



Universidad del Desarrollo
Centro de Innovación Docente

**ORIENTACIONES
METODOLÓGICAS Y EVALUATIVAS
PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS GENÉRICAS UDD**

CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE | CID

Material elaborado por el equipo de la Subdirección Académica del Centro de Innovación Docente

CONTENIDO

PRESENTACIÓN.....	4
¿EN QUÉ CONSISTE ESTE DOCUMENTO Y CÓMO UTILIZARLO?.....	5
COMPETENCIA GENÉRICA COMUNICACIÓN	6
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN	7
EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN	12
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN.....	14
COMPETENCIA GENÉRICA RESPONSABILIDAD PÚBLICA	15
Definición.....	15
Dimensiones	15
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE RESPONSABILIDAD PÚBLICA.....	16
EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE RESPONSABILIDAD PÚBLICA	21
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE RESPONSABILIDAD PÚBLICA	23
COMPETENCIA GENÉRICA VISIÓN GLOBAL	24
Definición.....	24
Dimensiones	24
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA VISIÓN GLOBAL	25
EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA VISIÓN GLOBAL	31
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA VISIÓNGLOBAL.....	33
COMPETENCIA GENÉRICA ÉTICA	34
Definición.....	34
Dimensiones	34
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE ÉTICA.....	35

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE ÉTICA	41
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE ÉTICA	43
COMPETENCIA GENÉRICA EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO	44
Definición.....	44
Dimensiones	44
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO	45
EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO	50
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO	52
COMPETENCIA GENÉRICA EFICIENCIA.....	53
Definición.....	53
Dimensiones	53
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EFICIENCIA.....	54
EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE EFICIENCIA	59
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE EFICIENCIA.....	62
COMPETENCIA GENÉRICA AUTONOMÍA	63
Definición.....	63
Dimensiones	63
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA AUTONOMÍA	64
EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE AUTONOMÍA.....	70
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE AUTONOMÍA	72
COMPETENCIA GENÉRICA VISIÓN ANALÍTICA	73
Definición.....	73

Dimensiones	73
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	74
VISIÓN ANALÍTICA	74
EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE VISIÓN ANALÍTICA.....	81
GLOSARIO	84

PRESENTACIÓN

Estimado Profesor,

Este documento ha sido preparado especialmente para apoyar su trabajo en aula en el desarrollo de las competencias genéricas que están presentes en su programa de asignatura.

Sin duda, se habrá preguntado cómo poder abordar competencias como visión global, ética o comunicación en su asignatura, o tal vez, no estaba seguro si lo que había diseñado en sus actividades y evaluación eran las estrategias más adecuadas para su desarrollo.


Atendiendo a esta necesidad es que surge este apoyo metodológico y evaluativo.


Usted podrá revisar todas las competencias si gusta, pero también puede dirigirse exclusivamente a aquella(s) que desarrolla(s) su asignatura, pues cada competencia puede leerse en forma independiente



¿EN QUÉ CONSISTE ESTE DOCUMENTO Y CÓMO UTILIZARLO?

Las Orientaciones Metodológicas y Evaluativas para el desarrollo de las Competencias Genéricas UDD, es un documento elaborado por la Subdirección Académica del CID, en conjunto con su equipo de Formación Pedagógica y de Asesoría Curricular. El documento contiene sugerencias metodológicas y de evaluación para el desarrollo de las Competencias Genéricas UDD: Comunicación, Responsabilidad Pública, Visión Global, Ética, Emprendimiento y Liderazgo, Eficiencia, Visión Analítica, y Autonomía; y, tiene como propósito, ser una guía de apoyo para intencionar el desarrollo de las competencias mencionadas y facilitar su medición cuando implemente las actividades planificadas durante el proceso formativo.

Todos los programas de asignatura tienen declaradas las competencias genéricas que se deben intencionar durante la implementación de su curso. Es muy posible que las competencias genéricas aquí mencionadas usted ya las esté trabajando en las distintas actividades que diseña, sin embargo, es importante medir y evaluar aquella que está en forma explícita en su programa de estudio. Para ello, comience por identificar qué competencia está declarada en su programa, para luego revisar el siguiente documento donde encontrará, la definición institucional, las dimensiones que abarca, las estrategias metodológicas que favorecen su implementación, un listado de indicadores específicos que puede integrar al instrumento de evaluación sugerido, así como también los productos o evidencias de aprendizaje que permitirán dar cuenta de los desempeños de los estudiantes. Si presenta dudas sobre algún concepto hemos integrado también un glosario. Recuerde que en el sitio web, [Recursos - Centro de Innovación Docente](#) () , podrá encontrar más información sobre la implementación de estrategias metodológicas, si hubiese alguna en la que quisiera profundizar más, ya que en este documento se entregan orientaciones generales focalizadas en las Competencias Genéricas.

Sea flexible y considere que muchas de las metodologías pueden adaptarse a una docencia remota. Considere la variedad de recursos tecnológicos disponibles actualmente en el sitio web [aula digital](#) () .

¡Esperamos que le sea de mucha utilidad!

****Esta guía está en constante actualización en virtud a los lineamientos institucionales****

COMPETENCIA GENÉRICA COMUNICACIÓN

Definición

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, orientados a transmitir mensajes frente a una audiencia, expresando ideas tanto en forma oral como escrita de un modo claro, preciso y asertivo. Implica participar de procesos de diálogo, comprendiendo la riqueza de las distintas opiniones y valorando el discurso con fundamento.

Dimensiones

1. Expresión oral y escrita, acorde al contexto y a la disciplina.
2. Coherencia entre lenguaje verbal y no verbal.
3. Interés en la audiencia.
4. Fundamentación y contraargumentación.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN

Estrategia	Sugerencias de Implementación
PRESENTACIONES ORALES	<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. ▪ Recomendable para utilizar en diferentes carreras y en todos los ciclos formativos.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
PROYECTOS MULTIMEDIALES	<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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DEBATE	<p>El debate es una discusión estructurada con réplicas por parte de un equipo defensor y por otro que esté en contra de la afirmación planteada. Precisa de una investigación documental rigurosa para poder replicar con fundamentos.</p> <p>En el debate, el estudiante desarrolla el pensamiento crítico y lógico; favorece el trabajo en equipos; se ponen a prueba el uso de recursos del lenguaje y de la comunicación no verbal; prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones de presión y la defensa argumentada de ideas y planteamientos. Lo anterior, debido a que los estudiantes deben seleccionar información desde diversas fuentes fiables y aplicarlas en la estructuración de una argumentación. que deben defender ante otros.</p>

Para más información consultar en: [debate.pdf \(udd.cl\)](#)

Algunas recomendaciones de implementación:

- Defina y redacte las instrucciones. Se deben incluir aspectos como la extensión y el número de intervenciones mínimas, tipos de fuentes de información a consultar y cantidad de argumentos que se deben otorgar. Esto le permitirá hacer una evaluación con indicadores claros tanto para usted como para el alumno.
- Dé seguimiento a los aportes de los estudiantes y del establecimiento de un diálogo efectivo basado en participaciones significativas y fundamentadas.
- Realice una síntesis del debate, valorando las diversas opiniones y posibles conclusiones obtenidas. Retroalimente de manera grupal y entre pares.
- Esta metodología es recomendable para utilizar en diferentes carreras y en todos los ciclos formativos.
- En la síntesis final, es importante que cierre la discusión volviendo a tomar los referentes teóricos utilizados, recuerde que el tema a discutir debe situarse conforme al código deontológico y contexto de la profesión.

Para más información consultar en: [debate.pdf \(udd.cl\)](#)

Algunas recomendaciones de implementación:

- Defina y redacte las instrucciones. Se deben incluir aspectos como la extensión y el número de intervenciones mínimas, tipos de fuentes de información a consultar y cantidad de argumentos que se deben otorgar. Esto le permitirá hacer una evaluación con indicadores claros tanto para usted como para el alumno.
- Dé seguimiento a los aportes de los estudiantes y del establecimiento de un diálogo efectivo basado en participaciones significativas y fundamentadas.
- Realice una síntesis del debate, valorando las diversas opiniones y posibles conclusiones obtenidas. Retroalimente de manera grupal y entre pares.
- Esta metodología es recomendable para utilizar en diferentes carreras y en todos los ciclos formativos.
- En la síntesis final, es importante que cierre la discusión volviendo a tomar los referentes teóricos utilizados, recuerde que el tema a discutir debe situarse conforme al código deontológico y contexto de la profesión.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;">ANÁLISIS DE CASO</p>	<p>El análisis de caso es una metodología que resulta útil para el desarrollo de habilidades de pensamiento como el análisis, determinación de causas y consecuencias de un fenómeno, detección de situaciones problemáticas que permitirán al estudiante explicar o bien detectar y buscar soluciones mediante la gestión de información, integración y transferencia del conocimiento</p> <p>Para más información: analis-de-caso.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los casos planteados deben ser reales, o bien según sea el ciclo formativo, ajustarlo a conforme a los resultados de aprendizaje que desea alcanzar. ▪ Utilice su experiencia laboral para el diseño de casos o situaciones. ▪ Incluya variables o situaciones difíciles de menor a mayor complejidad contextualizándolas al escenario laboral con las que los estudiantes podrían encontrarse en el mundo real. ▪ Aumente progresivamente la habilidad de análisis con preguntas como: Qué pasaría si, cuáles son las causas/consecuencias, Argumente nueva Pese a lo anterior, el análisis de casos es una metodología que no aborda una cantidad importante de las dimensiones de esta competencia, por lo que debe complementarse con las otras metodologías sugeridas para esta competencia.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
ENSAYO	<p>Estrategia de composición escrita que expresa la reflexión profunda sobre un tema específico, se exponen ideas sustentadas en datos y referencias, se da respuesta a una interrogante y se sostiene un punto de vista personal.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Es recomendable usarlo cuando se requiere evaluar la articulación lógica y coherente de ideas sobre un tema, así como la capacidad de argumentación en los alumnos. ▪ Es importante trabajar en etapas la redacción del ensayo, de esta forma será posible monitorear avances intermedios antes de la entrega final. ▪ Por su carácter reflexivo, el ensayo es una estrategia utilizada más frecuentemente para trabajar conocimientos y habilidades en las áreas de las humanidades, ciencias sociales en general. ▪ Explique claramente las instrucciones del ensayo y la evaluación del mismo. En general, los alumnos suelen tener experiencias diversas con estos escritos, escribiendo distintos “formatos” de ensayo o confundiendo con papers de publicación científica; por ello, clarifique las instrucciones o bien presente un modelo de lo que debe contener el documento, será de gran utilidad para evitar confusiones en los estudiantes. ▪ Considere trabajar la planificación del escrito (mediante lluvia de ideas, mapas conceptuales, elaboración de resumen, etc.). Se puede sumar, además, la reelaboración del ensayo (a partir de una primera corrección del docente o de una corrección colaborativa de sus compañeros), de esta manera se propicia el desarrollo de una actitud metacognitiva, esencial para el desarrollo de habilidades de escritura. ▪ Se puede utilizar en diferentes ciclos formativos, entregando mayor andamiaje en el ciclo de Bachillerato

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN

La competencia de Comunicación, se evalúa en cualquier modalidad gramatical, discursiva, y sociolingüística, siendo un posible escenario de evaluación, la elaboración de un escrito, el desarrollo de una respuesta en una prueba, la construcción de un informe, proyecto o esquema, como también la presentación de un caso o la argumentación en un debate. Lo importante es que involucre y demande escritura y/o comunicación oral, para que se esté tributando a su desarrollo.

Algunos desempeños a observar en los estudiantes y que puede incluir en sus instrumentos de evaluación, son:

- ✓ Se comunica en forma eficaz.
- ✓ Jerarquiza ideas principales y secundarias y las organiza en párrafos que permiten dar una secuencia en la lectura.
- ✓ Se expresa con amplitud de vocabulario incorporando lenguaje técnico y formal.
- ✓ Su lenguaje no verbal es coherente con su lenguaje verbal Su lenguaje no verbal apoya su discurso oral.
- ✓ Fundamenta sus ideas basándose en bibliografía pertinente para afirmar su postura.
- ✓ Considera al otro, tanto en los procesos de diálogo como al momento de elaborar su discurso de forma oral y escrita.
- ✓ Busca información de distintas fuentes para respaldar sus opiniones y fundamentos dando profundidad a sus mensajes orales y escritos.
- ✓ Contraargumenta considerando las ideas de otros y organizando el discurso para reafirmar su postura.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	DEFINICIÓN DEL PRODUCTO O EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
INFORMES ESCRITOS	Textos elaborados por los estudiantes que contienen información sobre una tarea o actividades de aprendizaje. Es recomendable utilizarlos en la entrega de un producto, asociado a las metodologías como el análisis de casos, salidas a terreno, aprendizaje por proyectos, entre otras. El ensayo también puede ser un producto evaluado, aun cuando también sirva como metodología para desarrollar el pensamiento crítico y la comunicación.
RESPUESTA DE LOS ESTUDIANTES EN PRUEBAS ESCRITAS	Para esta competencia, se requiere que las pruebas escritas contengan preguntas de desarrollo abierto, que implique la redacción de respuesta o bien la comunicación de una idea mediante algún tipo de organizador gráfico, imágenes, infografías, entre otros.
PRESENTACIONES ORALES	Para esta competencia, se requiere que los alumnos demuestren sus habilidades de expresión oral mediante apoyo audiovisual. Es importante observar que el apoyo de herramientas tecnológicas sea un complemento a su discurso, evitar la lectura y promover la habilidad de expresar ideas, definir conceptos, fundamentar, manteniendo un contacto con la audiencia y con vocabulario acorde al contexto.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN

PAUTAS DE COTEJO	Este instrumento es de fácil elaboración, es recomendable para desempeños procedimentales o específicos donde no hay solo una forma de ejecución, ya que es dicotómica (Si /No).
ESCALA DE APRECIACIÓN/VALORACIÓN /LIKERTO ESCALA LIKERT)	Este instrumento es de fácil elaboración y se utiliza para indicar en qué medida se observa la presencia o ausencia de los desempeños o conductas que quiere observar. Para elaborarla haga un listado de indicadores organizados en categorías y graduados en un mínimo de 3 niveles siendo 0 la ausencia de desempeño.
RÚBRICA	Este instrumento tiene una mayor complejidad en su elaboración ya que implica realizar una graduación cualitativa de los aspectos que se quieren evaluar. Para ello, comience a describir la conducta esperada del estudiante desde el nivel más alto, reflexione cuáles son las conductas intransables y transables, luego, gradúe la descripción de los niveles de ejecución en función de aquellos aspectos fundamentales y menos fundamentales.
PRUEBAS ESCRITAS	Para esta competencia, se requiere que las pruebas escritas contengan preguntas de desarrollo extenso, que implique la redacción de respuesta o bien la comunicación de una idea mediante algún tipo de organizador gráfico, imágenes, infografías, entre otros.

****Incorpore la autoevaluación y la coevaluación, de esta manera promoverá en sus estudiantes la reflexión continua sobre su propia conducta y la habilidad para evaluar a sus pares. Puede asignarle una ponderación de la nota final, y utilizar cualquiera de estos instrumentos para registrar la evaluación ****

**** Recuerde socializar los instrumentos de evaluación con sus estudiantes, de este modo ellos podrán saber qué se espera de ellos en cada actividad o experiencia de aprendizaje evaluada. ****

COMPETENCIA GENÉRICA RESPONSABILIDAD PÚBLICA

Definición

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, que permiten tomar conciencia sobre el rol que se ejerce en la sociedad y los aportes profesionales y personales que en ella pueden realizarse, tanto pública como privadamente, hacia la búsqueda por contribuir de manera permanente con el bienestar social y ambiental. Implica conocer y reflexionar acerca de los problemas que se presentan en la sociedad y el mundo en el que se está inmerso, asumiendo las problemáticas como propias, valorando el servicio público y el compromiso personal hacia el logro del bien común.

Dimensiones

1. Rol profesional.
2. Conocimiento del contexto social.
3. Pensamiento crítico
3. Compromiso con la solución de problemas públicos.
4. Búsqueda de la compatibilidad entre los intereses propios y las necesidades públicas

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE RESPONSABILIDAD PÚBLICA

Estrategia	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> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.

Estrategia	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. 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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
APRENDIZAJE SERVICIO	<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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;">ANÁLISIS DE CASO</p>	<p>El análisis de caso es una metodología que resulta útil para el desarrollo de habilidades de pensamiento como el análisis, determinación de causas y consecuencias de un fenómeno, detección de situaciones problemáticas que permitirán al estudiante explicar o bien detectar y buscar soluciones mediante la gestión de información, integración y transferencia del conocimiento</p> <p>Para más información: análisis-de-caso.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los casos planteados deben ser reales, o bien según sea el ciclo formativo, ajustarlo a conforme a los resultados de aprendizaje que desea alcanzar. ▪ Utilice su experiencia laboral para el diseño de casos o situaciones. ▪ Incluya variables o situaciones difíciles de menor a mayor complejidad contextualizándolas al escenario laboral con las que los estudiantes podrían encontrarse en el mundo real. ▪ Aumente progresivamente la habilidad de análisis con preguntas como: Qué pasaría si, cuáles son las causas/consecuencias, Argumente nueva formas de... entre otras. ▪ El análisis de caso es recomendable para iniciar a los alumnos en la resolución de problemas y desafíos.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;"> REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA (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.

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE RESPONSABILIDAD PÚBLICA

Para la evaluación de esta competencia se sugiere observar en los alumnos los siguientes desempeños e incluirlos en su instrumento de evaluación.

- ✓ Identifica las necesidades sociales a las que responde su profesión.
- ✓ Realiza un diagnóstico o investigación de la realidad en la que se inserta, a partir de la observación directa o de distintas fuentes de información propias de su área profesional.
- ✓ Reconoce la importancia de contribuir de manera permanente al bienestar social y ambiental.
- ✓ Participa en el diseño de estrategias que contribuyen a la solución de problemas sociales por medio de propuestas socialmente responsables.
- ✓ Planifica proyectos orientados a satisfacer necesidades sociales o ambientales.
- ✓ Ejecuta proyectos socialmente responsables, orientados al empoderamiento y la transformación social del entorno, organización o comunidad implicada.
- ✓ Evalúa las consecuencias sociales y medioambientales que tienen sus acciones, propuestas o proyectos.
- ✓ Favorece el contraste de opiniones y el análisis y búsqueda común de las soluciones a los problemas detectados.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	DEFINICIÓN DE LOS PRODUCTOS O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
INFORMES	<p>Texto que da cuenta de diversas acciones del alumno, por ejemplo: La revisión de diversas fuentes de información, procesos de diagnóstico, evaluación o intervención, proceso de análisis de datos, etapas de un proyecto, análisis de situaciones o casos entre otros.</p>
PORTAFOLIO	<p>Conjunto de evidencias que permite monitorear procesos y progresos, así como la capacidad de reflexión sobre el aprendizaje. Al igual que el informe, es una herramienta útil para registrar el proceso de distintas metodologías experienciales, como aprendizaje por proyectos, design thinking, entre otros. Además de contener el proceso, el portafolio permite incluir distintos elementos relevantes del producto o proyecto final.</p> <p>El portafolio puede ser una carpeta digital, en cuyo caso puede incluir elementos no imprimibles como videos o animaciones en 3D.</p>
BITÁCORAS	<p>Al igual que el informe, sirve de complemento en la implementación de aprendizaje por proyectos, aprendizaje-servicio, además es una buena evidencia de aprendizaje ya que muestra el proceso vivido por los alumnos en las experiencias y actividades planteadas. Es un producto de aprendizaje también utilizado cuando se trabaja en Aprendizaje por Proyectos, Desafíos, Estudios de Caso o Aprendizaje basado en Problemas. También se utiliza para registrar las salidas a terreno y procesos de práctica.</p> <p>Como recomendación, incorpore un formato a la bitácora para que así, cuando la evalúe, todos los alumnos tengan los mismos criterios, apartados o categorías que usted evaluará, independiente que dentro de ellas la información sea distinta, según el alumno. Le será mucho más fácil la evaluación.</p>

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE RESPONSABILIDAD PÚBLICA

PAUTA DE COTEJO	Es un instrumento fácil de construir, ya que es dicotómico, por tanto, evalúa la presencia o ausencia de un desempeño. Puede adaptarse a distintos temas y contextos educativos y es muy útil para evaluar ejecuciones o procesos sencillos o complejos. En responsabilidad pública podrá ser muy útil para evaluar desempeños precisos sea en un informe o bien en actividades propias del trabajo en terreno, como la asistencia a un lugar, la ejecución de cierta tarea, etc.
PRUEBAS ESCRITAS	Para esta competencia, se requiere que las pruebas escritas contengan casos a resolver con preguntas de desarrollo extensas con el objetivo de observar las habilidades de análisis, comparación, evaluación, argumentación, generalización, hipotetización entre otras habilidades de pensamiento de orden superior. Puede combinar estas preguntas de desarrollo con alternativas para recoger información respecto al conocimiento conceptual de los alumnos como definiciones, identificación, establecimiento de relaciones entre otras.
ESCALA DE APRECIACIÓN/VALORACIÓN o ESCALA LIKERT)	Esta pauta es una escala que tiene grados de presencia de un desempeño, se utilizan en tareas de diferente complejidad y como pauta de evaluación en los informes, proyectos o exposiciones orales de los alumnos. También es posible evaluar desempeños del trabajo en terreno, sobre todo para aspectos actitudinales que en esta competencia son muchos, por ejemplo, el trato con la comunidad, el uso de la información que se posee del problema, entre otros.
RÚBRICA	Elaborar rúbricas resulta a veces un poco más complejo que elaborar escalas o pautas de cotejo. La rúbrica es un instrumento que define tareas, actividades o comportamientos específicos que se desean valorar, así como los niveles de desempeño asociados a cada uno de estos. Su uso en esta competencia se asemeja al de una escala de observación, sin embargo, si se desea utilizar y le resulta complejo elaborarla, úsela en la etapa final del proyecto, tarea o actividad, así podrá evaluar un desempeño complejo o integrado con una pauta ad hoc que entrega una efectiva retroalimentación.

****Incorpore la autoevaluación y la coevaluación, de esta manera promoverá en sus estudiantes la reflexión continua sobre su propia conducta y la habilidad para evaluar a sus pares. Puede asignarle una ponderación de la nota final.***

****Recuerde socializar los instrumentos de evaluación con sus estudiantes, de este modo ellos podrán saber qué se espera de ellos en cada actividad o experiencia de aprendizaje evaluada. ****

COMPETENCIA GENÉRICA VISIÓN GLOBAL

Definición

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, orientados a observar y comprender eficazmente el entorno en un contexto global, para desenvolverse e interactuar considerando dimensiones históricas, políticas, económicas, sociales y culturales, posibilitando con esto la capacidad de adaptarse a los cambios y de integrar diferentes perspectivas de análisis en concordancia con las demandas propias de la disciplina de estudio y de otras disciplinas, lo que favorece una apertura al mundo globalizado en que el estudiante debe desenvolverse profesionalmente.

Dimensiones

1. Visión interdisciplinaria.
2. Flexibilidad.
3. Visión estratégica.
4. Capacidad de adaptación en ambientes multiculturales.
5. Reconocimiento del mundo globalizado.
6. Acercamiento a un segundo idioma.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA VISIÓN GLOBAL

Estrategia	Sugerencias de Implementación
APRENDIZAJE INTEGRADO DE CONTENIDOS Y LENGUAS EXTRANJERAS (AICLE)	<p>AICLE; en inglés Content and Language Integrated Learning (CLIL) es el término docente para denominar lo que comúnmente se conoce como inmersión lingüística. Es un término genérico y se refiere a cualquier situación educativa en la que una lengua adicional y, por lo tanto, no la más frecuentemente utilizada, se usa para la enseñanza de asignaturas diferentes a la de lenguaje original.</p> <p>Corresponde a un enfoque al que pueden asociarse diversas metodologías para enseñar a través de AICLE, adaptándose al contexto educativo. Se basa en aplicar la lengua extranjera que se quiere aprender en clases de materias comunes, no solo en el aprendizaje de esa lengua desde el punto de vista lingüístico, sino como una herramienta de comunicación. Es decir, propugna que si se quiere aprender inglés sea mediante el estudio o impartición de materias comunes en inglés, no mediante una asignatura solo de inglés de manera aislada.</p> <p>La multiculturalidad es uno de los principales beneficios de la inmersión lingüística, además del conocimiento de otras lenguas. La lengua, el pensamiento y la cultura están ligados por lo que este método ofrece a los estudiantes la oportunidad de interactuar con otras culturas.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se sugiere presentar actividades de aprendizaje con dificultad cognitiva creciente en el aula en forma gradual utilizando, por ejemplo, taxonomías como Bloom, Marzano u otras que le permitan generar actividades para desarrollar determinadas habilidades de pensamiento. Recuerde que se pueden utilizar variados recursos para lograrlo como por ejemplo aplicaciones, recursos web visuales, podcast, charlas, conferencias, entre otras. Si utiliza este enfoque es importante la flexibilidad en el uso de lengua extranjera (LE) y lengua materna (LM), pues se intenta que la LE se ocupe en la mayor parte del tiempo que se dedique a hablar en el aula, tanto para el alumno como para el docente. Sin embargo, se puede acudir a la LM para facilitar la comprensión.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
ANÁLISIS DE CASO	<p>El análisis de caso es una metodología que resulta útil para el desarrollo de habilidades de pensamiento como el análisis, determinación de causas y consecuencias de un fenómeno, detección de situaciones problemáticas que permitirán al estudiante explicar o bien detectar y buscar soluciones mediante la gestión de información, integración y transferencia del conocimiento</p> <p>Para más información: analisis-de-caso.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Los casos planteados deben ser reales, o bien según sea el ciclo formativo, ajustarlo a conforme a los resultados de aprendizaje que desea alcanzar.▪ Utilice su experiencia laboral para el diseño de casos o situaciones.▪ Incluya variables o situaciones difíciles de menor a mayor complejidad contextualizándolas al escenario laboral con las que los estudiantes podrían encontrarse en el mundo real.▪ Aumente progresivamente la habilidad de análisis con preguntas como: Qué pasaría si, cuáles son las causas/consecuencias, Argumente nueva formas de... entre otras.▪ El análisis de caso es recomendable para iniciar a los alumnos en la resolución de problemas y desafíos.

Estrategia	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. 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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DEBATE	<p>El debate es una discusión estructurada con réplicas por parte de un equipo defensor y por otro que esté en contra de la afirmación planteada. Precisa de una investigación documental rigurosa para poder replicar con fundamentos.</p> <p>En el debate, el estudiante desarrolla el pensamiento crítico y lógico; favorece el trabajo en equipos; se ponen a prueba el uso de recursos del lenguaje y de la comunicación no verbal; prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones de presión y la defensa argumentada de ideas y planteamientos. Lo anterior, debido a que los estudiantes deben seleccionar información desde diversas fuentes fiables y aplicarlas en la estructuración de una argumentación. que deben defender ante otros.</p> <p>Para más información consultar en: debate.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Defina y redacte las instrucciones. Se deben incluir aspectos como la extensión y el número de intervenciones mínimas, tipos de fuentes de información a consultar y cantidad de argumentos que se deben otorgar. Esto le permitirá hacer una evaluación con indicadores claros tanto para usted como para el alumno. ▪ Dé seguimiento a los aportes de los estudiantes y del establecimiento de un diálogo efectivo basado en participaciones significativas y fundamentadas. ▪ Realice una síntesis del debate, valorando las diversas opiniones y posibles conclusiones obtenidas. Retroalimente de manera grupal y entre pares. ▪ Esta metodología es recomendable para utilizar en diferentes carreras y en todos los ciclos formativos. ▪ En la síntesis final, es importante que cierre la discusión volviendo a tomar los referentes teóricos utilizados, recuerde que el tema a discutir debe situarse conforme al código deontológico y contexto de la profesión.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p>APRENDIZAJE BASADO EN DESAFÍOS (ABD)</p>	<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><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DISCUSIÓN GUIADA	<p>La discusión guiada consiste en el desarrollo de un tema en un intercambio informal de ideas, opiniones e información, realizado por el grupo de alumnos conducidos por otro alumno que toma un rol de guía e interrogador.</p> <p>Para que la discusión sea interesante, el tema debe de ser contingente, que se pueda analizar e interpretar desde distintos puntos de vista.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Utilizar temáticas propias de la disciplina.▪ Si desea que los alumnos realicen debates o comiencen a abordar dilemas de la profesión, se sugiere partir con discusiones guiadas. Ellas servirán no sólo para saber cómo los estudiantes construyen sus opiniones y argumentos, sino también para ir fortaleciendo progresivamente habilidades básicas de comunicación, análisis y argumentación.▪ Recomendable trabajar en diferentes ciclos, ajustados a las necesidades formativas.

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA VISIÓN GLOBAL

Para la evaluación de esta competencia se sugiere observar en los alumnos los siguientes desempeños e incluirlos en su instrumento de evaluación

- ✓ Integra perspectivas y puntos de vista, a partir de información de diversas fuentes y disciplinas.
- ✓ Expresa una postura que incorpora elementos resultantes de un proceso investigativo e interpretativo.
- ✓ Expresa una postura personal que dé cuenta de los conocimientos que posee y de cómo estos se fundamentan en el conocimiento científico integrado de la vida cotidiana.
- ✓ Incorpora de dimensiones del contexto, ya sean históricas, políticas, económicas, sociales o culturales en los trabajos o tareas.
- ✓ Busca y utiliza información proveniente de un segundo idioma.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	DEFINICIÓN DEL PRODUCTO O EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
PARTICIPACIÓN EN DEBATE	Expresión, oral o escrita, de un raciocinio para justificar algo con dos finalidades: persuadir a otro sujeto o transmitir un contenido con sentido de verdad (fomentando el entendimiento). Al evaluar la implementación de un debate, es importante llevar un registro donde se incluya los argumentos a favor y en contra del tema debatido. El moderador, evaluador y sintetizador entregan por separado una síntesis de las observaciones del debate, con énfasis en la argumentación utilizada y las perspectivas que se involucraron en el debate (en la evaluación de la competencia de visión global, debiera considerarse con mayor realce este punto).
INFORME DE SOLUCIÓN DEL CASO	Escrito que evidencia las habilidades relativas al análisis de casos: identificación de los hechos, identificación del problema y solución de éste. En segundo punto, debieran incluirse también elementos asociados a la mirada holística del problema, la búsqueda de referencias teóricas o prácticas que van más allá del problema, así como la validación de los aportes del grupo en la discusión del caso. Se recomienda utilizar una rúbrica para registrar evaluación a lo largo del proceso.
INFORME DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS ABP	Escrito que da cuenta del abordaje y/o solución de una problemática abordada. Se sugiere la entrega de informes por etapas como investigación sobre la temática, estado del arte de la problemática, evaluación del entorno, planteamiento de soluciones, implementación y evaluación de resultados.

INFORME DE APRENDIZAJE BASADO EN DESAFÍOS ABD	Texto que incorpora el abordaje o bien la solución del desafío. Considera elementos asociados a la mirada amplia del problema, los aportes interdisciplinarios, el trabajo colaborativo y la búsqueda de referentes en otros idiomas y contextos. Se recomienda la entrega de informes parciales de cada hito implementado.
INFORME DE PROYECTO APP	Texto que compila el planteamiento o indagación de una problemática de la vida real en el contexto de la profesión, las etapas de diseño y/o implementación, resultados, conclusiones y proyecciones.
PORTAFOLIO	Conjunto de evidencias que permite monitorear procesos y progresos, así como la capacidad de reflexión sobre el aprendizaje. Al igual que el informe, es una herramienta útil para registrar el proceso de distintas metodologías experienciales, como aprendizaje por proyectos, design thinking, entre otros. Además de contener el proceso, el portafolio permite incluir distintos elementos relevantes del producto o proyecto final. El portafolio puede ser una carpeta digital, en cuyo caso puede incluir elementos no imprimibles como videos o animaciones en 3D.
ENSAYO	Composición escrita que expresa la reflexión profunda sobre un tema específico, se exponen ideas, se da respuesta a una interrogante y se sostiene un punto de vista.
REGISTRO O BITÁCORA	Escrito que al igual que el informe, sirve de complemento en la implementación de aprendizaje por proyectos, Estudio de caso, Aprendizaje basado en desafíos y aprendizaje basado en problemas. Permite evidenciar el proceso de aprendizaje de los alumnos, sus vivencias, problemáticas y procesos asociados a las distintas actividades. Como recomendación, incorpore un formato a la bitácora para que así, cuando la evalúe, todos los alumnos tengan los mismos criterios, apartados o categorías que usted evaluará, independiente que dentro de ellas la información sea distinta, según el alumno. Le será mucho más fácil la evaluación.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA VISIÓN GLOBAL

PAUTA DE COTEJO	Es un instrumento fácil de construir, ya que es dicotómico, por tanto, evalúa la presencia o ausencia de un desempeño. Puede adaptarse a distintos temas y contextos educativos y es muy útil para evaluar ejecuciones o procesos sencillos o complejos.
ESCALA DE APRECIACIÓN/VALORACIÓN o ESCALA LIKERT)	Esta pauta es una escala que tiene grados de presencia de un desempeño, se utilizan en tareas de diferente complejidad y como pauta de evaluación en los informes, proyectos o exposiciones orales de los alumnos. También es posible evaluar desempeños del trabajo en terreno, sobre todo para aspectos actitudinales que en esta competencia son muchos, por ejemplo, el trato con la comunidad, el uso de la información que se posee del problema, entre otros.
RÚBRICA	Elaborar rúbricas resulta a veces un poco más complejo que elaborar escalas o pautas de cotejo. La rúbrica es un instrumento que define tareas, actividades o comportamientos específicos que se desean valorar, así como los niveles de desempeño asociados a cada uno de estos. Su uso en esta competencia se asemeja al de una escala de observación, sin embargo, si se desea utilizar y le resulta complejo elaborarla, úsela en la etapa final del proyecto, tarea o actividad, así podrá evaluar un desempeño complejo o integrado con una pauta ad hoc que entrega una efectiva retroalimentación.

****Incorpore la autoevaluación y la coevaluación, de esta manera promoverá en sus estudiantes la reflexión continua sobre su propia conducta y la habilidad para evaluar a sus pares. Puede asignarle una ponderación de la nota final. ****

**** Recuerde socializar los instrumentos de evaluación con sus estudiantes, de este modo ellos podrán saber qué se espera de ellos en cada actividad o experiencia de aprendizaje evaluada. ****

COMPETENCIA GENÉRICA ÉTICA

Definición

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, orientados a la constante búsqueda de la Verdad y del bien, valorando una conducta moral coherente con los valores del humanismo cristiano. Implica tomar decisiones de acuerdo a lo que se espera sea un desempeño profesional ético, el que estará circunscrito por las virtudes cardinales de la prudencia, fortaleza, templanza y justicia, y por el respeto a la dignidad humana.

Dimensiones

1. Conocimientos de la ética desde la propia disciplina.
2. Conciencia axiológica
3. Disposición a actuar en toda circunstancia de forma honesta.
4. Amor al trabajo bien hecho.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE ÉTICA

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DEBATE	<p>El debate es una discusión estructurada con réplicas por parte de un equipo defensor y por otro que esté en contra de la afirmación planteada. Precisa de una investigación documental rigurosa para poder replicar con fundamentos.</p> <p>En el debate, el estudiante desarrolla el pensamiento crítico y lógico; favorece el trabajo en equipos; se ponen a prueba el uso de recursos del lenguaje y de la comunicación no verbal; prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones de presión y la defensa argumentada de ideas y planteamientos. Lo anterior, debido a que los estudiantes deben seleccionar información desde diversas fuentes fiables y aplicarlas en la estructuración de una argumentación. que deben defender ante otros.</p> <p>Para más información consultar en: debate.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Defina y redacte las instrucciones. Se deben incluir aspectos como la extensión y el número de intervenciones mínimas, tipos de fuentes de información a consultar y cantidad de argumentos que se deben otorgar. Esto le permitirá hacer una evaluación con indicadores claros tanto para usted como para el alumno. ▪ Dé seguimiento a los aportes de los estudiantes y del establecimiento de un diálogo efectivo basado en participaciones significativas y fundamentadas. ▪ Realice una síntesis del debate, valorando las diversas opiniones y posibles conclusiones obtenidas. Retroalimente de manera grupal y entre pares. ▪ Esta metodología es recomendable para utilizar en diferentes carreras y en todos los ciclos formativos. ▪ En la síntesis final, es importante que cierre la discusión volviendo a tomar los referentes teóricos utilizados, recuerde que el tema a discutir debe situarse conforme al código deontológico y contexto de la profesión.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;">ANÁLISIS DE CASO</p>	<p>El análisis de caso es una metodología que resulta útil para el desarrollo de habilidades de pensamiento como el análisis, determinación de causas y consecuencias de un fenómeno, detección de situaciones problemáticas que permitirán al estudiante explicar o bien detectar y buscar soluciones mediante la gestión de información, integración y transferencia del conocimiento</p> <p>Para más información: analis-de-caso.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los casos planteados deben ser reales, o bien según sea el ciclo formativo, ajustarlo a conforme a los resultados de aprendizaje que desea alcanzar. ▪ Utilice su experiencia laboral para el diseño de casos o situaciones. ▪ Incluya variables o situaciones difíciles de menor a mayor complejidad contextualizándolas al escenario laboral con las que los estudiantes podrían encontrarse en el mundo real. ▪ Aumente progresivamente la habilidad de análisis con preguntas como: Qué pasaría si, cuáles son las causas/consecuencias, Argumente nueva formas de... entre otras. ▪ El análisis de caso es recomendable para iniciar a los alumnos en la resolución de problemas y desafíos.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DISCUSIÓN GUIADA	<p>La discusión guiada consiste en el desarrollo de un tema en un intercambio informal de ideas, opiniones e información, realizado por el grupo de alumnos conducidos por otro alumno que toma un rol de guía e interrogador.</p> <p>Para que la discusión sea interesante, el tema debe de ser contingente, que se pueda analizar e interpretar desde distintos puntos de vista.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Utilizar temáticas propias de la disciplina.▪ Si desea que los alumnos realicen debates o comiencen a abordar dilemas de la profesión, se sugiere partir con discusiones guiadas. Ellas servirán no sólo para saber cómo los estudiantes construyen sus opiniones y argumentos, sino también para ir fortaleciendo progresivamente habilidades básicas de comunicación, análisis y argumentación.▪ Recomendable trabajar en diferentes ciclos formativos ajustados a las necesidades formativas.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
ROLE PLAYING	<p>Esta metodología pretende simular una situación de la vida real en un ambiente académico y formal. Usualmente el formato de los juegos de roles se limita a la discusión en parejas en torno a roles asignados por el docente, en donde cada estudiante representa ese papel por un lapso breve. Los pasos para realizar un juego de roles son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Establezca el objetivo del juego de roles, y defina los contenidos a abordar, así como los referentes teóricos de la puesta en escena. ▪ Genere parejas o tríos de roles relacionados factibles de ser representados por los estudiantes. ▪ Presente la actividad a los estudiantes y el formato de evaluación. ▪ Finalmente, proporcione retroalimentación del proceso a todos los participantes. ▪ Esta metodología es recomendable para presentar situaciones de manera más dinámica y simple, pero que posibilita una participación activa de los alumnos y una posterior discusión de los aprendizajes que se ha propuesto alcanzar a partir de la puesta en escena planteada. <p>Para mas información: juego-de-roles.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Durante la etapa de discusión, el docente debe actuar como conductor del análisis. ▪ Realizar plenario final: Cuando termina la escenificación, todo el grupo expone sus impresiones, plantea a los intérpretes dudas, discute el desarrollo de la escena, propone otras posibilidades, etcétera. Finalmente, se sacan conclusiones sobre el problema o situación.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
TRABAJO EN GRUPO	<p>Metodología que reúne a personas para interactuar entre si y ejercer una influencia recíproca. Un grupo debe ser cooperativo esto es, que las metas son compartidas entre todos los integrantes, por lo tanto, el grupo no ha finalizado en tanto todos hayan entendido y cumplido la actividad con éxito. En el trabajo en grupo, es importante considerar además de las metas propuestas, aspectos actitudinales y valóricos tales como: Habilidades sociales, tolerancia, asistencia, participación, control de impulso, puntos de vista, entre otros.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Especificar resultados de aprendizaje generales y aquellos a lograr en el corto mediano y largo plazo.▪ Decidir el tamaño del grupo.▪ Planear los recursos para promover la interdependencia.▪ Asignar los roles para asegurar la interdependencia.▪ Explicar la tarea.▪ Explicar los desempeños esperados.▪ Especificar los comportamientos deseables.▪ Monitorear la conducta de los estudiantes y prestar asistencia en relación a la tarea.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
MÉTODO SOCRÁTICO	<p>Esta metodología, pretende indagar en nuevas ideas, conceptos o premisas. Para aplicar el método socrático es necesario solicitar a los estudiantes la elaboración de preguntas frente a un tema controversial, para luego, proceder a hacer sugerencias de manera provocadora, motivando a cada interventor a defender y articular las razones y valores que subyacen a su decisión, para luego transferirlos a distintas situaciones. En cada ronda de preguntas, se debe procurar derribar los supuestos de los interventores en un afán de elaborar una “verdad compartida” que es precisamente la tarea del profesor socrático en clase.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueva la elaboración de preguntas y la madurez intelectual mediante el diálogo, el autoanálisis y la reflexión. ▪ Utilice preguntas guiadoras como, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué quieres decir realmente con...? ○ ¿Cómo llegas a esa conclusión? ○ ¿Qué es lo que realmente se está diciendo? ○ Supón que te equivocas. ¿Qué consecuencias tendría eso? ○ ¿Cómo podría saber que lo que dices es verdad? ○ ¿Por qué crees que esto importante?

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE ÉTICA

Para la evaluación de esta competencia se sugiere observar en los alumnos los siguientes desempeños e incluirlos en su instrumento de evaluación

- ✓ Valora una conducta moral coherente con los valores del humanismo cristiano.
- ✓ Demuestra en su actuar los valores del humanismo cristiano.
- ✓ Toma decisiones de acuerdo al código deontológico que regula su profesión.
- ✓ Realiza el ejercicio de ponerse en el lugar de los demás.
- ✓ Promueve relaciones de respeto, reciprocidad y justicia.
- ✓ Reconoce a la persona y sus capacidades por encima de las diferencias sociales, culturales, económicas, ideológicas e identitarias.
- ✓ Responde a las necesidades o problemáticas relacionadas con su persona o su futuro ejercicio profesional.
- ✓ Reflexiona sobre sus creencias y puntos de vista.
- ✓ Explica las aristas éticas de una situación.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	DEFINICIÓN DEL PRODUCTO O EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
PARTICIPACIÓN EN DEBATE	<p>Expresión, oral o escrita, de un raciocinio para justificar algo con dos finalidades: persuadir a otro sujeto o transmitir un contenido con sentido de verdad (fomentando el entendimiento). Al evaluar la implementación de un debate, es importante llevar un registro donde se incluya los argumentos a favor y en contra del tema debatido. El moderador, evaluador y sintetizador entregan por separado una síntesis de las observaciones del debate, con énfasis en la argumentación utilizada y las perspectivas que se involucraron en el debate (en la evaluación de la competencia de visión global, debiera considerarse con mayor realce este punto).</p>
INFORME DE SOLUCIÓN CASO	<p>Escrito que evidencia las habilidades relativas al análisis de casos: identificación de los hechos, identificación del problema y solución de éste. En segundo punto, debieran incluirse también elementos asociados a la mirada holística del problema, la búsqueda de referencias teóricas o prácticas que van más allá del problema, así como la validación de los aportes del grupo en la discusión del caso.</p> <p>Se recomienda utilizar una rúbrica para registrar evaluación a lo largo del proceso.</p>
EXPOSICIÓN ORAL	<p>Expresión oral del/la estudiante apoyado de material audiovisual que demuestra el dominio sobre un tema específico frente a una audiencia determinada.</p>
INFORME DE REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	<p>Consiste en un documento donde el alumno sistematiza un conjunto de autores relacionados a un tema. Para trabajar la revisión bibliográfica se sugiere considerar la bibliografía del curso, 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 su opinión sobre esa afirmación.</p>
ENSAYO	<p>Composición escrita que expresa la reflexión profunda sobre un tema específico, se exponen ideas, se da respuesta a una interrogante y se sostiene un punto de vista.</p>

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE ÉTICA

ESCALA DE APRECIACIÓN/VALORACIÓN O ESCALA LIKERT)	Esta pauta es una escala que tiene grados de presencia de un desempeño, se utilizan en tareas de diferente complejidad y como pauta de evaluación en los informes, proyectos o exposiciones orales de los alumnos. También es posible evaluar desempeños sobre todo para aspectos actitudinales y relacionales
RÚBRICA	Elaborar rúbricas resulta a veces un poco más complejo La rúbrica es un instrumento que define tareas, actividades o comportamientos específicos que se desean valorar, así como los niveles de desempeño asociados a cada uno de estos. Su uso en esta competencia se asemeja al de una escala de valoración, sin embargo, si se desea utilizar y le resulta complejo elaborarla, úsela en la etapa final del proyecto, tarea o actividad, así podrá evaluar un desempeño complejo o integrado con una pauta ad hoc que entrega una efectiva retroalimentación, para el proceso formativo implementado y para los estudiantes
PRUEBAS ESCRITAS	Para esta competencia, se requiere que las pruebas escritas contengan casos a resolver con preguntas de desarrollo extensas. En caso que desee acotar una respuesta de desarrollo, en la instrucción indique completar en un espacio delimitado para ello o bien que utilice en el desarrollo de la respuesta determinada teoría, modelo o postulado de un autor.

****Incorpore la autoevaluación y la coevaluación, de esta manera promoverá en sus estudiantes la reflexión continua sobre su propia conducta y la habilidad para evaluar a sus pares. Puede asignarle una ponderación de la nota final. ****

**** Recuerde socializar los instrumentos de evaluación con sus estudiantes, de este modo ellos podrán saber qué se espera de ellos en cada actividad o experiencia de aprendizaje evaluada. ****

COMPETENCIA GENÉRICA EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO

Definición

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, orientados a la búsqueda constante de oportunidades para crear e innovar, aceptando retos y enfrentándose a la incertidumbre. Implica idear soluciones nuevas y diferentes para resolver problemas o situaciones complejas en un contexto cambiante, como, así mismo, motivarse por los logros y por las personas, siendo capaces de conducir otros y colaborar con ellos, valorando el trabajo en equipo. Considera, por último, la perseverancia y resistencia al fracaso, para enfrentar los retos de manera positiva, pero realista.

Dimensiones

1. Creatividad e innovación.
2. Resolución de problemas.
3. Toma de decisiones.
4. Capacidad de influir.
5. Adaptación al cambio.
6. Trabajo en equipo.
7. Motivación de logro.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EMPREDIMIENTO Y LIDERAZGO

Estrategia	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><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DESIGN SPRINT	<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> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
ENTREVISTAS	<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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p>LECTURA DE TEXTOS Y OBSERVACIÓN DE VIDEOS MOTIVADORES</p>	<p>La lectura de textos así como la revisión de videos motivadores puede ser utilizado como estrategia metodológica sobre todo en la implementación de la metodología Aula Invertida, ya que el estudiante prepara conceptos o ideas respecto a lo que se trabajará en clases, así como también puede favorecer la profundización sobre algún tema en particular. Al igual que la revisión Bibliográfica, es importante utilizar la bibliografía del curso y orientar en la búsqueda de fuentes confiables y motivadoras.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entregue a los estudiantes claramente el objetivo de la lectura o la revisión del video, para que puedan focalizarse en el contenido o parte del video que usted desea que se concentre. ▪ Un video puede ser utilizado para distintas etapas que se desean abordar del emprendimiento o liderazgo. ▪ Intente que los videos no sean demasiado extensos, pues los estudiantes pueden perder el foco de lo que se persigue como objetivo de la actividad. ▪ Elabore pautas para observar videos, que contengan los focos, preguntas o conceptos que se desean trabajar.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p>APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS</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.
--	---

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DESIGN THINKING	<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, 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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
ANÁLISIS DE CASO	<p>El análisis de caso es una metodología que resulta útil para el desarrollo de habilidades de pensamiento como el análisis, determinación de causas y consecuencias de un fenómeno, detección de situaciones problemáticas que permitirán al estudiante explicar o bien detectar y buscar soluciones mediante la gestión de información, integración y transferencia del conocimiento</p> <p>Para más información: analisis-de-caso.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Los casos planteados deben ser reales, o bien según sea el ciclo formativo, ajustarlo a conforme a los resultados de aprendizaje que desea alcanzar.▪ Utilice su experiencia laboral para el diseño de casos o situaciones.▪ Incluya variables o situaciones difíciles de menor a mayor complejidad contextualizándolas al escenario laboral con las que los estudiantes podrían encontrarse en el mundo real.▪ Aumente progresivamente la habilidad de análisis con preguntas como: Qué pasaría si, cuáles son las causas/consecuencias, Argumente nueva formas de... entre otras.▪ El análisis de caso es recomendable para iniciar a los alumnos en la resolución de problemas y desafíos.

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO

Para la evaluación de esta competencia se sugiere observar en los alumnos los siguientes desempeños e incluirlos en su instrumento de evaluación

- ✓ Elabora ideas y propuestas innovadoras.
- ✓ Detecta problemáticas y las asume como oportunidades.
- ✓ Proyecta potenciales beneficiarios de una innovación.
- ✓ Establece objetivos, plazos y prioridades para la realización de tareas.
- ✓ Toma decisiones y las comunica con convicción.
- ✓ Toma decisiones evaluando riesgos, oportunidades y consecuencias.
- ✓ Compromete a otros con su visión de futuro
- ✓ Se adapta a los cambios que presenta el entorno en que se desenvuelve.
- ✓ Participa en actividades que el grupo desarrolla como meta común y en tareas individuales de cada integrante.
- ✓ Lidera la organización del grupo comunicando claramente las iniciativas, coordinando responsabilidades y reconociendo el trabajo realizado por los integrantes.
- ✓ Facilita la gestión positiva de las diferencias, desacuerdos y conflictos que se producen al interior del grupo.
- ✓ Se relaciona en grupo contribuyendo a la cohesión del mismo.
- ✓ 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.
- ✓ Se compromete con las tareas y persevera en alcanzar metas personales o colectivas.
- ✓ Confía en sí mismo y tolera la frustración y el fracaso.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	DEFINICIÓN DE PRODUCTO O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
INFORMES	Recomendables de utilizar en la entrega de avances en las metodologías de ABP y ABD, por ser metodologías que requieren etapas y son, generalmente, de más larga duración.
POSTERS	Presentación de proyectos de emprendimiento a través de Posters, que requerirán ser presentados por el equipo y evaluados mediante una pauta (escala de valoración o rúbrica).
ELEVATOR PITCH	Una forma de presentar un emprendimiento de manera breve y con alto impacto. Requerirá que el estudiante planifique cuidadosamente el discurso, teniendo en consideración el receptor del mensaje, con el objetivo de convencerlo y obtener su apoyo, como posible inversor o socio.
DISERTACIONES O PRESENTACIONES EFECTIVAS	Para la presentación de proyectos y modelos o planes de negocio. Suele solicitarse además un documento escrito. Debe evaluarse con pautas previamente compartida a los alumnos.
VIDEO	Representación audiovisual, que integra diversas técnicas como animaciones, entrevistas a actores relevantes (beneficiarios e integrantes del equipo), toma de imágenes del producto o servicio dentro del contexto donde fue implementado.
BITÁCORAS O CUADERNOS DE REGISTRO	Escrito que al igual que el informe, sirve de complemento en la implementación de aprendizaje por proyectos, Estudio de caso, Aprendizaje basado en desafíos y aprendizaje basado en problemas. Permite evidenciar el proceso de aprendizaje de los alumnos, sus vivencias, problemáticas y procesos asociados a las distintas actividades. Como recomendación, incorpore un formato a la bitácora para que así, cuando la evalúe, todos los alumnos tengan los mismos criterios, apartados o categorías que usted evaluará, independiente que dentro de ellas la información sea distinta, según el alumno. Le será mucho más fácil la evaluación.
PORTAFOLIO	Conjunto de evidencias que permite monitorear procesos y progresos, así como la capacidad de reflexión sobre el aprendizaje. Al igual que el informe, es una herramienta útil para registrar el proceso de distintas metodologías experienciales, como aprendizaje por proyectos, design thinking, entre otros. Además de contener el proceso, el portafolio permite incluir distintos elementos relevantes del producto o proyecto final. El portafolio puede ser una carpeta digital, en cuyo caso puede incluir elementos no imprimibles como videos o animaciones en 3D.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO

ESCALA DE APRECIACIÓN/VALORACIÓN O ESCALA LIKERT)	Esta pauta es una escala que tiene grados de presencia de un desempeño, se utilizan en tareas de diferente complejidad y como pauta de evaluación en los informes, proyectos o exposiciones orales de los alumnos. También es posible evaluar desempeños sobre todo para aspectos actitudinales y relacionales
RÚBRICA	Elaborar rúbricas resulta a veces un poco más complejo La rúbrica es un instrumento que define tareas, actividades o comportamientos específicos que se desean valorar, así como los niveles de desempeño asociados a cada uno de estos. Su uso en esta competencia se asemeja al de una escala de valoración, sin embargo, si se desea utilizar y le resulta complejo elaborarla, úsela en la etapa final del proyecto, tarea o actividad, así podrá evaluar un desempeño complejo o integrado con una pauta ad hoc que entrega una efectiva retroalimentación, para el proceso formativo implementado y para los estudiantes
PAUTAS DE COTEJO	Este instrumento es de fácil elaboración, es recomendable para desempeños procedimentales o específicos donde no hay solo una forma de ejecución, ya que es dicotómica (Si /No).

****Incorpore la autoevaluación y la coevaluación, de esta manera promoverá en sus estudiantes la reflexión continua sobre su propia conducta y la habilidad para evaluar a sus pares. Puede asignarle una ponderación de la nota final. ****

**** Recuerde socializar los instrumentos de evaluación con sus estudiantes, de este modo ellos podrán saber qué se espera de ellos en cada actividad o experiencia de aprendizaje evaluada. ****

COMPETENCIA GENÉRICA EFICIENCIA

Definición

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, orientados a alcanzar los objetivos y las metas preestablecidas a través del uso racional de los recursos y tiempos disponibles, logrando su optimización.

Dimensiones

1. Análisis de la situación y su contexto.
2. Planificación.
3. Optimización de recursos.
4. Administración adecuada del tiempo.
5. Orientación a la calidad.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EFICIENCIA

Estrategia	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><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;"> SQA Lo que sé sobre un tema Lo que quiero saber Lo que aprendí </p>	<p>Técnica destinada a la activación del conocimiento, contribuye en la determinación de propósitos de conocimiento frente a un contexto determinado. Permite focalizar la atención en las tres preguntas, Lo que sé, lo que quiero saber y lo que aprendí. Esta técnica permite identificar vacíos, y por lo tanto establecer metas para mejorar continuamente.</p> <p>Para mas información: tecnica-s-q-a.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Paso S “Lo que sé sobre un tema”: Seleccione los conceptos claves del material a trabajar. Puede ser una lectura, o imágenes o material audiovisual. Invite a registrar lo que saben y a completar la columna “S” mediante la interacción. Utilice preguntas durante los comentarios: ¿Dónde lo aprendieron?, ¿Cómo podrías comprobar lo que dices?, revisando nuevamente el material, Posteriormente se arman categorías de información que los estudiantes pueden encontrar en los recursos entregados. ▪ Paso Q: “Qué quiero Aprender”: Como consecuencia del paso anterior a medida que los estudiantes comparten ideas, se orienta a identificar áreas de incertidumbre o carencia de conocimientos y a registrar todas las preguntas que surgen. ▪ Paso A: “Permite estructurar sentido al material proporcionado. Se solicita a los estudiantes escribir las respuestas a sus preguntas después de finalizar el trabajo con el material proporcionado. Se pueden utilizar mapas mentales u organizadores gráficos para establecer las relaciones entre conceptos.

Estrategia	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. 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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	<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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DESIGN THINKING	<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, 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.
--	--

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DEBATE	<p>El debate es una discusión estructurada con réplicas por parte de un equipo defensor y por otro que esté en contra de la afirmación planteada. Precisa de una investigación documental rigurosa para poder replicar con fundamentos.</p> <p>En el debate, el estudiante desarrolla el pensamiento crítico y lógico; favorece el trabajo en equipos; se ponen a prueba el uso de recursos del lenguaje y de la comunicación no verbal; prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones de presión y la defensa argumentada de ideas y planteamientos. Lo anterior, debido a que los estudiantes deben seleccionar información desde diversas fuentes fiables y aplicarlas en la estructuración de una argumentación. que deben defender ante otros.</p> <p>Para más información consultar en: debate.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Defina y redacte las instrucciones. Se deben incluir aspectos como la extensión y el número de intervenciones mínimas, tipos de fuentes de información a consultar y cantidad de argumentos que se deben otorgar. Esto le permitirá hacer una evaluación con indicadores claros tanto para usted como para el alumno. ▪ Dé seguimiento a los aportes de los estudiantes y del establecimiento de un diálogo efectivo basado en participaciones significativas y fundamentadas. ▪ Realice una síntesis del debate, valorando las diversas opiniones y posibles conclusiones obtenidas. Retroalimente de manera grupal y entre pares. ▪ Esta metodología es recomendable para utilizar en diferentes carreras y en todos los ciclos formativos.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">▪ En la síntesis final, es importante que cierre la discusión volviendo a tomar los referentes teóricos utilizados, recuerde que el tema a discutir debe situarse conforme al código deontológico y contexto de la profesión. |
|--|---|

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE EFICIENCIA

Para la evaluación de esta competencia se sugiere observar en los alumnos los siguientes desempeños e incluirlos en su instrumento de evaluación

- ✓ Establece objetivos, plazos y prioridades para la realización de tareas.
- ✓ Toma decisiones evaluando riesgos, oportunidades y consecuencias.
- ✓ Se adapta a los cambios que presenta el entorno en que se desenvuelve.
- ✓ Planifica actividades de meta común y tareas individuales de cada integrante.
- ✓ Comunica los objetivos, coordina y planifica acciones a mediano, corto y largo plazo.
- ✓ Reconoce sus debilidades y fortalezas y asume tareas confiando en sus habilidades.
- ✓ Se compromete con las tareas y persevera en alcanzar metas personales o colectivas.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	DEFINICIÓN DEL PRODUCTO O EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
INFOGRAFÍA/POSTER/POSTER CIENTÍFICO	Resumen que sintetiza en texto e imágenes, el trabajo de investigación, proyecto, o caso realizado.
MAPAS MENTALES U ORGANIZADORES GRÁFICOS	Es una representación visual que muestra relaciones entre los hechos, conceptos o ideas, sirve para guiar el pensamiento del alumno ya que se llenan y se basan en un mapa visual o diagrama. También pueden usarse como estrategias de enseñanza, existen distintos formatos, permiten desarrollar habilidades de categorización.
INFORME DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS ABP	Escrito que da cuenta del abordaje y/o solución de una problemática abordada. Se sugiere la entrega de informes por etapas como investigación sobre la temática, estado del arte de la problemática, evaluación del entorno, planteamiento de soluciones, implementación y evaluación de resultados. Esto permitirá evaluar la organización del tiempos en relación a objetivos de la tarea.
INFORME DE APRENDIZAJE BASADO EN DESAFÍOS ABD	Texto que incorpora el abordaje o bien la solución del desafío. Considera elementos asociados a la mirada amplia del problema, los aportes interdisciplinarios, el trabajo colaborativo y la búsqueda de referentes en otros idiomas y contextos. Se recomienda la entrega de informes parciales de cada hito implementado. Esto permitirá evaluar la organización del tiempos en relación a objetivos de la tarea.
INFORME DE PROYECTO APP	Texto que compila el planteamiento o indagación de una problemática de la vida real en el contexto de la profesión, las etapas de diseño y/o implementación, resultados, conclusiones y proyecciones.
PORTAFOLIO	Conjunto de evidencias que permite monitorear procesos y progresos, así como la capacidad de reflexión sobre el aprendizaje. Al igual que el informe, es una herramienta útil para registrar el proceso de distintas metodologías experienciales, como aprendizaje por proyectos, design thinking, entre otros. Además de contener el proceso, el portafolio permite incluir distintos elementos relevantes del producto o proyecto final. El portafolio puede ser una carpeta digital, en cuyo caso puede incluir elementos no imprimibles como videos o animaciones en 3D. Se vincula con la eficiencia, por cuanto el alumno debe priorizar y seleccionar evidencia, adicional a organizar su trabajo y autorregularse.
REGISTRO O BITÁCORA	Escrito que al igual que el informe, sirve de complemento en la implementación de aprendizaje por proyectos, Estudio de caso, Aprendizaje basado en desafíos y aprendizaje basado en problemas. Permite evidenciar el proceso de aprendizaje de los alumnos, sus vivencias, problemáticas y procesos asociados a las distintas actividades. Como recomendación, incorpore un formato a la bitácora para que así, cuando la evalúe, todos los alumnos tengan los mismos criterios, apartados o categorías que usted evaluará, independiente que dentro de ellas la información sea distinta, según el alumno.

CARTA GANTT

Diagrama o planilla recurso utilizada en la gestión de proyectos de cualquier tipo, personales, administrativos, para la gestión de proyectos etc. Recuerde considerar los siguientes elementos que deben estar presentes como evidencia.

- Detallar las actividades según la temática
- Determinar cuándo inicia una actividad y cuándo termina
- El tiempo previsto de duración para cada actividad
- En qué momento las actividades se solapan con otras actividades y en qué forma

La fecha de inicio y la fecha final de las actividades y el proyecto.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE EFICIENCIA

ESCALA DE APRECIACIÓN/VALORACIÓN O ESCALA LIKERT)	Esta pauta es una escala que tiene grados de presencia de un desempeño, se utilizan en tareas de diferente complejidad y como pauta de evaluación en los informes, proyectos o exposiciones orales de los alumnos. También es posible evaluar desempeños sobre todo para aspectos actitudinales y relacionales
RÚBRICA	Elaborar rúbricas resulta a veces un poco más complejo La rúbrica es un instrumento que define tareas, actividades o comportamientos específicos que se desean valorar, así como los niveles de desempeño asociados a cada uno de estos. Su uso en esta competencia se asemeja al de una escala de valoración, sin embargo, si se desea utilizar y le resulta complejo elaborarla, úsela en la etapa final del proyecto, tarea o actividad, así podrá evaluar un desempeño complejo o integrado con una pauta ad hoc que entrega una efectiva retroalimentación, para el proceso formativo implementado y para los estudiantes
PAUTAS DE COTEJO	Este instrumento es de fácil elaboración, es recomendable para desempeños procedimentales o específicos donde no hay solo una forma de ejecución, ya que es dicotómica (Si /No).

****Incorpore la autoevaluación y la coevaluación, de esta manera promoverá en sus estudiantes la reflexión continua sobre su propia conducta y la habilidad para evaluar a sus pares. Puede asignarle una ponderación de la nota final. ****

**** Recuerde socializar los instrumentos de evaluación con sus estudiantes, de este modo ellos podrán saber qué se espera de ellos en cada actividad o experiencia de aprendizaje evaluada. ****

COMPETENCIA GENÉRICA AUTONOMÍA

Definición

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, orientados a la formación de una persona estratégica que escoge intencionadamente procedimientos adecuados frente a los desafíos del mundo académico y del mundo del trabajo. Incluye la proactividad y la autorregulación del comportamiento traducidas en la exploración de oportunidades personales y contextuales para responder a dichos desafíos. La autonomía se expresa en la toma de decisiones sin la conducción o el monitoreo externo e implica asumir las consecuencias que derivan de estas decisiones.

Dimensiones

1. Resolución de Problemas
2. Visión estratégica
3. Autorregulación
4. Confianza en sí mismo
5. Orientación al aprendizaje
6. Valoración del trabajo independiente.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA AUTONOMÍA

Estrategia	Sugerencias de Implementación
FLIPPED LEARNING O APRENDIZAJE INVERTIDO	<p>Estrategia que permite utilizar el tiempo presencial para realizar actividades de aprendizaje que permitan la aplicación de los contenidos en discusiones, ejercicios, laboratorios, realización de proyectos entre otros. Para ello la base teórica o conocimiento conceptual asociado al curso y que tradicionalmente se realiza mediante clases expositivas, ahora se dispone al estudiante a través de diferentes medios: audiovisuales, o escritos, los cuales deben ser trabajados de manera autónoma para su aplicación en contextos presenciales.</p> <p>Para mas información: flipped-learning.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se sugiere realizar un proceso sistemático de revisión, actualización y selección de la base teórica o conocimiento conceptual asociado al curso para ser revisado por los estudiantes de forma autónoma, que permita concatenar de manera efectiva las actividades de trabajo autónomo con aplicación práctica en la presencialidad. ▪ Visualice de qué manera la base teórica o conocimiento conceptual es factible de ser aplicada en un proyecto, desafío, problemática del contexto profesional para ser trabajada por los estudiantes de manera grupal. ▪ Planifique etapas, pasos y tareas para llegar a los desempeños esperados de su asignatura. ▪ Retroalimente y evalúe de manera permanente el aprendizaje práctico en grupos como el estudio individual.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p>APRENDIZAJE BASADO EN DESAFÍOS (ABD)</p>	<p>Metodología que consiste en enfrentar a los estudiantes a una situación problema real, relevante y de vinculación con el entorno, lo cual implica la definición de un desafío y la implementación de una solución. proveniente de organizaciones públicas o privadas o bien diseñada por el docente con el objetivo de generar un aprendizaje experiencial en el contexto de la profesión. 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><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></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, como docente identifique actores claves relacionados con el tema, que los estudiantes puedan considerar 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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<p style="text-align: center;">SQA</p> <p>Lo que sé sobre un tema Lo que quiero saber Lo que aprendí</p>	<p>Técnica destinada a la activación del conocimiento, contribuye en la determinación de propósitos de conocimiento frente a un contexto determinado. Permite focalizar la atención en las tres preguntas, Lo que sé, lo que quiero saber y lo que aprendí. Esta técnica permite identificar vacíos, y por lo tanto establecer metas para mejorar continuamente.</p> <p>Para más información: tecnica-s-q-a.pdf (udd.cl)</p> <p>Algunas recomendaciones de implementación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Paso S “Lo que sé sobre un tema”: Seleccione los conceptos claves del material a trabajar. Puede ser una lectura, o imágenes o material audiovisual. Invite a registrar lo que saben y a completar la columna “S” mediante la interacción. Utilice preguntas durante los comentarios: ¿Dónde lo aprendieron?, ¿Cómo podrías comprobar lo que dices?, revisando nuevamente el material, Posteriormente se arman categorías de información que los estudiantes pueden encontrar en los recursos entregados. ▪ Paso Q: “Qué quiero Aprender”: Como consecuencia del paso anterior a medida que los estudiantes comparten ideas, se orienta a identificar áreas de incertidumbre o carencia de conocimientos y a registrar todas las preguntas que surgen. ▪ Paso A: “Permite estructurar sentido al material proporcionado. Se solicita a los estudiantes escribir las respuestas a sus preguntas después de finalizar el trabajo con el material proporcionado. Se pueden utilizar mapas mentales u organizadores gráficos para establecer las relaciones entre conceptos.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	<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. 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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
EXPLICITACIÓN DE OBJETIVOS E INTENCIONES	<p>Esta estrategia posibilita que los alumnos le den sentido a las actividades que se desarrollarán durante el curso. La explicitación de objetivos, utilizada como estrategia de enseñanza: • Permite a los alumnos motivarse y prestar atención a lo que van a aprender. • Permite conocer aquello que será evaluado y orientarse hacia ello. • Promueve el automonitoreo y la autoevaluación. Para más información: explicitacion-de-objetivos-e-intenciones.pdf (udd.cl)</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

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plantear los desempeños a los estudiantes y solicitar estructurar metas a corto mediano y largo plazo. ▪ 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.
--	--

Estrategia	Sugerencias de Implementación
<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: Estrategia Metodológica que consiste en la visita estructurada mediante objetivos específicos a ambientes naturales, instituciones, para observar y recoger datos, examinar comportamientos o relaciones, que permitan el análisis y la obtención de puntos de vista y la toma de perspectiva.</p> <p>Algunas recomendaciones de implementación:</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: Las entrevistas a actores relevantes dentro de empresas resultan muy útiles para que los estudiantes tengan una aproximación más cercana, y conozcan los diversos desafíos que deben enfrentarse.</p> <p>Algunas recomendaciones de implementación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Permitir a los estudiantes elegir la empresa y actores a entrevistar, de acuerdo a sus intereses, dentro de lo posible. ▪ Destinar tiempo a que los estudiantes redacten las preguntas teniendo algún conocimiento sobre la empresa, persona y/o actores que se va a entrevistar. ▪ de las entrevistas. Retroalimentar estas preguntas.

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">▪ Darles tips sobre cómo hacer entrevistas.▪ Solicitar a los estudiantes redactar un informe o presentar la información recolectada a través de la entrevista.▪ 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. |
|--|--|

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE AUTONOMÍA

Para la evaluación de esta competencia se sugiere observar en los alumnos los siguientes desempeños e incluirlos en su instrumento de evaluación

- ✓ Organiza ideas y propuestas
- ✓ Establece pasos para abordar problemáticas: objetivos, plazos y prioridades para la realización de tareas.
- ✓ Determina causas y consecuencias de las acciones que emprende.
- ✓ Se adapta a los cambios y organiza nuevamente las acciones.
- ✓ Determina los tiempos y autorregula su conducta en función de ellos.
- ✓ Busca estrategias para superar sus debilidades
- ✓ Se compromete con las tareas y persevera en alcanzar metas personales o colectivas.
- ✓ Confía en sí mismo y tolera la frustración y el fracaso.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	DEFINICIÓN DEL PRODUCTO O EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
INFORME DE REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	Texto que compila la revisión de diversas fuentes de información y que se publican en el mundo sobre un tema, un autor, una publicación o un trabajo específico. Se sugiere trabajar en base a plantillas que permitan organizar la información recogida que incluya punto de vista del autor, fuente y la opinión personal del estudiante frente a la información que se propone.
INFORME DE SALIDA A TERRENO	Documento escrito que sintetiza los puntos de vista del/la estudiante sobre la observación de relaciones y comportamientos y/o recogida de datos realizada en ambientes naturales, instituciones, empresas, entre otros.
INFORME DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS ABP	Escrito que da cuenta del abordaje y/o solución de una problemática abordada. Se sugiere la entrega de informes por etapas como investigación sobre la temática, estado del arte de la problemática, evaluación del entorno, planteamiento de soluciones, implementación y evaluación de resultados.
INFORME DE APRENDIZAJE BASADO EN DESAFÍOS ABD	Texto que incorpora el abordaje o bien la solución del desafío. Considera elementos asociados a la mirada amplia del problema, los aportes interdisciplinarios, el trabajo colaborativo y la búsqueda de referentes en otros idiomas y contextos. Se recomienda la entrega de informes parciales de cada hito implementado.
PORTAFOLIO	Conjunto de evidencias que permite monitorear procesos y progresos, así como la capacidad de reflexión sobre el aprendizaje. Al igual que el informe, es una herramienta útil para registrar el proceso de distintas metodologías experienciales, como aprendizaje por proyectos, design thinking, entre otros. Además de contener el proceso, el portafolio permite incluir distintos elementos relevantes del producto o proyecto final. El portafolio puede ser una carpeta digital, en cuyo caso puede incluir elementos no imprimibles como videos o animaciones en 3D.
CARTA GANTT	Diagrama o planilla recurso utilizada en la gestión de proyectos de cualquier tipo, personales, administrativos, para la gestión de proyectos etc. Recuerde considerar los siguientes elementos que deben estar presentes como evidencia. <ul style="list-style-type: none"> ○ Detallar las actividades según la temática ○ Determinar cuándo inicia una actividad y cuándo termina ○ El tiempo previsto de duración para cada actividad ○ En qué momento las actividades se solapan con otras actividades y en qué forma La fecha de inicio y la fecha final de las actividades y el proyecto.
REGISTRO ESCRITO DE SQA Lo que sé sobre un tema Lo que quiero saber Lo que aprendí	Conjunto de ideas, categorizaciones y preguntas realizadas por los estudiantes con sus respectivas respuestas luego de los procesos de estudio, indagación o ejercitación.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE AUTONOMÍA

ESCALA DE APRECIACIÓN/VALORACIÓN O ESCALA LIKERT)	Esta pauta es una escala que tiene grados de presencia de un desempeño, se utilizan en tareas de diferente complejidad y como pauta de evaluación en los informes, proyectos o exposiciones orales de los alumnos. También es posible evaluar desempeños sobre todo para aspectos actitudinales y relacionales
RÚBRICA	Elaborar rúbricas resulta a veces un poco más complejo La rúbrica es un instrumento que define tareas, actividades o comportamientos específicos que se desean valorar, así como los niveles de desempeño asociados a cada uno de estos. Su uso en esta competencia se asemeja al de una escala de valoración, sin embargo, si se desea utilizar y le resulta complejo elaborarla, úsela en la etapa final del proyecto, tarea o actividad, así podrá evaluar un desempeño complejo o integrado con una pauta ad hoc que entrega una efectiva retroalimentación, para el proceso formativo implementado y para los estudiantes
PAUTAS DE COTEJO	Este instrumento es de fácil elaboración, es recomendable para desempeños procedimentales o específicos donde no hay solo una forma de ejecución, ya que es dicotómica (Si /No).

****Incorpore la autoevaluación y la coevaluación, de esta manera promoverá en sus estudiantes la reflexión continua sobre su propia conducta y la habilidad para evaluar a sus pares. Puede asignarle una ponderación de la nota final. ****

**** Recuerde socializar los instrumentos de evaluación con sus estudiantes, de este modo ellos podrán saber qué se espera de ellos en cada actividad o experiencia de aprendizaje evaluada. ****

COMPETENCIA GENÉRICA VISIÓN ANALÍTICA

Definición

Conjunto de conceptos, habilidades y actitudes, orientados a diferenciar las partes del todo, generando un desglose lógico de la realidad y de la teoría. Asimismo, implica identificar problemas, reconocer información significativa, buscar sintetizar y relacionar los datos importantes. Se puede incluir además la habilidad para reorganizar y presentar la información, estableciendo conexiones relevantes desde diferentes perspectivas.

Dimensiones

1. Pensamiento Crítico
2. Capacidad de identificar componentes de un problema y de desagregarlos para reorganizarlos racionalmente.
3. Búsqueda y reconocimiento de información significativa
4. Organización de la información.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA VISIÓN ANALÍTICA

Estrategia	Sugerencias de Implementación
APRENDIZAJE BASADO EN FENÓMENOS	<p>Estrategia Metodológica centrada en el estudio de situaciones y sucesos del mundo real desde una mirada interdisciplinar. El docente selecciona temáticas o situaciones para que los estudiantes apliquen teorías e información en la resolución de un problema o el estudio de un fenómeno. Permite significar las teorías y los conocimientos ya que tienen un valor de utilidad inmediato durante la situación de aprendizaje planteada.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Revisar los resultados de aprendizaje y desempeños que debe alcanzar con la asignatura. ▪ Utilice situaciones de actualidad contextualizadas a la profesión. ▪ Integre en los análisis causas, consecuencias y contextos históricos, sociales, políticos según corresponda.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
SEMINARIO	<p>Estrategia Metodológica que se implementa a través de una reunión especializada, de naturaleza técnica o académica, que intenta desarrollar un estudio profundo sobre una determinada materia. Se utiliza para la profundización, análisis y construcción conceptual en un campo cualquiera del conocimiento. Se basa en el desarrollo de actividades de investigación, reflexión y comunicación.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueva en los estudiantes el análisis crítico de perspectivas, modelos y teorías y su concreción en fenómenos culturales, económicos y sociales a nivel nacional e internacional. ▪ Organice la formulación de preguntas según la temática abordada. ▪ Genere oportunidades para la expresión del punto de vista argumentado.
--	---

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DEBATE	<p>El debate es una discusión estructurada con réplicas por parte de un equipo defensor y por otro que esté en contra de la afirmación planteada. Precisa de una investigación documental rigurosa para poder replicar con fundamentos.</p> <p>En el debate, el estudiante desarrolla el pensamiento crítico y lógico; favorece el trabajo en equipos; se ponen a prueba el uso de recursos del lenguaje y de la comunicación no verbal; prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones de presión y la defensa argumentada de ideas y planteamientos. Lo anterior, debido a que los estudiantes deben seleccionar información desde diversas fuentes fiables y aplicarlas en la estructuración de una argumentación. que deben defender ante otros.</p> <p>Para más información consultar en: debate.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Defina y redacte las instrucciones. Se deben incluir aspectos como la extensión y el número de intervenciones mínimas, tipos de fuentes de información a consultar y cantidad de argumentos que se deben otorgar. Esto le permitirá hacer una evaluación con indicadores claros tanto para usted como para el alumno. ▪ Dé seguimiento a los aportes de los estudiantes y del establecimiento de un diálogo efectivo basado en participaciones significativas y fundamentadas. ▪ Realice una síntesis del debate, valorando las diversas opiniones y posibles conclusiones obtenidas. Retroalimente de manera grupal y entre pares. ▪ Esta metodología es recomendable para utilizar en diferentes carreras y en todos los ciclos formativos. ▪ En la síntesis final, es importante que cierre la discusión volviendo a tomar los referentes teóricos utilizados, recuerde que el tema a discutir debe situarse conforme al código deontológico y contexto de la profesión.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
ENSAYO	<p>Estrategia de composición escrita que expresa la reflexión profunda sobre un tema específico, se exponen ideas sustentadas en datos y referencias, se da respuesta a una interrogante y se sostiene un punto de vista personal.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Es recomendable usarlo cuando se requiere evaluar la articulación lógica y coherente de ideas sobre un tema, así como la capacidad de argumentación en los alumnos. ▪ Es importante trabajar en etapas la redacción del ensayo, de esta forma será posible monitorear avances intermedios antes de la entrega final. ▪ Por su carácter reflexivo, el ensayo es una estrategia utilizada más frecuentemente para trabajar conocimientos y habilidades en las áreas de las humanidades, ciencias sociales en general. ▪ Explique claramente las instrucciones del ensayo y la evaluación del mismo. En general, los alumnos suelen tener experiencias diversas con estos escritos, escribiendo distintos “formatos” de ensayo o confundiendo con papers de publicación científica; por ello, clarifique las instrucciones o bien presente un modelo de lo que debe contener el documento, será de gran utilidad para evitar confusiones en los estudiantes. ▪ Considere trabajar la planificación del escrito (mediante lluvia de ideas, mapas conceptuales, elaboración de resumen, etc.). Se puede sumar, además, la reelaboración del ensayo (a partir de una primera corrección del docente o de una corrección colaborativa de sus compañeros), de esta manera se propicia el desarrollo de una actitud metacognitiva, esencial para el desarrollo de habilidades de escritura. ▪ Se puede utilizar en diferentes ciclos formativos, entregando mayor andamiaje en el ciclo de Bachillerato.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
DISCUSIÓN GUIADA	<p>La discusión guiada consiste en el desarrollo de un tema en un intercambio informal de ideas, opiniones e información, realizado por el grupo de alumnos conducidos por otro alumno que toma un rol de guía e interrogador.</p> <p>Para que la discusión sea interesante, el tema debe de ser contingente, que se pueda analizar e interpretar desde distintos puntos de vista.</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar temáticas propias de la disciplina. ▪ Si desea que los alumnos realicen debates o comiencen a abordar dilemas de la profesión, se sugiere partir con discusiones guiadas. Ellas servirán no sólo para saber cómo los estudiantes construyen sus opiniones y argumentos, sino también para ir fortaleciendo progresivamente habilidades básicas de comunicación, análisis y argumentación. ▪ Recomendable trabajar en diferentes ciclos formativos ajustados a las necesidades formativas.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
ANÁLISIS DE CASO	<p>El análisis de caso es una metodología que resulta útil para el desarrollo de habilidades de pensamiento como el análisis, determinación de causas y consecuencias de un fenómeno, detección de situaciones problemáticas que permitirán al estudiante explicar o bien detectar y buscar soluciones mediante la gestión de información, integración y transferencia del conocimiento</p> <p>Para más información: analisis-de-caso.pdf (udd.cl)</p> <p><i>Algunas recomendaciones de implementación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los casos planteados deben ser reales, o bien según sea el ciclo formativo, ajustarlo a conforme a los resultados

	<p>de aprendizaje que desea alcanzar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilice su experiencia laboral para el diseño de casos o situaciones. ▪ Incluya variables o situaciones difíciles de menor a mayor complejidad contextualizándolas al escenario laboral con las que los estudiantes podrían encontrarse en el mundo real. ▪ Aumente progresivamente la habilidad de análisis con preguntas como: Qué pasaría si, cuáles son las causas/consecuencias, Argumente nueva formas de... entre otras. ▪ El análisis de caso es recomendable para iniciar a los alumnos en la resolución de problemas y desafíos.
--	---

Estrategia	Sugerencias de Implementación
APRENDIZAJE SERVICIO (A+S)	<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.

Estrategia	Sugerencias de Implementación
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	<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. 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.

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DE VISIÓN ANALÍTICA

Para la evaluación de esta competencia se sugiere observar en los alumnos los siguientes desempeños e incluirlos en su instrumento de evaluación

- ✓ Determina causas, consecuencias de un fenómeno estudiado.
- ✓ Organiza información.
- ✓ Desagrega información buscando la vinculación entre las partes.
- ✓ Utiliza distintas fuentes de información para profundizar en temas, realizar investigaciones, entre otros.
- ✓ Considera distintos puntos de vista para enriquecer su postura.
- ✓ Analiza fenómenos desde distintos contextos: políticos, económicos, sociales, culturales.
- ✓ Plantea un punto de vista personal luego de un análisis de perspectivas.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	DEFINICIÓN DEL PRODUCTO O EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
INFORME DE REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	Texto que compila la revisión de diversas fuentes de información y da cuenta de lo que se conoce o falta por conocer respecto del tema investigado. Se sugiere trabajar en base a plantillas que permitan organizar la información recogida, que incluya punto de vista del autor, fuente y la opinión personal del estudiante frente a la información que se propone.
INFORME DE SALIDA A TERRENO	Documento escrito que debiera incorporar una síntesis los puntos de vista del/la estudiante sobre la observación de relaciones y comportamientos y/o recogida de datos realizada en ambientes naturales, instituciones, empresas, entre otros.
INFORME DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS ABP	Informe que contiene temáticas abordadas de un problema o situación, la aplicación de teorías y el punto de vista respecto a la problemática abordada. Se sugiere la entrega de informes por etapas como investigación sobre la temática, estado del arte de la problemática, evaluación del entorno, planteamiento de soluciones, implementación y evaluación de resultados.
INFORME DE APRENDIZAJE BASADO EN DESAFÍOS ABD	Texto que compila los pasos y etapas en que se abordó el desafío. Se recomienda evaluar tanto el proceso como el producto final desarrollado por los alumnos, lo que puede evidenciarse en informes parciales de cada hito implementado.
INFORME DE INVESTIGACIÓN	Documento escrito que comunica los hallazgos de un estudio, reseñando toda la información vinculada a la investigación.
INFORME DE PROYECTO DE SERVICIO	Documento para dar a conocer el resultado de la implementación de un servicio efectuado a un Socio Comunitario.
PRESENTACIONES ORALES	Expresión oral del/la estudiante apoyado de material audiovisual que demuestra el dominio sobre un tema específico frente a una audiencia determinada.
RESPUESTA DE LOS ESTUDIANTES EN PRUEBAS ESCRITAS	Para esta competencia, se requiere que las pruebas escritas contengan preguntas de desarrollo abierto, que implique la redacción de respuesta o bien la comunicación de una idea mediante algún tipo de organizador gráfico, imágenes, infografías, entre otros.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RECOMENDADOS PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DE VISION ANALÍTICA

ESCALA DE APRECIACIÓN/VALORACIÓN O ESCALA LIKERT)	Esta pauta es una escala que tiene grados de presencia de un desempeño, se utilizan en tareas de diferente complejidad y como pauta de evaluación en los informes, proyectos o exposiciones orales de los alumnos. También es posible evaluar desempeños sobre todo para aspectos actitudinales y relacionales
RÚBRICA	Elaborar rúbricas resulta a veces un poco más complejo La rúbrica es un instrumento que define tareas, actividades o comportamientos específicos que se desean valorar, así como los niveles de desempeño asociados a cada uno de estos. Su uso en esta competencia se asemeja al de una escala de valoración, sin embargo, si se desea utilizar y le resulta complejo elaborarla, úsela en la etapa final del proyecto, tarea o actividad, así podrá evaluar un desempeño complejo o integrado con una pauta ad hoc que entrega una efectiva retroalimentación, para el proceso formativo implementado y para los estudiantes
PRUEBAS ESCRITAS	Para esta competencia, se requiere que las pruebas escritas contengan preguntas de desarrollo extenso, que implique la redacción de respuesta o bien la comunicación de una idea mediante algún tipo de organizador gráfico, imágenes, infografías, entre otros.

****Incorpore la autoevaluación y la coevaluación, de esta manera promoverá en sus estudiantes la reflexión continua sobre su propia conducta y la habilidad para evaluar a sus pares. Puede asignarle una ponderación de la nota final. ****

**** Recuerde socializar los instrumentos de evaluación con sus estudiantes, de este modo ellos podrán saber qué se espera de ellos en cada actividad o experiencia de aprendizaje evaluada. ****

GLOSARIO

- **ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE:** Se definen como el conjunto de acciones intencionadas, graduales y secuenciales, 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)
- **PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:** son los productos del aprendizaje, es decir, 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 POR OBSERVACIÓN:** Instrumento de evaluación 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)
- **RETROALIMENTACIÓN AL ESTUDIANTE:** Proceso continuo y planificado que consiste en entregar información oportuna sobre el nivel de logro alcanzado por el alumno durante y al finalizar el proceso formativo.
- **COMPLEJIDAD DEL DESEMPEÑO:** se refiere a la amplitud y profundidad de los conocimientos, habilidades y actitudes que el estudiante debe demostrar al finalizar el nivel formativo.
- **CONTEXTO DEL DESEMPEÑO:** se define como el ambiente y marco de acción en que se realizará el desempeño, lo que rodea a un acontecimiento o hecho, tiempo y lugar, que puede ir desde un contexto simulado a un contexto real de la profesión.

- **EVALUACIÓN:** Proceso de recogida de información que permite dar cuenta sobre el aprendizaje de los estudiantes y permite retroalimentar el proceso formativo.
- **HETEROEVALUACIÓN:** Evaluación que realiza una persona (docente) sobre otra, donde se miden cuestiones referentes a su trabajo, actitud, rendimiento, entre otras características definidas previamente.
- **COEVALUACIÓN:** Evaluación que se realiza entre pares, entre iguales, permite a los/las estudiantes ponderar el desempeño de sus compañeros frente a una tarea o actividad, vale decir, una evaluación entre estudiantes. Habitualmente se refieren a tareas individuales, pero también pueden ser grupales.
- **AUTOEVALUACIÓN:** Evaluación que juzga los propios logros respecto a una tarea determinada: significa describir cómo lo logró, cuándo y cómo sitúa el propio trabajo respecto al de los demás y qué puede hacer para mejorar. Proceso reflexivo y valorativo que se realiza sobre los procesos y resultados personales, conducentes a la metacognición, a través de preguntas y/o instrumentos intencionados para ello.
- **DIAGNÓSTICA:** Evaluación que se realiza al inicio de un proceso formativo para identificar el estado inicial o aprendizajes previos del estudiante al inicio de un Programa de Asignatura o a un Objetivo o Resultado de Aprendizaje. Su propósito es recopilar información relevante para planificar las secuencias de enseñanza aprendizaje, de acuerdo a las características particulares, por tanto, no tiene incidencia en las calificaciones.
- **FORMATIVA:** Evaluación que se realiza durante el proceso de enseñanza aprendizaje, para recopilar información, corregir deficiencias y así retroalimentar y/o reorientar el proceso formativo oportunamente. Para ello se utilizan diferentes instrumentos de evaluación. Los resultados obtenidos pueden ser considerados como porcentajes que contribuyen a una calificación final.
- **SUMATIVA:** Evaluación que se realiza al finalizar o al término de un proceso, resultado de aprendizaje o unidad, siendo su resultado expresado en calificaciones por nota o concepto.
- **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:** Son los medios por los cuales se recoge información de los desempeños de los alumnos.
- **ESCALAS DE APRECIACIÓN:** Instrumento de evaluación de observación, que permite como su nombre lo dice “apreciar” el nivel o grado con que se cumple o lleva a cabo un resultado de aprendizaje. Se compone de un conjunto de características, aspectos o cualidades que deben ser juzgadas

en el desempeño de los estudiantes, de acuerdo a una escala que permite identificar el grado hasta el cual se ha presentado cada una de ellos, lo que permite graduar, desde el juicio docente, la calidad o intensidad con la que se presenta el desempeño demostrativo del aprendizaje de los estudiantes.

- **PAUTA DE COTEJO:** Instrumento de evaluación de observación que contiene una lista de indicadores de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica (sí/no).
- **RÚBRICA:** Instrumento de evaluación de observación, compuestos por escalas de valoración de desempeños e indicadores observables y medibles, que involucran ejecuciones y productos. Cada nivel de estas escalas de valoración incorpora una descripción de la calidad que pudiera tener la ejecución de un proceso, proyecto, actividad o tarea por parte del estudiante, con el fin de valorar su ejecución y facilitar la retroalimentación.
- **PRUEBA DE DESARROLLO BREVE:** Instrumento de evaluación escrito que tiene como propósito recoger evidencia sobre el aprendizaje de los estudiantes, permitiendo evaluar su capacidad para generar una respuesta abierta y breve, sobre la base de los aprendizajes desarrollados.
- **PRUEBA DE DESARROLLO EXTENSO:** Instrumento de evaluación escrito que permite recoger evidencia sobre el aprendizaje de los estudiantes, vinculada a desarrollo del pensamiento, ya que el estudiante debe elaborar un nuevo conocimiento a partir de lo aprendido, utilizando estrategias de expresión escrita.
- **PRUEBA MIXTA:** Es aquella que incorpora ítems de selección múltiple, desarrollo breve y extenso, de más de un tipo de ítems de evaluación.
- **PRUEBA OBJETIVA – SELECCIÓN MÚLTIPLE:** Instrumento de evaluación escrito que tiene como propósito recoger evidencias sobre el aprendizaje de los estudiantes a través de reconocer una respuesta correcta entre varias alternativas que se le presentan. Se trata, en general, de preguntas de un nivel elemental, principalmente orientadas a valorar la comprensión alcanzada. Este tipo de instrumento se caracteriza por la presentación de preguntas con varias alternativas de respuestas, donde una de éstas es la correcta y las otras son los distractores. Se les ha llamado Pruebas Objetivas de Selección Múltiple por considerar que se basan en un criterio de objetividad y que contiene solo una respuesta correcta.