

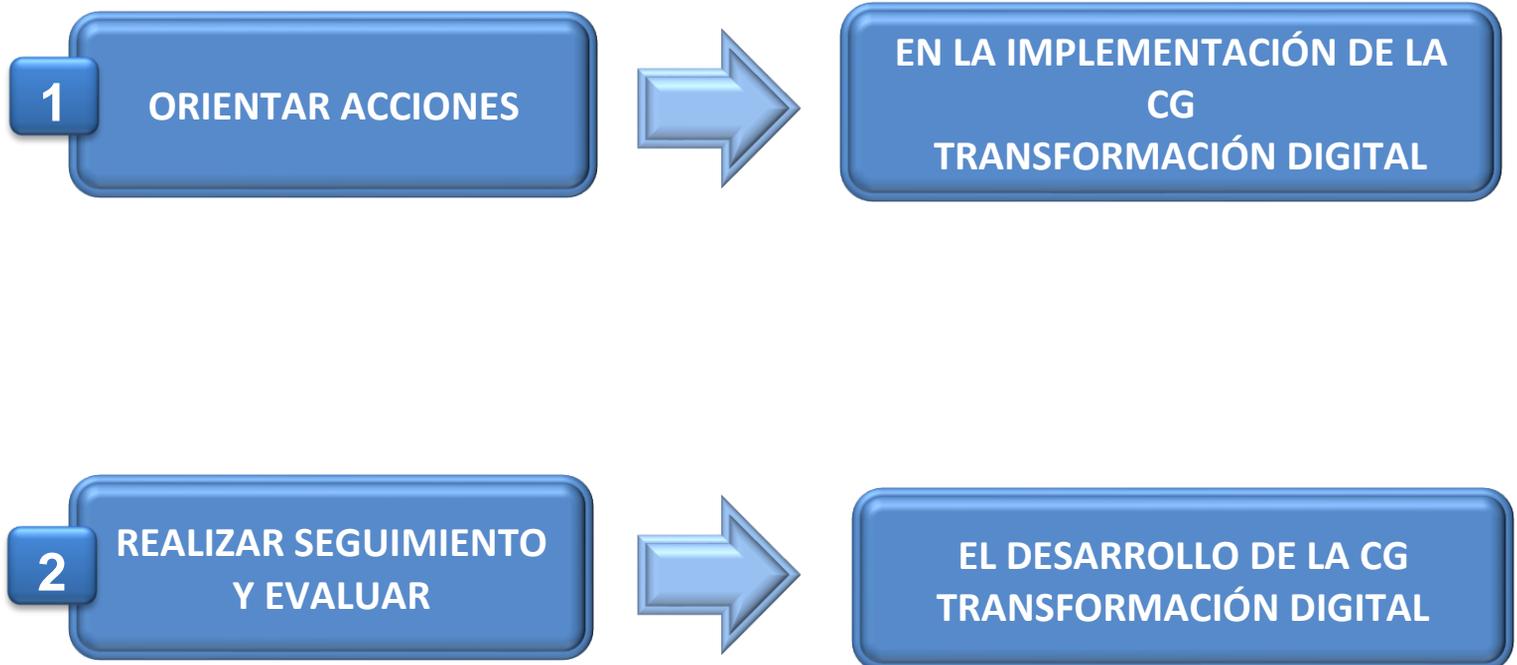


Universidad del Desarrollo

Centro de Innovación Docente

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

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: TRANSFORMACIÓN DIGITAL (TD)

¿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 TD 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 Transformación Digital, **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 TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, orientados a la integración de habilidades y recursos tecnológicos como respuestas a problemáticas y oportunidades que surjan tanto dentro como fuera de la disciplina. Implica adaptarse permanentemente y apropiarse de un lenguaje digital que permita utilizar la tecnología de manera creativa, trabajando en colaboración e interacción con otros, analizando y gestionando datos e información digital, con el fin de impactar positivamente en la organización y en la sociedad, propiciando una cultura de transformación digital. Considera desenvolverse en la sociedad como ciudadanos digitales responsables, utilizando la tecnología de manera informada y segura, comprendiendo el impacto de éstas en el individuo, en las comunidades y en el entorno

DIMENSIONES COMPETENCIA GENÉRICA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

- Integración de habilidades y recursos tecnológicos como respuestas a problemáticas diversas y oportunidades.
- Organización, análisis y uso de información digital.
- Interacción y trabajo colaborativo en red.
- Ciudadanía digital.
- Alfabetización y creación de cultura de transformación digital

3. ESTABLECER LAS EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO O PRODUCTOS DE APRENDIZAJE



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



- ❖ Presentaciones orales
- ❖ Participación en Debates
- ❖ Informes escritos
- ❖ Respuestas de los estudiantes en pruebas escritas
- ❖ Ensayos u otros.

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

Algunos ejemplos de indicadores de desempeño para la competencia de Transformación Digital:

- Utiliza la tecnología de manera creativa, con la finalidad de demostrar los conocimientos adquiridos y dar respuesta a problemáticas diversas y oportunidades que surjan dentro y fuera de la disciplina.
- Utiliza buscadores de información especializados, con la finalidad de demostrar los conocimientos adquiridos mediante la organización, análisis e interpretación de la información en el área disciplinar y extradisciplinar.
- Utiliza herramientas de Excel, Word, Power Point y otros, a nivel intermedio / avanzado para comunicar información.
- Domina las herramientas de la plataforma Canvas, otras plataformas disciplinares, aplicaciones web, redes sociales y mensajería instantánea, para interactuar con diferentes audiencias, demostrar los conocimientos adquiridos, crear y gestionar documentos en distintos formatos, en el contexto de la formación disciplinar y extradisciplinar
- Participa en cursos, programas y actividades disciplinares, extradisciplinares y/o laborales que utilizan entornos digitales, asumiendo con responsabilidad los riesgos, beneficios y posibilidades que éstas ofrecen en su quehacer profesional, las comunidades y el entorno de manera informada y segura.
- Visualiza potenciales áreas, aspectos o elementos posibles de transformar digitalmente en su entorno profesional.



5. ESCOGER INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ❖ Rúbricas en Canvas
- ❖ Escala de apreciación/valoración/Likert en Canvas
- ❖ Pruebas escritas de respuesta abierta, cerrada en plataforma Institucional.

**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
<p style="text-align: center;">PROYECTOS MULTIMEDIALES</p>	<p>Estrategia innovadora en donde los estudiantes efectúan construcciones discursivas utilizando como soporte las redes sociales. Considere las redes sociales más usadas por los estudiantes u otras y trabaje en procesos continuos de entrega para lograr una evidencia de aprendizaje que permita medir o evaluar la competencia.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuando utilice aplicaciones y redes sociales asegúrese de que todos los alumnos tienen acceso a ellas. ▪ Implemente orientaciones y normativas respecto al lenguaje a utilizar y algunas normas de netiqueta. ▪ Recuerde comunicar con claridad y socializar con los estudiantes el instrumento de evaluación. En él detalle con precisión y claridad el producto, encargo o evidencia de aprendizaje que espera. Siempre tenga en mente que el producto debe reflejar los indicadores de las competencias genéricas que está evaluando. ▪ Considere entregas intermedias y evalúelas formativamente para reorientar el proceso o hacer mayor énfasis en los aspectos débiles encontrados. ▪ Recomendable para utilizar en diferentes carreras y en todos los ciclos formativos.
<p style="text-align: center;">PRESENTACIONES ORALES</p>	<p>La presentación oral exige el desarrollo de un conjunto de habilidades para el manejo del lenguaje verbal y no verbal, así como el uso de Tecnologías que apoyen el discurso. Se espera que el estudiante pueda explicar de manera clara, fluida, coherente y convincente un tema, apoyado en elementos paraverbales (tono de voz, postura, movimientos y ademanes) y audiovisuales.</p> <p>Las presentaciones orales permiten evidenciar habilidades de organización, síntesis y análisis de información para comunicar sus ideas de forma clara y efectiva.</p> <p>Para más información: presentaciones-efectivas-en-contextos-de-aprendizaje.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuando utiliza la Presentación oral como recurso de evaluación del aprendizaje de sus alumnos debe planear, organizar y establecer los criterios a considerar en la evaluación de manera precisa, con el propósito que esta técnica lo ayude a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Eventualmente podría considerar ensayos o envío previos antes de la presentación, ya sea para hacer recomendaciones, o bien como parte del trabajo en clases. ▪ Al finalizar la presentación oral programada considere un espacio para brindar retroalimentación a los expositores. En esta, se sugiere mencionar los aspectos que el alumno domina y aquellos en los que debe mejorar.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recomendable para utilizar en diferentes carreras y en todos los ciclos formativos.
--	---

Estrategias Sugeridas	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;">REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA</p> <p>(Lectura y análisis de textos, informes, artículos disciplinares datos estadísticos)</p>	<p>Esta metodología implica orientar al estudiante en la sistematización de experiencias, datos estadísticos, hechos, o bien organizar las diferentes perspectivas de un conjunto de autores relacionados a un tema específico. Para trabajar la revisión bibliográfica se sugiere considerar la bibliografía del programa de asignatura, revistas académicas del área disciplinar y otros que parezca pertinente y orientar a los estudiantes a sintetizar lo expresado por los autores para luego construir una opinión o conclusión respecto al tema indagado.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Resguarde recomendar y enseñar explícitamente a los estudiantes a utilizar sitios web confiables y revistas especializadas en la disciplina para buscar información. ▪ Utilice herramientas de Word referencias para enseñar explícitamente a citar y referenciar los documentos que solicite durante el curso. ▪ Esta estrategia es posible de utilizar en todos los ciclos formativos, aunque en bachillerato podrían requerir algunas páginas de ejemplo o bien orientar en la elaboración de conclusiones y perspectiva personal.
Estrategias Sugeridas	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;">AMBIENTES DE SIMULACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • RealiTec UDD Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Mixta. • Ambientes de simulación clínica de alta y baja complejidad 	<p>Los ambientes de simulación como estrategia metodológica permiten a los estudiantes ejercitar repetidamente tareas y acciones que les permiten desarrollar habilidades complejas tanto cognitivas como procedimentales en ambientes controlados y seguros.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Asegure la inserción curricular de las experiencias ▪ Promueva la reflexión de estudiante acerca de su proceso de aprendizaje. ▪ Consulte en realitec@udd.cl o visitar www.realitec.cl para diseñar experiencias de aprendizaje experiencial, seleccionar y adaptar software ya existentes para intervenir procesos de aprendizaje, desarrollar software para casos particulares, producir modelos 3D disponibles en computadoras, tablets y celulares o bien disponer de espacios para práctica libre o dirigida. ▪ Para los casos de simulación clínica de alta y baja complejidad consultar en la Facultad de Medicina Clínica Alemana-Universidad del Desarrollo, por medio de su Núcleo de Simulación Interdisciplinario. Para obtener mayor información del proceso de Simulación Clínica, acceder al Manual del Tutor Clínico (2018). https://medicina.udd.cl/cde/files/2018/09/Manual-tutor-2018.pdf
Estrategias Sugeridas	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;">FORO DE DISCUSIÓN EN CANVAS</p>	<p>El foro de discusión en la plataforma Canvas es un espacio abierto para generar interacción y debatir frente a un tema específico, con el propósito de que grupos de intereses comunes interactúen intercambiando ideas, teorías y opiniones. La principal ventaja que tiene el foro es que el mensaje de respuesta lo pueden leer todos los estudiantes / participantes. Si se tiene en cuenta que por lo general los estudiantes tienen las mismas dudas, esta herramienta evita que haya que contestar a cada uno de manera individual.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Recuerde asignar un título al foro ▪ Elabore el contenido de la discusión ▪ Agregue enlaces, archivos e imágenes a la discusión ▪ Programe las opciones para visualizar las respuestas: <ul style="list-style-type: none"> a) Permitir respuestas agrupadas b) Los usuarios deben publicar antes de ver las respuestas c) Permitir dar clic a “me gusta”. ▪ Programe fecha de inicio y cierre al Foro. ▪ Visualice desde el rol del estudiante cómo quedo elaborado.

REFLEXIÓN PARA LA MEJORA CONTINUA

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

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 Transformación Digital.

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 TD en el programa de Asignatura?
¿Comprendo sus dimensiones?

2

¿La evidencia de desempeño logró mostrar el desarrollo de la CG de TD 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?