

**PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR**

Fecha Actualización

**I IDENTIFICACIÓN**

17/07/2019

1.1 Carrera	:	Todas
1.2 Nombre Actividad Curricular	:	Taller de Liderazgo y Emprendimiento
1.3 Código Actividad Curricular	:	DDP2P
1.4 Requisito	:	No tiene
1.5 Año Académico	:	2019 Semestre: Segundo
1.6 Área del conocimiento	:	Ciencias Sociales
1.7 Módulo Integrado	:	No
1.8 Área de Formación	:	General
1.9 Carácter	:	Teórica 1, Lab. o Taller 2.
1.10 N° Horas Semanales	:	Presenciales: 3 No Presenciales: 1
1.11 Créditos SCT	:	2
1.12 Plataforma de Uso	:	- Plataforma virtual institucional - Correo Electrónico - Navegadores de Internet - Procesadores de texto o planillas electrónicas, etc.

**II PARTICIPACION DE ESTA ACTIVIDAD CURRICULAR EN EL PERFIL DE EGRESO**

El estudiante en esta actividad curricular potenciará las siguientes competencias asociadas al Perfil de Egreso	
GENÉRICAS	ESPECÍFICAS
1. Lidera de manera efectiva o forma parte de un proceso de emprendimiento y llevar adelante las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella, en diversas organizaciones de forma estratégica y flexible. 2. Comunica ideas, argumentos, conocimientos de manera clara y eficaz, tanto de forma oral como escrita, utilizando los medios adecuadamente y adaptándose a las características de la situación y de la audiencia.	

### **III DESCRIPCION GENERAL DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR**

Actividad curricular de carácter práctico basado en el aprender a desaprender para el reaprender (reprogramación del pensamiento) de los futuros profesionales; a través de talleres (dinámicas, actividades y desafíos, individuales y grupales) como estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico, trabajo en equipo, comunicación efectiva, la planificación, toma de decisiones y desarrollo de habilidades esenciales como introducción al liderazgo y emprendimiento.

Esta actividad curricular corresponde al electivo de formación general de Liderazgo y Emprendimiento.

### **IV RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al finalizar la actividad curricular los estudiantes deberán ser capaces de:

- Implementar planes de trabajo grupal, liderando de manera efectiva equipos humanos para el desarrollo efectivo del trabajo en equipo.
- Diseñar un proyecto de emprendimiento, identificando necesidades, estructurando metodológicamente las etapas y gestionando personas para el cumplimiento de objetivos.

### **V CONTENIDOS (18 Semanas)**

#### **1. Unidad 1: Planificación de estrategias y actividades de liderazgo (6 semanas)**

- 1.1. Introducción al método de Bitácora COL.
- 1.2. Liderazgo transformacional, transaccional y laissez-faire.
- 1.3. Circulo de Deming (Plan-Do-Check-Act)
- 1.4. Dinámicas para trabajos en equipo:
  - 1.4.1. Exposiciones sobre líderes chilenos e internacionales.
  - 1.4.2. Técnica grupal 6.3.5. para lluvia de ideas entre pares.
  - 1.4.3. Juegos de Emisor/Receptor enfocado en el lenguaje para comunicación efectiva.
  - 1.4.4. Creación de dinámicas lúdicas para sus pares.
  - 1.4.5. Juego de Roles: Reported Pitch sobre un producto innovador.
  - 1.4.6. Salidas a Terreno para resolver problemas en equipo (Círculo de Edward Deming)
- 1.5. Reflexión de la unidad.

#### **2. Unidad 2: Planeación de un proyecto de emprendimiento (6 semanas)**

- 2.1. Etapas de un proyecto.
- 2.2. Identificación de necesidades del entorno.
- 2.3. Introducción de estudio de Mercado.
- 2.4. Modelo de Negocios Canvas.

## VI ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

En esta asignatura se aplicarán las siguientes estrategias de aprendizaje

<b>Metodología</b>	
Método expositivo/lección magistral	
Clase práctica o de laboratorio/taller	<b>X</b>
Estudio casos	
Resolución de ejercicios y problemas	
Aprendizaje basado en problemas	<b>X</b>
Aprendizaje orientado a proyectos	
Aprendizaje cooperativo	<b>X</b>
Contrato de aprendizaje	
Juego de roles	<b>X</b>
Foro/debate	
Salida a terreno	<b>X</b>
Consultas bibliográficas y estudio dirigido	
Otra (especificar)	

## VII EVALUACIÓN:

Se consideran tres evaluaciones con las siguientes ponderaciones

	<b>Tipo</b>	<b>% Ponderación</b>
Evaluación 1	Demostración Práctica: Trabajo en Equipo.	30
Evaluación 2	Disertación: Dinámicas para trabajo en Equipo	30
Evaluación 3	Informe del Proyecto	35
Evaluación 4	Autoevaluación y Evaluación entre Pares	5

<b>Técnicas de Evaluación</b>	
Exposición oral/disertación	<b>X</b>
Presentación audiovisual (individual/colectiva)	<b>X</b>
Demostración práctica	<b>X</b>
Posters/afiche	
Evaluaciones escritas	
Chequeo on-line con respuesta automatizada	
Cuestionario de opción múltiple	
Resolución de problemas individual/grupal	
Debate y argumentación	
Evaluación entre pares	<b>X</b>
Autoevaluación	<b>X</b>
Informe	<b>X</b>
Portafolio	
Construcción de elementos de evaluación	

Nota:

*En esta asignatura no se aceptará plagio en presentaciones orales, escritas o visuales y quien lo cometa se arriesga a sanciones académicas. Se entenderá por PLAGIO, el uso de un trabajo, idea o creación de otra persona, sin citar la apropiada referencia y constituye una falta ética. En la actualidad, con las herramientas de informática es fácilmente detectable.*

## **VIII BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS**

### **Básica:**

- Venegas, F. , García, M. , Venegas, A. (2010). El juego infantil y su metodología IC Editorial
- Chadwick, M. (2006). Juegos de razonamiento lógico. Santiago: Andrés Bello.
- Sapag R. ; Sapag N. (1991) "Preparación y Evaluación de Proyectos" McGraw-Hill Interamericana.
- Ortigón E. ; Pacheco J.F. ; Prieto A. (2005) Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas" ILPES – NACIONES UNIDAS

**Complementaria:** Máximo 10 textos, de preferencia uno o dos de la Biblioteca Virtual.