



Especialidad

# Administración

RECURSOS HUMANOS | MÓDULO 2

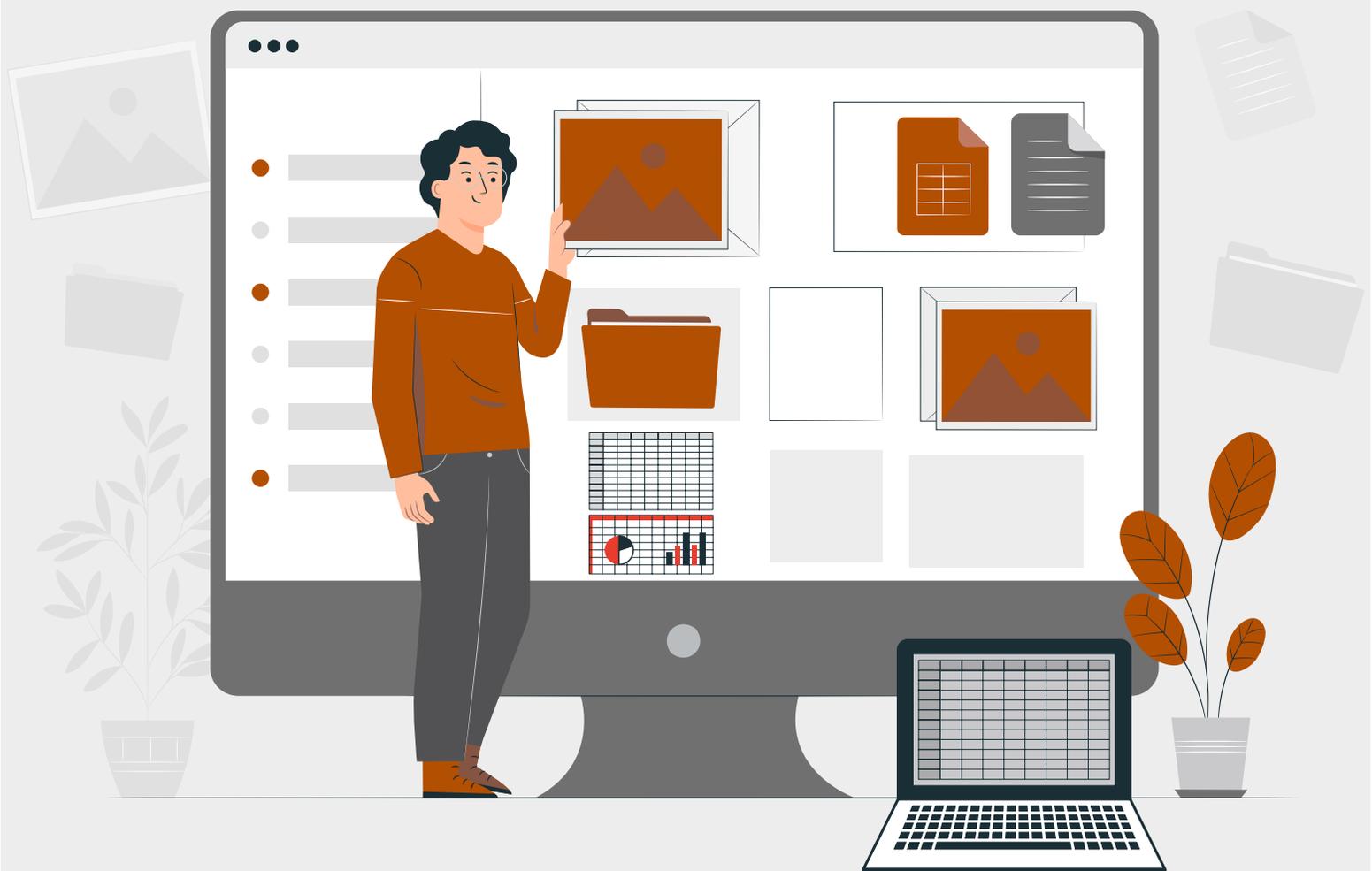
FORMACIÓN  
**TÉCNICO**  
PROFESIONAL

CÁLCULO DE REMUNERACIÓN, FINIQUITOS Y OBLIGACIONES LABORALES

**DuocUC**

## ACTIVIDAD 16

# UTILIDAD DE UN SOFTWARE DE REMUNERACIONES



En estos documentos se utilizarán de manera inclusiva términos como: el estudiante, el docente, el compañero u otras palabras equivalentes y sus respectivos plurales, es decir, con ellas, se hace referencia tanto a hombres como a mujeres.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE  
**UTILIDAD DE UN SOFTWARE DE REMUNERACIONES**



**Horas Pedagógicas**  
 6 horas teóricas  
 6 horas prácticas



**OBJETIVO DE APRENDIZAJE**

**OA** Calcular remuneraciones y finiquitos, obligaciones tributarias y previsionales de los trabajadores de una empresa, de acuerdo a lo estipulado en los contratos de trabajo.

**OA Genérico**  
 B-C-F-H



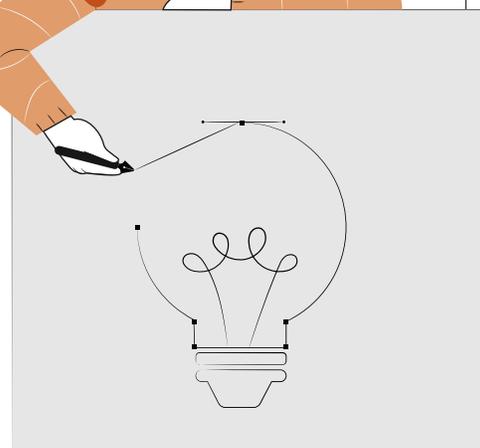
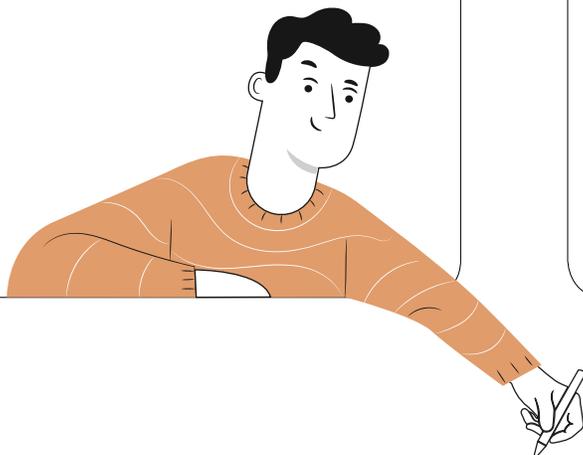
**APRENDIZAJE ESPERADO**

Utiliza software de remuneraciones para elaborar liquidaciones de sueldo y finiquitos, sobre la base de la información del trabajador y de lo estipulado en los contrato de trabajo aplicando la legislación vigente.



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Utiliza software de remuneraciones, para ingresar y calcular remuneraciones de sueldo de los y las trabajadoras, de acuerdo a lo estipulado en el contrato de trabajo.



UTILIDAD DE UN SOFTWARE DE REMUNERACIONES

**METODOLOGÍA SELECCIONADA**

Gamificación - Trabajo Práctico



**COMPETENCIAS**

**Conocimientos:** Remuneraciones, Código del trabajo, Normativa SII impuesto único, DL3500, oficios y dictámenes de la dirección del trabajo y jurisprudencia administrativa y judicial sobre temas laborales.

**Habilidades:** Aplica los procedimientos de cálculo de remuneraciones en un software de remuneraciones.

**Actitudes:** Sistemático, colaborativo, analítico.

**PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

**Docente:**

1	Revisa Ticket de Salida de la actividad anterior con el fin de considerar dudas que puedan ser contestadas durante la ejecución de la actividad.
2	Revisa todos los recursos de la actividad, y en caso de ser necesario, realizar adecuaciones correspondientes.
3	Organiza grupos utilizando técnicas de colaboración para generar grupos heterogéneos.
4	Prepara actividad de conocimientos previos para utilizar planilla electrónica para cálculos parciales de remuneraciones.
5	Disponibiliza presentación PPT centrada en el ingreso de información en los software de remuneraciones y posterior cálculo.
6	Disponibiliza guía de actividad y pauta de evaluación.



UTILIDAD DE UN SOFTWARE DE REMUNERACIONES

**Recursos:**

- Presentación PPT
- Actividad Conocimientos Previos
- Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- Actividad Práctica
- Infografía
- Ticket de Salida

**EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

**Docente:**

<b>1</b>	Presenta los Aprendizajes, objetivos de la actividad y pauta de evaluación.
<b>2</b>	Inicia actividad presentando actividad de conocimientos previos.
<b>3</b>	Organiza grupos de trabajo aplicando técnicas de colaboración para generar grupos heterogéneos.
<b>4</b>	Modera la reflexión a partir de las respuestas obtenidas en la aplicación.
<b>5</b>	Realiza presentación PPT.
<b>6</b>	Invita a los estudiantes a revisar lo visto en la presentación realizando actividad conceptual de transición ¿Cuánto Aprendimos?.
<b>7</b>	Guía la reflexión en base a las respuestas presentadas.
<b>8</b>	Da paso a la actividad práctica, entregando guía de trabajo y pauta de evaluación. El alumno deberá ser capaz de reconocer y calcular el impuesto a las remuneraciones.



UTILIDAD DE UN SOFTWARE DE REMUNERACIONES

<b>9</b>	Retroalimenta y guía a los estudiantes durante el desarrollo de la actividad según pauta entregada.
----------	---

**Estudiantes:**

<b>1</b>	Se reúnen en grupos de acuerdo a las instrucciones señaladas.
<b>2</b>	Revisan presentación PPT.
<b>3</b>	Realizan la actividad práctica siguiendo las instrucciones y revisando pauta de evaluación. Deberán demostrar los procedimientos aplicados para el cálculo de la tributación de las remuneraciones.
<b>4</b>	Los grupos presentan sus propuestas seleccionando un medio de entrega de acuerdo a lo señalado en la guía de trabajo.

**CIERRE DE LA ACTIVIDAD**

**Docente:**

<b>1</b>	Repasa los aciertos y desaciertos generados en la actividad, reforzando de forma positiva a todos los estudiantes.
<b>2</b>	Solicita el desarrollo de organizadores gráficos para revisar los principales conceptos vistos durante el desarrollo de las actividades.
<b>3</b>	Guía a los grupos en el desarrollo de organizadores gráficos.
<b>4</b>	Elabora un mapa frente al grupo curso, considerando los aportes de los integrantes de los grupos.
<b>5</b>	Finalmente, presenta una infografía tipo resumen e invita a los estudiantes a responder una autoevaluación y ticket de salida asociados al desarrollo de la actividad.



## UTILIDAD DE UN SOFTWARE DE REMUNERACIONES

**Estudiantes:**

<b>1</b>	Elaboran organizadores gráficos para revisar los principales conceptos vistos durante el desarrollo de las actividades.
<b>2</b>	Participan en la elaboración de un organizador gráfico por parte del docente, aportando conceptos para su desarrollo.
<b>3</b>	Responden autoevaluación y Ticket de Salida de la actividad.

## EVALUACIÓN

UTILIDAD DE UN SOFTWARE  
DE REMUNERACIONES

## INSTRUMENTOS SELECCIONADOS

## Lista de Cotejo

Permitiendo evaluar si los estudiantes realizan el procedimiento de cálculo de las remuneraciones en un software. Además, se utiliza Autoevaluación y Ticket de salida, como instrumentos de registro de evidencias individuales para finalizar la actividad.



## RETROALIMENTACIÓN

La retroalimentación se realiza durante todo el desarrollo de la actividad, guiando y acompañando a los estudiantes, realizando mapas mentales, reforzando conceptos trabajados. Finalmente presenta infografía de resumen de contenidos.



RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

## UTILIDAD DE UN SOFTWARE DE REMUNERACIONES



### RECURSOS

- 1 Presentación PPT
- 2 Actividad Conocimientos Previos
- 3 Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- 4 Actividad Práctica
- 5 Infografía
- 6 Ticket de Salida

### MATERIAL ADJUNTO

- 1 Presentación PPT
- 2 Actividad Conocimientos Previos
- 3 Solución Actividad Conocimientos Previos
- 4 Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- 5 Solución Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- 6 Actividad Práctica
- 7 Solución Actividad Práctica
- 8 Infografía
- 9 Ticket de Salida

### AMBIENTE

- 1 Sala de clases con acceso a Internet y proyector

