

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
Oficina de Evaluación y Desarrollo Académico
Comisión de Reforma Curricular



CURRÍCULO DEL PROGRAMA DE ESTUDIO DE ARQUEOLOGÍA

TRUJILLO - 2018

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO

RECTOR:

Dr. Orlando Moisés Gonzáles Nieves

VICERRECTOR ACADÉMICO:

Dr. Rubén Vera Véliz

VICERECTOR DE INVESTIGACIÓN:

Dr. Weyder Portocarrero Cárdenas

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

DECANO:

Dr. Carlos Andrés Borrego Peralta

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGÍA Y ANTROPOLOGÍA:

Ms. José Becerra Castañeda

DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUEOLOGÍA:

Ms. Alejandro Eljov Yepjen Ramos

CÓMITÉ DE CURRÍCULO DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUEOLOGÍA

PRESIDENTE:

Ms. Alejandro Eljov Yepjen Ramos

ESPECIALISTA:

Ms. Francisco Javier Seoane Peyón

ESPECIALISTA:

Dra. Teresa Esperanza Rosales Tham

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	5
INTRODUCCIÓN.....	7
1. BASES GENERALES.....	9
1.1. BASES NORMATIVAS.....	9
1.2. BASES INSTITUCIONALES.....	9
1.2.1. Misión y visión	9
1.2.1.1. De la UNT.....	10
1.2.1.2. De la Facultad/Programa de estudios.....	10
1.2.2. Valores y principios educativos	10
1.2.2.1. De la UNT.....	10
1.2.2.2. De la Facultad/Programa de estudios.....	10
1.3. BASES TEÓRICO- CONCEPTUALES	11
1.3.1. Concepción del ser humano, sociedad y cultura.....	11
1.3.2. Concepción epistemológica.....	12
1.3.3. Concepción curricular.....	12
2. CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO.....	17
2.1. Contextualización sociocultural.....	17
2.2. Reseña histórico-situacional	17
2.3. Demanda y pertinencia social.....	18
2.4. Objeto y sentido de la profesión.....	19
3. EJES CURRICULARES TRANSVERSALES	19
3.1. Responsabilidad social y ambiental.	19
3.2. I+D+i (investigación + desarrollo + innovación)	19
3.3. Ética y ciudadanía.....	20
3.4. Identidad e interculturalidad.....	20
3.5.	
3.6. Inter y transdisciplinaridad.....	21
4. COMPETENCIAS	21
4.1.1. Genéricas.....	21
4.1.2. Específicas y de especialidad	22
5. PERFILES	22
5.1. De ingreso.....	22
5.2. De egreso	23
6. MALLA CURRICULAR	26
7. PLAN DE ESTUDIOS Y SUMILLAS.....	27

8. LINEAMIENTOS DE GESTIÓN CURRICULAR.....	82
8.1. Proceso de nivelación y convalidación	82
8.2. Metodológicos de enseñanza – aprendizaje.....	82
8.3. Desarrollo de la práctica pre-profesionales.....	83
8.4. Movilidad estudiantil y docente.....	83
8.5. Tutoría y consejería.....	83
8.6. Experiencias y actividades extra y co-curriculares.....	84
8.7. Sistema de información y comunicación.....	84
8.8. Procesos de ingreso y permanencia.....	84
8.9. Procesos de graduación y titulación.....	85
8.10. Registro y seguimiento de los egresados.....	87
8.11. Financiamiento del Programa de estudios.....	87
8.12. Cuadro de Convalidaciones	87
9. LINEAMIENTOS DE EVALUACIÓN CURRICULAR.....	89
9.1. Evaluación de las competencias y los aprendizajes.....	89
9.2. Evaluación del currículo	89
BIBLIOGRAFIA.....	90
ANEXOS	

PRESENTACIÓN

La Ley Universitaria establece que la Universidad tiene como uno de sus fines la conservación y la transmisión de la cultura universal con sentido crítico y creativo, la realización de la investigación en humanidades, ciencias y tecnologías de acuerdo con las necesidades del país, así como, la extensión de su acción y sus servicios a la comunidad para promover su desarrollo integral. Para cumplir con estos fines las carreras deben contar con un currículo adecuado, el cual debe ser estructurado, implementado, evaluado y mejorado continuamente para formar los profesionales que la sociedad requiere, realizar la investigación que contribuya con el desarrollo sostenible y realizar las actividades de proyección social que beneficie a la comunidad. El Estatuto de la UNT establece que las Facultades organizan su régimen de estudios a través del currículo, empleando el sistema semestral, con plan de estudios flexible y por créditos, debiendo cada Facultad determinar las condiciones y exigencias para el desarrollo y aseguramiento de la calidad a través de sus respectivos currículos.

La Ley de SINEACE considera que el proyecto educativo se refleja en el CURRÍCULO, el cual debe contener la justificación de la carrera profesional, los perfiles del ingresante y del egresado, el plan de estudios y los contenidos de las experiencias curriculares. Las carreras profesionales deben justificar su existencia en base a un estudio de la demanda social y el mercado ocupacional, debiendo los perfiles del ingresante y del egresado guardar coherencia con el currículo. El plan de estudios debe tener mayor número de horas en las áreas básicas y formativas, debiendo las clases teóricas y prácticas asegurar el logro del perfil del egresado, con una vinculación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, investigación y proyección social/extensión universitaria. Igualmente, el plan de estudios debe ser flexible, los cursos deben incorporar los resultados de la investigación que es realizada en la carrera profesional y ser revisado anualmente para su actualización, siendo las prácticas pre profesionales supervisadas y más del 75 % de los titulados deben realizar tesis.

En la evaluación realizada en el año 2013 por el Comité de Currículo de la Carrera de Arqueología, donde se evaluó el Currículo del año 2000, se dieron los algunos resultados interesantes como: la uniformidad de respuesta entre docentes, estudiantes y egresados; no existe gran controversia en las respuestas obtenidas. En aquellos cursos donde existe esta divergencia, algunos opinan que los cursos son remendables, frente a otros como imprescindible, en ambos casos consideran que el curso evaluado tiene interés para la formación profesional. Esto podría ser analizado como que estos cursos pueden formar parte de cursos electivos si el currículo así lo fuera. El segundo comentario tiene que ver con el que 39 de los 44 cursos del plan curricular son considerados imprescindibles, esto significa el 85%. Este es un resultado que nos ha llamado la atención, pues diversos comentarios en discusiones en sesiones o reuniones de docentes se señalaban que los ex estudiantes cuestionaban el currículo, como insatisfactorio frente a la demanda de trabajo. Existe varias explicaciones plausibles a este hecho: la primera es que los que opinaban eran ex estudiantes formados con un currículo anterior al del 2000; la segunda explicación puede relacionarse con la manera y calidad de los docentes en impartir o llevar sus cursos. Lo importante es que muchas experiencias curriculares del currículo del año 2000 fueron validadas y consideradas imprescindibles en la formación de los futuros arqueólogos. Es en base a esto que se ha elaborado el presente currículo, el cual refleja el sentir de nuestros estudiantes y de los grupos de interés consultados.

El presente currículo ha sido reestructurado incorporando los requisitos legales y las conclusiones del estudio de la demanda social y mercado ocupacional de la carrera; entre ellas, el currículo flexible a través de cursos electivos, el desarrollo de la investigación formativa a lo largo de varios ciclos de estudios, el desarrollo de la tesis con valor curricular, la incorporación de las actividades de proyección social y extensión universitaria en forma obligatoria para los estudiantes, las prácticas pre profesionales supervisadas, la actualización de los perfiles del ingresante y de los egresados; así como, los nuevos cursos requeridos, tales como, el curso de gerencia de empresas, didáctica y gestión de calidad, como puede evidenciarse en el presente documento.

INTRODUCCIÓN

La Facultad de Ciencias Sociales concibe el currículo como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que son necesarias para el desarrollo y desempeño de sus componentes en un determinado contexto particular. Debemos entender la particularidad en el sentido que las competencias no se desarrollan de manera “genérica” sino que su desarrollo se encuentra contextualizado, vinculado a las condiciones, características y necesidades de los diversos espacios de intervención.

Esta forma de ver nos permitirá una mayor participación de los docentes y de todos los actores socioeducativos en el desarrollo curricular, en función a las demandas y necesidades educativas nacionales, regionales, locales e institucionales.

A partir de ello tendremos una noción del aprendizaje más amplia donde se incluye no sólo el conocimiento de información sino también un conjunto de conductas, estrategias, procedimientos y disposiciones que permitirán manejar y aplicar dicha información en un contexto específico de intervención del profesional en Ciencias Sociales.

El enfoque por competencias nos permite asumir los procesos de enseñanza-aprendizaje como oportunidades para desencadenar las potencialidades de los estudiantes, de manera que sean cada vez más autónomos y conscientes de sus logros y dificultades para superarlas y alcanzar mejores niveles de dominio. Todo lo cual supone entender la educación superior como proceso para alcanzar mejores niveles de desarrollo y lograr las competencias profesionales.

El profesorado, el currículo y las estrategias docentes son instrumentos que ayudan a ese proceso. El proceso de enseñanza-aprendizaje constituye un conjunto de intercambios socioculturales, donde intervienen necesariamente la institución educativa, la comunidad y las personas. El entorno socio cultural, integra tanto los procesos cognitivos como las relaciones entre el medio ambiente y el comportamiento individual y colectivo, tiene una perspectiva sistémica en su concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje abierto a la comunicación y al intercambio.

Actualmente, los procesos de globalización han posibilitado flujos e intercambios materiales y comunicacionales. Vivimos en un mundo donde emergen y se afirman las nuevas identidades sociales y culturales, en un tiempo de hibridación de las identidades, aún en los entornos rurales. En este marco la educación debe posibilitar un diálogo entre culturas revalorando lo local, regional, nacional y asumiendo de manera crítica y consciente los aportes científicos, culturales y tecnológicos del entorno global.

La tendencia mundial actual es diseñar currículos con base en competencias lo que nos permitirá una formación profesional más integral y con desempeños más eficientes. Lo que buscamos es una integración de un saber hacer, un saber conocer y un saber ser, lo que implica una actuación integral de la persona para analizar y resolver problemas del contexto en distintos escenarios.

De esta forma, las competencias evidencian la puesta en práctica de recursos tales como conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes, los cuales posibilitan un modo de funcionamiento integrado de la persona en el que se vincula y prevé la posibilidad de tomar decisiones inteligentes en diversas situaciones. Las competencias profesionales y humanas deben incluir la criticidad y la tolerancia, la creatividad y la investigación, la flexibilidad y la capacidad de adaptación, el emprendedorismo y la autogestión, la habilidad para aprender a aprender y a resolver problemas.

Por otro lado, en un contexto global es importante tener presente la movilidad estudiantil, donde a través de convenios interinstitucionales se promuevan estancias cortas, dirigidas a los estudiantes locales y con el correspondiente reconocimiento de los estudios. De igual forma debemos prepararnos para recibir

estudiantes extranjeros a través de programas especiales o integrarlos a los programas regulares, en cualquier nivel educativo. Todo ello nos lleva a pensar en crear oportunidades a los estudiantes de efectuar prácticas profesionales en empresas e instituciones nacionales e internacionales, lo que significa la necesidad impostergable de contar con el manejo de un idioma, constituyendo así un requisito para la graduación.

Así, el nuevo currículum de la carrera de Arqueología, se hace cargo de estas características, en primer lugar al hacer una apuesta explícita por la incorporación de metodologías activas de enseñanza, que ofrecen mayores oportunidades para que las y los estudiantes conozcan, actúen e intervengan en desafíos y problemas propios de las ciencias sociales, poniendo en juego sus competencias de manera integral. En este sentido la Facultad de Ciencias Sociales orienta la formación académico profesional de sus educandos en el marco de la concepción general de la educación universitaria y en particular de la U.N.T., precisado en los siguientes aspectos centrales:

- a) Desarrollar investigaciones y proyectos de inversión y desarrollo y contribuir de esta manera al cambio de las estructuras económico sociales en las líneas de acción del quehacer de las ciencias sociales.
- b) Formar académicos y profesionales acorde con los avances humanísticos, científicos y técnicos y en función a las demandas y requerimientos de la sociedad.
- c) Orientar la promoción y el desarrollo social a la comunidad y minorías étnicas para elevar el nivel de vida de los pueblos, desarrollando una conciencia crítica de respeto a sus valores y tradiciones.

1. BASES GENERALES

1.1. BASES NORMATIVAS

NACIONAL

- Constitución Política del Perú
- Ley Universitaria N° 30220
- Decreto Legislativo N° 1088 Ley del Sistema Nacional de Planeamiento Estratégico y Centro Nacional de Planeamiento Estratégico.
- Ley General de educación Ley N° 28044
- Ley del SINEACE N° 28740
- Reglamento de Registro de Grados y Títulos MINEDU
- Estatuto de la Universidad Nacional de Trujillo, aprobado con Resolución De Asamblea Universitaria No 004-2017-UNT (11-12-17)
- Propuesta de reestructuración curricular de la carrera de Arqueología, presentada por el Comité de Currículo en diciembre del año 2013.
- Ley No.28740, Ley del Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa – SINEACE y su Reglamento, aprobado por D.S.018 – 2007 –ED.
- Proyecto Educativo Nacional (PEN) al 2021, aprobado mediante R.S. No. 001-ED-2007.
- Resolución de Asamblea Universitaria N°002-2013/UNT (ratificación de creación de carreras profesionales).

INSTITUCIONAL

- Estatuto de la Universidad Nacional de Trujillo
- Reglamento de Organización y Funciones
- Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Trujillo
- Modelo Educativo de la Universidad Nacional de Trujillo MOEDUNT
- Plan Bicentenario de la Universidad Nacional de Trujillo

1.2. BASES INSTITUCIONALES

1.2.1. Misión y visión

1.2.1.1. De la UNT

MISION

Somos la primera Universidad Republicana del Perú, formamos profesionales y académicos competitivos con calidad críticos, éticos y socialmente responsable, creamos valor generando y transfiriendo conocimiento científico, tecnológico, humanístico e innovador para el desarrollo sostenible de la región de La Libertad y del País.

VISIÓN

Al 2024, ubicada entre las cinco primeras universidades del Perú, reconocida por su calidad, por su vocación democrática por la formación integral del talento humano, la investigación científica, tecnológica, humanística y la innovación con responsabilidad social satisface a los grupos de interés y contribuye al desarrollo sostenible de la región de La Libertad y el Perú.

1.2.1.2. Del Programa de Estudios

MISSION

Somos un programa de estudios que formamos profesionales en arqueología con conocimientos actualizados y capacidad crítica sobre la especialidad, con fundamentos sólidos de la realidad social, capaces de diseñar trabajos de investigación, proyectos de desarrollo e inversión pública y privada. Arqueólogos con criterios éticos y morales y con responsabilidad social, que velan por la conservación del patrimonio cultural de nuestro país.

VISION

Al 2021, seremos un programa de estudios líder en el Perú, acreditados y reconocidos por la formación académica profesional de arqueólogos competentes, altamente calificados para la investigación científica con enfoque interdisciplinario, que contribuyen al desarrollo del país, con responsabilidad social, con ética, orientados al respeto y protección de nuestra cultura y medio ambiente.

1.2.2. Valores y principios educativos

1.2.2.1. De la UNT

- Verdad
- Justicia
- Tolerancia
- Honestidad
- Honradez
- Libertad
- Solidaridad
- Responsabilidad
- Respeto

1.2.2.2. De la Facultad/Programa de estudios

- Responsabilidad social
- Compromiso
- Trabajo en equipo
- Ética y honestidad
- Sentido de responsabilidad
- Respeto de la diversidad cultural

1.3. BASES TEÓRICO- CONCEPTUALES

1.3.1. Concepción del ser humano, sociedad y cultura

La Arqueología, forma parte de las Ciencias Sociales y estudia los restos materiales dejados por sociedades del pasado, producto de sus actividades, con el objetivo de reconstruir y entender sus formas de vida y las características en las cuales se desarrollaron; a partir de ello entiende el comportamiento humano de las sociedades antiguas y su relación con la naturaleza, además investiga y establece patrones de conducta social del hombre en el pasado, el manejo del espacio y entorno ecológico, los restos de la vida material y su transformación.

Concebimos como condiciones fundamentales del ser humano la libertad y la responsabilidad, por lo que está orientado al comportamiento ético. En la acción moral el sujeto sabe qué hace y como lo hace; qué debe hacer y evitar; y quien lo hace; quien es el autor del acto. Exhibe autonomía y libertad de acción.

El ser humano posee una dignidad irrenunciable que lo hace sujeto de derechos, los cuales son el fundamento del accionar del esfuerzo educativo de la Universidad en General y de la Carrera Profesional en particular. Así mismo integra dimensiones afectivas, físicas, artísticas, volitivas, cognitivas, sociales y trascendentales, lo cual orienta el enfoque holístico e integral de su formación.

Los seres humanos son seres cuyas acciones e influencias están situadas en un contexto e interactúan con otros seres humanos y con su entorno en sociedad. El éxito o fracaso en el establecimiento de estas relaciones sociales decide los grados de felicidad o infelicidad de su existencia, es por ello que el fenómeno de socialización hace parte del proceso educativo. En este marco optamos por contribuir al desarrollo de sociedades inclusivas y de convivencia social, donde no sólo sea un reto sino una alternativa viable la coexistencia pacífica y constructiva que permita el desarrollo de entornos donde todos nos sintamos seguros y podamos desarrollar nuestro potencial como personas en beneficio de la comunidad.

La construcción de sociedades inclusivas es una tarea compleja en la que intervienen muchos actores para desarrollar el espíritu de tolerancia, respeto, justicia, equidad y orientación al bien común. La inclusión requiere además un difícil equilibrio entre el respeto a la identidad de personas y grupos y la necesidad de reconocer valores comunes que nos agrupen en las sociedades de las que somos parte.

El respeto a la diversidad y la dignidad del individuo son esenciales. Reconocemos que el Perú es un conjunto de naciones que esperan ser reconocidas y legitimadas; de tal forma que todas puedan contar con los mismos derechos, deberes y oportunidades. El reconocimiento de las diferencias, desarrollar la convivencia entre diferentes y lograr la equidad es una tarea fundamental y pendiente para alcanzar el desarrollo y el bien común de nuestro país.

1.3.2 Concepción epistemológica

Toda práctica de enseñanza deviene de la concepción epistemológica del profesor; es el sistema conceptual desde el cual él juzga y toma decisiones acerca de cómo se origina y organiza el conocimiento.

En la búsqueda y desarrollo del conocimiento verdadero existe la posición objetivista de la realidad en la que existe el sujeto que estudia y el objeto estudiado y la noción de realidad subjetiva

Si el profesor posee una noción objetivista de la realidad, conscientemente o no, promoverá una praxis pedagógica acorde con tal noción, pero si la realidad es para él una construcción del sujeto, los eventos de enseñanza y aprendizaje que facilitará se corresponderán con esa noción subjetivista y su praxis se dirigirá a facilitar la comunicación para la adopción, deconstrucción y reconstrucción de nuevos significados a partir de las concepciones previas, las confrontaciones con las teorías disciplinares vigentes y todo esto en su entorno sociocultural. Esto implicaría, por parte del docente, la adopción de una epistemología constructivista apoyada en el relativismo, la teoría de la complejidad y el enfoque sistémico como fundamentos de su praxis pedagógica.

En la UNT el proceso formativo se orienta a la rigurosidad científica para el descubrimiento y desarrollo del conocimiento, tomando en consideración el carácter subjetivo del desarrollo de los procesos de aproximación al conocimiento donde se combina la investigación científica con la investigación acción y las demás modalidades.

1.3.3 Concepción curricular **Educación universitaria**

La educación universitaria tiene el compromiso de partir de una concepción pedagógica coherente con las actuales exigencias científicas, técnicas y sociales para la formación de profesionales, sin desconocer las tendencias actuales en otros países pero al mismo tiempo imprimiéndole una personalidad propia para abordar los aspectos esenciales de una educación que aspira a la excelencia.

Enfoque curricular

El enfoque curricular es el énfasis teórico que adopta un sistema educativo para organizar los elementos del currículo, y como se concebirán sus interacciones según como se oriente este énfasis. El enfoque tiene elementos psicológicos, intelectualistas, socioreconstruccionistas, tecnológicos y dialécticos, enfocándose en el individuo como realidad sociocultural, sistémica e institucional. Busca la transmisión de contenidos culturales para alcanzar mayor racionalidad y eficiencia en el proceso educativo, reconociendo la práctica como medio de relación entre el sujeto y la realidad.

Enfoque pedagógico

El enfoque pedagógico es la guía con contenido ideológico que determina las prácticas y actividades de enseñanza, estableciendo las directivas generales que optimizan su buen desarrollo. Presenta como elemento sus principios, objetivos y perfiles y valores como

parte de la filosofía de la institución. Con este propósito se han construido una serie de modelos idealizados dinámicos del mundo educativo para explicar su quehacer.

Enfoque didáctico

Es la manera de concebir la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, el enfoque problematizador es un enfoque encuadrado en una visión constructivista y crítica, asumiendo una posición reflexiva en relación a todos los componentes didácticos. Su propósito es formar sujetos activos, críticos y creativos capaces de comprender e interactuar con su entorno, tratando de superar la separación entre teoría y práctica en la enseñanza. El docente se convierte en un mediador entre el estudiante y el conocimiento, proporcionando la ayuda necesaria para que el estudiante avance progresivamente en el saber, enseñándose lo que es epistemológicamente relevante.

Articulación estudios generales-específicos y de especialidad

Los Estudios generales proporcionan una formación básica a partir de la cual se podrá a continuación estudiar una disciplina científica, con el propósito de lograr un profesional que no solamente sea eficiente y exitoso, sino que a su vez posea una cultura amplia, sólida, y responsable para con la sociedad y el entorno. Los estudios de especialidad y específicos parten de esta base para producir un profesional investigador, promotor y gestor del patrimonio a partir de su profundo conocimiento del pasado prehispánico y la cultura en general, enriquecido por sus experiencias en campo y laboratorio.

Definición de competencia:

Spencer y Spencer (1993) las definen como *“Una característica subyacente de un individuo que está causalmente relacionada con un nivel de estándar de efectividad y/o desempeño superior en un trabajo o situación”*. Incluyen destrezas, conocimientos, el concepto de sí mismo, rasgos de la personalidad, actitudes y valores. El contenido de este concepto coincide con el ofrecido por Boyatzis, privilegiando las cualidades humanas como causa del éxito en la actividad laboral.

En Canadá, en la Provincia de Quebec, se definen las competencias como *“el conjunto de comportamientos socioafectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, una función, una actividad o una tarea”*. (Ducci, M 1997).

En Argentina, el Consejo Federal de Cultura y Educación la define como: *“Un conjunto identificable y evaluable de conocimientos, actitudes, valores y habilidades relacionados entre sí que permiten desempeños satisfactorios en situaciones reales de trabajo, según estándares utilizados en el área ocupacional”* (Ducci, M 1997).

De lo anterior se infiere que para tener competencias no basta tener actitudes, sino aptitudes. El pensamiento debe ir de aliado con la experiencia, no basta parecer, sino ser.

Para Collis, (2007), es la integración de conocimientos, habilidades y actitudes de forma que nos capacita para actuar de manera efectiva y eficiente.

Incluyendo las premisas anteriores y adicionando la propuesta de Delor's respecto a la competencia como integración de saberes, en el MOEDUNT asumimos que:

“la competencia e integralidad valorativo – cognitiva es la articulación entre actitudes habilidades, conocimientos y valoraciones expresadas mediante desempeños relevantes para dar solución a la problemática social, así como para generar necesidades de cambio y de transformación, implicando un saber conocer saber hacer, saber convivir y saber ser, saber emprender y saber preservar; sujeto a contingencias que pueden ser transferibles con creatividad a cualquier contexto social, cultural, tecnológico y productivo”. (MOEDUNT p. 45)

Características de las competencias:

Uno de los autores más reconocidos e influyentes en la definición y operativización de competencias en el mundo educativo es **Tobón** (2006) quien señala: las competencias *“son procesos complejos de desempeño con idoneidad en un determinado contexto, con responsabilidad”*.

- a. **Procesos:** los procesos son acciones que se llevan a cabo con un determinado fin, tienen un inicio y un final identificable. Implican la articulación de diferentes elementos y recursos para poder alcanzar el fin propuesto. Con respecto a las competencias, esto significa que estas no son estáticas, sino dinámicas, y tienen unos determinados fines, aquellos que busque la persona en concordancia con las demandas o requerimientos del contexto.
- b. **Complejos:** lo complejo se refiere a lo multidimensional y a la evolución (orden - desorden - reorganización). Las competencias son procesos complejos porque implican la articulación en tejido de diversas dimensiones humanas y porque su puesta en acción implica muchas veces el afrontamiento de la incertidumbre.
- c. **Desempeño:** se refiere a la actuación en la realidad, que se observa en la realización de actividades o en el análisis y resolución de problemas, implicando la articulación de la dimensión cognoscitiva, con la dimensión actitudinal y la dimensión del hacer.
- d. **Idoneidad:** se refiere a realizar las actividades o resolver los problemas cumpliendo con indicadores o criterios de eficacia, eficiencia, efectividad, pertinencia y apropiación establecidos para el efecto. Esta es una característica esencial en las competencias, y marca de forma muy importante sus diferencias con otros conceptos tales como capacidad (en su estructura no está presente la idoneidad).
- e. **Contextos:** constituyen todo el campo disciplinar, social y cultural, como también ambiental, que rodean. Significan e influyen una determinada situación. Las competencias se ponen en acción en un determinado contexto, y este puede ser educativo, social, laboral o científico, entre otros.
- f. **Responsabilidad:** se refiere a analizar antes de actuar las consecuencias de los propios actos; respondiendo por las consecuencias de ellos una vez se ha actuado, buscando corregir lo más pronto posible los errores. En las competencias, toda actuación es un ejercicio ético, en tanto siempre es necesario prever las consecuencias del desempeño, revisar cómo se ha actuado y corregir los errores de las actuaciones, lo cual incluye reparar posibles perjuicios a otras personas o a sí mismo. El principio en las competencias es entonces que no puede haber idoneidad sin responsabilidad personal y social.

Clasificación de competencias según el proyecto Tuning y Tobón

Entre las diferentes clasificaciones de competencias, consideramos las de Tobón y las señaladas por el proyecto Tuning; por ser el primero uno de los autores más consistentes y reconocidos en el tema y cuyo pensamiento ha influenciado significativamente el devenir educativo de la región. El Tuning, por otro lado, es el inicio de una tendencia del futuro, la estandarización de competencias en una época en que la calidad y la acreditación son ejes de desarrollo en educación y formación en educación superior.

Tabla 1: Clasificación de competencias según el proyecto Tuning

Competencias genéricas: Referidas a cualidades a ser alcanzadas por todos los estudiantes independientemente de la carrera o programa formativo.	Personales: Relativas al autoconocimiento, toma de decisiones, expresión de sentimientos y valores, aceptación de responsabilidades individuales y sociales. A lograrse a largo plazo y evaluarse en contextos complejos. Instrumentales: Asociadas a conocimientos y habilidades propias del área de lenguaje, búsqueda de información, razonamiento matemático, comprensión de la realidad que rodea al estudiante así como el uso de tecnologías de la información y comunicación.
Competencias específicas: Comprende actitudes, conocimientos y destrezas necesarias para cumplir actividades y tareas propias de la función laboral, tienen un determinado nivel de especialización disciplinar.	Básicas: Son las instrumentales aplicadas al campo específico de la profesión. Profesionales: Son de carácter terminal y comprenden el conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades que el egresado debe demostrar en su desempeño laboral conforme al perfil profesional.

Tabla 2: Clasificación de competencias propuesta por Tobón

Competencias genéricas: Son competencias comunes a una rama profesional o a todas las profesiones.
Competencias específicas: Son propias de cada profesión y le dan identidad a una ocupación.

En la Nueva Ley Universitaria N° 30220 se habla de estudios generales y estudios específicos con clara alusión a las clasificaciones antes mencionadas. En el artículo 41 se especifica que la formación general de pregrado tiene “una duración no menor de 35 créditos” y los estudios específicos y de especialidad deben durar no menos de 165 créditos.

El modelo SINEACE de acreditación alude a las competencias generales y técnicas, las cuales aludirían a las competencias genéricas explicitadas en el Tuning, mientras que el área formativa y de especialidad correspondería a las competencias específicas.

Principios del enfoque por competencias en el diseño curricular

- **La competencia como principio organizador de la formación.**

Se considera la adquisición de un conjunto de competencias como el objetivo principal de la formación.

Sustituye el enfoque disciplinario por el de competencias. Se pone de relieve la necesidad de poner la aplicación de conocimientos y habilidades en primer plano antes que la adquisición de conocimientos.

- **La determinación de competencias en función del contexto en el cual son aplicadas.**

Este principio se deriva del principio anterior. Se torna necesario precisar lo que debe realizarse y esto evidentemente depende del contexto en el cual son aplicadas.

- **La descripción de las competencias en términos de resultados y de normas.**

Es necesario definir, lo más exactamente posible, cada una de las competencias de un programa, de manera que queden bien delimitadas. Por ello, para cada competencia debe establecerse:

- Los resultados asociados a la demostración de la competencia.
- Los criterios de evaluación que van a permitir medir el éxito de la formación.
- El medio en el cual se desarrollaría la evaluación

2. CARACTERIZACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

2.1. Contextualización sociocultural

La formación del estudiante de arqueología contribuye al desarrollo de la identidad del estudiante, respetando las costumbres, idiosincrasias y diversas expresiones culturales que les son propias, facilitando su desarrollo personal para alcanzar sus objetivos individuales y los colectivos.

La arqueología considera como factores importantes para lograr la calidad el respeto a la diversidad cultural y el conocimiento de las sociedades pasadas como medio para comprender e integrar al presente y conducir a las personas, comunidades y al país en conjunto hacia el progreso económico, social y académico.

La arqueología comprende que el contexto social y la interacción con comunidades vivas es parte del aprendizaje y la labor profesional, lo que fomenta el desarrollo intelectual y académico, y en consecuencia promueve el desarrollo y la integración cultural.

Los profesionales en arqueología pueden desempeñarse en diferentes actividades relacionadas al estudio, investigación, promoción y difusión cultural, ya sea en instituciones públicas o privadas. Asimismo, pueden participar en cualquier proyecto de inversión o construcción de grandes obras de infraestructura, saneamiento, carreteras, entre otras, velando por la protección del patrimonio arqueológico.

Entre las principales actividades que realiza el arqueólogo, podemos mencionar:

- Proyectos de investigación arqueológica (ejemplo: Chan Chan, Huaca de la Luna, Caral, etc)
- Docencia superior y en la EBR.
- Consultorías externas.
- Administración y gestión en las municipalidades como parte de la oficina de cultura.
- Supervisión de obras de infraestructura en empresas constructoras
- Procesos de emisión de Certificados de inexistencia de restos arqueológicos (CIRA).
- Proyectos de Evaluación arqueológica.
- Proyectos de Rescate arqueológico.
- Ejecución de Planes de Monitoreo Arqueológico.

2.2. Reseña histórico-situacional

La arqueología en el Perú se inicia a fines del siglo pasado con los trabajos de Max Uhle. Quién trató de establecer una cronología básica y dar explicaciones sobre el origen de la civilización andina. El postuló un origen centroamericano, particularmente Olmeca y Maya.

Con los trabajos de Julio C. Tello se inicia el desarrollo de la arqueología nacional. Tello creó los primeros museos estatales, así como fundó la escuela de antropología, donde se enseñaba la arqueología. Su fructífera actividad de investigación le permitió descubrir nuevas culturas, tanto en la costa como en la sierra, postulando una cronología más amplia que la propuesta por Uhle,

así como defendió el origen autóctono de la alta civilización andina, considerando a Chavín como la cultura matriz.

Hasta ese momento la arqueología peruana se sustentaba sobre las bases evolucionistas y funcionalistas de la antropología cultural norteamericana y alemana. Una nueva perspectiva va a ser introducida con los estudios de los patrones de asentamientos propuestos por Willey. Las décadas de los 30 y 40 vieron llegar a un importante número de investigadores extranjeros, pero también aparecen algunos nacionales, como Larco, en la costa norte, cuyos aportes al conocimiento de las sociedades prehispánicas serán invalorable.

Es así que habiéndose fundado los Institutos de Arqueología y Etnología en las universidades del Cusco (1945) y San Marcos de Lima (1946), EL **Dr. Julio Chiriboga** Rector de aquel entonces de la Universidad Nacional de Trujillo consigue el apoyo del gobierno de Luis Bustamante y Rivero e instituye igualmente en esta universidad el **INSTITUTO DE ETNOLOGÍA O ANTROPOLOGÍA en 1948**. Desde esa época se remonta la enseñanza de la arqueología en la región, aunque sin la extensión y especialización necesaria, formaba parte de una formación general de la etnología y luego de la antropología. Este instituto fue creado por Richard Schaedel y posteriormente continuado con Hans Horkheimer, por esa época se funda el Museo de Arqueología de la UNT.

En 1964, se institucionaliza la antropología como carrera universitaria en la UNT. El programa de reforma agraria y de acción popular impulsado por el gobierno del arq. Fernando Belaúnde Terry es el marco de referencia para que el médico físico dr. Julio Silva Santisteban, por gestión política consigue el apoyo directo del gobierno, para fundar la escuela de antropología en la facultad de letras y educación, señalándose como especialidades la antropología física, arqueología y etnología. En 1973 se divide la carrera de antropología en las especialidades de **arqueología** y de **antropología social**.

Los años 70 y 80, el neopositivismo lógico introduce una nueva corriente de pensamiento en el estudio de las sociedades pasadas en lo que se vino a llamar la Nueva Arqueología, esta corriente de pensamiento será introducida a la arqueología peruana por los investigadores extranjeros, particularmente los norteamericanos. Su aporte a un reforzamiento de la teoría arqueológica ha sido importante, pero el manejo de modelos teóricos anteponiendo a los datos que los trabajos de campo brindaban ha sido el peor resultado de esta escuela.

La década de los 90, es el renacimiento de la arqueología nacional con el desarrollo de diversos proyectos arqueológicos peruanos, particularmente en la costa norte, proyecto a largo plazo y multidisciplinarios.

En este último proceso el rol de la escuela de arqueología de la UNT, durante el nuevo milenio ha sido importante, pues muchos proyectos a nivel regional y nacional están siendo dirigidos por exestudiantes y/o docentes de nuestra Universidad.

2.3. Demanda y pertinencia social

En los últimos años ha existido un rápido incremento en la oferta laboral tanto en la arqueología de servicios como en el sector público en unidades ejecutoras vinculadas al trabajo arqueológico, conservación del patrimonio y desarrollo turístico. Esto ha incrementado el interés y demanda por

la carrera de arqueología. El número de vacantes en los años anteriores ha sido de 60, pero desde el 2017-I estas se han reducido a 30, correspondiendo con el número de ingresantes a la especialidad. En los últimos ocho años el total de matriculados ha sido de 205 (2009), 218 (2010), 226 (2011), 227 (2012), 229 (2013), 209 (2014) y 480 (2016) lo que refleja esta tendencia. El ratio entre matriculado y egresados es de 0.66, mientras entre egresados y titulados es de 0.59.

En el Perú existen 9 universidades que cuentan con un programa de arqueología, entre instituciones públicas y privadas, algunas de las cuales son de reciente creación (unos cinco años). No hay datos precisos sobre el nivel de empleabilidad en arqueología en fuentes estadísticas recientes, ni del número de instituciones públicas y privadas que requieren los servicios de la especialidad. Los promedios de remuneración según entrevistas a directores de empresas y fuentes públicas, las remuneraciones promedio se encuentran entre los 3000 y 4000 nuevos soles.

2.4. Objeto y sentido de la profesión

La arqueología trata del estudio de la cultura material de las sociedades pasadas para las cuales no existe información escrita, con el propósito de reconstruir los patrones de conducta social y explicar la realidad del hombre en el pasado.

Al mismo tiempo contribuye a la protección y proyección del patrimonio arqueológico para beneficio de la comunidad, con respeto al hombre y su cultura ética en el ámbito de su acción profesional, identificando nuevos problemas arqueológicos, creando nuevo conocimiento, trabajando en equipos multidisciplinarios y promoviendo el desarrollo comunal a través de la promoción y defensa del patrimonio arqueológico y la realización de eventos académicos y culturales

3. EJES CURRICULARES TRANSVERSALES

3.1. Responsabilidad social y ambiental.

El modelo de responsabilidad social universitaria asumido por la UNT es fundamentalmente territorial con participación activa y responsable de las comunidades, organizaciones o grupos de interés en la que se incluye la gestión de la formación académica socialmente responsable, gestión de la investigación socialmente útil y gestión social del conocimiento.

Este eje se, con actitud de servicio que contribuyan al mejoramiento de su entorno, a resolver los problemas socioculturales, al mejoramiento de las condiciones de vida de sus semejantes y al cuidado del medio ambiente.

A través de todas las experiencias curriculares se tendrá en cuenta la responsabilidad social y ambiental en el desarrollo de proyectos y actividades específicas del itinerario formativo para consolidar su enfoque, interpretación y relación con el mundo en forma social y ambientalmente responsable.

3.2. I+D+i (investigación + desarrollo + innovación)

La promoción de la I+D+i se convierte en una responsabilidad hacia la sociedad. La I+D+i no solo conlleva a la generación de conocimiento, sino también una formación académica adecuada para un mundo en acelerado desarrollo. La sociedad requiere capital humano para resolver sus problemas más inmediatos; contribuir a acrecentar ese capital es una de las misiones más importantes de las universidades.

Para cumplir una de las misiones de la Universidad, en el Programa de estudios se promoverá el desarrollo de proyectos de investigación, desarrollo e innovación vinculados con el sector productivo en la medida de lo posible, considerando el seguimiento de los mismos a través de indicadores sobre la producción investigadora y el apoyo a la difusión de los resultados de las investigaciones. Estos proyectos implicarán la participación articulada de distintas experiencias curriculares.

Los proyectos de investigación deben estar relacionados al área disciplinaria del programa. Se privilegiará las investigaciones colaborativas con otras universidades y la asesoría para los mismos estarán a cargo de docentes investigadores registrados en el Registro Nacional de Investigadores en Ciencia y Tecnología (REGINA).

En el desarrollo de los proyectos de I+D+I se tendrá especial cuidado en la vigilancia tecnológica como herramienta de información permanente de lo que acontece en la propia organización y el exterior sobre ciencia y tecnología, de captar información, seleccionarla, analizarla, difundirla y comunicarla, para convertirla en conocimiento en el área de especialización del programa.

3.3. Ética y ciudadanía

La interiorización de los principios éticos se desarrollará permanentemente en cada una de las actividades correspondientes al desarrollo del Plan Formativo mediante la rigurosidad de las fuentes de investigación, la veracidad de la información generada y difundida, el análisis de casos y situaciones controversiales, el análisis de normatividad y códigos de ética profesional, pero fundamentalmente a través del ejemplo de la comunidad educativa de un comportamiento ético elevado.

La toma de decisiones conjunta, el fortalecimiento de los procesos de deliberación y análisis como estudiantes y docentes de la Universidad para los aspectos que afectan a todos en el ámbito académico, de gestión y social a través de prácticas cotidianas en el aula y fuera de ella desarrollarán en el estudiante el sentido de pertenencia ciudadana. Asimismo, a través de actividades como seminarios de análisis de la realidad o cinefóruns sobre el rol de los profesionales de la especialidad en el desarrollo local, regional y nacional se fortalecerá el carácter ético y ciudadano del futuro profesional.

3.4. Identidad e interculturalidad

El reconocimiento de la pertenencia a una comunidad y la valoración de la historia propia y colectiva son fundamentales para la felicidad y la relación saludable con el entorno. A nivel profesional dinamizan el sentido de pertenencia y compromiso con el desarrollo local, regional y nacional.

A través de las actividades formativas se fortalecerá la identidad personal y comunal de los estudiantes, mediante el reconocimiento permanente de sus logros, las oportunidades para incrementar el conocimiento de la realidad y la identificación e incorporación de sus potencialidades.

Por otro lado siendo el Perú diverso, se promoverá el conocimiento de las distintas cosmovisiones y desarrollo científico y tecnológico propios de la especialidad a lo largo de la historia, destacando la contribución de los peruanos en la dinamización de la ciencia y tecnología en el mundo.

Como estrategia de transversalización de este eje, se realizarán actividades que promuevan en pensamiento divergente, el trabajo entre estudiantes que tienen puntos de vista diferentes, de tal forma que desarrollen la capacidad de trabajar exitosamente con personas diversas desde una identidad fuerte y abierta.

3.5. Inter y transdisciplinaridad

La realidad es integral y compleja, lo que implica el abordaje desde distintos enfoques, campos, paradigmas, esto es, un abordaje interdisciplinar.

El tratamiento de los contenidos y desarrollo de capacidades se realizará preferentemente de forma interdisciplinar asumiendo la categoría de interobjeto de estudio, abarcando contenidos, métodos, medios, formas organizativas y la evaluación.

La concreción de esta orientación se realiza a través del planeamiento colegiado e interdisciplinar al interior de los docentes del Programa de Estudios y de ser posible, a través de proyectos colaborativos de aprendizaje con la participación inter escuelas del Programa de Estudios y planificación del desarrollo de sesiones de aprendizaje.

Se privilegiará la asignación de proyectos de investigación integrales por ciclo que aborden una problemática definida previamente, en los cuales se definan los aspectos a desarrollar por cada una de las experiencias curriculares para el desarrollo de las competencias y capacidades.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Genéricas

- Demuestra capacidad para comprometerse voluntariamente con el desarrollo de la comunidad, localidad y el país
- Participa del trabajo con entrega, lo cual se traduce en un refuerzo extra para la compañía.

- Demuestra disposición para participar como miembro integrado en un grupo (dos o más personas) para obtener un beneficio como resultado de la tarea a realizar, independientemente de los intereses personales.
- Demuestra interés por interiorizar y actuar de acuerdo a normas y principios morales buscando su propio bienestar y el de los demás,
- Muestra comportamientos basados en conductas socialmente aceptadas mostrándose intachable y transparente en sus actos.
- Demuestra compromiso y un alto sentido del deber en el cumplimiento de obligaciones en las diferentes situaciones.

4.2 Competencias Específicas

Diseña y dirige trabajos de investigación, plantea metodologías de intervención arqueológica adecuadas, registra los hallazgos y publica los resultados con el objetivo de descubrir nuevos conocimientos sobre las culturas pasadas, promoviendo el desarrollo social demostrando compromiso y responsabilidad con la conservación del patrimonio cultural y el fortalecimiento de la identidad nacional.

4.3 Competencias de Especialidad

- Aporta al desarrollo del país a través de su participación en proyectos de desarrollo y de inversión pública y privada realizando evaluaciones, supervisiones, promoviendo la participación de la comunidad en la valoración y conservación del patrimonio cultural trabajando en equipo, con ética y sentido de responsabilidad.
- Administra y gestiona el patrimonio arqueológico, supervisando las diversas modalidades de intervención con el fin de salvaguardar la riqueza cultural de nuestros ancestros para provecho de las generaciones futuras trabajando con ética y responsabilidad social.

5. PERFILES

5.1. De ingreso

El postulante a la carrera de Arqueología debe potenciar su capacidad de observación, análisis y síntesis, lo que le permitirá recuperar información pertinente para el estudio de las sociedades pasadas, las características específicas que debe poseer son las siguientes:

- Capacidad de observación, comprensión, análisis y síntesis.
- Capacidad de adaptación a realidades distintas.
- Capacidad de liderazgo.
- Adaptación para integrar grupos de trabajo.
- Habilidad para organizar certámenes académicos y actividades sociales, culturales y recreativas con manejo de medios y materiales educativos.
- Aptitud reflexiva y crítica.
- Responsabilidad, orden, disciplina y facilidad para establecer buenas relaciones.

- Aptitud física para el trabajo en condiciones geográficas diversas (adaptación a climas desérticos, fríos, calurosos y con mucha vegetación, etc.)
- Trabajar dentro de las normas establecidas
- Respeto a su persona y hacia los demás.
- Actitud para trabajar en equipo.
- Capacidad para tomar decisiones frente a nuevas situaciones.
- Ser perseverante para alcanzar sus metas.
- Habilidad en comunicación oral y escrita.
- Capacidad de liderazgo.

5.2. Competencia General de Egreso

COMPETENCIA GENERAL

Diseña, dirige, ejecuta y gestiona trabajos de investigación, proyectos de desarrollo e inversión pública y privada relacionadas al patrimonio cultural, en base al conocimiento actualizado y crítico de la realidad social, de la problemática arqueológica y los nuevos enfoques de la arqueología, de acuerdo a la normatividad vigente, en el marco de criterios éticos y morales, con responsabilidad social, comprometidos con la investigación, el desarrollo del país y la protección del patrimonio cultural.

Competencias técnicas:

UNIDAD DE COMPETENCIA 1: INVESTIGACIÓN E INTERVENCIÓN ARQUEOLÓGICA

Diseña y dirige trabajos de investigación, plantea metodologías de intervención arqueológica adecuadas, registra los hallazgos y publica los resultados con el objetivo de descubrir nuevos conocimientos sobre las culturas pasadas, promoviendo el desarrollo social demostrando compromiso y responsabilidad con la conservación del patrimonio cultural y el fortalecimiento de la identidad nacional.

- 1.1. Maneja herramientas de gestión para dirigir proyectos y programas de investigación en base la normatividad y reglamentos de intervención arqueológica vigentes trabajando con ética y responsabilidad social
- 1.2. Elabora proyectos y programas de investigación en base a metodologías y enfoques actuales de la arqueología, trabajando en equipo.
- 1.3. Publica los resultados de su investigación dando a conocer los hallazgos para aportar sobre el conocimiento de las sociedades pasadas. utilizando con precisión el lenguaje científico y arqueológico, en particular en el análisis de los fenómenos arqueológicos.
- 1.4. Implementa protocolos de intervención arqueológica con ética y responsabilidad.
- 1.5. Maneja los equipos de campo y laboratorio modernos (equipos de teledetección, drones y otros), con el fin de obtener un registro arqueológico detallado y objetivo poniendo en práctica su capacidad de observación y abstracción.

- 1.6. Utiliza adecuadamente software especializado en el campo de la arqueología, para procesar datos y obtener resultados más confiables.
- 1.7. Realiza los análisis de materiales arqueológicos en laboratorio, identificando sus atributos; llegando a conclusiones sobre las formas de vida de las sociedades pasadas actuando con responsabilidad social.
- 1.8. Diseña actividades y eventos de promoción del patrimonio cultural, para concientizar a la población sobre la importancia de proteger y conservar nuestro patrimonio cultural actuando con ética y responsabilidad.
- 1.9. Explica las manifestaciones artísticas y su relación en el contexto y cosmovisión del artista.
- 1.10. Realiza la custodia, inventario y almacenamiento de las colecciones arqueológicas, siguiendo procedimientos establecidos con sentido de responsabilidad.
- 1.11. Aplica los conceptos de la teoría arqueológica al analizar procesos históricos, distinguiendo los fundamentos filosóficos, epistemológicos y metodológicos poniendo en práctica su capacidad de observación y abstracción.
- 1.12. Explica los fundamentos filosóficos; principios leyes, categorías, conceptos y teorías de la realidad histórico-social.
- 1.13. Aplica la teoría, los métodos y técnicas de la investigación científica trabajando con responsabilidad.
- 1.14. Diferencia los niveles etnohistóricos, etnográfico y paleoecológico en el desarrollo de la investigación arqueológica.
- 1.15. Elabora inventarios, catastros (diagnósticos) e informes de investigación identificando problemas y planteando alternativas de la realidad arqueológica nacional, regional y local.

UNIDAD DE COMPETENCIA 2: ARQUEOLOGÍA COMERCIAL

Aporta al desarrollo del país a través de su participación en proyectos de desarrollo y de inversión pública y privada realizando evaluaciones, supervisiones, promoviendo la participación de la comunidad en la valoración y conservación del patrimonio cultural trabajando en equipo, con ética y sentido de responsabilidad.

- 2.1. Elabora y ejecuta las diferentes modalidades de intervenciones arqueológicas según lo establecido en el Reglamento de Intervenciones Arqueológicas (RIA) trabajando en equipo.
- 2.2. Formula el expediente técnico arqueológico en proyectos de desarrollo e inversión, utilizando metodologías y procedimientos adecuados, de acuerdo a lo establecido en el RIA.
- 2.3. Realiza la inspección técnica de campo y gabinete de las intervenciones arqueológicas, para salvaguardar el cumplimiento de lo establecido en la normatividad arqueológica vigente; plasmando los resultados en su respectivo informe, proponiendo acciones correctivas a los trabajos arqueológicos inspeccionados.
- 2.4. Conduce visitas de expertos en el área de arqueología y afines, explicando la naturaleza de los hallazgos arqueológicos.
- 2.5. Organiza y participa en eventos para transmitir nuevo conocimiento a la comunidad científica.
- 2.6. Realiza campañas para la protección y conservación del patrimonio arqueológico, promoviendo la formación de la cultura e identidad nacional en la población.
- 2.7. Aplica conocimientos básicos de planificación, organización, ejecución y evaluación en la realización de proyectos de investigación y programas de promoción y desarrollo social.

- 2.8. Promueve la adecuada utilización de los recursos del medio ambiente y patrimonio cultural a través de programas de puesta en valor.
- 2.9. Recupera y reproduce técnicas de ingeniería, artesanía y costumbres de sociedades pasadas, para aportar al desarrollo de la sociedad actual.

UNIDAD DE COMPETENCIA 3: GESTIÓN PÚBLICA

Administra y gestiona el patrimonio arqueológico, supervisando las diversas modalidades de intervención con el fin de salvaguardar la riqueza cultural de nuestros ancestros para provecho de las generaciones futuras trabajando con ética y responsabilidad social.

- 3.1. Maneja aspectos de gestión para la administración del patrimonio cultural de la nación.
- 3.2. Maneja herramientas de supervisión para la ejecución de las intervenciones arqueológicas.
- 3.3. Establece lineamientos para la intervención arqueológica en las diferentes obras, sean públicas o privadas.
- 3.4. Participa en la política nacional de defensa, protección y proyección de nuestro patrimonio arqueológico, asumiendo una actitud de respeto al hombre y a la sociedad en el marco de su ética profesional.
- 3.5. Difunde la importancia del patrimonio cultural a la población, involucrándolos en su conservación.

6. MALLA CURRICULAR

Flujograma del Plan de Experiencias Curriculares: Programa de Estudios Arqueología



7. PLAN DE ESTUDIOS

PRIMER CICLO

CÓDIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					T.	P.	T.
	EG	Desarrollo Personal	Ninguno	3	2	2	4
	EG	Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático	Ninguno	3	2	2	4
	EG	Gestión de los Aprendizajes	Ninguno	3	2	2	4
	EG	Lectura Crítica y Redacción de Textos Académicos	Ninguno	3	2	2	4
	EG (OPT)	Historia de la Cultura	Ninguno	4	3	2	5
	ES	Antropología General	Ninguno	4	3	2	5
	EG (ELECT)	Técnicas de Comunicación Eficaz Taller de Música Taller de Liderazgo y Trabajo en Equipo	Ninguno	2	0	4	4
		TOTAL		22	14	16	30

SEGUNDO CICLO

CODIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					T.	P.	T.
	EG	Sociedad Cultura y Ecología	Ninguno	3	2	2	4
	EG	Cultura Investigativa y Pensamiento crítico	Ninguno	3	2	2	4
	EG	Ética, Convivencia Humana y Ciudadanía	Ninguno	3	2	2	4
	EG	Identidad Cultural Regional, Nacional e Internacional	Ninguno	3	2	2	4
	EG (OPT)	Fundamentos de Filosofía	Ninguno	4	3	2	5
	ES	Arqueología General	Ninguno	4	3	2	5
	EG (ELECT)	Taller de Manejo de TIC Taller de Danzas Folclóricas Taller de Deporte	Ninguno	2	0	4	4
		TOTAL		22	14	16	30

TERCER CICLO

CÓDIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					T.	P.	T.
	EE	Biología General	Ninguno	4	3	2	5
	EE	Teoría de las Formaciones Sociales	Ninguno	4	3	2	5
	EE	Historia del Arte	Ninguno	3	2	2	4
	ES	Deontología Arqueológica	Ninguno	3	2	2	4
	ES	Prehistoria General	Arqueología General	4	3	2	5
	ES	Arqueología del Viejo Mundo	Ninguno	4	3	2	5
		TOTAL		22	16	12	28

CUARTO CICLO

CÓDIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					T.	P.	T.
	EE	Arquitectura General	Ninguno	4	3	2	5
	ES	Arqueología Peruana I	Ninguno	4	3	2	5
	ES	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología I	Prehistoria General	6	4	4	8
	ES	Arqueología Americana I	Ninguno	4	3	2	5
	EE	Estadística aplicada a la arqueología	Ninguno	4	3	2	5
		TOTAL		22	16	12	28

QUINTO CICLO

CÓDIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					Tr.	Pc.	Tt.
	ES	Arqueología Peruana II	Arqueología Peruana I	4	3	2	5
	ES	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología II	Métodos y Técnicas. Inv. I	6	4	4	8
	ES	Escuelas y Teorías en Arqueología I	Ninguno	4	3	2	5
	EE	Etnohistoria	Ninguno	4	3	2	5
	ES	Arqueología Americana II	Arqueología Americana I	4	3	2	5
		TOTAL		22	16	12	28

SEXTO CICLO

CÓDIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					Tr.	Pc.	Tt.
	ES	Arqueología Peruana III	Arqueología Peruana. II	4	3	2	5
	ES	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología III	Métodos y Técnicas Inv. II	6	4	4	8
	ES	Escuelas y Teorías en Arqueología II	Escuelas y Teorías Arq. I	4	3	2	5
	ES	Arqueobiología	Biología General	4	3	2	5
	EE	Antropología Física	Ninguno	4	3	2	5
		TOTAL		22	16	12	28

SÉPTIMO CICLO

CÓDIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					Tr.	Pc.	Tt.
	ES	Arqueología Peruana IV	Arqueología Peruana III	4	3	2	5
	ES	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología IV	Métodos y Técnicas III	6	4	4	8
	EE	Etnografía Andina	Ninguno	4	3	2	5
	ES	Cerámica para Arqueólogos	Ninguno	4	3	2	5
	ES	Seminario: Origen del Estado Prehispánico	Ninguno	4	3	2	5
		TOTAL		22	16	12	28

OCTAVO CICLO

CÓDIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					Tr.	Pc.	Tt.
	ES	Tecnología Andina	Ninguno	4	3	2	5
	ES	Seminario: Diseño y Evaluación de Proyectos	Ninguno	5	4	2	6
	ES	Geología para Arqueólogos	Ninguno	4	3	2	5
	ES	Conservación y Gestión del Patrimonio Cultural	Ninguno	5	3	4	7
	ES	Estilística e Iconografía	Ninguno	4	3	2	5
		TOTAL		22	16	12	28

NOVENO CICLO

CÓDIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					Tr.	Pc.	Tt.
	ES	Prácticas Pre Profesionales I	Todos los cursos de primero a octavo ciclo, sin excepción.	18	0	36	36
	ES	Seminario de Investigación I	Todos los cursos de primero a octavo ciclo, sin excepción.	4	3	2	5
		TOTAL		22	3	38	41

DÉCIMO CICLO

CÓDIGO	TIPO	ASIGNATURAS	PRE REQUISITO	CRE DITO	HORAS		
					Tr.	Pc.	Tt.
	ES	Prácticas Pre Profesionales II	Prácticas Pre profesionales I	18	0	36	36
	ES	Seminario de Investigación II	Seminario de Investigación I	4	3	2	5
		TOTAL		22	3	38	41

SUMILLAS

AREA CIENCIAS DE LA PERSONA

I CICLO

Experiencias Curriculares Obligatorias:

Denominación de la experiencia curricular		DESARROLLO PERSONAL									
Ciclo	I	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	1.1, 1.2, 1.3 y 2.4
Total horas	64	Horas x semana	4	Créditos	3	Horas teóricas	2	Horas práctic.	2	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular de Desarrollo Personal es de carácter teórico-práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.3, y 2.4, especialmente a las referidas a inteligencia emocional y aplicación de principios éticos en su vida universitaria para una buena convivencia y ciudadanía responsable. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: 1. Análisis y estudio de las bases científicas de los procesos bio-psico-sociales 2. Etapas de desarrollo del ser humano 3. Autonomía, emprendimiento y Desarrollo personal 4. Plan de vida. La experiencia curricular será útil para que el estudiante construya su plan de vida orientado a desarrollar autonomía, autoestima, emprendimiento, enfrentar problemas de forma preventiva y ser capaz de sustentar sus opciones y proyectos con convicción.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Es colaborativo, es responsable y trabaja en equipo.									
Enfoque didáctico		Activo problematizador privilegiando: Talleres, juego de roles, dinámicas vivenciales, análisis de documentos.				Perfil específico del docente / equipo formador	Psicólogo o profesional experto en el área de ciencias sociales con Grado de Magister con capacitación para enseñanza en estudios generales.				
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio	Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.				

Denominación de la experiencia curricular			DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO								
Ciclo	I	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	3.6 y 4.8
Total horas	64	Horas x semana	4	Créd.	3	Horas Teóricas	2	Horas práctic.	2	HV/HL	0
Sumilla			La experiencia curricular de Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático es de carácter teórico-práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 3.6 y 4.8, especialmente a la aplicación del pensamiento lógico matemático en la resolución de problemas, optimizando el trabajo individual y en equipo. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades : 1. Lógica, pensamiento matemático y lenguaje simbólico. 2. Lógica de cuantificadores. Lenguaje y validez sintáctica. 3. Lógica proposicional y teoría de conjuntos. 4. Teoría de relaciones y funciones en el plano cartesiano. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante logre habilidades y destrezas en el manejo del pensamiento lógico matemático en la solución de problemas, a través del trabajo colaborativo y cooperativo.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Es colaborativo, responsable y trabaja en equipo.								
Enfoque didáctico			Se trabajara en forma integrada los tres ejes temáticos numérico, algebraico y geométrico			Perfil específico del docente / equipo formador		Matemático o profesional experto en el área de matemática con Grado de Magister y con capacitación para enseñanza en estudios generales.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.			

Denominación de la experiencia curricular			GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES								
Ciclo	I	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	3.6 y 3.7
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	3	Horas teóricas	2	Horas práctic.	2	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular de Gestión de los Aprendizajes y Estrategias de Estudio es de carácter teórico-práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 3.6 y 3.7, especialmente a la gestión del autoaprendizaje y metaprendizaje, empleando estrategias adecuadas y efectivas como el aprendizaje colaborativo, cooperativo, autónomo y permanente para mejorar su capacidad de resolución de problemas, comunicación e investigación. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades : 1. Motivación y técnicas de estudio 2. Aprender a aprender, formas de aprendizaje, nuevo rol del estudiante. 3. La meta cognición 4. Estrategias de aprendizaje en la educación superior universitaria. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante gestione su auto y meta aprendizajes empleando estrategias adecuadas y efectivas como: aprendizaje colaborativo, cooperativo, autónomo, permanente y los aplique en las demás experiencias curriculares.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrollo y formación integral de la persona con ética y ciudadanía.									
Enfoque didáctico		Activo problematizador privilegiando: Autoanálisis, taller, análisis de documentos.				Perfil específico del docente / equipo formador	Educador con Grado de Magister con capacitación para enseñanza en estudios generales.				
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio	Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.				

Denominación de la experiencia curricular			LECTURA CRÍTICA Y REDACCIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS								
Ciclo	I	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	4.8 y 4.9
Total horas	64	Horas x semana	4	Créd.	3	Horas teóricas	2	Horas práctic.	2	HV/HL	0
Sumilla			La experiencia curricular de Lectura Crítica y Redacción de Textos Académicos es de carácter teórico-práctico, contribuye directamente al logro de todas las capacidades terminales: 4.8 y 4.9, especialmente en un primer momento en la comprensión de la lectura crítica de textos universitarios, luego sobre técnicas y procedimientos de redacción textos universitarios para mejorar su capacidad de resolución de problemas, comunicación e investigación. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades : 1. Niveles de comprensión lectora: Literal e Inferencial. Ejercicios 2. Nivel de comprensión lectora: crítica. Ejercicios. 3. Estrategias de producción de textos. 4. La redacción académica: técnicas, recursos. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante redacte textos académico-universitarios en los cuales considera los objetivos, requisitos, técnicas y recursos de la producción textual académica articulados con los resultados de la lectura crítica y comprensiva demostrando cuidado gramatical, originalidad, dominio temático y estética.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Es colaborativo, responsable y trabaja en equipo.								
Enfoque didáctico			Ejercicios aplicativos, talleres de producción de textos.			Perfil específico del docente / equipo formador			Profesional en Lengua y Literatura o profesional experto en el área de lectura y redacción con Grado de Magister con capacitación para enseñanza en estudios generales.		
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio			Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.		

Experiencia Curricular Optativa:

Denominación de la experiencia curricular			HISTORIA DE LA CULTURA								
Ciclo	I	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	2.4 y 4.8
Total horas	80	Horas x semana	5	Crédit.	4	Horas teóricas	3	Horas práctic.	2	HV/HL	0
Sumilla			La experiencia curricular de Historia de la Cultura es de carácter teórico-práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 2.4 y 4.8, especialmente a la interpretación de las manifestaciones culturales del contexto, demostrando sensibilidad y compromiso ante los problemas sociales, culturales y ecológicos de su entorno. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades : 1. Generalidades de la Historia de la cultura. 2. Las Grandes culturas en el mundo. 3. Las grandes culturas en América (Inca, maya, Azteca). 4. Importancia del desarrollo de la cultura en la humanidad La experiencia curricular, será útil para que el estudiante pueda comprender el desarrollo de la cultura en diferentes partes del mundo, especialmente las grandes culturas que han dejado sus legados a la sociedad actual; del mismo, podrá identificar una línea histórica del origen de la cultura en el mundo.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Practica una ciudadanía responsable de respecto a la diversidad cultural.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador	Profesional Historiador o profesional de Historia y Geografía con Grado de Magister con capacitación para enseñanza en estudios generales.				
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio	Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.				

Experiencia Curricular Específica:

Denominación de la experiencia curricular			ANTROPOLOGÍA GENERAL								
Ciclo	I	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.9, 1.11, 1.12, 1.13, 1.14
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Antropología General es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.9, 1.11, 1.12, 1.13 y 1.14 del perfil de egreso. Esta experiencia curricular tiene por objeto de estudio al hombre y su entorno. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata de la antropología como ciencia, su objeto de estudio su relación con otras ciencias sociales. En la segunda unidad se trata del origen de vida y la evolución humana. La tercera unidad comprende a la sociedad y cultura humana: lenguaje, socialización, el hombre y sus concepciones, los sistemas de parentesco, mitología y religión. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante comprenda y aplique conceptos filosóficos, teóricos y metodológicos para interpretar y explicar las manifestaciones sociales en el proceso histórico y cultural.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Respeto las manifestaciones culturales, la dignidad humana, observando, analizando e interpretando a las sociedades en su contexto.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Unidocente. Antropólogo o Arqueólogo.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo			

Experiencias Curriculares Electivas:

Denominación de la experiencia curricular			TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN EFICAZ								
Ciclo	I	Código		Carácter	Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	1.1, 1.2, 1.3, 4.8 y 4.9
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	2	Horas teóricas	0	Horas práctic.	4	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular Técnicas de Comunicación Eficaz es de carácter práctico, contribuye directamente al logro de todas las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.3, 4.8 y 4.9, especialmente redacta textos académico articulados con los resultados de la lectura crítica, mediante la comprensión y redacción de informes, demostrando inteligencia emocional en optimización del trabajo individual y en equipo. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades : 1. Tipos de comunicación. 2. Técnicas de comunicación eficaz. 3. Aspectos que mejoran la comunicación eficaz. 4. Comunicación virtual. La experiencia curricular, será útil al estudiante para satisfacer sus necesidades comunicativas en forma eficaz.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Es colaborativo, responsable y trabaja en equipo									
Enfoque didáctico		Activo problematizador privilegiando: Autoanálisis, ejercicios prácticos, talleres vivenciales.				Perfil específico del docente / equipo formador		Profesional en Comunicación Social con Grado de Magister con capacitación para enseñanza en estudios generales.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.			

Denominación de la experiencia curricular			TALLER DE MÚSICA								
Ciclo	I	Código		Carácter	Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	2.4 y 2.5
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	2	Horas teóricas	0	Horas práctic.	4	HV/HL	0
Sumilla			La experiencia curricular de Taller de Música es de carácter práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 2.4 y 2.5, especialmente el referido a la expresión artística y cultural, valorando la diversidad. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades : 1. Taller de música I. 2. Taller de música II. 3. Taller de música III. 4. Taller de música IV. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante pueda apreciar la expresión artística y comunicar su identidad cultural mediante el lenguaje musical.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Practica una ciudadanía responsable de respecto a la diversidad cultural								
Enfoque didáctico			Ejercicios prácticos, taller de interpretación.			Perfil específico del docente / equipo formador		Profesional en Música o profesional experto en el área de Música con Grado de Magister y con capacitación para enseñanza en estudios generales.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.			

Denominación de la experiencia curricular			TALLER DE LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO								
Ciclo	I	Código		Carácter	Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	1.1, 1.2, 1.3 y 3.7
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	2	Horas teóricas	0	Horas práctic.	4	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular de Taller de Liderazgo y Trabajo en Equipo es de carácter práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.3 y 3.7, especialmente a las referidas a inteligencia emocional y aplicación de principios éticos en su vida universitaria para una buena convivencia y ciudadanía responsable. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: 1. El liderazgo y el líder: naturaleza, características, formas, importancia. 2. Los procesos de formación de liderazgo. 3. El trabajo en equipo: formas e importancia. 4. Talleres de liderazgo aplicados a la especialidad. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante pueda desarrollar su liderazgo, el cual se evidenciará en habilidad de motivar, influenciar para que los otros contribuyan a proponer iniciativas de trabajo en equipo y orientar la toma de decisiones consensuadas de sus integrantes, demostrando asertividad, eficacia y respeto por las ideas e iniciativas de todas las personas del grupo o equipo.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Es colaborativo, es responsable y trabaja en equipo.									
Enfoque didáctico		Activo - problematizador privilegiando: Taller, juego de roles, dinámicas vivenciales y autoanálisis.				Perfil específico del docente / equipo formador		Antropólogo Social y Comunicador Social con Grado de Magister y con capacitación para enseñanza en estudios generales.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.			

II CICLO

Experiencias Curriculares Obligatorias:

Denominación de la experiencia curricular			SOCIEDAD, CULTURA Y ECOLOGÍA								
Ciclo	II	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	1.1, 1.2, 1.3, 2.4, 2.5
Total horas	64	Horas x semana	4	Créditos	3	Horas teóricas	2	Horas práctic.	2	HV/HL	0
Sumilla			La experiencia curricular de Sociedad, Cultura y Ecología es de carácter teórico-práctico, contribuye al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.3, 2.4, 2.5, especialmente a la interpretación, respeto y valoración de las culturas locales, regionales, nacionales e internacionales y el desarrollo del sentido de identidad y pertinencia, así mismo la capacidad de proponer soluciones a los problemas académicos y de la comunidad. Para el logro de estas capacidades terminales se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: 1. Tópicos y/o problemas actuales relacionados con la sociedad, tanto a nivel local nacional como mundial, y relacionados con su ámbito profesional. 2. Tópicos y/o problemas actuales relacionados con la cultura, tanto a nivel local nacional como mundial, y relacionados con su ámbito profesional. 3. Tópicos y/o problemas actuales relacionados con el medio ambiente, tanto a nivel local nacional como mundial, y relacionados con su ámbito profesional. 4. Relación entre la sociedad, la cultura y la ecología como mecanismo de adaptación. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante desarrolle sensibilidad y compromiso ante los problemas sociales, culturales y ecológicos de su entorno, respondiendo y orientando positivamente las iniciativas de la ciudadanía para promover y respetar el equilibrio entre la sociedad, la cultura y la ecología.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrollo y formación integral de la persona con ética y ciudadana								
Enfoque didáctico			Activo problematizador privilegiando: Análisis de casos, Debates y Trabajo cooperativo			Perfil específico del docente / equipo formador	Profesional en Antropología Social y Biólogo con Grado de magister, con certificación de capacitación para enseñanza en estudios generales				
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio	Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.				

Denominación de la experiencia curricular			CULTURA INVESTIGATIVA Y PENSAMIENTO CRÍTICO								
Ciclo	II	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidad es terminales	1.2, 2.4, 3.6 y 3.7
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	3	Horas teóric.	2	Horas práctic.	2	HV/HL	0
Sumilla			La experiencia curricular de Cultura Investigativa y Pensamiento Crítico es de carácter teórico-práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 2.4, 3.6 y 3.7 especialmente la formulación de soluciones a problemas de forma imaginativa, viable y eficaz, aplicando el pensamiento lógico matemático, plasmando las propuestas y los resultados en documentos académicos. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: 1. Cultura investigativa: características, desarrollo, aplicación e implicancias. 2. Estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico y aplicaciones en su contexto. 3. Construcción del conocimiento. Conocimiento científico: Procesos, elementos y técnicas. 4. Biografía y aportes destacados de investigadores o innovadores locales, nacionales e internacionales de su especialidad. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante desarrolle un espíritu investigador y contribuya al fortalecimiento de una cultura investigativa en su formación profesional, proponiendo soluciones imaginativas, viables y oportunas.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Es colaborativo, es responsable y trabaja en equipo.								
Enfoque didáctico			Activo problematizador privilegiando: análisis de documentos, ABP, Entrevistas y trabajo cooperativo			Perfil específico del docente / equipo formador		Profesional Antropólogo Social y/o profesional de Lengua y Literatura con Grado de magister, con certificación de capacitación para enseñanza en estudios generales			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.			

Denominación de la experiencia curricular			ÉTICA, CONVIVENCIA HUMANA Y CIUDADANÍA								
Ciclo	II	Código		Carácter	Teórico-práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	1.1, 1.2 1.3, 2.4 2.5
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	3	Horas teóric.	2	Horas práctic.	2	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular de Ética, Convivencia Humana y Ciudadanía es de carácter teórico-práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.3, 2.4, 2.5, especialmente la aplicación de principios éticos en su vida universitaria mostrando inteligencia emocional. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: 1. ¿Por qué ética y ciudadanía en el Perú de hoy? 2. Reflexiones en torno al debate contemporáneo de la universalidad de los derechos humanos. 3. Mínimos éticos para una convivencia ciudadana en el Perú. 4. Reconocimiento, igualdad y participación: el continuo y complejo proceso de la construcción de la ciudadanía. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante practique normas y principios de comportamiento personal en armonía con los derechos y obligaciones ciudadanas, la convivencia pacífica, con honestidad, integralidad y transparencia, evidenciando respeto a los demás en coherencia con los principios morales y democráticos.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrollo y formación integral de la persona con ética y ciudadanía.									
Enfoque didáctico		Activo problematizador privilegiando: análisis de casos, debates y trabajo en equipo.				Perfil específico del docente / equipo formador		Profesional Antropólogo Social o Filósofo con Grado de magister, con certificación de capacitación para enseñanza en estudios generales			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.			

Denominación de la experiencia curricular			IDENTIDAD CULTURAL REGIONAL, NACIONAL E INTERNACIONAL								
Ciclo	II	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	1.1, 1.2, 1.3, 2.4, 2.5
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	3	Horas teórico	2	Horas práctic.	2	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular de Identidad Cultural Regional, Nacional e Internacional es de carácter teórico-práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.3, 2.4, 2.5, interpretando, respetando y valorando las manifestaciones culturales de su contexto y la diversidad cultural, demostrando inteligencia emocional para optimizar el trabajo individual y en equipo. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: 1. Cultura, valores e identidad cultural. 2. Procesos de construcción de la identidad. 3. Interculturalidad y diversidad cultural. 4. La discriminación: un problema de todos. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante desarrolle un sentimiento de pertenencia a la nación peruana, mostrando actitud positiva, sensibilidad y compromiso frente a la diversidad cultural.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Practica una ciudadanía responsable de respecto a la diversidad cultural.									
Enfoque didáctico		Activo problematizador privilegiando: análisis de casos y video-forums.			Perfil específico del docente / equipo formador		Profesional en Antropología Social o en Arqueología, y/o profesional de Historia y Geografía con Grado de magister, con certificación de capacitación para enseñanza en estudios generales				
					Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.				

Experiencia Curricular Optativa:

Denominación de la experiencia curricular			FUNDAMENTOS DE FILOSOFÍA								
Ciclo	II	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	No aplica			Código de Competencia del perfil de egreso	
Total horas	96	Horas x semana	5	Créditos	4	Horas teóricas	3	Horas prácticas	2	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular de Fundamentos de Filosofía es de carácter teórico-práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales funcionales: sensibilidad y compromiso ante los problemas sociales, culturales y ecológicos del entorno; y principios éticos en la vida universitaria para una buena convivencia y ciudadanía responsable. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: - Fundamentación de la ciencia y su contextualización histórica. - Problemas fundamentales de la filosofía y la ciencia actual. - Corrientes filosóficas contemporáneas. - Problemas de la filosofía de la ciencia, técnica, consecuencias éticas. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante indague acerca de los problemas de la filosofía de la ciencia y la técnica y estudie las consecuencias éticas de la aplicación de estos conocimientos tanto en la vida diaria como en la práctica profesional con responsabilidad y respeto de la diversidad de opiniones.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Practica una ciudadanía responsable de respecto a la diversidad cultural y biológica.									
Enfoque didáctico		Activo - Problematicador principalmente mediante: trabajo en equipo, debates y cine fórum.				Perfil específico del docente / equipo formador	Profesional Filósofo con grado de Magíster y capacitación para la enseñanza en estudios generales.				
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio	Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo				

Experiencia Curricular Específica:

Denominación de la experiencia curricular			ARQUEOLOGÍA GENERAL								
Ciclo	II	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.4, 1.11, 1.12, 1.13, 1.14
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Arqueología General es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.4, 1.11, 1.12, 1.13 y 1.14 del perfil de egreso. Esta experiencia curricular tiene por objeto de estudio las sociedades pasadas y sus procesos culturales. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad denominada la arqueología como ciencia donde se examina la arqueología en relación a otras ciencias, su desarrollo metodológico y el uso de su terminología; la segunda unidad El Trabajo de Campo en Arqueología se refiere a los procedimientos de obtención de datos como prospección y excavación; y la tercera unidad La interpretación de los materiales arqueológicos, tanto orgánicos como inorgánicos, así como la organización social, la tecnología y el intercambio. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante comprenda y aplique conceptos filosóficos, teóricos y metodológicos para interpretar y explicar las manifestaciones sociales en el proceso histórico y cultural comprendiendo las características de una intervención arqueológica responsable.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Respeto las manifestaciones culturales, la dignidad humana, observando, analizando e interpretando a las sociedades en su contexto cultural y ambiental.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por 2 o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio¹		No se requiere.			

¹ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Experiencias Curriculares Electivas:

Denominación de la experiencia curricular			TALLER DE MANEJO DE TICs								
Ciclo	II	Código		Carácter	Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidad es terminales	1.1, 1.2, 1.3
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	2	Horas teórico	0	Horas práctic.	4	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular de Taller de Manejo de TIC es de carácter práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.3, gestiona su autoaprendizaje y metaprendizaje, redacta textos académicos articulados con los resultados de la lectura crítica. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: 1. Creación de textos, artículos, módulos, revistas con Microsoft office. Procesador de textos Matemáticos, Látex entre otros. 2. Herramientas de Google. 3. Herramientas computacionales I. 4. Herramientas computacionales II. (Derive, Matlab, Matemática, Winplot, Estadístic, SPSS, R, entre otros). La experiencia curricular permitirá al estudiante aplicar diversos procesadores de texto, organizadores de datos, presentadores y herramientas digitales, para comunicar de manera creativa información procesada y pertinente.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Es colaborativo y trabaja en equipo.									
Enfoque didáctico		Activo problematizador privilegiando: Taller y trabajo colaborativo.				Perfil específico del docente / equipo formador		Profesional experto en Tecnologías de Información y Comunicación con Grado de magister, con certificación de capacitación para enseñanza en estudios generales.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.			

Denominación de la experiencia curricular			TALLER DE DANZAS FOLCLÓRICAS								
Ciclo	II	Código		Carácter	Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	1.1, 1.2, 1.3, 2.4 2.5
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	2	Horas teórico	0	Horas práctic.	4	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular de Taller de Danzas Folclóricas es de carácter práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales funcionales: 1.1, 1.2.1.3, 2.4 y 2.5, especialmente las referidas a la interpretación de manifestaciones culturales de su macro contexto, el respeto a otras culturas locales, regionales, nacionales e internacionales ya su expresión artística y cultural. Para el logro de estas capacidades se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: 1. Las Danzas folclóricas típicas como expresiones culturales. 2. Tipos de Danzas Folclóricas del Perú. 3. Talleres de Danzas Folclóricas típicas regionales. 4. Talleres de Danzas Folclóricas típicas nacionales e internacionales. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante fortalezca su identidad con nuestras culturas vivas nacionales, reconozca su valor cultural y social; y evidencie respeto por las diferentes manifestaciones culturales vigentes, mediante la práctica de danzas típicas regionales, nacionales e internacionales.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Practica una ciudadanía responsable de respecto a la diversidad cultural.									
Enfoque didáctico		Activo a través de la interpretación de danzas.				Perfil específico del docente / equipo formador		Profesional en Danzas o experto en el área música y danzas con Grado de magister, con certificación de capacitación para enseñanza en estudios generales.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio		Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.			

Denominación de la experiencia curricular			TALLER DE DEPORTES								
Ciclo	II	Código		Carácter	Práctico	Requisito	No aplica			Código capacidades terminales	1.1, 1.2, 1.3 y 3.7
Total horas	64	Horas x semana	4	Crédit.	2	Horas teórico	0	Horas práctic.	4	HV/HL	0
Sumilla		La experiencia curricular de Taller de Deportes es de carácter práctico, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.3, 3.7, referidas principalmente al desarrollo físico y cohesión de la identidad como equipo. Se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en cuatro unidades: 1. Fútbol, vóleybol, 2. Básquetbol. 3. Natación. 4. Atletismo. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante practique deporte en eventos masivos, como olimpiadas universitarias, en sus diferentes disciplinas (fútbol, vóleybol, gimnasia, atletismo, natación,) que potencia su capacidad física y mental.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Es colaborativo y trabaja en equipo.									
Enfoque didáctico		Activo				Perfil específico del docente / equipo formador	Profesional en Educación Física Grado de magister, con certificación de capacitación para enseñanza en estudios generales.				
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio	Tiene conducta ético-moral, profesional y personal; interactúa con calidez y calidad con los usuarios; es especialista, gestiona y soluciona conflictos en su área de desempeño laboral; y, tiene iniciativa y propone cambios para mejorar el servicio educativo.				

III CICLO

Experiencias Curriculares de la Especialidad:

Denominación de la experiencia curricular			ARQUEOLOGÍA DEL VIEJO MUNDO								
Ciclo	III	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.9 y 2.4
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Arqueología del Viejo Mundo es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.9 y 2.4 del perfil de egreso.									
		Esta experiencia curricular tiene por objeto de estudio las sociedades antiguas y clásicas. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre las culturas egipcia y mesopotámica. La segunda unidad comprende la cultura griega, su historia y arqueología; y la tercera unidad trata sobre las manifestaciones culturales y la arqueología del imperio romano.									
		La experiencia curricular, servirá para que el estudiante utilice con precisión el lenguaje científico y arqueológico, explique la naturaleza de las manifestaciones culturales y artísticas en su contexto.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Trabaja en equipo analizando e interpreta las manifestaciones culturales con precisión en sus contextos históricos.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ²		No se requiere.			

² Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			BIOLOGÍA GENERAL								
Ciclo	III	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Biología General es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de la capacidad terminal 1.3 del perfil de egreso. Esta experiencia curricular tiene por objeto de estudio el conocimiento de los seres vivos. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre la organización de los seres vivos, los principios de microscopía y la taxonomía de los seres vivos. La segunda unidad comprende las teorías sobre el origen de la vida y la evolución y la genética. La tercera unidad trata del ADN y la arqueología molecular. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante utilice con precisión el lenguaje científico y arqueológico en el análisis de los fenómenos arqueológicos.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente. Cátedra integrada: Biólogo y Arqueólogo.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio³		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de biología.			

³ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			DEONTOLOGÍA ARQUEOLÓGICA								
Ciclo	III	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.1, 1.8, 1.10, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.8, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 y 3.5
Total horas	64	Horas x semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Deontología Arqueológica es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar las unidades de competencia I, II y III, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.8, 1.10, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.8, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 y 3.5 del perfil de egreso. La experiencia curricular tiene por objeto la ética del ejercicio profesional. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad trata sobre los aspectos generales de la deontología y la ética. La segunda unidad desarrolla los principios y reglas que regulan la actividad profesional, mientras la tercera unidad trata sobre la legislación arqueológica en el Perú y la historia de la normatividad reciente. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje herramientas de gestión de proyectos, implemente protocolos de intervención arqueológica, contribuya a la protección y conservación del patrimonio.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Trabaja en equipo para la protección y conservación del patrimonio con ética y responsabilidad social.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio⁴		No se requiere.			

⁴ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			HISTORIA DEL ARTE								
Ciclo	III	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3 y 1.9
Total horas	64	Horas x semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Historia del Arte es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3 y 1.9 del perfil de egreso. La experiencia curricular tiene por objeto de estudio el arte y sus manifestaciones. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre el arte y la cultura, sus definiciones, propósito y valor, y los conceptos de estética, proporción y perspectiva. La segunda unidad comprende al artista y su tiempo, desde los tiempos primitivos hasta las manifestaciones grecorromanas y orientales. La tercera unidad comprende la evolución del arte occidental hasta las manifestaciones contemporáneas. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante utilice con precisión el lenguaje científico y arqueológico, explicando las manifestaciones artísticas y al artista en su contexto cultural e histórico.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente. Cátedra integrada por dos o más arqueólogos, o Historiador.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio⁵		No se requiere.			

⁵ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			PREHISTORIA GENERAL								
Ciclo	III	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Arqueología General			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.7 y 1.13
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Prehistoria General es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.7 y 1.13 del perfil de egreso. La experiencia curricular tiene por objeto el estudio del hombre antes de la aparición de la escritura. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la Primera Unidad trata sobre la prehistoria como ciencia y los modelos de evolución humana; la Segunda Unidad sobre talla y tipología lítica; y la Tercera Unidad sobre la Prehistoria Europea y Africana. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje conceptos teóricos y metodológicos, utilice con precisión el lenguaje científico y arqueológico, y analice materiales arqueológicos para explicar las formas de vida de las sociedades.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando con responsabilidad.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio⁶		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

⁶ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			TEORÍA DE LAS FORMACIONES SOCIALES								
Ciclo	III	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.12 y 1.13
Total horas	64	Horas x semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Teoría de las Formaciones Sociales es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.12 y 1.13 del perfil de egreso. La experiencia curricular tiene por objeto de estudio a la formación social como categoría social. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata de la sociedad humana como sistema y las teorías sobre el desarrollo de la sociedad. La segunda unidad trata sobre las formaciones sociales y sus características. La tercera unidad corresponde al estudio de las clases sociales, la política y la superestructura e infraestructura de la sociedad. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje conceptos teóricos y metodológicos, utilice con precisión el lenguaje científico y arqueológico, para explicar las formas de vida de las sociedades.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Unidocente. Arqueólogo o Antropólogo.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio⁷		No se requiere.			

⁷ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

IV CICLO

Denominación de la experiencia curricular			ARQUEOLOGÍA AMERICANA I								
Ciclo	IV	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.14, 2.4
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	3	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Arqueología Americana I es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.14 y 2.4 del perfil de egreso. La experiencia curricular tiene por objeto el estudio de las sociedades precolombinas de Norteamérica. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad sobre el poblamiento americano y las culturas circumpolares. La segunda unidad corresponde del lejano oeste y los llanos americanos. La tercera unidad trata sobre las culturas del Mississippi y el suroeste en Norteamérica. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, diferencie los niveles etnográficos y paleoecológicos en la investigación arqueológica, explicando la naturaleza de los hallazgos arqueológicos.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio⁸		No se requiere.			

⁸ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ARQUEOLOGÍA PERUANA I								
Ciclo	IV	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.14 y 2.4
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Arqueología Peruana I es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.14 y 2.4 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata del desarrollo del periodo lítico al arcaico. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre el origen del hombre andino y el ambiente del Pleistoceno. En la segunda unidad se trata de los complejos culturales de costa y sierra y el arte rupestre. La tercera unidad trata sobre los desarrollos del periodo Arcaico y los orígenes de la agricultura y el pastoreo. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje conceptos teóricos y metodológicos, utilice con precisión el lenguaje científico y arqueológico, para explicar las formas de vida de las sociedades.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio⁹		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

⁹ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ARQUITECTURA GENERAL								
Ciclo	IV	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3 y 2.4
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Arquitectura General es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, y 2.4 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata del diseño y estudio de las edificaciones. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre los elementos técnicos de la arquitectura, sus definiciones, características e importancia. La segunda unidad trata de los principios estructurales, elementos constructivos, forma y función de la arquitectura. La tercera unidad trata de la tecnología constructiva prehispánica, hispánica y contemporánea. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje conceptos teóricos y metodológicos, utilice con precisión el lenguaje científico y arqueológico, para explicar las formas de vida de las sociedades.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio¹⁰		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de Topografía, cartografía y dibujo técnico.			

¹⁰ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ESTADÍSTICA APLICADA A LA ARQUEOLOGÍA								
Ciclo	IV	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.6, 1.13, 1.15
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Estadística Aplicada a la Arqueología es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.6, 1.13 y 1.15 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata del método estadístico aplicado en arqueología. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre las generalidades de la estadística y su utilidad en arqueología. La segunda unidad comprende las técnicas de muestreo, diagramación y coeficientes estadísticos. La tercera unidad desarrolla métodos de inferencia estadística, la tabulación de datos y las medidas de dispersión. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje conceptos teóricos y metodológicos, aplique técnicas de análisis y procese los datos para obtener resultados confiables.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Unidocente. Estadístico o profesional en estadística.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio¹¹		No se requiere.			

¹¹ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN ARQUEOLOGÍA I								
Ciclo	IV	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Prehistoria General			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.4, 1.5, 1.6, 1.10, 2.1, 2.2, 2.3 y 3.3
Total horas	128	Horas x semana	8	Créditos	6	HT	4	HP	4	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología I es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, II y III, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.4, 1.5, 1.6, 1.10, 2.1, 2.2, 2.3 y 3.3 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata del reconocimiento de los procesos de formación y registro de los sitios arqueológicos. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se sobre conceptos generales de cartografía y su aplicación en arqueología. La segunda unidad trata sobre los procesos de formación de los sitios arqueológicos y el registro de sitios arqueológicos. La tercera unidad trata del estudio de los patrones de asentamiento. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje conceptos teóricos y metodológicos, maneje los equipos de con responsabilidad, comprendiendo y estableciendo los lineamientos de intervención arqueológica.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio¹²		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de Topografía, cartografía y dibujo técnico.			

¹² Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

V CICLO

Denominación de la experiencia curricular			ARQUEOLOGÍA AMERICANA II								
Ciclo	V	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Arqueología Americana I			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.14 y 2.4
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Arqueología Americana II es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.14 y 2.4 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata de las sociedades mesoamericanas, de los andes septentrionales y meridionales. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre las sociedades mesoamericanas, su espacio, cronología y recursos. La segunda unidad trata de los Andes Septentrionales, su cronología y principales industrias. La tercera unidad corresponde a los Andes centro-Sur y meridionales. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, diferencie los niveles etnográficos y paleoecológicos en la investigación arqueológica, explicando la naturaleza de los hallazgos arqueológicos.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio¹³		No se requiere.			

¹³ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ARQUEOLOGÍA PERUANA II								
Ciclo	V	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Arqueología Peruana I			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.14 y 2.4
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Arqueología Americana II es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.14 y 2.4 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata de del proceso cultural del Formativo. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se caracteriza el periodo Formativo en los Andes y la problemática sobre el origen de la cerámica. La segunda unidad trata de las principales manifestaciones culturales de la costa y sierra norte. La tercera unidad corresponde a las tradiciones culturales de la costa y sierra central y sur-central. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, diferencie los niveles etnográficos y paleoecológicos en la investigación arqueológica, explicando la naturaleza de los hallazgos arqueológicos.									
		Ejes y valores curriculares priorizados Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.									
		Enfoque didáctico		Problematizador		Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ¹⁴						Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.					

¹⁴ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ESCUELAS Y TEORÍAS ARQUEOLÓGICAS I								
Ciclo	V	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.3, 1.7, 1.11 y 1.12
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Escuelas y Teorías Arqueológicas I es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.3, 1.7, 1.11 y 1.12 del perfil de egreso.								
			La experiencia curricular trata sobre los planteamientos teóricos y metodológicos en sus inicios. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre la teoría arqueológica y su entorno cultural hasta el nacimiento de la arqueología científica. La segunda unidad comprende el la arqueología histórico-cultural, el evolucionismo y el funcionalismo. La tercera unidad trata sobre las propuestas materialistas y el estructuralismo en la interpretación arqueológica.								
			La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, realice la interpretación de los datos arqueológicos aplicando conceptos teóricos, filosóficos y metodológicos en la explicación de la naturaleza de los hallazgos arqueológicos.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ¹⁵		No se requiere.			

¹⁵ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ETNOHISTORIA								
Ciclo	V	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requi sito	Ninguno			Código de Competenc ia del perfil de egreso	CT 1.14
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Etnohistoria es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidad terminal 1.14 del perfil de egreso.								
			La experiencia curricular trata sobre las fuentes escritas españolas sobre la historia andina. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre el marco teórico y metodológico de la etnohistoria. La segunda comprende las fuentes etnohistóricas, su uso, lecturas y tipos. La tercera unidad trata de las sociedades andinas durante los periodos intermedio tardío y Horizonte Tardío ante el contacto europeo.								
			La experiencia curricular, será útil para que el estudiante distinga las fuentes y su contexto histórico en el estudio de los periodos tardíos de los Andes centrales.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Unidocente. Arqueólogo, Historiador o Antropólogo.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ¹⁶		No se requiere.			

¹⁶ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN ARQUEOLOGÍA II								
Ciclo	V	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología I			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.5, 1.6, 1.10, 1.11, 1.15, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.7, 3.3
Total horas	128	Horas x semana	8	Créditos	6	HT	4	HP	4	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología II es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, II y III, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.5, 1.6, 1.10, 1.11, 1.15, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.7, 3.3 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre la excavación arqueológica. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata de las actividades preparatorias de una excavación, así como de las técnicas de excavación y registro. La segunda unidad comprende los métodos de excavación y su adecuación al sitio investigado. La tercera unidad trata del análisis de contextos, su registro e interpretación. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, formule y diseñe protocolos de intervención arqueológica, utilizando equipos y herramientas informáticas para el registro, siguiendo los procedimientos establecidos, elabore inventarios.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio¹⁷		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

¹⁷ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

VI CICLO

Denominación de la experiencia curricular			ANTROPOLOGÍA FÍSICA								
Ciclo	VI	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requi sito	Ninguno			Código de Competenc ia del perfil de egreso	CT 1.3 y 1.7
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Antropología Física es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3 y 1.7 perfil de egreso.								
			La experiencia curricular trata sobre la estructura ósea humana como fuente de información social. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata de los antecedentes históricos de la antropología física y sus tendencias actuales. La segunda unidad trata de los elementos de identificación osteológica, dental y la determinación de la edad la tercera unidad comprende las deformaciones culturales en los huesos, el análisis microanalítico y la aproximación biocultural a la muerte.								
			La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, y realice el análisis de los materiales arqueológicos.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente. Cátedra integrada: Antropólogo Físico o Social y Arqueólogo.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ¹⁸		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de Antropología Física.			

¹⁸ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ARQUEOBIOLOGÍA								
Ciclo	VI	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Biología General			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.5, 1.13, 1.14
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Arqueobiología es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.5, 1.13, 1.14 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre los restos de flora y fauna, su identificación e interpretación. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata del panorama conceptual e histórico de la arqueobiología. La segunda unidad comprende el análisis arqueozoológico y el proceso de domesticación de los camélidos. La tercera unidad trata del análisis arqueobotánico y los procesos de domesticación de la papa y el maíz. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, maneje herramientas para el análisis de laboratorio, aplicando métodos y técnicas para la determinación del contexto paleoecológico.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos arqueólogos y/o un biólogo.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio¹⁹		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de Arqueobiología.			

¹⁹ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ARQUEOLOGÍA PERUANA III								
Ciclo	VI	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Arqueología Peruana II			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.14 y 2.4
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Arqueología Peruana III es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.14 y 2.4 del perfil de egreso.								
			La experiencia curricular trata sobre el proceso de desarrollo de las sociedades del Intermedio Temprano. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata de la caracterización del periodo de los desarrollos regionales tempranos y los Estados y regiones en la costa norte. En la segunda unidad se trata de las culturas de la costa central, sur central y la sierra sur. La tercera unidad comprende el surgimiento y consolidación del Horizonte Medio.								
			La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, diferencie los contextos etnohistórico y paleoecológico en la interpretación de los procesos sociales.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ²⁰		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

²⁰ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ESCUELAS Y TEORÍAS ARQUEOLÓGICAS II								
Ciclo	VI	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Escuelas y Teorías Arqueológicas I			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.3, 1.7, 1.11 y 1.12
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Escuelas y Teorías Arqueológicas II es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.3, 1.7, 1.11 y 1.12 del perfil de egreso.								
			La experiencia curricular trata sobre los planteamientos teóricos y metodológicos de la arqueología contemporánea. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata del neoevolucionismo y la teoría de sistemas. La segunda unidad comprende la arqueología social latinoamericana y la nueva arqueología. La tercera unidad trata de la arqueología posprocesual y las últimas tendencias en interpretación.								
			La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, maneje herramientas para el análisis de la realidad arqueológica aplicando conceptos filosóficos, teóricos y metodológicos.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ²¹		No se requiere.			

²¹ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN ARQUEOLOGÍA III								
Ciclo	VI	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología II			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.5, 1.6, 1.7, 1.10, 1.15 y 2.3
Total horas	128	Horas x semana	8	Créditos	6	HT	4	HP	4	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología III es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.5, 1.6, 1.7, 1.10, 1.15, 2.3 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre el estudio de los objetos textiles, cestería y misceláneos. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se de los objetos textiles, sus características y análisis. La segunda unidad comprende el análisis de la cestería. La tercera unidad trata sobre análisis de objetos misceláneos como concha, madera y hueso. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante conozca los principios metodológicos del análisis de los materiales arqueológicos, realice inventarios y almacenamiento apropiado, interpretando los contextos sociales donde se dio la producción de cerámica.								
			Ejes y valores curriculares priorizados Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
			Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.
Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio²²		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.									

²² Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

VII CICLO

Denominación de la experiencia curricular			ARQUEOLOGÍA PERUANA IV								
Ciclo	VII	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Arqueología Peruana III			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.14 y 2.4
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Arqueología Peruana IV es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.14 y 2.4 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre las sociedades prehispánicas del periodo Intermedio Tardío y Horizonte Tardío. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata los estados y reinos regionales en la costa norte: La segunda unidad comprende los Estados y reinos regionales tardíos en la costa central, norcentral, la sierra y Andes amazónicos. La tercera unidad trata del desarrollo de los Incas y el Tawantinsuyo. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, diferencia los contextos paleoecológicos, etnohistóricos y etnográficos y explique los procesos sociales de los periodos tardíos.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio²³		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

²³ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ETNOGRAFÍA ANDINA								
Ciclo	VII	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requi sito	Ninguno			Código de Competenc ia del perfil de egreso	CT 1.9 y 1.13
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Etnografía Andina es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.9 y 1.13 del perfil de egreso.								
			La experiencia curricular trata sobre la investigación etnográfica andina. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre la etnografía, etnología y la antropología. La segunda corresponde al método etnográfico y los métodos complementarios. La tercera sobre el tratamiento de los materiales etnográficos en el análisis.								
			La experiencia curricular, será útil para que el estudiante aplique teorías, métodos y técnicas de análisis en la investigación e interpretación de las sociedades andinas.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Unidocente. Antropólogo o Arqueólogo.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ²⁴		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de Etnografía.			

²⁴ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			CERÁMICA PARA ARQUEÓLOGOS								
Ciclo	VII	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requi sito	Ninguno			Código de Competenc ia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.5, 1.6, 1.7, 1.10, 1.15, 2.3
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Cerámica para Arqueólogos es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.5, 1.6, 1.7, 1.10, 1.15, 2.3 del perfil de egreso.								
			La experiencia curricular trata sobre la cerámica como objeto histórico. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata de la importancia de la cerámica como objeto de estudio histórico y su análisis tecnológico. La segunda unidad trata de los métodos de análisis y su documentación. La tercera unidad trata de la clasificación, dibujo y descripción de los objetos de cerámica.								
			La experiencia curricular, será útil para que el estudiante conozca los principios metodológicos del análisis de cerámica, realice inventarios y almacenamiento apropiado, interpretando los contextos sociales donde se dio la producción de cerámica.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ²⁵		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

²⁵ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			SEMINARIO: ORIGEN DEL ESTADO PREHISPÁNICO								
Ciclo	VII	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.11 y 1.12
Total horas	128	Horas x semana	8	Créditos	6	HT	4	HP	4	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Seminario: Origen del Estado Prehispánico es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.11 y 1.12 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre el estado prehispánico. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata del estado, su definición y corrientes interpretativas y la perspectiva histórica de su estudio. La segunda unidad a las formas de estado y los modelos teóricos para su estudio desde el punto de vista arqueológico. La tercera unidad corresponde al desarrollo de la forma estatal en los Andes Centrales. La experiencia curricular será útil para que el estudiante conozca y aplique correctamente el lenguaje científico y arqueológico, los principios teóricos y metodológicos en la interpretación de las sociedades complejas andinas.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio²⁶		No se requiere.			

²⁶ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN ARQUEOLOGÍA IV								
Ciclo	VI	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología III			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.5, 1.6, 1.7, 1.10, 1.15 y 2.3
Total horas	128	Horas x semana	8	Créditos	6	HT	4	HP	4	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología IV es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.5, 1.6, 1.7, 1.10, 1.15 y 2.3 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre el análisis de los objetos líticos y metálicos. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre el análisis cualitativo de los objetos líticos. La segunda unidad corresponde al análisis cuantitativo de muestras líticas. La tercera unidad comprende el análisis de objetos metálicos. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje con precisión el lenguaje científico y arqueológico, maneje herramientas y software para el de los objetos líticos y metálicos, realizando su inventario y almacenamiento apropiado.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio²⁷		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

²⁷ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

VIII CICLO

Denominación de la experiencia curricular			CONSERVACIÓN Y GESTIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL								
Ciclo	VIII	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 1.8, 1.10, 1.15, 2.1, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 Y 3.5
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	5	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Conservación y Gestión del Patrimonio Cultural es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, II y III, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 1.8, 1.10, 1.15, 2.1, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 y 3.5 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre la conservación y manejo del patrimonio cultural. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata del patrimonio cultural arqueológico, sus patologías y procesos de conservación. La segunda unidad trata de los proyectos de conservación y monitoreo. La tercera unidad trata sobre las disciplinas que tratan con el patrimonio cultural, la legislación y el contexto para su comunicación y marketing. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante conozca las herramientas de gestión del patrimonio, e implemente estrategias para su conservación y uso social con responsabilidad y ética, utilizando metodologías modernas, y conociendo el marco legal y normativo sobre el patrimonio cultural.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por un Arqueólogo y un Conservador.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ²⁸		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

²⁸ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			ESTILÍSTICA E ICONOGRAFÍA								
Ciclo	VIII	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3, 1.7, 1.9, 1.11, 1.13
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Estilística e Iconografía es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3, 1.7, 1.9, 1.11, 1.13 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre los valores estilísticos e iconográficos del objeto arqueológico. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre los conceptos de estilística, su difusión, costumbres e ideología. La segunda unidad trata sobre la iconografía y sus métodos de estudio. La tercera unidad trata del análisis estilístico, iconográfico e iconológico de los materiales culturales andinos. La experiencia curricular, será útil para que maneje apropiadamente el lenguaje científico y arqueológico en el estudio e interpretación del estilo e iconografía andinos, aplicando principios metodológicos, teóricos y filosóficos de forma apropiada.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio²⁹		No se requiere.			

²⁹ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			GEOLOGÍA PARA ARQUEÓLOGOS								
Ciclo	VIII	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Geología Para Arqueólogos es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre los procesos de transformación del planeta, sus materiales y el paisaje, aplicados a la arqueología. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre nociones generales de geología. La segunda unidad corresponde a los procesos de formación de cuencas oceánicas y continentes. Y de geodinámica interna. La tercera unidad trata de los elementos de la geodinámica externa y sus efectos. La experiencia curricular, será útil para que maneje apropiadamente el lenguaje científico y arqueológico en el estudio e interpretación de las sociedades pasadas.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio³⁰		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

³⁰ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			SEMINARIO: DISEÑO Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS								
Ciclo	VIII	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requi sito	Ninguno			Código de Competenc ia del perfil de egreso	CT 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.11, 1.13, 2.1, 2.2, 2.3 y 3.3
Total horas	96	Horas x semana	6	Créditos	5	HT	4	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Seminario: Diseño y Evaluación de Proyectos es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I, II y III, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.11, 1.13, 2.1, 2.2, 2.3 y 3.3 del perfil de egreso.								
			La experiencia curricular trata los elementos formales y técnicos de un proyecto de investigación. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre los modelos de proyectos y el diseño del marco referencial. La segunda unidad Trata sobre el planteamiento del problema y diseño de la hipótesis. La tercera unidad corresponde al desarrollo de los objetivos, la metodología y la evaluación de las metas y resultados.								
			La experiencia curricular, será útil para que maneje apropiadamente el lenguaje científico y arqueológico, diseñe protocolos y lineamientos de intervención arqueológica y formule expedientes técnicos de forma responsable y ética.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ³¹		No se requiere.			

³¹ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			TECNOLOGÍA ANDINA								
Ciclo	VIII	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Ninguno			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.3 y 2.9
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Tecnología Andina es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.3 y 2.9 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre las tecnologías andinas. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre el espacio físico, el suelo y el aprovechamiento de los recursos naturales. La segunda unidad corresponde a la descripción de las teorías prehispánicas de agricultura, riego y construcción. La tercera unidad trata de las antiguas tecnologías de pesca, artesanía y sistema vial. La experiencia curricular, será útil para que el estudiante maneje apropiadamente el lenguaje científico y arqueológico, contribuyendo en la recuperación de antiguas técnicas andinas de aprovechamiento de recursos y el uso del espacio.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos o más Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio³²		Jefe de práctica y/o encargado de laboratorio de análisis de materiales arqueológicos.			

³² Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

IX CICLO

Denominación de la experiencia curricular			PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES I								
Ciclo	IX	Código		Carácter	Práctico	Requisito	Aprobar todos los cursos de primero a octavo ciclo, sin excepción.			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13, 1.14, 1.15 y 2.4
Total horas	576	Horas x semana	36	Créditos	18	HT	0	HP	36	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Prácticas Pre profesionales I, es de carácter teórico-práctico, implica el desarrollo de Prácticas Pre profesionales, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13, 1.14, 1.15 y 2.4 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre la capacitación en los trabajos de investigación y de campo. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre la formulación del perfil de investigación. La segunda unidad sobre el desarrollo del trabajo de campo de acuerdo al plan de investigación. La tercera unidad comprende la presentación del informe del trabajo de campo. La experiencia curricular, será útil para que maneje apropiadamente el lenguaje científico y arqueológico, diseñe protocolos y lineamientos de intervención arqueológica, realice inventarios y almacenamiento de materiales arqueológicos. Diferencia los niveles etnográfico, etnohistórico y paleoecológico en el análisis de las sociedades pasadas, explican Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología I de la naturaleza de los hallazgos arqueológicos.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente. Comité de Prácticas conformado por 5 arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio³³		Jefes de prácticas y/o encargados de los laboratorios de análisis de materiales arqueológicos y de topografía, cartografía y dibujo técnico.			

³³ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN I								
Ciclo	IX	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Aprobar todos los cursos de primero a octavo ciclo, sin excepción.			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.3, 1.4, 1.11, 1.12, 1.13, 2.5
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla		La experiencia curricular de Seminario de Investigación I es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13, 1.14, 1.15 y 2.4 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre la investigación arqueológica. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre la discusión de los problemas y teorías en los proyectos de investigación. La segunda unidad corresponde a la evaluación de los avances de investigación. La tercera unidad trata de las soluciones y propuestas a los problemas planteados por el equipo de investigación. La experiencia curricular, será útil para que maneje apropiadamente el lenguaje científico y arqueológico, diseñe protocolos y lineamientos de intervención arqueológica, aplicando principios filosóficos, teóricos y metodológicos, transmitiendo nuevos conocimientos a la comunidad científica.									
Ejes y valores curriculares priorizados		Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.									
Enfoque didáctico		Problematizador				Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ³⁴		No se requiere.			

³⁴ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

X CICLO

Denominación de la experiencia curricular			PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES II								
Ciclo	X	Código		Carácter	Práctico	Requisito	Prácticas Pre profesionales I			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13, 1.14, 1.15 y 2.4
Total horas	576	Horas x semana	36	Créditos	18	HT	0	HP	36	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Prácticas Pre profesionales II, es de carácter teórico-práctico, implica la continuación del desarrollo de Prácticas Pre profesionales I, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13, 1.14, 1.15 y 2.4 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre la capacitación en los trabajos de investigación y de campo. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera y segunda unidad se trata sobre el análisis de los materiales con las técnicas a su alcance. La tercera unidad corresponde a la presentación del informe final de investigación de acuerdo con las pautas establecidas La experiencia curricular, será útil para que maneje apropiadamente el lenguaje científico y arqueológico, diseñe protocolos y lineamientos de intervención arqueológica, realice inventarios y almacenamiento de materiales arqueológicos. Diferencia los niveles etnográfico, etnohistórico y paleoecológico en el análisis de las sociedades pasadas, explicando la naturaleza de los hallazgos arqueológicos.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente. Comité de Prácticas conformado por 5 arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio ³⁵		Jefes de prácticas y/o encargados de los laboratorios de análisis de materiales arqueológicos y de topografía, cartografía y dibujo técnico.			

³⁵ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

Denominación de la experiencia curricular			SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN II								
Ciclo	IX	Código		Carácter	Teórico - Práctico	Requisito	Seminario de Investigación I			Código de Competencia del perfil de egreso	CT 1.2, 1.3, 1.4, 1.11, 1.12, 1.13, 2.5
Total horas	80	Horas x semana	5	Créditos	4	HT	3	HP	2	HV/HL	
Sumilla			La experiencia curricular de Seminario de Investigación II es de carácter teórico-práctico, se orienta a desarrollar la unidad de competencia I y II, contribuye directamente al logro de las capacidades terminales: 1.2, 1.3, 1.4, 1.11, 1.12, 1.13, 2.5 del perfil de egreso. La experiencia curricular trata sobre la investigación arqueológica. Para el logro de estas competencias se ha organizado el desarrollo de la experiencia curricular en tres unidades: En la primera unidad se trata sobre la discusión de los problemas en el análisis de los materiales arqueológicos. La segunda unidad corresponde a la evaluación de las experiencias y problemáticas en el análisis. La tercera unidad trata de la asesoría en la redacción y elaboración del informe final. La experiencia curricular, será útil para que maneje apropiadamente el lenguaje científico y arqueológico, diseñe protocolos y lineamientos de intervención arqueológica, aplicando principios filosóficos, teóricos y metodológicos, transmitiendo nuevos conocimientos a la comunidad científica.								
Ejes y valores curriculares priorizados			Desarrolla su capacidad de observación y abstracción, trabajando en equipo con responsabilidad.								
Enfoque didáctico			Problematizador			Perfil específico del docente / equipo formador		Polidocente, cátedra integrada por dos Arqueólogos.			
						Perfil del personal administrativo y/o personal de servicio³⁶		No se requiere.			

³⁶ Personal administrativo que apoya en laboratorios entre otros.

8. LINEAMIENTOS DE GESTIÓN CURRICULAR

8.1. Proceso de nivelación y convalidación

Para que los estudiantes cuenten con el perfil de ingreso que los habilite para el mejor aprovechamiento de la formación a recibir se realizarán las siguientes actividades:

- Evaluaciones de Diagnóstico que permitan determinar las habilidades y conocimientos en aquellas áreas afines a la carrera para elaborar el programa de estudios del ciclo de nivelación, el cual será normado e implementado por la Universidad y la Escuela Profesional.
- Diseño y ejecución del programa de estudios del ciclo de nivelación.
- Diseño y ejecución del Plan de tutoría personalizada y grupal para fortalecer las competencias de inserción al mundo universitario de los nuevos ingresantes.

8.2. Metodológicos de enseñanza – aprendizaje

- Se identificarán núcleos problemáticos a partir del contexto social, científico, tecnológico u otros, al que se integrarán varias experiencias curriculares por ciclos como estrategia para el desarrollo de competencias, en la medida de lo posible.
- Las metodologías propias del área del conocimiento de la experiencia curricular se privilegiarán el desarrollo de capacidades y protagonismo del estudiante en el proceso formativo.
- Las actividades de aprendizaje deben ser significativas, contextualizadas y orientadas a proyectos, productos, investigación, desarrollo e innovación principalmente, para fortalecer el saber hacer en contexto.
- Se privilegiarán actividades de aprendizaje que desarrollen el pensamiento crítico, interdisciplinar, holístico, creativo y de rigurosidad científica.
- Se priorizarán métodos de Aprendizaje basado en problemas, el modelo didáctico operativo, el seminario investigativo, el trabajo por proyectos, la enseñanza para la comprensión, entre otros.
- La integración de las TIC en el proceso formativo es indispensable, no solo como herramienta funcional, sino como herramienta de desarrollo, interactividad, trabajo colaborativo y de difusión.
- La conexión e intercambio en el proceso formativo con las empresas, instituciones y organizaciones sociales del entorno de la Universidad es central en el trabajo formativo. Se debe dar especial énfasis a la continua interacción de los estudiantes con las empresas productoras para adoptar actitudes de investigación, análisis y propuesta de soluciones a los problemas que aquejan a los sectores productivos de la región.

8.3. Desarrollo de la práctica pre-profesional

La Práctica Pre-Profesional es una actividad curricular, para aquellos estudiantes que ingresan al 9no ciclo.

- El Director de Escuela propondrá al Decanato las instituciones en las cuales sus estudiantes realizarán las Prácticas Pre- Profesionales.
- El estudiante realizará sus prácticas de acuerdo al Reglamento de Prácticas Pre profesionales.
- El Reglamento específico determinará las condiciones para esta experiencia.
- El Director del Programa de estudios de Arqueología, designará al Comité de Evaluación de Prácticas Pre profesionales, el cual estará conformado por seis docentes arqueólogos, que se convierten en asesores de los grupos de practicantes conformados.

8.4. Movilidad estudiantil y docente

- La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) a través de la Secretaría General Iberoamericana sostiene que la movilidad académica es la iniciativa de movilidad e intercambio de estudiantes, profesores e investigadores. Permite fomentar que éstos realicen un periodo de estudios de educación superior, docencia o investigación.
- Se difundirán los convenios existentes de movilidad estudiantil y docente, con el propósito de crear una ciudadanía académica, y a través de ella, sentimientos de vinculación y pertenencia que trascienden lo académico para alcanzar a la sociedad en su conjunto, contribuyendo al mismo tiempo a desarrollar las competencias del egresado y al perfeccionamiento de los docentes.

8.5. Tutoría y consejería

- El sistema de tutoría, orientación y consejería se concibe dentro de la estructura curricular como un elemento básico del sistema académico de la Escuela, orientado fundamentalmente a apoyar al estudiante en sus actividades y en su formación profesional.
- El estudiante deberá, necesariamente, contar con un Tutor permanente durante todo el desarrollo de sus estudios.
- El estudiante deberá recibir una sólida orientación sobre el desarrollo de sus actividades académicas con la programación de Seminarios acerca de las actividades que puede realizar el profesional Biólogo Microbiólogo.
- El sistema de tutoría y consejería comprende las siguientes áreas: personal, académica y formación profesional.
- Los estudiantes se incorporarán al sistema de tutoría y consejería desde su ingreso a la Escuela hasta su egreso, gozando de todos sus beneficios del mismo. Esto significa que todo estudiante tendrá designado un TUTOR y será un docente de la Escuela, sin distinción de categoría o modalidad.
- La programación, implementación, ejecución y evaluación del sistema de tutoría y consejería está a cargo del Comité de Tutoría y Consejería de la Escuela.

8.6. Experiencias y actividades extra y co-curriculares

- La formación de los estudiantes combinará experiencias y actividades extracurriculares y co-curriculares según la normatividad establecida por la universidad.

8.7. Sistema de información y comunicación

- Se desarrollará transversalmente el estilo de trabajo sistémico de información y comunicación, haciendo que esta sea accesible en la gestión académica, manteniendo informados a los miembros del Programa de Estudios sobre aspectos vinculados al desarrollo de sus actividades, especialmente en lo referido a criterios de evaluación, planificación y desarrollo de actividades curriculares y extracurriculares.
- Se orienta a desarrollar la capacidad de toma de decisiones informada y democrática.

8.8. Procesos de ingreso y permanencia

DE LAS VACANTES, DE LA POSTULACIÓN, SELECCIÓN Y ADMISIÓN:

La Dirección de Escuela Académica planificará el número de vacantes ofertado para cada año al concurso de Admisión a la Universidad Nacional de Trujillo, clasificándolos en: Ingreso por concurso de examen ordinario y de CEPUNT 30 vacantes, para traslados externos e internos, 2ª profesionalización y reanudación de estudios 02 vacantes.

DE LA SELECCIÓN DEL PLAN ESPECÍFICO DE ESTUDIOS

De acuerdo a la estructura curricular del Programa de Arqueología es necesaria la selección del plan específico de estudios que debe realizar el estudiante en relación a los diferentes cursos de las áreas básicas, formativas y de especialidad, así como la complementaria. Este plan de estudios deberá resolverse con el sistema de tutoría y consejería.

Se requiere elaborar un plan de estrategias específicas de planes de estudios de acuerdo a orientaciones específicas que facilite y favorezca realizar una adecuada tutoría y consejería docente.

La Dirección del programa de estudios orientará la investigación al servicio de la región y del país a través de la investigación concertando los requerimientos del Sector Privado, Público y Organizaciones de bases representativas de la Comunidad.

DE LA MATRÍCULA

La matrícula en la Carrera de Arqueología se hará en concordancia con el Reglamento General de Matrícula de la Universidad Nacional de Trujillo, el mismo en que se sustenta en la Ley Universitaria y en el Estatuto de la Universidad Nacional de Trujillo.

DE LA CONVALIDACIÓN DE EXPERIENCIA CURRICULARES

Para la convalidación de los cursos seguidos en otras Escuelas Académicas de la Universidad Nacional de Trujillo o en otras Universidades del país o el extranjero deberá tenerse en cuenta lo siguiente:

- El nombre de la experiencia curricular deberá ser equivalente y reflejar el marco genérico del concepto de su nomenclatura.
- El 75% del contenido de la experiencia curricular deberá ser la misma o equivalente
- El número de créditos no deberá tener una diferencia, por defecto, mayor de uno.
- La solicitud de convalidación será dirigida al Decano y resuelta por una comisión dirigida por el Director de Escuela.
- El estudiante debe presentar el Certificado de estudios y sílabos correspondientes.
- La fecha de presentación de documentos, así como su evaluación será realizada de acuerdo a un cronograma estipulado.

8.9. Procesos de graduación y titulación

Las presentes normas se encuentran incluidas en el Reglamento General para el otorgamiento del Grado de Bachiller y Título Profesional – Primera Especialidad – de la Universidad Nacional de Trujillo, aprobado en sesión de Consejo Universitario de 02-06-1992 y en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias Sociales.

REQUISITOS PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE BACHILLER EN CIENCIAS SOCIALES

Art. 4°. Para obtener el Grado de Bachiller en la Universidad Nacional de Trujillo, debe cumplirse con los siguientes requisitos:

- a) Haber estudiado por los menos, los dos últimos semestres en la Facultad que propone el otorgamiento del grado con un mínimo de 24 créditos.
- b) Cumplir con los requisitos y trámites administrativos establecidos en cada carrera.

Art. 6°. Son vigentes aquellos currículos que estuvieron en proceso de extinción y en proceso de expansión.

Art. 7°. Las modificaciones parciales introducidas en los currículos durante los estudios de un estudiante, y que no alcanzan a éste por haber superado el año o ciclo de estudios en que se producen aquellas, no altera el carácter de “currículo vigente” al Plan de Experiencias Curriculares del estudiante.

REQUISITOS PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE ARQUEÓLOGO

De acuerdo al Estatuto de la Universidad Nacional de Trujillo, se otorga el grado académico de Bachiller a los estudiantes que han aprobado todos los créditos que fija el currículo de la Carrera de Arqueología, y la calificación es la que acredita la formación académica del estudiante en la especialidad.

El Título Profesional es la licencia que otorga la Universidad para el ejercicio de la profesión. Para obtener el Título Profesional se requiere haber obtenido el Grado Académico de Bachiller en Ciencias Sociales, en la Universidad Nacional de Trujillo y sustentar una tesis o un examen de capacidad profesional, según lo establecido por acuerdo de Consejo de Facultad y La Ley Universitaria 30220.

CONVALIDACIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS INTERNACIONALES

Los Grados y Títulos Internacionales de Arqueólogos serán convalidables en la Universidad Nacional de Trujillo de acuerdo a los requisitos estipulados para el caso entre los cuales destaca su inscripción entre la Asamblea nacional de Rectores.

Convalidación de experiencias curriculares

Para la convalidación de experiencia curriculares aprobadas en otras escuelas de la UNT o en otras universidades del país o el extranjero deberá tenerse las siguientes consideraciones:

- (a) el nombre de la experiencia curricular deberá ser el mismo o equivalente;
- (b) el 75% o más del contenido de los temas deberá ser la misma o equivalente;
- (c) el número de créditos de la experiencia curricular a convalidar debe ser igual o mayor a la del currículo vigente.

TRADUCCIÓN OFICIAL DE GRADOS Y TÍTULOS OTORGADOS POR LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO

La Universidad Nacional de Trujillo por intermedio de Secretaría General de la Universidad, rectorado y el Departamento de Idiomas podrán realizar la traducción de Grados y Títulos en el idioma extranjero del interesado.

DE LA GRADUACIÓN

El estudiante que haya cumplido un mínimo de créditos de las Experiencias Curriculares y haber cumplido con las normas y pre requisitos para la Obtención de Grados y Títulos según el Reglamento General de la Universidad Nacional de Trujillo (Citado en el marco Estratégico del presente Currículo) será declarado expedito para obtener el grado de **BACHILLER EN CIENCIAS SOCIALES, TÍTULO DE LICENCIADO EN ARQUEOLOGÍA.**

8.10. Registro y seguimiento de los egresados

La vinculación con los egresados para la actualización del perfil de egreso y evaluación del currículo es una práctica institucionalizada. A través de ellos se fortalecerá la vinculación del Programa de Estudios con el mundo empresarial y estatal para la firma de convenios de prácticas pre-profesionales, incorporación de expositores en seminarios de actualización y desarrollo de investigación colaborativa.

De esta forma el Programa de Estudios será dinámico, pertinente, convirtiendo a los egresados en motor de evaluación y actualización permanente en los procesos de diseño y ejecución curricular.

8.11. Financiamiento del Programa de estudios

La Escuela deberá programar con la debida autorización del Decanato y/o Consejo de Facultad actividades que generen ingresos propios.

Promoverá así mismo el desarrollo de Centros de Producción de servicios que permitan la generación de rentas propias en estrecha coordinación con los Organismos competentes de la Universidad según los procedimientos establecidos para el caso.

La Dirección de la Escuela promoverá la búsqueda de apoyo y cooperación internacional para los equipamientos de laboratorio prioritarios.

8.12. Cuadro de Convalidaciones

CUADRO DE CONVALIDACIONES (EQUIVALENCIAS) ENTRE EL CURRÍCULUM EN EXTINCIÓN Y EL NUEVO CURRÍCULUM.		
	CURRÍCULO EN EXTINCIÓN (año 2000)	NUEVO CURRÍCULO (año 2018)
1.	Antropología Filosófica	Examen de suficiencia
2.	Antropología General	Antropología General
3.	Arqueología General	Arqueología General
4.	Lenguaje	Lectura Crítica y Redacción de Textos Académicos
5.	Defensa Civil	Examen de suficiencia
6.	Introducción al Método de Investigación Científica	Cultura Investigativa y Pensamiento Crítico
7.	Lógica	Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático
8.	Prehistoria General	Prehistoria General
9.	Introducción a la Matemática Superior	Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático
10.	Biología General	Biología General
11.	Teoría de las Formaciones Sociales	Teoría de las Formaciones Sociales
12.	Arqueología Americana I	Arqueología Americana I
13.	Arqueología del Viejo Mundo	Arqueología del Viejo Mundo
14.	Etnohistoria	Etnohistoria
15.	Ecología	Sociedad, Cultura y Ecología
16.	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología I	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología I
17.	Arqueología Americana II	Arqueología Americana II

18.	Arqueología Peruana I	Arqueología Peruana I
19.	Estadística Aplicada	Estadística Aplicada a la Arqueología
20.	Inglés I	Examen de suficiencia
21.	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología II	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología II
22.	Escuelas y Teorías en Arqueología	Escuelas y Teorías en Arqueología I
23.	Arqueología Peruana II	Arqueología Peruana II
24.	Arquitectura General	Arquitectura General
25.	Inglés II	Examen de suficiencia
26.	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología III	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología III
27.	Antropología Física	Antropología Física
28.	Arqueología Peruana III	Arqueología Peruana III
29.	Arqueobiología	Arqueobiología
30.	Inglés III	Examen de suficiencia
31.	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología IV	Métodos y Técnicas de Investigación en Arqueología IV
32.	Seminario: Origen y Desarrollo del Estado Prehispánico	Seminario: Origen y Desarrollo del Estado Prehispánico
33.	Arqueología Peruana IV	Arqueología Peruana IV
34.	Etnografía Andina	Etnografía Andina
35.	Quechua	Examen de suficiencia
36.	Seminario: Diseño y Evaluación de Proyectos	Seminario: Diseño y Evaluación de Proyectos
37.	Estilística e Iconografía	Estilística e Iconografía
38.	Conservación del Patrimonio Cultural	Conservación y Gestión del patrimonio Cultural
39.	Tecnología Andina	Tecnología Andina
40.	Geología Para Arqueólogos	Geología Para Arqueólogos
41.	Prácticas Pre profesionales I	Prácticas Pre profesionales I
42.	Seminario de Investigación I	Seminario de Investigación I
43.	Prácticas Pre profesionales II	Prácticas Pre profesionales II
44.	Seminario de Investigación II	Seminario de Investigación II

9. LINEAMIENTOS DE EVALUACIÓN CURRICULAR

9.1. Evaluación de las competencias y los aprendizajes

Los procedimientos y normas específicas de evaluación están contenidos en la normatividad académica de la UNT vigente; pero podemos señalar pautas generales para cambiar de una evaluación por logros a una evaluación por competencias:

- Las competencias señaladas en las sumillas son la base para evaluar el proceso de aprendizaje en las experiencias curriculares. En función a dichas competencias deben elaborarse los instrumentos de evaluación, tratando de medir los avances en el logro de capacidades (conocimientos, habilidades y destrezas relacionados con la experiencia curricular) y actitudes inducidas por la experiencia curricular.
- Se recomienda procedimientos de evaluación que privilegien la creatividad para solucionar problemas, planteando situaciones problemáticas relacionadas con el procesamiento y desempeño de productos manufacturados.
- Se debe recurrir a diferentes formas y mecanismos de evaluación, los cuales serán explícitamente señalados y programados en los respectivos sílabos; no es recomendable programar únicamente exámenes parciales que miden la asimilación de conocimientos, sino diversos mecanismos como son el desarrollo de trabajos de aplicación; proyectos; análisis y solución de casos; recopilación y exposición de información referida a temas de la experiencia curricular; informes de visitas a plantas; etc.
- Es recomendable incluir en el sistema de evaluación de las experiencias curriculares, el avance en el logro de las habilidades blandas de los estudiantes.

9.2. Evaluación del currículo

El cumplimiento del currículo se verificará mediante los mecanismos siguientes:

- 1º Se hará uso de los indicadores siguientes:
 - a. El rendimiento académico de los estudiantes a través de la promoción en las experiencias curriculares.
 - b. El desempeño en las prácticas preprofesionales.
 - c. La graduación de Bachilleres.
 - d. La expedición de títulos
- 2º Los criterios de evaluación serán las capacidades de las experiencias curriculares, los objetivos del currículo y el perfil académico profesional.
- 3º La responsabilidad de la evaluación del currículo corresponde al Director del Programa de Estudios y al Comité Académico de Currículo de la Facultad.
- 4º La evaluación de las experiencias curriculares, del estudiante, del docente y del currículo será semestralmente a través de un Informe.
- 5º La evaluación del currículo se hará en concordancia a las directivas correspondientes que imparta la Oficina General de Evaluación Académica de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA

- BATLINER, Rudolf
2000 Análisis ocupacional participativo AOP: material de referencia. Lima: COSUDE-CAPLAB
- BRUNER, J.
1969 *Hacia una teoría de la instrucción*. México: UTEHA.
- CASTRO, F., M. CORREA y H. LIRA
2009 "Curso de curriculum y evaluación". Recuperado el 22 de mayo del 2013 de <<https://sites.google.com/site/redutp/cursodecurriculumyevaluacion>>.
- CATALANO, Ana M., Susana AVOLIO de Cols, y Mónica G. SLADOGNA
2004 Diseño curricular basado en normas de competencia laboral conceptos y orientaciones metodológicas. Buenos Aires: BID
- COLLINS, B.
2007 Perspectivas de disseny a l' educatió per competencies. Ponencia presentada en el Simposio Internacional organizado pro CIDUI, Barcelona: Universidad Politécnica de Cataluña
- DUCCI, María Angélica
1996 "El enfoque de competencia laboral en la perspectiva internacional", en Formación basada en competencia laboral. Situación actual y perspectivas. Seminario Internacional, OIT/CINTERFOR/CONOCER. Guanajuato 23-25 de mayo, pp.15-26.
- ECUADOR. SECRETARÍA TÉCNICA DE CAPACITACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL (SETEC)
2011 Manual de levantamiento de perfiles profesionales. Quito: SETEC
- GARCÍA, J. y S. TOBÓN
2008 *Gestión del currículo por competencias: una aproximación desde el modelo sistémico complejo*. Lima: A.B. Representaciones Generales S.R.L.
- 2009 *Guía sintética para la gestión del curriculum por competencias*. Lima: A.B. Representaciones Generales S.R.L.
- GRUNDY, S.
1997 *Producto o praxis del curriculum*. Madrid: Morata.
- KEMMIS, S.
1993 *Problemas y técnicas de la evaluación educativa*. Madrid: Amaya.
- MERTENS, Leonard
1997 DACUM y sus variantes SCID y AMOD. Montevideo: CINTERFOR.
- MÉXICO. CONSEJO NACIONAL DE NORMALIZACIÓN Y CERTIFICACIÓN (CONOCER)
1998 El enfoque del análisis funcional. México. Consulta: 11 de julio de 2013.
<http://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/edit/docref/analisis_funcional_conocer.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERÚ
2008 *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular - Proceso de articulación*. Lima: DINEIP-DINESST-Ministerio de Educación.
- NOSEI, M. C., E. PAULIZZI, J. VILLAR, D. GUINDA y A. VALLE
1995 "Proyecto Parera III: La resignificación de la evaluación". *Praxis Educativa*, 47-58.
- ORGANIZACIÓN INTERNACIONAL DEL TRABAJO (OIT)
1993 Formación profesional: glosario de términos escogidos. Ginebra: OIT
- PRUZZO, V.
1999 *Evaluación curricular: Evaluación para el aprendizaje*. Buenos Aires: Espacio.
- PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
2011a *Estatuto PUCP*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
2011b *Modelo educativo PUCP*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
2012a *Guía para la elaboración del perfil del egresado de pregrado*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
2012b *Plan de estudios de las carreras de Educación: Educación Inicial y Educación Primaria*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú-

Facultad de Educación.

2012c *Política de la carrera profesoral*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

SPENCER, L.M. y SPENCER, S.M.

1993 *Competence at Work*, New York, John Wiley and Sons

TOBÓN, S.

2006 *Formación basada en competencias*. Bogotá: Ecoe Ediciones

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

2013 "Filosofía: Plan de estudios". Recuperado el 6 de junio del 2013 de
<<http://www.unisabana.edu.co/carreras/filosofia/plan-de-estudios/>>.

ZABALA, A.

1999 *La práctica educativa*. Barcelona: Graó.

ANEXOS

ANEXO No.01

COMPETENCIA GENERAL de EGUNT

El estudiante de Estudios Generales demuestra un desarrollo integral, con bases sólidas, significativas y trascendentes en su desempeño académico interdisciplinar, científico, humanístico, axiológico, estético, deportivo y cultural en relación con sus pares y su entorno, evidenciando una elevada conciencia ético-moral, ciudadana y medioambiental, capaz de asumir una posición crítica y propositiva frente a los diversos escenarios y cambios sociales, medioambientales y políticos de su entorno.

UNIDADES DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES TERMINALES

1. Demuestra compromiso, sensibilidad, eticidad e iniciativas ante los problemas de su entorno para promover el desarrollo social y la preservación del medio.

CT 1. Demuestra compromiso y participación con sus pares para optimizar el trabajo en equipo.

CT 2. Demuestra sensibilidad y compromiso ante los problemas sociales, culturales, ecológicos de su entorno, respondiendo y orientando positivamente las iniciativas de la ciudadanía para promover el desarrollo social y preservación de medio ambiente.

CT 3. Aplica principios éticos en su vida universitaria para una buena convivencia y ciudadanía responsable

2. Demuestra respeto a la diversidad cultural, fortaleciendo su identidad mediante la práctica de actividades artísticas, culturales y deportivas.

CT 4. Interpreta las manifestaciones culturales de su macro contexto y respeta otras culturas locales, regionales, nacionales e internacionales

para valorar la diversidad cultural, fortaleciendo su identidad, sentido de pertenencia con su cultura, visión e interpretación de la realidad.

CT 5. Expresa mediante actividades artísticas, culturales y deportivas su identidad, valorando la diversidad cultural y biológica.

3. Gestiona su aprendizaje usando estrategias adecuadas en la solución de problemas académicos y sociales, para desarrollar su pensamiento crítico, cultura investigativa e innovación.

CT 6. Propone soluciones imaginativas, viables y eficaces a problemas académicos y de la comunidad para fortalecer el pensamiento crítico, la cultura investigativa y la innovación.

CT 7. Gestiona el autoaprendizaje y metaprendizaje, empleando estrategias adecuadas y efectivas como el aprendizaje colaborativo, cooperativo, autónomo y permanente para mejorar su capacidad de resolución de problemas, comunicación e investigación.

4. Demuestra dominio de capacidades comunicativas y lógico-matemáticas para comprender y resolver problemas diversos.

CT 8. Aplica el pensamiento lógico matemático para desarrollar las capacidades de análisis, razonamiento y emisión de juicios ante problemas diversos.

CT 9. Redacta textos académico articulados con los resultados de la lectura crítica, mediante la comprensión y redacción de informes, demostrando cuidado gramatical, originalidad, dominio temático y cuidado estético, para una comunicación eficaz

ANEXO No.02

Matriz de Articulación del Perfil de Egreso y Malla
Curricular de Arqueología