

Programa de Actividad Académica Semana i

A. Antecedentes Generales

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--------------------------------------|--|------------|----|-----------|--|------|---|
| 1. Unidad Académica | Vicerrectoría de Pregrado | | | | | | | | | |
| 2. Carrera | Dirección de Formación Extradisciplinar | | | | | | | | | |
| 3. Código | | | | | | | | | | |
| 4. Ubicación en la malla | Bachillerato / Licenciatura | | | | | | | | | |
| 5. Créditos | 2 | | | | | | | | | |
| 6. Tipo de asignatura o actividad académica | Obligatorio | | Electivo | | | X | Optativo | | | |
| 7. Duración | Bimestral | | Semestral | | Trimestral | | Anual | | Otro | x |
| 8. Módulos semanales ¹ | Clases Teóricas | - | Clases Prácticas | | | - | Ayudantía | | | - |
| 9. Horas académicas | Clases | | Actividades prácticas y/o en terreno | | | 24 | Ayudantía | | | |
| 10. Pre-requisito | Según las definiciones de cada carrera. | | | | | | | | | |

B. Aporte al Perfil de Egreso

Teniendo en consideración los cambios en el entorno laboral, principalmente aquellos que tienen que ver con el ambiente global, la diversidad y la mirada interdisciplinaria, la Universidad del Desarrollo se ha propuesto formar a sus estudiantes a través de un Proyecto Educativo que, junto con entregar una sólida formación disciplinar y en coherencia con las necesidades del mundo del trabajo, desarrolle en los estudiantes nuevas habilidades, competencias y conocimientos que les permitan enfrentar con éxito el escenario profesional que les espera al término de su formación de pregrado. En este contexto se inserta la **Semana i**, una actividad interdisciplinaria intensiva que se realiza a partir de desafíos dirigidos a alumnos, los cuales son propuestos por docentes de la UDD y/o empresas e institucionales, y que buscan fortalecer el desafío de determinadas competencias genéricas a través del trabajo colaborativo interdisciplinario.

En Semana i los desafíos se agrupan en las líneas temáticas Track del Proyecto Educativo UDD Futuro, ya que aportan a la certificación que puede obtener el estudiante al cursar asignaturas en líneas temáticas. Estas son: **Responsabilidad Pública** (sustentabilidad, políticas públicas y ciudadanía, bienestar y calidad de vida, gestión de emergencia e inclusión), **Ciencia, Tecnología e Innovación** (investigación, desarrollo digital, ciencias de la computación, desarrollo de aplicaciones y programación), **Emprendimiento**

¹ En Semana i, el número de módulos de clases, sean teóricos o prácticos, dependerá de cada desafío, pero en su totalidad no deberán sobrepasar la carga académica de esta actividad, correspondiente a 24 horas totales.

(autoconocimiento, liderazgo, habilidades emprendedoras) y **Humanidades** (filosofía, historia, literatura y arte).

Así, independiente del desafío que cada estudiante aborde, la actividad académica de Semana i tributa al perfil de egreso de todos alumnos del pregrado aportando al desarrollo de tres competencias genéricas: Emprendimiento y Liderazgo, Visión Global, e Innovación.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales

| Competencias Genéricas | Resultado de Aprendizaje General |
|----------------------------|--|
| Visión Global | Aborda una problemática real para idear una solución creativa o una nueva perspectiva de reflexión, mediante la observación, desarrollo, conclusión y evaluación de un proyecto que aborda un desafío desde una perspectiva interdisciplinaria y colaborativa. |
| Emprendimiento y Liderazgo | |
| Innovación | |

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

| Unidades de Contenidos | Competencia | Resultados de Aprendizaje |
|--|--|--|
| <p>(Nota: de acuerdo a las características de esta actividad académica, los contenidos aquí descritos son transversales a cualquier desafío de Semana i. Estos pueden ser complementados con el desarrollo de conceptos generales u otros que cada docente crea necesario de abordar, según su desafío planteado)</p> <p>UNIDAD: Desafío i</p> <ul style="list-style-type: none"> - Detección de problemática en contextos reales. - Generación de soluciones pertinentes y concretas. - Visión interdisciplinaria e innovadora. - Planificación de una idea de solución. - Uso de recursos disponibles - Trabajo en equipo interdisciplinario. - Implementación y evaluación de un proyecto o idea de solución. | <p>Visión Global</p> <p>Emprendimiento y Liderazgo</p> | <p>Detecta problemas presentes en la sociedad y en las personas, e idea una solución concreta y oportuna, desde una perspectiva innovadora e interdisciplinaria.</p> <p>Diseña, aplica y evalúa una idea de solución a un desafío previamente detectado, planificando estratégicamente el uso de los recursos disponibles para alcanzar la meta propuesta.</p> <p>Trabaja en equipo, aportando ideas desde su formación disciplinar e integrando los aportes provenientes de otras áreas del conocimiento.</p> |

E. Estrategias de Enseñanza

Semana i, es una actividad de carácter intensivo que considera las bases del **Aprendizaje Basado en Desafíos** para fortalecer en los estudiantes el desarrollo de competencias a través del aprendizaje experiencial, centrado en el interés del estudiante, la interdisciplina y el trabajo colaborativo. Así, los alumnos se organizan en equipos interdisciplinarios para entregar soluciones innovadoras a los problemas detectados en el desafío propuesto.

En el marco del aprendizaje experiencial, en cada desafío el alumno debe enfrentar situaciones reales que le permiten consolidar aprendizajes significativos, contextualizados y transferibles en aquellas competencias genéricas que se han intencionado en el diseño de la actividad.

De esta forma, cada desafío se caracteriza por:

- ✓ Desafiar intelectualmente al estudiante.
- ✓ Permitir la identificación de actores claves.
- ✓ Ser cercano a las necesidades del entorno próximo y reconocible para el estudiante.
- ✓ Propiciar la interdisciplina o el trabajo colaborativo e interactivo.
- ✓ Declarar aquellos aprendizajes esperados de forma concreta y evaluables.
- ✓ Analizar una problemática real propiciando el Aprendizaje Experiencial.
- ✓ Plantearse de manera acotada y realizable.
- ✓ Asumir al docente como facilitador del aprendizaje y al alumno como protagonista.

Para abordar los desafíos y la búsqueda de su solución, la enseñanza considera además otras metodologías que se utilizan dependiendo de las actividades que se programen y el desafío propuesto. Algunas de ellas son:

- Trabajo en terreno.
- Design Thinking.
- Exposiciones.
- Role – playing.
- Clase expositiva, con uso de herramientas digitales.
- Aprendizaje servicio.
- Simulaciones.
- Entre otras.

Requisito de asistencia: La actividad académica Semana i es obligatoria para todos los alumnos convocados a participar, teniendo como requisito que el estudiante cumpla con un 90% de asistencia (la ausencia del 10% equivale a un módulo de trabajo de 80 minutos).

Causal de repitencia: Si el alumno faltase a alguna o algunas de las actividades contempladas en el desafío inscrito sin justificación, será evaluado con nota 1,0 en las actividades realizadas durante su ausencia.

F. Estrategias de Evaluación

En Semana i la evaluación se vincula al desempeño del estudiante en relación al desafío y las competencias genéricas que éste aborda. El tipo de evaluación considera el desempeño diario (evaluación de proceso) y la propuesta de solución al Desafío planteado (evaluación final). Como parte del proceso de evaluación se consideran también instancias de retroalimentación efectiva y oportuna, programados previamente.

De acuerdo a lo anterior, en Semana i el desempeño diario corresponderá a un 60% de la nota final, divididos en las evaluaciones de proceso realizadas durante la jornada 1 y 2 de la actividad académica. La propuesta de solución al desafío (evaluación final) será el 40% restante de la calificación final. Las instancias de coevaluación y autoevaluación serán de carácter formativo o sumativo y podrán ser consideradas dentro de las evaluaciones de proceso o en la evaluación final, con una ponderación en que ambas, en su conjunto, no superen el 10% de la nota final del desafío.

| Evaluaciones Sumativas | Porcentaje |
|---------------------------------------|------------|
| Evaluación (es) de proceso: Jornada 1 | 30% |
| Evaluación (es) de proceso: Jornada 2 | 30% |
| Evaluación Final: Jornada 3 | 40% |
| Total | 100% |

De acuerdo a lo anterior, los tipos de evaluación y procedimientos o instrumentos que son posibles de considerar en Semana i son:

- Pautas de cotejo.
- Escalas de valoración o Likert.
- Rúbricas.
- Informes.
- Exposición oral.
- Maquetas o prototipos.
- Portafolio de evidencias.
- Autoevaluación y/o Coevaluación.
- Entre otros.

Nota: Los porcentajes de evaluación de cada una de las tareas o actividades evaluadas son descritos en cada Desafío i.

G. Recursos de Aprendizaje

Nota: Por las características de esta actividad académica, los recursos de aprendizaje de diverso tipo (bibliográficos, materiales, tecnológicos, etc.), dependerán de cada desafío propuesto.