

Desarrollo Unidad de Aprendizaje										
Unidad	Competencia Específica						Competencias Genéricas		Relacional	X
I	El estudiante está en capacidad de conceptualizar la ciencia como un método de investigación, comprendiendo el concepto de realidad y la aplicación de éste en su quehacer diario.						Competencias Genéricas		Personal	X
Temáticas		Conocimiento				Resultados de Aprendizaje		Recursos Educativos		
		Conceptual	Procedimiento	Actitudinal	Relacional					
7.1.1 La ciencia como método 7.1.2 El concepto de realidad en la investigación 7.1.2.1 La ciencia como método. 7.1.2.2 El concepto de realidad en investigación. 7.1.2.3 Principales errores: observación imprecisa, sobre generalización, observación selectiva, razonamiento lógico. 7.1.2.4 Atributos y variables.		X	X	X	X	El estudiante comprende el concepto de ciencia como un método de investigación. El estudiante conceptualiza la realidad y su aplicación en su quehacer diario. El estudiante demuestra la capacidad de aplicar el concepto de ciencia y la comprensión de la realidad en su quehacer diario.		Video beam Computador Marcador borrable Tablero Acceso a internet		
Secuencia Instruccional										
Estrategia de Enseñanza				Transversalización		Estrategia de Aprendizaje				
Método Pedagógico	Desarrollo			DDHH	Ética y Valores	DH	A/D	Método Pedagógico	Desarrollo	E/I
Lectura Exposición Taller	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Emplejo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema.tividades.			X	X	X		Lectura Exposición Taller	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Emplejo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema.tividades.	
Evaluación										
Evidencias de Desempeño				Estrategias de Evaluación		Criterios de Evaluación		Instrumentos de Evaluación		
Mapa conceptual entregado por los estudiantes. Ensayo grupal				Mapa conceptual entregado por los estudiantes. Ensayo grupal		Apropiación de conceptos frente a la ciencia como método Conceptualización y percepción de realidad en la investigación aplicada. Apropiación de conceptos sobre la ciencia como método de análisis de la realidad.		Mapa conceptual entregado por los estudiantes. Ensayo grupal		
Bibliografía										
BACA-TAVIRA, N. (2016). Social projects. Notes on their design and management in rural territories. México. Convergencia Revista de Ciencias Sociales, no. 72, 2016. BALLEN M. (2001). Investigación hermenéutica. Universidad Gran Colombia. Berger, Ch; Rolf, M; Roskos-Ewoldsen, M. (2010). The Handbook of Communication Science. Thousand Oaks (California): Sage. BONILLA, E. y RODRÍGUEZ, P (2010). El conocimiento de la realidad social. en más allá del dilema de los métodos. ediciones Unilandes. BOURDIEU, Pierre., el oficio del Sociólogo, México, Siglo XXI Ed. 2, México. DURAN, A. y CUBIDES, H., (2002) Epistemología, ética y política de la relación entre investigación y transformación social. En: Revista Nómadas N°17, Bogotá.										
Unidad	Competencia Específica						Competencias Genéricas		Relacional	X
II	El estudiante está en capacidad de desarrollar propuestas de mejoramiento a problemas prácticos de su entorno laboral, a partir de la comprensión de la investigación aplicada, la teoría inductiva y deductiva y el manejo de datos.						Competencias Genéricas		Personal	X
Temáticas		Conocimiento				Resultados de Aprendizaje		Recursos Educativos		
		Conceptual	Procedimiento	Actitudinal	Relacional					
7.2.1 Investigación pura e investigación aplicada 7.2.1.1 Investigación pura e investigación aplicada 7.2.1.2 Tipos de investigación aplicada 7.2.1.3E aplicación ideográfica y nomológica. 7.2.1.4 Teoría inductiva y deductiva. 7.2.1.5 Datos cuantitativos y cualitativos. 7.2.1.6 Investigación criminal como investigación aplicada.		X				El estudiante comprende la investigación aplicada, la teoría inductiva y deductiva, y el manejo de datos. El estudiante desarrolla propuestas de mejoramiento a problemas prácticos de su entorno laboral. El estudiante utiliza la comprensión de la investigación aplicada, la teoría inductiva y deductiva, y el manejo de datos para fundamentar y respaldar sus propuestas de mejoramiento.		1. Documentos de consulta (Artículos científicos o papers) 2. Vídeos 3. Podcast 4. Material bibliográfico 5. Recursos Educativos Abiertos (leyes, sentencias, guías, Libros de texto, Manuales, Guías didácticas, Programa de estudios, Módulos de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).		
Secuencia Instruccional										
Estrategia de Enseñanza				Transversalización		Estrategia de Aprendizaje				
Método Pedagógico	Desarrollo			DDHH	Ética y Valores	DH	A/D	Método Pedagógico	Desarrollo	E/I
Análisis de caso Conferencia Trabajo en equipo Casos de Policía Emplejo de TIC	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Emplejo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema.tividades.			X	X	X		Análisis de caso Conferencia Trabajo en equipo Casos de Policía Emplejo de TIC	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Emplejo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema.tividades.	
Evaluación										
Evidencias de Desempeño				Estrategias de Evaluación		Criterios de Evaluación		Instrumentos de Evaluación		
Infografía entregada de forma individual. Organizador gráfico: mapa de ideas por grupos.				Infografía entregada de forma individual. Organizador gráfico: mapa de ideas por grupos.		Apropiación de conceptos frente a la diferenciación e implementación de la investigación pura y la investigación aplicada. Apropiación de conceptos frente a los diferentes tipos de investigación aplicada dentro del ejercicio policial. Apropiación de conceptos frente a la teoría inductiva y deductiva. Apropiación de conceptos frente a los datos cuantitativos y cualitativos.		Infografía entregada de forma individual. Organizador gráfico: mapa de ideas por grupos.		
Bibliografía										
Unidad	Competencia Específica						Competencias Genéricas		Relacional	X

III	El estudiante está en capacidad de entender la importancia de la investigación como instrumento para la comprensión de su función policial a partir de la interpretación de determinados fenómenos sociales o realidades, lo cual implica la aplicabilidad de la práctica disciplinaria y profesional.					Competencias Genéricas		Personal	X	
								Comunitaria	X	
								Cognitiva	X	
								Institucional	X	
Temáticas		Conocimiento				Resultados de Aprendizaje		Recursos Educativos		
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal (Ser)	Relacional (Estar)					
7.3.1 Elección del tema: ¿qué investigar? 7.3.2 Justificación: impacto y sustento del proyecto de investigación 7.3.2.1 Concepción del problema a investigar. 7.3.2.2 Identificación del problema científico. 7.3.2.3 Objeto de estudio. 7.3.2.4 Revisión de antecedentes del problema. 7.3.2.5 Factores subjetivos y objetivos en la elección del tema. 7.3.2.6 Justificación: aportes novedosos, beneficios, beneficiarios, posibles transformaciones, utilidad.		X		X		El estudiante comprende la importancia de la investigación como instrumento para comprender su función policial. El estudiante interpreta determinados fenómenos sociales o realidades para mejorar su función policial. El estudiante aplica la práctica disciplinaria y profesional en la investigación para comprender su función policial y abordar fenómenos sociales o realidades.		*1. Documentos de consulta (Artículos científicos o papers) 2. Vídeos 3. Podcast 4. Material bibliográfico 5. Recursos Educativos Abiertos (leyes, sentencias, guías, Libros de texto, Manuales, Guías didácticas, Programa de estudios, Módulos de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).		
Secuencia Instruccional										
Estrategia de Enseñanza		Desarrollo		Transversalización		Estrategia de Aprendizaje		Desarrollo		
				DDH	Etica y Valores	DDH	AD			
Análisis de casos Conferencia Trabajo en equipo Casos de policía Empleio de TIC Mapa mental		Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Empleio de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema. tvidades.		X	X	X		Análisis de casos Conferencia Trabajo en equipo Casos de policía Empleio de TIC Mapa mental	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Empleio de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema. tvidades.	
Evaluación										
Evidencias de Desempeño		Estrategias de Evaluación				Criterios de Evaluación		Instrumentos de Evaluación		
Control de lectura individual. Documento escrito entregado por grupos		Control de lectura individual. Documento escrito entregado por grupos				Apropiación de conceptos frente al impacto y sustento del proyecto de investigación Apropiación de conceptos frente a la diferenciación entre estado del arte y antecedentes de investigación, la identificación del objeto de estudio y la elección de un tema (factores objetivos y subjetivos) Apropiación de conceptos frente a la identificación del objeto de estudio y elaboración de antecedentes. Apropiación de conceptos frente a los factores subjetivos y objetivos en el tema de investigación, impacto de la misma		Control de lectura individual. Documento escrito entregado por grupos		
Bibliografía										
BACA-TÁVIRA, N. (2016). Social projects. Notes on their design and management in rural territories. México. Convergencia Revista de Ciencias Sociales, no. 72, 2016. BALLEN M. (2001). Investigación hermenéutica. Universidad Gran Colombia. Berger, Ch; Roloff, M. Roskos-Ewoldsen, M. (2010). The Handbook of Communication Science. Thousand Oaks (California): Sage. BONILLA, E. y RODRIGUEZ, P (2010). El conocimiento de la realidad social. en más allá del dilema de los métodos. ediciones Uniandes. BOURDIEU, Pierre., et al. (1984). Sociología. México, Siglo XXI Ed. 2, México. DURAN, A. y CUBIDES, H., (2002) Epistemología, ética y política de la relación entre investigación y transformación social. En: Revista Nómadas N°17, Bogotá. FALS Borda, Orlando y RODRIGUEZ Brandao, Carlos (1986) Investigación Participativa. Montevideo (Uruguay)										
IV	El estudiante está en capacidad de evidenciar los elementos fundamentales contextuales para el diseño de proyectos articulados a su función policial, mediante la identificación de problemas reales identificados dentro de su interacción con las comunidades.					Competencias Genéricas		Relacional	X	
								Personal	X	
								Comunitaria	X	
								Cognitiva	X	
								Institucional	X	
Temáticas		Conocimiento				Resultados de Aprendizaje		Recursos Educativos		
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal (Ser)	Relacional (Estar)					
7.4.1 Análisis contextual para el proyecto de investigación 7.4.1.1 Situación Sociocultural 7.4.1.2 Situación socioeconómica. 7.4.1.3 Situación socio-espacial. 7.4.1.4 Oferta y demanda de seguridad. 7.4.1.5 Etapas de realización del proyecto: cronograma		X	X			El estudiante identifica problemas reales dentro de su interacción con las comunidades. El estudiante analiza los elementos fundamentales contextuales para el diseño de proyectos articulados a su función policial. El estudiante evidencia la capacidad de diseñar proyectos que se articulen a su función policial, tomando en cuenta los problemas reales identificados en la interacción con las comunidades.		1. Documentos de consulta (Artículos científicos o papers) 2. Vídeos 3. Podcast 4. Material bibliográfico 5. Recursos Educativos Abiertos (leyes, sentencias, guías, Libros de texto, Manuales, Guías didácticas, Programa de estudios, Módulos de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).		
Secuencia Instruccional										
Estrategia de Enseñanza		Desarrollo		Transversalización		Estrategia de Aprendizaje		Desarrollo		
				DDH	Etica y Valores	DDH	AD			
Análisis de casos Conferencia Trabajo en equipo Casos de policía		Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Empleio de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema. tvidades.		X	X	X		Análisis de casos Conferencia Trabajo en equipo Casos de policía	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Empleio de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema. tvidades.	
Evaluación										
Evidencias de Desempeño		Estrategias de Evaluación				Criterios de Evaluación		Instrumentos de Evaluación		
*Ensayos entregados de forma individual. Documento escrito entregado por grupos		Ensayos entregados de forma individual. Documento escrito entregado por grupos				Apropiación de conceptos frente al análisis contextual para el proyecto de investigación Apropiación de conceptos frente a los elementos analíticos de situación sociocultural, socio económica, espacial. Apropiación de conceptos frente a las etapas de realización del proyecto.		Ensayos entregados de forma individual. Documento escrito entregado por grupos		
Bibliografía										
BACA-TÁVIRA, N. (2016). Social projects. Notes on their design and management in rural territories. México. Convergencia Revista de Ciencias Sociales, no. 72, 2016. BALLEN M. (2001). Investigación hermenéutica. Universidad Gran Colombia. Berger, Ch; Roloff, M. Roskos-Ewoldsen, M. (2010). The Handbook of Communication Science. Thousand Oaks (California): Sage. BONILLA, E. y RODRIGUEZ, P (2010). El conocimiento de la realidad social. en más allá del dilema de los métodos. ediciones Uniandes. BOURDIEU, Pierre., et al. (1984). Sociología. México, Siglo XXI Ed. 2, México. DURAN, A. y CUBIDES, H., (2002) Epistemología, ética y política de la relación entre investigación y transformación social. En: Revista Nómadas N°17, Bogotá. FALS Borda, Orlando y RODRIGUEZ Brandao, Carlos (1986) Investigación Participativa. Montevideo (Uruguay)										