresión y su apreciación debe suceder en un contexto de juego, en el que las acciones se integran entre sí y cobran sentido a partir de una planificación y acción educativa consciente.
  - c.2. Un criterio metodológico básico no solo para promover el desarrollo y el crecimiento humano



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

es que la labor docente sea creativa y que favorezca la creatividad. Así, es necesario que las situaciones planteadas no sean repetitivas, de forma que estas se vuelvan rutinarias, sino que estas actividades deben promover la búsqueda de soluciones, que los estudiantes creen y recreen, que planteen diversas ideas en torno a un tema.

- c.3. No deben darse divisiones rígidas entre áreas del aprendizaje deben generar procesos holísticamente, es decir, como un todo integrado.

### **Evaluación de los aprendizajes:**

De conformidad con nuestro Modelo Educativo para Entornos Virtuales, la evaluación debe considerarse como un proceso integral e integrada de regulación y autorregulación de los aprendizajes, integrándose al proceso de enseñanza-aprendizaje en una forma continua y constante, dejando de lado la concepción tradicional de un único momento final separado e independiente.

La evaluación en entornos virtuales exige estrategias que la potencien, algunas de las más importantes son:

- La regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una comunicación ágil bidireccional y oportuna con el estudiante y la individualización del apoyo docente.
- El desarrollo de la habilidad del alumno para regular su propio proceso de aprendizaje, mediante pruebas que permitan la aplicación de acciones correctivas y el logro del nivel de aprendizaje esperado.
- El fomento de la coevaluación entre pares que permita la contrastación de los conceptos y modelos mentales adquiridos (Universidad Estatal a distancia, 2005).

La evaluación debe comprender también a los docentes, proveyendo herramientas para la supervisión y mejora continua de la gestión por parte de las autoridades educativas. Esta evaluación plantea la necesidad de una alternativa que incluya módulos sobre registros de usuarios y uso de las herramientas asociadas, seguimiento a actividades pendientes, tiempo de respuesta, mecanismos de análisis y herramientas de cuantificación de los aspectos relacionados con la metodología docente de manera individualizada y evaluación de la actividad global de su trabajo (Cantabella, López-Ayuso, Muñoz y Caballero, 2016).

La característica fundamental de la evaluación en la universidad, respecto a los aprendizajes en entornos virtuales es un proceso que promueve el logro de los aprendizajes y permite la retroalimentación para la mejora continua, debiéndose tener en cuenta lo siguiente:

- a. La evaluación debe guardar relación con los logros de aprendizaje señalados en el silabo.
- b. La evaluación de los aprendizajes se realiza en diferentes momentos y a través de diversas herramientas, de acuerdo a la naturaleza de la asignatura.
- c. El instrumento de evaluación debe tener en cuenta lo siguiente: confiabilidad, validez, objetividad y autenticidad.
- d. Para efectos de la evaluación, el docente informa a los estudiantes los criterios a utilizar, los cuales deben ser precisos y comprensibles, además deben de consignarse en el silabo de la asignatura.

Los componentes que podrán aplicar los docentes para la evaluación en modalidad virtual son los siguientes:

- a) Evaluación continua. Participación en clase, participación en foros en línea, tareas virtuales.
- b) Tareas Académicas Online. Controles orales o escritos y/o entrega de trabajos de investigación, estudio de casos, foros, talleres, entre otros.
- c) Evaluación Parcial y final. Aplicadas en la semana 8 y 16 respectivamente, de cada semestre.

Los criterios de evaluación que se consideran en la universidad parten de la premisa de ser permanente, acumulativo y sumativo. Se mantienen las evaluaciones de tarea académica, parcial y final, con sus respectivos pesos, que podrán completarse de diversas formas, y que deben ser puestas en conocimiento de los estudiantes con la debida anticipación. Lo que no debe darse es que las casillas mencionadas se completen con la nota de una sola prueba o examen, por ejemplo. Debe medirse el desempeño del estudiante a lo largo del semestre. Puede ser el promedio de controles de lectura, prácticas, trabajos grupales, entre otras actividades. Por ejemplo:



## CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

$$NF = 0.30 [EC*0.10 + TI*0.10 + P*0.10] TA + 0.30 [EP] + 0.40 [EF]$$

Evaluación parcial	EP	30%
Evaluación Final	EF	40%
Tarea Académica	TA	30%
Nota Final	NF	

La Tarea académica comprende:

Evaluación continua, Evaluación individual.	EC
Tareas Online	TO
Trabajos de investigación	TI

Descripción de Actividades

Tipo de Evaluación	Número de Evaluaciones	Semana de aplicación	Observación	Modalidad Sincrónica / asincrónica
EC				
TO				
TI				
EP		8va semana	Examen parcial	
EF		16va semana	Examen final	

Los presentes lineamientos se ciñen a la aplicación de nuestro modelo educativo de aprendizaje centrado en el estudiante como sujeto que aporta a su formación con fundamento en una actitud permanente y activa de aprendizaje que le permitirá seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida, actualizándose frente a los cambios conceptuales, científicos y tecnológicos que surjan durante su desempeño profesional.

Un cambio del rol del docente que pasa de ser un transmisor de conocimientos a un agente dinamizador del proceso. Objetivos educativos que implican tanto la aprehensión de conocimientos como el desarrollo de competencias. Combinación de clase magistral, esto es, la exposición y explicación con el proceso formativo de resolución de problemas reales basado en la indagación y la construcción compartida como estrategia para el aprendizaje colaborativo, solidario y autónomo. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación TIC como apoyo a la formación, ofreciendo ambientes diversos de aprendizaje que se expresan institucionalmente en Guías de enseñanza-aprendizaje desarrolladas por los docentes.



# CONSEJO UNIVERSITARIO RESOLUCIÓN N° 034-CU-ULCB-2021

## Anexo 1: Formato Guía de Sesión de Aprendizaje



### SESIÓN DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS INFORMATIVOS

Asignatura : Nombre de la asignatura  
Unidad : Número de la unidad (de conformidad con el sílabo de la asignatura)  
Semana : Número de la semana (de conformidad con el sílabo de la asignatura)  
Tema : Nombre del tema (de conformidad con el sílabo de la asignatura)  
Docente : Nombre del docente

#### II. LOGRO DE APRENDIZAJE

Registrar lo que figura en el sílabo.

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momento	Desarrollo de actividades, procesos y estrategias metodológicas	Estrategia de enseñanza y/aprendizaje	Recursos didácticos	Tiempo
INICIO	Motivación:  Exploración de saberes:  Conflicto cognitivo:			

1



DESARROLLO	Construcción de conocimientos:  Transferencia de los aprendizajes:			
CIERRE	Evaluación:			

2