

SÍLABO

Laboratorio de Liderazgo

Código	ASUC01086	Carácter	Obligatorio	
Prerrequisito	Ninguno			
Créditos	2			
Horas	Teóricas	2	Prácticas	0
Año académico	2025			

I. Introducción

El Laboratorio de Liderazgo es una asignatura general y obligatoria que se ubica en el primer ciclo de formación de todas las carreras. Es prerrequisito del Laboratorio de Innovación, del tercer ciclo. Con esta asignatura se desarrollan las competencias generales Aprendizaje Experiencial y Colaborativo, y Mentalidad Emprendedora en un nivel inicial. Su relevancia radica en su relación directa con estas dos competencias generales de nuestro modelo educativo, que son dos exigencias del profesional del siglo XXI.

El Liderazgo parte del autoconocimiento, con el cual uno reconoce sus habilidades y talentos, así como sus oportunidades de mejora; y, desarrolla habilidades que permiten pasar del yo al nosotros, alineándose alrededor de un propósito compartido. A partir de este proceso de autoconocimiento tiene más consciencia de lo que disfruta y lo energiza, y diseña escenarios posibles sobre vida, relaciones interpersonales y experiencias que fortalecen su bienestar a través de un ejercicio creativo de ruta viva de autoconocimiento.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: el liderazgo auténtico, empatizando, creando en equipo y empoderamiento y Liderazgo global.

II. Resultado de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante construye una ruta viva de autoconocimiento identificando escenarios posibles sobre su vida, sus relaciones interpersonales y el impacto que tiene en su entorno.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Liderazgo auténtico		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer sus emociones, sus fortalezas, debilidades y valores, identificando las formas de gestionar sus emociones.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Liderazgo auténtico 2. Fortalezas y valores 3. Inteligencia emocional 4. Confianza creativa 		

Unidad 2 Empatizar con uno mismo y los demás		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al final de la unidad, el estudiante será capaz de identificar desafíos personales, metas e intereses comunes profundizando su proceso de autoconocimiento a través de la participación en un equipo de trabajo.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificando desafíos personales 2. Cuatro dimensiones de mi vida para evaluar 3. Construyendo con otros y otras 4. Mi mirada sobre la vida y el trabajo 		

Unidad 3 Construyendo con otros		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar su relación con los demás, creando condiciones para generar confianza en el trabajo en equipo, profundizando su proceso de autoconocimiento.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seguridad y confianza para crear equipos 2. Conflictos saludables 3. Equipos inteligentes 4. Dar y recibir <i>feedback</i> 		

Unidad 4 Ideando para prototipar soluciones		Duración en horas	8
Resultado de aprendizaje:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar escenarios posibles sobre su vida, desarrollando sus relaciones interpersonales.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñando mis soluciones 2. Prototipando conversaciones 3. Aprendiendo del error 4. Proyectando mi liderazgo hacia los demás y mi entorno 		

IV. Metodología

Las estrategias de acción grupal reflexivo-creativas y de indagación e intervención que enmarcan el curso Laboratorio de Liderazgo fortalecen la generación de aprendizajes significativos, tanto en el trabajo individual como en un contexto colaborativo. El logro del curso se alcanza a partir del desarrollo de competencias creativas y habilidades que comprenden el ADN Continental, la investigación centrada en el usuario, la

aplicación de técnicas ágiles (para la empatización, ideación y experimentación), el diseño de propuestas creativas y la metacognición de los procesos realizados.

a. En la modalidad Presencial

- Dinámicas
- Exposiciones (del profesor y de los estudiantes)
- Trabajos colaborativos
- Solución de casos y ejercicios
- Aprendizaje basado en retos

b. En la modalidad Semipresencial - Virtual

- Debates a través de foros
- Trabajos colaborativos
- Solución de casos y ejercicios

c. Modalidad A Distancia

En el desarrollo de la asignatura se empleará los métodos: Escenarios basados en objetivos, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje colaborativo centrado en el aprendizaje del estudiante. Para ello, se hará uso de diferentes recursos educativos como: lecturas, videos, presentaciones interactivas y autoevaluaciones, que le permitirán medir su avance en la asignatura.

V. Evaluación

Modalidad Presencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 4	- Trabajo en parejas/ Rúbrica de evaluación	50 %	20 %
	2	Semana 5 - 7	- Trabajo en parejas / Rúbrica de evaluación	50 %	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	25 %	
Consolidado 2 C2	3	Semana 9 - 12	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	50 %	20 %
	4	Semana 13 - 15	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	50 %	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	- Trabajo colaborativo (reto) / Rúbrica de evaluación	35 %	
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad Semipresencial - Virtual

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0%
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 y 3	- Trabajo en parejas/ Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	25 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 5 - 7	- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	35 %
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad A Distancia

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0%
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 y 3	- Trabajo en parejas/ Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	25 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 5 - 7	- Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	20 %
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación	35 %
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20 \%) + EP (25 \%) + C2 (20 \%) + EF (35 \%)$$

VI. Bibliografía
Básica

Bill, P. S. (2009). *El auténtico norte*. LID Publishing. <https://cutt.ly/E346tl>

Complementaria

Robinson, K. (2013). *El elemento: descubrir tu pasión lo cambia todo*. (3.ª ed.). Grijalbo.

VII. Recursos digitales

3 preguntas para reforzar tu liderazgo:

https://www.youtube.com/watch?v=_S8kj9ibGR4

Descubra su liderazgo auténtico: <https://goo.gl/fs4Cvo>

Un tributo a Warren Bennis (inglés): <https://goo.gl/q9My4n>

El poder de la vulnerabilidad: <http://goo.gl/sd26RV>

De dónde vienen las buenas ideas: https://www.youtube.com/watch?v=o_QTFPdnriY

Tu genio creativo elusivo: https://www.ted.com/talks/elizabeth_gilbert_on_genius

¿Cómo desarrollar la confianza creativa? <http://goo.gl/KXkbUU>

Valores de un líder según Forbes: <http://goo.gl/dsDvMC>

¿Cómo construir tu confianza creativa?

https://www.ted.com/talks/david_kelley_how_to_build_your_creative_confidence?language=es

Diseño centrado en el usuario: <https://goo.gl/MswCNm>

Tim Brown el maestro y creador del Design Thinking: <http://goo.gl/5a2BRT>

Diseño Centrado en el Usuario (David Kelley):

https://www.ted.com/talks/david_kelley_on_human_centered_design?language=es

Tim Brown urge a los diseñadores a pensar en grande:

https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big?language=es

10 frases de El Elemento: <http://goo.gl/KDBXy6>

Concepto del Erizo de Jim Collins: <http://goo.gl/MfJNS9>

Concepto del erizo de Jim Collins (video):

<https://www.youtube.com/watch?v=qILDfuYkJcg>

Cómo las escuelas matan la creatividad (Ken Robinson):

https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es

Métodos para aplicar el diseño centrado en el usuario: <http://goo.gl/Emdzp6>

Prototipar: <https://goo.gl/iYGDrR>

¿Qué son los FabLabs? https://www.youtube.com/watch?v=XXclgkA_d2g&t=4s

El prototipado de Google Glass (Tom Chi):

https://www.youtube.com/watch?v=d5_h1VuwD6g&vl=es

El carro del supermercado de Ideo: <http://goo.gl/RGxcwg>

Cómo formar un movimiento:

https://www.ted.com/talks/derek_sivers_how_to_start_a_movement

Las 4 competencias de los CEO del futuro: <http://goo.gl/7RGLzz>

Habilidades top del siglo XXI: <https://goo.gl/eVjRZe>

10 habilidades top para el 2020 (WEF): <https://goo.gl/4Hhzs2>

Guía del proceso creativo: <https://goo.gl/qBPSEd>

7 claves para un feedback efectivo (inglés): <http://goo.gl/gmGJMD>

Que los niños se hagan cargo (Kids take charge):

https://www.ted.com/talks/kiran_bir_sethi_teaches_kids_to_take_charge