

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR PARA CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL

1) IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR			
ACTIVIDAD CURRICULAR:	Proyecta tu futuro: Habilidades esenciales para la vida y el trabajo.		
NOMBRE DOCENTE	Araceli Barrera Vargas- Constanza Valdivia González- Paloma Vargas Cáceres		
CAMPUS (día y jornada am/pm)	Campus Rancagua Miércoles: 12:00 a 13:30 horas		
LÍNEA	Formación Transversal		
CÓDIGO	CFG2900	TIPO DE ACTIVIDAD	Electiva
CRÉDITOS SCT-Chile	3	SEMANAS	15
TIEMPO DE DEDICACIÓN SEMANAL			
TIEMPO DE DEDICACIÓN TOTAL	TIEMPO DE DOCENCIA DIRECTA	TIEMPO DE TRABAJO AUTÓNOMO	
4,5 hrs.	1,5 hrs.	3 hrs.	

2) DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR
<p>El curso "Proyecta tu futuro: habilidades esenciales para la vida y el trabajo" tiene por finalidad entregar herramientas y orientación que contribuya a potenciar competencias entre las y los estudiantes de la Universidad de O'Higgins. Se abordarán tres temáticas: autoconocimiento, comunicación efectiva y asertiva, y resolución de conflictos, claves para una sana convivencia en la vida cotidiana y profesional. Todo esto, se llevará a la práctica a través de un proyecto personal, el cual se desarrollará a lo largo del curso.</p>

3) COMPETENCIA GENÉRICA Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIA GENÉRICA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Emprendimiento e innovación</p> <p>Es la habilidad de proponer proyectos, comprometiéndose recursos y asumiendo riesgos, con el fin de explotar una oportunidad que permita modificar positivamente su entorno, o innovar por medio del proceso de transformación de las ideas en riqueza y/o valor.</p>	<p>Generar iniciativas de solución, pertinentes y creativas, a través de la evaluación de oportunidades del entorno para enfrentar desafíos y problemáticas reales, y desarrollar habilidades emprendedoras.</p>

Aprendizaje autónomo y permanente

Se enuncia como la capacidad de concebir sus propias elecciones, forjar sus decisiones y responsabilizarse de las consecuencias de estas por iniciativa propia, en armonía con normas y preferencias personales. Pone énfasis en el rol activo del individuo al adecuarse con éxito a las condiciones del entorno. Incluye la autonomía en el aprendizaje, de especial relevancia en el ámbito universitario, ya que conduce hacia la capacidad de aprendizaje autorregulado, auto conducido y desde una perspectiva de mejora continua y permanente.

Seleccionar de manera efectiva, estrategias orientadas a su desarrollo profesional, considerando las demandas del entorno y la aplicabilidad de habilidades blandas en diferentes contextos de su vida diaria y laboral, además de la retroalimentación recibida en los espacios disponibles.

4) UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS				
UNIDAD	SEMANAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
Indique el número y nombre de la Unidad	Indique el número de semanas que contempla la Unidad.	Indique los resultados de aprendizaje que aborda esta Unidad.	Declare los indicadores de logro correspondientes al resultado de aprendizaje.	Declare los contenidos que comprende la Unidad respectiva, de forma sintética, representativa y ordenada de acuerdo a la progresividad de su abordaje.
1 Autoconocimiento	4	Seleccionar de manera efectiva, estrategias orientadas a su desarrollo profesional, considerando las demandas del entorno y la aplicabilidad de habilidades blandas en diferentes contextos de su vida diaria y laboral, además de la retroalimentación recibida en los espacios disponibles.	Busca alternativas de aprendizaje para mejorar sus conocimientos y habilidades, reconociendo e indagando en sus proyecciones personales y profesionales.	<ul style="list-style-type: none"> -Definición de autoconocimiento y su importancia en el desarrollo personal. -Identificación y comprensión de las propias emociones. -Prácticas para gestionar las emociones de manera saludable. -Conexión mente-cuerpo: conciencia de las sensaciones físicas y su relación con el estado emocional. -Técnicas para llevar un diario de pensamientos, emociones y experiencias. -Aplicación del autoconocimiento para el mundo profesional. -Identificación de fortalezas y áreas de mejora.
2 Comunicación efectiva y asertiva	4			<ul style="list-style-type: none"> -Componentes de la comunicación efectiva. -Herramientas de apoyo para presentaciones (verbales y paraverbales). -Definición de Comunicación Asertiva y sus componentes. - Técnicas y estrategias de comunicación asertiva. -Desarrollo de habilidades de escucha activa.
3 Resolución de conflictos	4			<ul style="list-style-type: none"> Identificación y tipos de conflicto Estrategias de resolución de conflicto Proceso de mediación Negociación y acuerdos Prevención de conflictos Resolución de conflicto en equipos de trabajo

4.-Emprendimiento	15	Generar iniciativas de solución, pertinentes y creativas, a través de la evaluación de oportunidades del entorno para enfrentar desafíos y problemáticas reales, y desarrollar habilidades emprendedoras.	Formula iniciativas que resuelvan problemáticas reales mediante la detección de oportunidades en el entorno.	Definiciones de innovación, cómo innovar, tipos de innovación, reconociendo innovaciones, modelos de innovación, metodología Canvas, técnicas para la definición de problemas
-------------------	----	---	--	---

5) RECURSOS Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Indicar los recursos y metodologías de enseñanza y aprendizaje, tales como clases expositivas, experiencias de aprendizaje basado en proyectos o problemas, aprendizaje servicio, mapas conceptuales, análisis de textos, debate, simulación, laboratorios, talleres, trabajo en terreno, trabajo en equipo, elaboración de informes, análisis de casos, etc. Indicar asimismo si se emplean instrumentos, software, documentaciones u otros recursos clave para el desarrollo de las actividades y logros de aprendizaje.

Clases expositivas con participación y retroalimentación para el desarrollo de actividades y acciones de motivación, aprendizaje basado en proyectos, simulaciones, trabajo en equipo, análisis de casos y metodología CANVAS. Para las sesiones de tipo sincrónico se desarrolla la estrategia de clase participativa, revisión teórica de contenido clase a clase, y la aplicación de conocimientos en actividades prácticas tales como formulación de proyectos o análisis de casos. Además, se utiliza la gamificación o ludificación como metodología de trabajo para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, el juego es un activador en la atención y es una alternativa para complementar el método de enseñanza.

ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE EVALUACIÓN

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD O METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Indique los resultados de aprendizaje a ser evaluados.	Indique la metodología o actividad de evaluación, tales como pruebas escritas, análisis de caso, auto- y co-evaluación, escenarios simulados, portafolios, revisión de productos escritos, presentaciones, etc.	Indique el o los instrumentos de evaluación que serán empleados para calificar y retroalimentar a las y los estudiantes, tales como rúbricas, pautas de cotejo u otras.	Indique el porcentaje de ponderación de la calificación respecto a la nota final.
Seleccionar de manera efectiva, estrategias orientadas a su desarrollo profesional, considerando las demandas del entorno y la aplicabilidad de habilidades blandas en diferentes contextos de su vida diaria y laboral, además de la retroalimentación recibida en los espacios disponibles.	Producto escrito y presentación (elevator pitch)	Rúbrica de evaluación	20%
	Producto escrito y oral en base a simulación de casos	Rúbrica de evaluación	20%
	Role playing	Rúbrica de evaluación	20%
	Autoevaluación	Rúbrica de evaluación	10%

Generar iniciativas de solución, pertinentes y creativas, a través de la evaluación de oportunidades del entorno para enfrentar desafíos y problemáticas reales, y desarrollar habilidades emprendedoras.	Proyecto	Rúbrica de evaluación	30%
---	----------	-----------------------	-----

6) CONDICIONES DE EVALUACIÓN Y APROBACIÓN

Evaluaciones: Evaluaciones sumativas que se convertirán en una nota, cuatro evaluaciones formativas y autoevaluación. Sus ponderaciones se describen a continuación:

- Formativa 1: Producto escrito (perfil personal) y elevator pitch (20%)
- Formativa 2: Producto escrito y oral en base a simulación de casos (20%)
- Formativa 3: Role playing (20%)
- Formativa 4: Proyecto en base a metodología CANVAS (30%)
- Autoevaluación formativa (10%)

Importante: Al finalizar el curso, cada equipo deberá presentar un proyecto relacionado a la aplicación y desarrollo de las habilidades y competencias adquiridas durante el curso. Los proyectos deberán orientarse a la resolución de problemáticas que identifiquen en temas relacionados a comunicación efectiva y resolución de conflictos. Estas problemáticas y soluciones serán identificadas, diagnosticadas y desarrolladas con una propuesta de aplicación real para la creación de herramientas de solución a la problemática.

Asistencia: Los y las participantes deben registrar un 75% de asistencia.

Los créditos están asociados al promedio final de notas y al cumplimiento de asistencia.

7) BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
Indique el número de la Unidad	Indicar los recursos bibliográficos obligatorios, para los cuales se debe verificar su existencia y acceso en el sistema de bibliotecas UOH. Se deben declarar de forma normalizada, de preferencia en el estilo APA u otro de relevancia disciplinar (Vancouver u otro). En el caso de recursos bibliográficos transversales a varias unidades (un libro, por ejemplo), desglose las referencias en los capítulos o secciones que corresponda a la unidad.	Indique si el recurso está en soporte digital y/o físico.
2	Báez, C. (2000). <i>La Comunicación Efectiva</i> (1era ed.). Santo Domingo, República Dominicana: Instituto Tecnológico de Santo Domingo	Digital
4	Ramírez-Alujas, A. (2012) Innovación en las organizaciones y servicios públicos: ¿El eslabón perdido? Bases para la transición hacia un modelo de innovación abierta y colaborativa. <i>Estado, Gobierno, Gestión Pública: Revista Chilena de Administración Pública</i> , Nº19 (2012) pp. 5 / 50	Digital

8) BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
	Goleman, D. (1998). <i>La Inteligencia Emocional</i> . Editorial Vergara.	Digital

--	--	--

EQUIPO DOCENTE RESPONSABLE DEL DISEÑO	Araceli Barrera Vargas - Constanza Valdivia González - Paloma Vargas Cáceres
RESPONSABLE(S) DE VALIDACIÓN	Coordinación de Programa Formación General
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	Agosto de 2024