



MODELO DE EDUCACIÓN POR COMPETENCIAS

Programa de Administración de Empresas



Escuela de Administración de Empresas
Uptc - Tunja
Formando líderes empresariales, edificamos futuro

Escuela de Administración de Empresas

Tunja, Julio 28 de 2014

PRESENTACIÓN

Con el ánimo de construir un currículo pertinente para el programa de pregrado de Administración de Empresas que se imparte en la UPTC de la ciudad de Tunja, el grupo de docentes de este programa construyeron el presente documento en la ciudad de Moniquirá los días 29 y 30 de julio de 2014.

Se parte de la necesidad de homogenizar las reflexiones llevadas a cabo en torno al modelo de educación por competencias adoptado por la universidad y por los tipos de competencia que figuran en el PAE: Básicas, Genéricas y Específicas. Las competencias básicas tienen que ver con los saberes y habilidades para comunicarse utilizando los códigos y construcciones del lenguaje y la matemática, así como la capacidad para ejercer la ciudadanía plena. El punto de partida son los documentos sobre estándares de competencias elaborado por el Ministerio de Educación de Colombia para la educación media. Así mismo, para identificar las competencias genéricas, se parte de un documento que el Ministerio elaboró para formular las competencias laborales generales o genéricas, las cuales son comunes a todas las profesiones.

Para la construcción de las competencias específicas existen algunos documentos referentes elaborados por la OIT y recogidos por el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA. A nivel de educación superior cada escuela construye y define las competencias específicas que serán alcanzadas en cada asignatura de acuerdo con los saberes y referentes en cada área. Semestralmente los docentes ajustan y presentan los microcurrículos al Comité Curricular para que sean aprobados y posteriormente socializados con los estudiantes.

1. Competencias

El programa de Administración de Empresas está diseñado teniendo en cuenta el esquema de Formación por Competencias profesionales integradas. Las competencias que se promoverán serán Básicas, Genéricas y Específicas.

2. Definición de competencias

Según *Bunk*¹: Posee competencia profesional quien dispone de los conocimientos, destrezas y aptitudes necesarios para ejercer una profesión, puede resolver los problemas profesionales de forma autónoma y flexible, está capacitado para colaborar en su entorno profesional y en la organización del trabajo.

La Fundación Corona² presenta las siguientes definiciones:

“Es un conjunto de conocimientos, de capacidades durables y de habilidades adquiridas por asimilación de conocimientos pertinentes y de experiencias, que se interrelacionan en un determinado campo de acción”.

3. Características de las competencias

- Son personales
- Están referidas a un ámbito o contexto en el cual se materializan
- Representan potenciales que son desarrollados en contextos de relaciones disciplinares significativas
- Se realizan o demuestran a través de habilidades.
- Se asocian a una movilización de saberes
- Son patrones de articulación del conocimiento al servicio de la inteligencia
- Articulan conocimiento - Inteligencia

4. COMPETENCIAS BÁSICAS

Le permiten al estudiante comunicarse, pensar en forma lógica, utilizar las ciencias para conocer e interpretar el mundo. Se desarrollan desde los niveles de educación básica y media y se complementan en los programas de formación tecnológica y profesional. Las competencias básicas son comunicativas, matemáticas, cognitivas, fisicodeportivas, estéticas y ciudadanas.

COMPETENCIAS BÁSICAS	ACCIONES PARA DEMOSTRAR LA COMPETENCIA
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none">• Comunicarse de manera oral y escrita de manera clara, coherente y argumentada• Interpretar textos orales y escritos provenientes de diversas fuentes y medios de comunicación de manera crítica y argumentativa y realizar proposiciones a partir de los mismos.

¹ Bunk, G. P., *La transmisión de las competencias en la formación y perfeccionamiento profesionales en la RFA*, Revista CEDEFOP N°1, 1994.

² Fundación Corona. *Documento sobre competencias*. Bogotá, 2002.

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender e interpretar de manera crítica los lenguajes no verbales para desarrollar procesos comunicativos intencionados (cuadros, gráficas, mapas, códigos, señales y expresiones corporales).
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender y aplicar las diversas operaciones lógico matemáticas • Desarrollar el pensamiento aleatorio y comprender las herramientas de la estadística para predecir eventos, encontrar tendencias y caracterizar variables • Desarrollar el pensamiento numérico y realizar operaciones para solucionar diversos problemas hipotéticos o reales y como apoyo a otras disciplinas. • Desarrollar el pensamiento espacial y métrico para dimensionar diversas variables, ubicarse en el mundo, comprenderlo y operar en él. • Usar representaciones gráficas adecuadas para presentar diversos tipos de datos (diagramas de barras, circulares, curvas en el plano cartesiano, etc.). • Desarrollar el pensamiento variacional y los sistemas algebraicos y analíticos para modelar situaciones y resolver problemas de la vida real o hipotética.
Ciudadanas	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuir de manera constructiva, a la convivencia en el medio escolar, laboral y en la comunidad. • Identificar y rechazar las situaciones en las que se vulneran los derechos fundamentales. • Comprender y utilizar formas y mecanismos de participación democrática en el medio escolar, laboral y comunitario. • Construir relaciones pacíficas que contribuyan a la convivencia cotidiana en la comunidad, institución educativa y empresa. • Identificar y superar emociones, como el resentimiento y el odio, para poder perdonar y reconciliarse con quienes ha tenido conflictos. • Liderar y participar en iniciativas democráticas en el medio académico o en la comunidad, con criterios de justicia, solidaridad y equidad, y en defensa de los derechos civiles y políticos.

Las competencias ciudadanas están orientadas a que las personas desarrollen conocimientos, actitudes y habilidades para la Convivencia y la paz, la participación y responsabilidad democrática, la pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias.

Las competencias ciudadanas son de seis tipos: Cognoscitivas o de conocimientos, cognitivas o de pensamiento, emocionales, comunicativas e integradoras. A continuación se enuncian las competencias ciudadanas.

5. COMPETENCIAS GENERICAS

Las competencias genéricas son aquellas que debe poseer todo profesional independientemente del sector al que pertenezca. Se requieren para desempeñarse en cualquier entorno social y productivo, sin importar el sector económico, el nivel del cargo o el tipo de actividad, pues tienen el carácter de ser transferibles y genéricas.

Las competencias genéricas son: intelectuales, personales, interpersonales, organizacionales, tecnológicas y empresariales.³

5.1 Intelectuales

Condiciones intelectuales asociadas con la atención, la memoria, la concentración, la solución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad.

5.1.1 Nombre de la competencia: TOMA DE DECISIONES

Definición de la competencia: Establecer juicios argumentados y definir acciones adecuadas para resolver una situación determinada.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Elijo y llevo a la práctica la solución o estrategia adecuada para resolver una situación determinada.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- Analizo una situación (social, cultural, económica, laboral) para identificar alternativas de acción o solución.
- Evalúo los factores de riesgo, oportunidad e impacto de cada alternativa.
- Sustento y argumento la elección de la alternativa más conveniente.
- Defino un plan de acción para poner en marcha la alternativa elegida.
- Desarrollo las acciones previstas en el plan.
- Evalúo la implementación de las acciones definidas.
- Reoriento las acciones en caso de que el resultado no sea satisfactorio.
- Evalúo los resultados finales de la decisión.
- Identifico los elementos y acciones que debo mejorar.

5.1.2 Nombre de la competencia: CREATIVIDAD

Definición de la competencia: Cambiar y transformar procesos con métodos y enfoques innovadores.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Identifico las necesidades de cambio de una situación dada y establezco nuevas rutas de acción que conduzcan a la solución de un problema..

³ Ministerio de Educación Nacional. Guía No 21. Competencias Laborales Generales. Disponible en www.mineduccion.gov.co

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Analizo el contexto del problema para determinar variables que se pueden cambiar.
- ✓ Identifico ideas innovadoras para resolver problemas de variados contextos (sociales, culturales, económicos, entre otros).
- ✓ Pongo a prueba las ideas innovadoras mediante mecanismos de observación y contraste.
- ✓ Modifico y adapto métodos y procedimientos ya conocidos (estadísticos, descriptivos, comparativos).
- ✓ Utilizo métodos no necesariamente conocidos para solucionar problemas.

5.1.3 Nombre de la competencia: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Definición de la competencia: Observar, descubrir y analizar críticamente deficiencias en distintas situaciones para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Identifico problemas en una situación dada, analizo formas para superarlos e implemento la alternativa más adecuada.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Observo situaciones de diversa clase (culturales, sociales, económicas, laborales, entre otras) e identifico problemas.
- ✓ Registro y analizo errores o incidentes críticos en una situación dada.
- ✓ Analizo obstáculos y restricciones empleando herramientas estadísticas y descriptivas.
- ✓ Identifico los problemas prioritarios según su magnitud e impacto.
- ✓ Evalúo las alternativas viables para solucionar el problema.
- ✓ Defino un plan de acción para implementar la alternativa elegida.
- ✓ Evalúo los resultados que se van alcanzando e incluyo cambios en las acciones, si es necesario.
- ✓ Incorporo a la rutina nuevos procedimientos, acciones e instrumentos para evitar la repetición del problema.

5.2 competencias de tipo personal

Condiciones del individuo que le permiten actuar adecuada y asertivamente en un espacio productivo, aportando sus talentos y desarrollando sus potenciales, en el marco de comportamientos social y universalmente aceptados. Aquí se incluyen la inteligencia emocional y la ética, así como la adaptación al cambio.

5.2.1 Nombre de la competencia: ORIENTACIÓN ÉTICA

Definición de la competencia: Regular el propio comportamiento, reflexionar sobre la propia actitud en relación con las actividades desarrolladas y responsabilizarse de las acciones realizadas.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Actúo de forma autónoma, siguiendo normas y principios definidos

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Identifico los comportamientos apropiados para cada situación.
- ✓ Oriento mis actuaciones al logro de objetivos.
- ✓ Actúo por iniciativa personal más que por presión externa.
- ✓ Promuevo el cumplimiento de normas y disposiciones en un espacio dado.
- ✓ Privilegio las acciones que atienden los intereses colectivos más que los particulares.
- ✓ Cuido y manejo los recursos y bienes ajenos siguiendo normas y disposiciones definidas.
- ✓ Cumpló los compromisos asumidos de acuerdo con las condiciones de tiempo y forma acordadas con la otra parte.
- ✓ No comparto actuaciones de otras personas que estén por fuera de las normas y disposiciones definidas en un espacio dado.

5.2.2 Nombre de la competencia: ADAPTACIÓN AL CAMBIO

Definición de la competencia: Definir un proyecto personal en el que se aprovechan las propias fortalezas y con el que se superan las debilidades, se construye sentido de vida y se alcanzan metas en diferentes ámbitos..

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Defino mi proyecto de vida, aprovecho mis fortalezas, supero mis debilidades y establezco acciones que me permiten alcanzar dicho proyecto.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Construyo una visión personal de largo, mediano y corto plazo, con objetivos y metas definidas, en distintos ámbitos.
- ✓ Reconozco mis fortalezas y debilidades frente a mi proyecto personal.
- ✓ Identifico las condiciones personales, familiares y del contexto que facilitan u obstaculizan la realización de mi proyecto de vida.
- ✓ Defino un plan de mejoramiento personal.
- ✓ Verifico el avance de mi proyecto de vida.
- ✓ Efectúo ajustes a mi proyecto de vida y al plan de acción, si es necesario.

5.3 COMPETENCIAS GENÉRICAS DE TIPO INTERPERSONAL

Capacidad de adaptación, trabajo en equipo, resolución de conflictos, liderazgo y proactividad en las relaciones interpersonales en un espacio productivo

5.3.1 Nombre de la competencia: TRABAJO EN EQUIPO

Definición de la competencia: Consolidar un equipo de trabajo, integrarse a él y aportar conocimientos, ideas y experiencias, con el fin de definir objetivos colectivos y establecer roles y responsabilidades para realizar un trabajo coordinado con otros.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Aporto mis conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuyo al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Interactúo con otros aunque no los conozca previamente, para enfrentar una tarea o situación.
- ✓ Defino los objetivos en conjunto con los otros miembros.
- ✓ Establezco con los otros las reglas de juego.
- ✓ Defino con los otros las estrategias de acción favorables para el equipo.
- ✓ Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes de los miembros del equipo.
- ✓ Establezco con los otros un plan de acción.
- ✓ Evalúo la dinámica del equipo y su capacidad de alcanzar resultados.
- ✓ Establezco nuevas formas de interacción con los miembros del equipo para mejorar los resultados.

5.3.2 Nombre de la competencia: LIDERAZGO

Definición de la competencia: Identificar las necesidades de un grupo e influir positivamente en él, para convocarlo, organizarlo, comprometerlo y canalizar sus ideas, fortalezas y recursos con el fin de alcanzar beneficios colectivos, actuando como agente de cambio mediante acciones o proyectos.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Convoco y movilizo a un grupo en torno a una visión compartida sobre sus problemas colectivos y la necesidad de cambiar para resolverlos.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Identifico las necesidades y expectativas de un grupo o comunidad.
- ✓ Identifico las oportunidades y amenazas del entorno (sociales, culturales, económicas, entre otras)
- ✓ Reconozco, con la participación del grupo, los problemas colectivos.
- ✓ Identifico los cambios culturales requeridos en un grupo o comunidad.
- ✓ Contribuyo para que los miembros del equipo aporten a la solución de los problemas colectivos.
- ✓ Planeo y organizo las acciones en conjunto con los otros, para solucionar los problemas colectivos.
- ✓ Evalúo el impacto de las acciones en el cambio cultural del grupo y propongo medidas para mejorar continuamente.

5.3.3 Nombre de la competencia: MANEJO DE CONFLICTOS

Definición de la competencia: Identificar intereses contrapuestos, individuales o colectivos, y lograr mediar de manera que se puedan alcanzar acuerdos compartidos en beneficio mutuo.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Identifico los intereses en juego y los conflictos actuales o potenciales de un grupo y contribuyo a resolver, mediante consenso, las diferencias y dificultades que se presenten.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Establezco los intereses comunes y contrapuestos de los miembros de un grupo o comunidad.

- ✓ Identifico y preveo los conflictos actuales y potenciales entre miembros de un grupo o comunidad.
- ✓ Determino las causas de los conflictos y el impacto que éstos tienen en las diferentes personas.
- ✓ Identifico alternativas para manejar y resolver los conflictos.
- ✓ Promuevo acuerdos por consenso entre las partes que buscan solucionar los conflictos.
- ✓ Respeto los acuerdos establecidos colectivamente.
- ✓ Evalúo el cumplimiento y la efectividad de los acuerdos.

5.4 COMPETENCIAS GENERICAS DE TIPO ORGANIZACIONAL

Capacidad para gestionar recursos e información, orientación al servicio y aprendizaje a través de la referenciación de experiencias de otros.

5.4.1 Nombre de la competencia: **CAPACIDAD PARA GESTIONAR LA INFORMACIÓN**

Definición de la competencia: Recibir, obtener, interpretar, procesar y transmitir información de distintas fuentes, de acuerdo con las necesidades específicas de una situación y siguiendo procedimientos técnicos establecidos.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Recopilo, organizo y analizo datos para producir información que pueda ser transmitida a otros.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Identifico fuentes de información para obtener datos relevantes y confiables.
- ✓ Selecciono las fuentes de información, físicas o virtuales, con base en criterios de relevancia, confiabilidad y oportunidad.
- ✓ Utilizo aplicaciones informáticas para el registro y sistematización de la información.
- ✓ Opero herramientas informáticas para construir y manejar bases de datos con la información recolectada.
- ✓ Produzco nueva información y conocimiento con base en los análisis desarrollados.
- ✓ Difundo la información a las personas indicadas utilizando medios adecuados.

5.4.2 Nombre de la competencia: **ORIENTACIÓN AL SERVICIO**

Definición de la competencia: Identificar y comprender las necesidades de otros y estar dispuesto a orientar, apoyar, compartir y ejecutar acciones para satisfacerlas.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Identifico las diversas necesidades y expectativas de los otros y los atiendo con acciones adecuadas.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Identifico las necesidades, expectativas e inquietudes de los otros.
- ✓ Reconozco los resultados y el impacto de mis acciones sobre los otros.
- ✓ Oriento mis acciones para satisfacer los requerimientos y necesidades de los otros en los contextos en que tengo responsabilidad por su bienestar.

- ✓ Establezco acuerdos para atender las solicitudes de los otros.
- ✓ Respondo a los requerimientos de los otros, a tiempo y con base en los acuerdos definidos.

5.5 COMPETENCIAS GENÉRICAS DE TIPO TECNOLÓGICO

Capacidad para transformar e innovar elementos tangibles del entorno (procesos, procedimientos, métodos y aparatos) y para encontrar soluciones prácticas. Se incluyen en este grupo las competencias informáticas y la capacidad de identificar, adaptar, apropiar y transferir tecnologías.

5.5.1 Nombre de la competencia: CAPACIDAD PARA IDENTIFICAR, ADAPTAR, APROPIAR Y TRANSFERIR TECNOLOGÍAS, RECURSOS E INFORMACIÓN

Definición de la competencia: Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los componentes como parte de un sistema funcional.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Identifico las herramientas, materiales e instrumentos de medición necesarios para enfrentar un problema, siguiendo métodos y procedimientos establecidos.
- ✓ Diseño alternativas tecnológicas adecuadas para realizar distintas tareas.
- ✓ Pruebo la factibilidad de las alternativas haciendo ensayos parciales.
- ✓ Utilizo herramientas tecnológicas siguiendo criterios para su mantenimiento preventivo, buen aprovechamiento y seguridad personal.
- ✓ Manejo herramientas tecnológicas y equipos según los procedimientos previstos técnicamente.
- ✓ Identifico fallas y errores producidos por la manipulación de herramientas tecnológicas.
- ✓ Propongo alternativas tecnológicas para corregir fallas y errores, con el fin de obtener mejores resultados.
- ✓ Evalúo las necesidades de mantenimiento, reparación o reposición de los equipos y herramientas tecnológicas a mi disposición.
- ✓ Diseño algunos modelos tecnológicos que apoyan el desarrollo de tareas y acciones.
- ✓ Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.

5.6 COMPETENCIAS GENÉRICAS EMPRESARIALES O PARA LA GENERACIÓN DE EMPRESAS

Capacidades que habilitan a un individuo para crear, liderar y sostener unidades de negocio por cuenta propia, tales como identificación de oportunidades, consecución de recursos, tolerancia al riesgo, elaboración de proyectos y planes de negocios, mercadeo y ventas, entre otras.

5.6.1 Nombre de la competencia: CREAR, LIDERAR O SOSTENER PROYECTOS

Definición de la competencia: Reconocer en el entorno las condiciones y oportunidades para la creación de empresas o unidades de negocio.

Descripción de lo que una persona es capaz de hacer cuando ha logrado desarrollar la competencia: Identifico las condiciones personales y del entorno, que representan una posibilidad para generar empresas o unidades de negocio por cuenta propia.

Desempeños que debe mostrar un estudiante

- ✓ Reconozco mis motivaciones personales frente a la creación de empresas o unidades de negocio.
- ✓ Identifico las exigencias y oportunidades que implican crear una unidad de negocio por cuenta propia.
- ✓ Establezco las principales características socioeconómicas y culturales de la región elegida para atender.
- ✓ Identifico oportunidades para crear o proveer bienes o servicios, teniendo en cuenta las necesidades y expectativas de la población o comunidad.
- ✓ Defino y pruebo la viabilidad de diferentes ideas de negocio.
- ✓ Establezco las fortalezas y factores diferenciadores del producto o servicio.
- ✓ Identifico los potenciales clientes del producto o servicio.
- ✓ Ubico la información necesaria para elaborar un análisis del mercado (clientes, competidores y productos).
- ✓ Reconozco fortalezas y debilidades personales y externas para la puesta en marcha de la empresa o negocio.

6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las competencias específicas son los conjuntos de conocimientos, habilidades y destrezas que cada asignatura aporta al estudiante de administración de empresas.

En los microcurrículos de cada asignatura aparecen como objetivos de aprendizaje y se alcanzarán a través de las diferentes actividades pedagógicas dentro de las cuales se describen las siguientes:

Clases Teóricas: Sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenidos a cargo del profesor o de los mismos estudiantes.

Seminarios-Talleres: Construcción de conocimientos a través de la interacción y la actividad, supervisadas por el profesor y trabajo compartido de los estudiantes.

Clases Prácticas: orientadas a mostrar cómo deben actual, pero también se pueden realizar estudios de casos, análisis diagnósticos, trabajo de campo, manejo de software.

Tutorías: Atención personalizada a los estudiantes. Relación personalizada de ayuda en la que un profesor-tutor atiende, facilita y orienta a uno o varios estudiantes en el proceso formativo.

Estudio y Trabajo en Grupo de manera Autónoma: Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, obtención y análisis de datos, etc. para exponer o entregar en clase mediante el trabajo de los alumnos en grupo.

Estudio y Trabajo Individual Autónomo: incluye además de lo anterior, el estudio personal (preparar exámenes, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, hacer problemas y ejercicios, etc.), que son fundamental para el aprendizaje autónomo.