

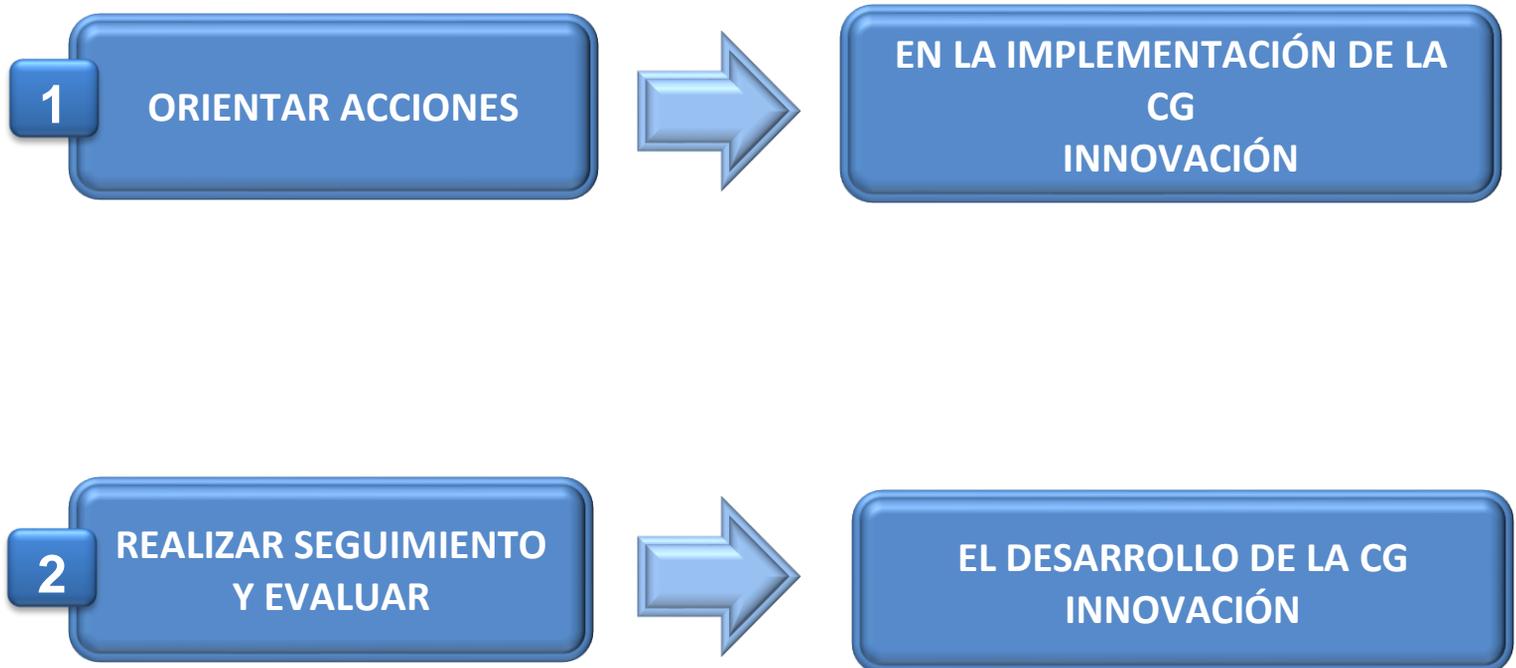


Universidad del Desarrollo

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:





Universidad del Desarrollo

Centro de Innovación Docente

ETAPAS SUGERIDAS PARA ORIENTAR LA EVALUACIÓN Y DESARROLLO DE LA CG: INNOVACIÓN

¿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 INNOVACIÓN 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 de Innovación, **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 INNOVACIÓN

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, que permiten detectar necesidades y crear valor a partir de soluciones innovadoras que generan impacto. Es un proceso que se inicia en la empatía con el usuario, se desarrolla mediante una metodología y concluye en una resolución creativa del problema a través de la observación e investigación constante. Implica prestar atención permanente a los movimientos del entorno, reaccionado de manera oportuna al cambio y tomando decisiones que permitan gestionar una transformación positiva que beneficia a las personas y su contexto.

DIMENSIONES COMPETENCIA GENÉRICA INNOVACIÓN

- Compromiso con la solución de problemas.
- Creación de valor a través de soluciones innovadoras.
- Detección, adaptación y reacción oportuna al cambio.
- Toma de decisiones.
- Creatividad, gestión e impacto.
- Investigación y desarrollo

3. ESTABLECER LAS EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO O PRODUCTOS DE APRENDIZAJE



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



- ❖ Informe de Proyectos de Innovación
- ❖ PechaKucha
- ❖ Portafolio
- ❖ 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 Genérica: Innovación

- Detecta problemáticas y las asume como oportunidades.
- Genera ideas, procesos y productos diferentes a lo convencional.
- Aporta valor al contexto, usuario o realidad, mediante la creación de una solución innovadora.
- proyecta potenciales beneficiarios de una innovación.
- Se anticipa a los cambios que presenta el entorno en que se desenvuelve.
- Concibe la innovación como solución a una problemática detectada
- Detecta riesgos y beneficios de una innovación
- Elabora productos que generan efectos positivos en el contexto intervenido y los beneficiarios, los imprevistos o resultados negativos son posibles de mitigar a tiempo y son irrelevantes en impacto.



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>DESIGN THINKING</p>	<p>Esta metodología permite desarrollar y fortalecer el pensamiento divergente, la creatividad y la innovación, resolviendo un problema, conectándose con el usuario, beneficiario o público objetivo, además del contexto, iterando la solución y basado en la retroalimentación permanente.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aunque esta metodología es muy utilizada en las áreas del diseño y las artes, se ha transferido a otras áreas del conocimiento con muy buenos resultados. Aplicando bien los pasos de la metodología es posible trabajarla con todas las disciplinas. ▪ Se recomienda organizar bien la implementación de la metodología, porque, en general, requiere de tiempo para aplicar todos los pasos, sobre todo en el proceso de iteración.

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. 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. ▪ 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>GAMIFICACIÓN</p>	<p>La gamificación permite al estudiante enfrentar el proceso de aprendizaje mediante la incorporación de elementos del juego en las actividades de enseñanza. A través de ella, se aumenta la motivación, el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y la creatividad. Su objetivo principal es incrementar la motivación en la realización o utilización de productos, aplicaciones o servicios, tras convertirlos en elementos más divertidos, dinámicos y atractivos para el beneficiario, usuario o consumidor. Esto favorece el aumento de la participación, involucración e interacción en distintos procesos, aumenta la concentración y la productividad, también fortalece habilidades de autocritica, autoconfianza, resolución de problemas y habilidades de pensamiento de orden superior.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es posible implementarla como trabajo individual o en grupo. ▪ Si se realiza trabajo en equipo es posible evaluar la gestión del grupo en la tarea. ▪ Planificar las etapas, niveles y tipos de reconocimientos en función a los resultados de aprendizaje de la asignatura.
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 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.
<p style="text-align: center;">SALIDA A TERRENO Y ENTREVISTAS</p> <p>(Análisis de la realidad y la búsqueda de solución a problemáticas sociales)</p>	<p>Salida a Terreno</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>Entrevistas</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>

REFLEXIÓN PARA LA MEJORA CONTINUA

¿Conozco las etapas sugeridas para orientar la evaluación de la CG de Innovación?

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 Innovación.

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

1

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

2

¿La evidencia de desempeño logró mostrar el desarrollo de la CG de Innovación en los estudiantes?

4

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

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?