



Universidad del Desarrollo

Centro de Innovación Docente

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y EVALUATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS (CG) EN LA UDD

El siguiente documento es una guía de apoyo a los profesores(as), direcciones y coordinaciones de las diferentes carreras y programas de la UDD para:

1

ORIENTAR ACCIONES



EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA
CG EMPRENDIMIENTO Y
LIDERAZGO

2

REALIZAR SEGUIMIENTO
Y EVALUAR



EL DESARROLLO DE LA CG
EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO



ETAPAS SUGERIDAS PARA ORIENTAR LA EVALUACIÓN Y DESARROLLO DE LA
CG: EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO

¿Qué evaluar de la CG?, ¿Cómo se presenta en mi asignatura?, ¿Cuáles son los desempeños que debieran observar?, ¿Qué estrategias o metodologías son pertinentes?



REFLEXIÓN PARA LA MEJORA CONTINUA

Glosario:

- **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO O PRODUCTOS DE APRENDIZAJE:** Es lo que el/la estudiante entrega o demuestra, al finalizar el proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos ejemplos: Respuestas del estudiante en las pruebas escritas, informe, ensayo, proyecto, maquetas, prototipos, videos de demostración de desempeños y procedimientos, entre otros.
- **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:** Instrumento que permite valorar el nivel o grado con que se cumple o lleva a cabo un resultado de aprendizaje, valora la demostración de las competencias y el nivel de dominio alcanzado. (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2018)
- **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:** Se definen como el conjunto de acciones intencionadas, graduales y secuenciales, que implementa el docente para desarrollar la CG. Responde al cómo se llevará a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje, para propiciar la participación activa de los/as estudiantes. (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2013)

¡COMENZAMOS!

1. UBICAR LA COMPETENCIA GENÉRICA EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO EN EL PROGRAMA DE ASIGNATURA

El programa de asignatura orienta el proceso formativo y establece de qué manera los Resultados de Aprendizaje allí expresados, tributan a las Competencias Genéricas y Específicas declaradas en el Perfil de Egreso.

Para verificar si su asignatura tributa a la competencia Emprendimiento y Liderazgo, **diríjase a la letra C del programa:** “*Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura*” y luego en la **letra D:** “*Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje*” **podrá verificar en qué unidades y contenidos debe implementar estrategias que permitan evaluar su desarrollo.**

- A. Antecedentes Generales
- B. Aporte al Perfil de Egreso
- C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura
- D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje
- E. Estrategias de Enseñanza
- F. Estrategias de Evaluación
- G. Bibliografía del Curso

2. COMPRENDER LA COMPETENCIA GENÉRICA Y LAS DIMENSIONES QUE LA COMPONEN

DEFINICIÓN COMPETENCIA GENÉRICA EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, orientados a detectar oportunidades para resolver problemas con soluciones innovadoras. Implica generar iniciativas personales o colectivas, desde una actitud proactiva, comprometiéndose con objetivos desafiantes, aceptando retos y enfrentándose a la incertidumbre. Considera la resistencia al fracaso y la motivación por el logro, a través del aprendizaje permanente y autónomo, que facilitan tanto la adaptación al cambio como la toma de decisiones ante escenarios complejos. Contempla inspirar a otros y trabajar en equipo, valorando el logro de metas comunes.

DIMENSIONES COMPETENCIA GENÉRICA EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO

- Proactividad y toma de decisiones.
- Detección de oportunidades y resolución de problemas.
- Autoconocimiento y motivación.
- Inspirar a otros y trabajar en equipo.
- Asumir riesgos, adaptarse al cambio y perseverar.
- Autonomía y aprendizaje permanente.

3. ESTABLECER LAS EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO O PRODUCTOS DE APRENDIZAJE



¿Cómo observo las dimensiones de la CG?
Evidencias de desempeño



- ❖ Informe de Proyectos realizados
- ❖ Poster
- ❖ Presentaciones efectivas
- ❖ Portafolio
- ❖ Bitácoras
- ❖ Prototipos
- ❖ Campañas: publicitarias, educativas, sociales, promoción y prevención en salud, entre otras.

4. ELABORAR INDICADORES DE DESEMPEÑO ¿QUÉ HACE EL ESTUDIANTE?

Algunos ejemplos de indicadores de desempeño para la competencia Emprendimiento y Liderazgo

- ✓ Elabora ideas y propuestas innovadoras.
- ✓ Detecta problemáticas y las asume como oportunidades.
- ✓ Establece objetivos, plazos y prioridades para la realización de tareas.
- ✓ Toma decisiones evaluando riesgos, oportunidades y consecuencias.
- ✓ Participa en talleres, congresos, cursos u otras actividades propias de su disciplina u otras que le ayudan a mejorar su quehacer personal y profesional.
- ✓ Lidera la organización del grupo comunicando claramente las iniciativas, coordinando responsabilidades y reconociendo el trabajo realizado por los integrantes.
- ✓ Reconoce sus debilidades y fortalezas y asume tareas confiando en sus habilidades.
- ✓ Enfrenta los desafíos, las situaciones difíciles y novedosas y persevera frente a las dificultades.
- ✓ Confía en sí mismo y tolera la frustración y el fracaso.



5. ESCOGER INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ❖ Rúbricas.
- ❖ Escala de apreciación/valoración/Likert.
- ❖ Pruebas escritas de respuesta abierta.

**Incorpore la autoevaluación y la coevaluación, para promover la reflexión y la autorregulación. Puede asignarle una ponderación de la nota final.*

** Recuerde socializar los instrumentos de evaluación con sus estudiantes, permite clarificar aprendizajes a lograr. **



6. DEFINIR LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LOGRAR EL DESEMPEÑO

Estrategias Sugeridas	Sugerencias de Implementación
APRENDIZAJE BASADO EN DESAFÍOS (ABD)	<p>Metodología que consiste en enfrentar a los estudiantes a una situación problema vinculada al entorno profesional, o bien diseñada por el docente. Los desafíos pueden ser abordados desde diferentes ámbitos y disciplinas, junto con visualizar variadas soluciones para una misma problemática.</p> <p>Para más información: aprendizaje-basado-en-desafios.pdf (udd.cl)</p> <p>Algunas recomendaciones de implementación:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Asegúrese de que exista una fuerte relación entre el desafío y los Resultados de Aprendizaje a lograr en la asignatura.▪ Planifique los tiempos y momentos de actividades presenciales y actividades autónomas.▪ Aborde desafíos significativos para los estudiantes: Un desafío atractivo para los estudiantes es aquel que está involucrado con el cambio de la realidad en que viven▪ Al momento de elaborar el desafío, identifique actores claves relacionados con el tema, que los estudiantes puedan entrevistarlos en la fase de recolección de información.▪ Diseñe desafíos que impliquen a los estudiantes tomar decisiones y realizar juicios basados en hechos e información lógica y fundamentada para justificar sus decisiones y razonamientos.▪ Debe resistirse a la tentación de apresurar el proceso o encontrar una solución por los estudiantes▪ Es recomendable para diferentes carreras y áreas del conocimiento. Su mayor potencialidad es al realizarse de manera interdisciplinaria.

Estrategias Sugeridas	Sugerencias de Implementación
<p>DESIGN SPRINT</p>	<p>Metodología derivada del Design Thinking, cada vez más utilizada sobre todo en relación con Startups y empresas dedicadas al desarrollo de tecnología. Busca resolver problemáticas y validar las soluciones en un periodo de tiempo muy corto. Consiste en un proceso con cinco etapas, que se desarrollan a lo largo de cinco días de trabajo.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <p>El docente debe conocer en detalle las etapas de este proceso, y prever los apoyos, herramientas e información que requerirán los estudiantes. Se sugiere organizar grupos de trabajo.</p>

Estrategias Sugeridas	Sugerencias de Implementación
<p>SALIDA A TERRENO Y ENTREVISTAS</p> <p>(Análisis de la realidad y la búsqueda de solución a problemáticas sociales)</p>	<p><u>Salida a Terreno</u></p> <p>Estrategia Metodológica que consiste en la visita estructurada a instituciones públicas o privadas, ambientes naturales u otros, para observar, recoger datos, examinar comportamientos o relaciones, que permitan el análisis y la obtención de puntos de vista y la toma de perspectiva.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tener claridad sobre los desempeños que deben demostrar los estudiantes al finalizar la asignatura. ▪ Realizar un listado de las actividades esenciales para la recogida de información. ▪ Elaborar una carta Gantt de entregas, tiempos y plazos ▪ Monitorear y retroalimentar los avances según las metas propuestas. ▪ Proponer apoyos, dar sugerencias, y elaborar con los estudiantes acuerdos de cómo lograr los desempeños que aún no han alcanzado. <p><u>Entrevistas</u></p> <p>Las entrevistas a actores relevantes dentro de empresas públicas o privadas, así como a distintos personajes en contextos variados, resultan muy útiles para que los estudiantes tengan una aproximación más cercana, y recojan información relevante según los objetivos propuestos.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Determinar los objetivos de la entrevista. ▪ Destinar tiempo a la redacción y validación de las preguntas. ▪ Mostrar diferentes formatos de entrevista. ▪ Mostrar diferentes formas de presentar la información recogida. ▪ Trabajar el análisis y conclusiones a partir de los datos recogidos. ▪ Las entrevistas pueden estar en el contexto de un proyecto mayor, como parte de una etapa de recolección de información o de evaluación de una implementación.
Estrategias Sugeridas	Sugerencias de Implementación
<p>APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP)</p>	<p>Estrategia Metodológica que consiste en plantear una situación problema real o simulada en el contexto de la profesión, para tomar decisiones y resolverla de un modo colaborativo.</p> <p>Esta metodología desarrolla la reflexión, la integración de conocimiento, generación de hipótesis, búsqueda de soluciones, análisis de contextos, transferencia de conocimiento, entre otras.</p> <p>Para más información: aprendizaje-basado-en-problemas_abp.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se recomienda trabajar el ABP durante una unidad o bien durante toda la asignatura.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El ABP requiere una planificación previa. En cada etapa, resguarde momentos de indagación, aplicación y retroalimentación. ▪ Cada etapa debiese contemplar un producto como informe de análisis de datos, fichas de registro, informes, entre otros, que permitan dar cuenta de la problemática y de la propuesta de solución. ▪ Enlace permanentemente los elementos teóricos e investigativos para abordar la solución al problema.
Estrategias Sugeridas	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;">APRENDIZAJE SERVICIO</p> <p style="text-align: center;">A+S</p>	<p>Estrategia Metodológica experiencial que conjuga la aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes con la búsqueda e implementación de soluciones a problemáticas sociales reales, en colaboración con un socio comunitario. Contribuye a la formación de los estudiantes como ciudadanos activos, responsables y empáticos, frente a las necesidades de su entorno. Implica acciones que benefician a quienes reciben el servicio, porque satisfacen una necesidad y a los estudiantes porque aplican los conocimientos que están aprendiendo.</p> <p>Esta metodología tiene como centro la reflexión respecto al servicio que se implementa. Por ello, se planifican momentos específicos antes, durante y posterior al servicio. La reflexión se orienta en los siguientes aspectos considerando la etapa del servicio en la que se encuentra: objetivo o resultado de aprendizaje, tipo y calidad de servicio, desarrollo de competencias disciplinares y genéricas.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Es posible de utilizar en diferentes ciclos y carreras. Aunque se debe considerar que esta metodología requiere que el alumno aborde la solución de problemáticas públicas desde su conocimiento y rol profesional, por tanto, deberán integrarse los conocimientos disciplinares que el alumno haya aprendido hasta ese momento. ▪ Es importante que los estudiantes participen activamente desde el diseño hasta la evaluación y no sólo en la ejecución de las acciones de servicio. ▪ Se recomienda que esta metodología se aborde en dúos o grupos, pues se fortalece la experiencia mediante la discusión de las problemáticas y la solución de ellas, así como el compartir diferentes puntos de vistas de la experiencia vivida. ▪ Puede implementar esta metodología en una unidad de aprendizaje o como un proyecto integrado a lo largo de toda la asignatura. ▪ Genere acuerdos previos con los socios comunitarios para abordar la necesidad y nivelar expectativas. ▪ Utilice métodos de recogida de información, para indagar la necesidad sentida del socio comunitario las cuales deben tributar a los resultados de aprendizaje de la asignatura. ▪ Establezca los pasos ya sea para el diseño o para la implementación que dará solución a la problemática detectada. ▪ Utilice métodos de recogida de información para indagar sobre la percepción de los actores: Estudiantes, Socios Comunitarios y Profesores para la mejora continua en la implementación del servicio definido. ▪ Es factible de implementar en un trabajo interdisciplinario, para atender la necesidad sentida del socio.

Estrategias Sugeridas	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;">APRENDIZAJE POR PROYECTOS (APP)</p>	<p>Es una estrategia basada en el aprendizaje experiencial, que pretende valorar progresivamente el desempeño de los alumnos a partir de la asignación de un proyecto en el contexto de la profesión.</p> <p>Permite desarrollar y fortalecer la habilidad de organización, planeación y administración de tiempo y recursos, así como también, la capacidad de análisis y de juicio crítico para especificar criterios de solución a problemas y apreciar el valor de la información para toma de decisiones y trabajar en situaciones desconocidas.</p> <p>Esta metodología fomenta que los alumnos se vinculen con las necesidades del entorno, que adquieran compromiso de actuar como agentes de cambios a través de la resolución de un problema, conectándose con el usuario, beneficiario o público objetivo.</p> <p>Para más información: aprendizaje_por_proyectos_app.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El aprendizaje por proyectos se puede realizar a lo largo del curso o en alguna unidad, se debe guiar claramente a los alumnos en la identificación o cuantificación del impacto en las distintas problemáticas (públicas, sociales o ambientales). ▪ Si bien es cierto que esta metodología se utiliza generalmente con estudiantes de años superiores, en estricto rigor puede ser adaptada para estudiantes de cualquier año ajustando los temas propuestos y el grado de autonomía y complejidad que se requiere para el buen desarrollo del proyecto. ▪ Se sugiere que el proyecto se vaya trabajando progresivamente en sus etapas, asignando un producto o evidencia. ▪ Dependiendo de la cantidad de horas de la asignatura, el proyecto puede quedar hasta la etapa de diseño y continuarse en alguna asignatura posterior. También podría trabajarse diseño e implementación. ▪ Contemple en todo momento los obstaculizadores que se pueden presentar en el proyecto a fin de que todos los alumnos puedan cumplir con las etapas de la propuesta.

REFLEXIÓN PARA LA MEJORA CONTINUA

¿Conozco las etapas sugeridas para orientar la evaluación de la CG Emprendimiento y Liderazgo?

La reflexión para la mejora continua, siguiendo las etapas propuestas, es un proceso sistemático, que permite entregar información oportuna a los(as) docente(s), respecto a la implementación del proceso formativo para el desarrollo de la Competencia Genérica de Emprendimiento y Liderazgo.

El proceso de reflexión permite desarrollar las habilidades **metacognitivas** del docente y acompaña al proceso de planificación, evaluación e implementación de la competencia genérica.

2

¿La evidencia de desempeño logró mostrar el desarrollo de la CG Emprendimiento y Liderazgo en los estudiantes?

4

¿Fue pertinente el instrumento de evaluación?
¿Requiero otro(s)?

1

¿Tengo claridad de cómo encontrar la CG Emprendimiento y Liderazgo en el programa de Asignatura?
¿Comprendo sus dimensiones?

3

¿Fueron suficientes los indicadores de desempeño elaborados?
¿Necesitan ajustes?,
¿Qué aprendizajes fue posible o no, observar?

5

¿Qué estrategias fueron más apropiadas para desarrollar los indicadores de desempeño?, ¿Cuáles no?, ¿Por qué?