

Desarrollo Unidad de Aprendizaje										
Unidad	Competencia Específica						Competencias Genéricas		Relacional	X
I	El estudiante está en capacidad de identificar problemas de investigación acordes a su quehacer diario, formulando preguntas de carácter problemático que den cuenta del objeto a investigar y el proceso de transformación al cual está destinado el proyecto.						Competencias Genéricas		Personal	X
								Comunitaria	X	
								Cognitiva	X	
								Institucional	X	
Temáticas		Conocimiento				Resultados de Aprendizaje		Recursos Educativos		
		Conceptual	Procedi-mental	Actitudinal (S/e)	Relacional (Estar)					
7.1 El problema de investigación 7.1.1 Identificación del problema de investigación. 7.1.2 Árbol del problema 7.1.3 La pregunta de investigación. 7.1.4 Lectura participativa del territorio 7.1.5 Diseños fenomenológicos 7.1.6 Modelo SARA 7.1.7 Método Lombard 7.1.8 Metodología Design Thinking		X	X	X		El estudiante identifica problemas de investigación relacionados con su quehacer diario.  El estudiante formula preguntas problemáticas que reflejan el objeto a investigar y el proceso de transformación del proyecto.  El estudiante demuestra la capacidad de identificar problemas de investigación y formular preguntas problemáticas que guían el proyecto y su proceso de transformación.		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		DDH	Etica y Valores	DH	A/D	Método Pedagógico	Desarrollo		E/I
Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	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. Prácticas: 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. Empleo 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 Infografía Exposición Taller Ensayo	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. Prácticas: 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. Empleo 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		
Árbol del problema entregado por los estudiantes.  Documento escrito grupal			Árbol del problema entregado por los estudiantes.  Documento escrito grupal			Identificación del problema de investigación, causas y consecuencias. Conceptualización y percepción acciones de participación en los territorios, anclaje con el problema de investigación. Apropiación de conceptos e identificación del problema de lógico		Árbol del problema entregado por los estudiantes.  Documento escrito grupal		
Bibliografía										
BALLENGER, M. (2001). Investigación hermenéutica. Universidad Gran Colombia. Bell, J. (2014) Doing your research Project: A guide for first time. Disponible en: <a href="http://docon.simplilearn.com/71/8b/283136834907790193/37ec5615-5d47-47f8-a86c-abb2a6a6d34b/Doing%2BYour%2BResearch%2BProject%2BA%2BGuide%2Bfor%2BFirst-time%2BResearchers%2B6th%2BEdi%2B2014.pdf">http://docon.simplilearn.com/71/8b/283136834907790193/37ec5615-5d47-47f8-a86c-abb2a6a6d34b/Doing%2BYour%2BResearch%2BProject%2BA%2BGuide%2Bfor%2BFirst-time%2BResearchers%2B6th%2BEdi%2B2014.pdf</a> Bobadilla, Percy (2019). Diseño de proyectos sociales con Marco Lógico y formulación de indicadores. Pontificia Universidad católica del Perú. BOURDIEU, Pierre., el oficio del Sociólogo, México, Siglo XXI Ed. 2, México. DELGADO GUTIERREZ, Juan Manuel & GUTIERREZ, Juan. Métodos y Técnicas Cualitativas de Investigación Social. España: Síntesis Psicología, 1996 HERNÁNDEZ, Et. al, (1997). Metodología De la Investigación. México: McGraw Hill, Segunda edición.										
Unidad	Competencia Específica						Competencias Genéricas		Relacional	X
II	El estudiante está en capacidad de desarrollar propuestas de investigación a partir del enfoque de marco lógico, planteando objetivos claros que permitan la identificación, seguimiento, ejecución de propósitos, acciones y actividades de mejoramiento a problemas prácticos de su entorno laboral, que conlleven transformaciones comunitarias y sociales, a partir de sus propias experiencias vivenciales en territorio.						Competencias Genéricas		Personal	X
								Comunitaria	X	
								Cognitiva	X	
								Institucional	X	
Temáticas		Conocimiento				Resultados de Aprendizaje		Recursos Educativos		
		Conceptual	Procedi-mental	Actitudinal (S/e)	Relacional (Estar)					
7.2 Marco Lógico: objetivos 7.2.1 La concepción del proyecto desde el marco lógico 7.2.1.2 Formulación de jerarquía de objetivos: propósito (general), fin (objetivo de desarrollo), resultados (objetivos específicos), acciones y actividades principales (objetivos específicos).		X				El estudiante desarrolla propuestas de investigación utilizando el enfoque de marco lógico.  El estudiante plantea objetivos claros que permitan la identificación, seguimiento y ejecución de propósitos, acciones y actividades de mejoramiento relacionadas con problemas prácticos en su entorno laboral.  El estudiante utiliza sus experiencias vivenciales en territorio para proponer transformaciones comunitarias y sociales a través de sus investigaciones.		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		DDH	Etica y Valores	DH	A/D	Método Pedagógico	Desarrollo		E/I
Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	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. Prácticas: 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. Empleo 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 Infografía Exposición Taller Ensayo	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. Prácticas: 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. Empleo 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 de ideas entregado de forma individual. Podcast entregado por grupos.	Mapa de ideas entregado de forma individual. Podcast entregado por grupos.	Apropiación de conceptos frente a la concepción de proyectos a partir de la metodología de marco lógico. Apropiación de conceptos donde se evidencia la estructura de un proyecto de investigación a partir del marco lógico y la clasificación de objetivos	Mapa de ideas entregado de forma individual. Podcast entregado por grupos.
---	---	---	---

**Bibliografía**

Unidad	Competencia Específica	Competencias Genéricas	Relacional	Personal	Comunitaria	Cognitiva	Institucional
III	El estudiante está en capacidad de comprender la importancia de la revisión documental y construcción de apuestas teóricas que den estructura y conceptualización al proyecto de investigación desarrollado de forma grupal, a partir de la práctica disciplinaria y profesional.		X	X	X		X

  

Temáticas	Conocimiento				Resultados de Aprendizaje	Recursos Educativos
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal (Ser)	Relacional (Estar)		
7.3.1 Estado del Arte 7.3.2 Marco teórico 7.3.2.1 Revisión de estudios previos. 7.3.2.2 Raes 7.3.2.3 Categorías de análisis 7.3.2.4 Diferencias entre marco teórico y marco conceptual 7.3.2.5 Desarrollo de Marco teórico. 7.3.2.6 Normas APA	X		X		El estudiante comprende la importancia de la revisión documental en la construcción de un proyecto de investigación desarrollado de forma grupal. El estudiante construye apuestas teóricas que brindan estructura y conceptualización al proyecto de investigación grupal. El estudiante aplica la práctica disciplinaria y profesional en la revisión documental y construcción de apuestas teóricas para fortalecer el proyecto de investigación desarrollado de forma grupal.	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, Módulo de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS)*

**Secuencia Instruccional**

Método Pedagógico	Estrategia de Enseñanza	Desarrollo	Transversalización				A/D	Método Pedagógico	Estrategia de Aprendizaje	Desarrollo	E/I
			DDH	Ética y valores	DH	DH					
Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	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. Emple 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		Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	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. Emple 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 a impacto y sustento del proyecto de investigación Apropiación de conceptos frente a diferenciación entre estado del arte y marco teórico, identificación de categorías de análisis, y normas APA. 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**

BALLEN M. (2001). Investigación hermenéutica. Universidad Gran Colombia.  
Bell, J. (2014) Doing your research Project: A guide for first time researchers. Disponible en: <http://doccn.com/simpleite.com/d7/1/8b/28316384907790193/37ec5615-5d07-4f78-a86c-abb2aaf034b/Doing%2BYour%2BResearch%2BProject%2B%2BA%2BGuide%2Bfor%2BFirst-time%2BResearchers%2B6th%2BEditon%2B2014.pdf>  
Bobadilla, Percy (2019). Diseño de proyectos sociales con Marco Lógico y formulación de indicadores. Pontificia Universidad Católica del Perú.  
BOURDIEU, Pierre, el oficio del Sociólogo. México. Siglo XXI Ed. 2. México.  
DELGADO GUTIÉRREZ, Juan Manuel & GUTIÉRREZ, Juan. Métodos y Técnicas Cualitativas de Investigación Social. España: Síntesis Psicología, 1996  
HERNÁNDEZ, Et. al. (1997). Metodología De la Investigación. México: McGraw Hill, Segunda edición.  
Identificación y caracterización del problema de investigación. Universidad de Lima

Unidad	Competencia Específica	Competencias Genéricas	Relacional	Personal	Comunitaria	Cognitiva	Institucional
IV	El estudiante está en capacidad de identificar, formular e implementar una estructura metodológica conforme a las necesidades de recolección de información dentro de su proyecto de investigación y la adquisición de resultados de implementación acordes con el problema de investigación identificado previamente.		X	X	X	X	X

  

Temáticas	Conocimiento				Resultados de Aprendizaje	Recursos Educativos
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal (Ser)	Relacional (Estar)		
7.4.1 Enfoques 7.4.2 Metodologías 7.4.3 Métodos 7.4.3.1 Enfoque cuantitativo, cualitativo, mixto. 7.4.3.2 Enfoque empírico-analítico, histórico-hermenéutico, crítico-social. 7.4.3.3 Metodologías: hipotético-deductiva, interpretación-comprensión. 7.4.3.4 Transformación y cambio. 7.4.3.5 Métodos descriptivos. 7.4.3.6 Métodos hermenéuticos 7.4.3.7 Recolección de datos e instrumentos de investigación	X		X		El estudiante identifica las necesidades de recolección de información dentro de su proyecto de investigación. El estudiante formula una estructura metodológica acorde a las necesidades de recolección de información. El estudiante implementa la estructura metodológica para adquirir resultados de implementación que sean coherentes con el problema de investigación identificado previamente.	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, Módulo de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).

**Secuencia Instruccional**

Método Pedagógico	Estrategia de Enseñanza	Desarrollo	Transversalización				A/D	Método Pedagógico	Estrategia de Aprendizaje	Desarrollo	E/I
			DDH	Ética y valores	DH	DH					
Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	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. Emple 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		Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	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. Emple 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
Infografías entregadas de forma individual. Documento escrito entregado por grupos	Infografías entregadas de forma individual. Documento escrito entregado por grupos	Apropiación de conceptos frente a la diferenciación entre enfoques, métodos y metodologías en investigación aplicada. Apropiación de conceptos frente a la diferencia entre lo cuantitativo y cualitativo, enfoques, metodologías y métodos -Aplicación de conceptos: enfoque, metodología y actividades con la recolección de información	Infografías entregadas de forma individual. Documento escrito entregado por grupos

**Bibliografía**

BALLEN M. (2001). Investigación hermenéutica. Universidad Gran Colombia.

Bell, J. (2014). Doing your research Project: A guide for first time researchers. Disponible en: <http://docodn.simpleste.com/d/71/8b/283163834907790193/37ec5615-5f07-4f78-a86c-abb2a6a034b/Doing%2BYour%2BResearch%2BProject%2BA%2BGuide%2Bfor%2BFirst-time%2BResearchers%2B6th%2BEdition%2B2014.pdf>

Bobalila, Percy (2010). Diseño de proyectos sociales con Marco Lógico y formulación de indicadores. Pontificia Universidad católica del Perú.

BOURDIEU, Pierre., el oficio del Sociólogo, México, Siglo XXI Ed. 2, México.

DELGADO GUTIÉRREZ, Juan Manuel & GUTIÉRREZ, Juan. Métodos y Técnicas Cualitativas de Investigación Social. España: Síntesis Psicología, 1996

HERNÁNDEZ, Et. al. (1997). Metodología De la Investigación. México: McGraw Hill. Segunda edición.

Identificación y caracterización del problema de investigación. Universidad de Lima