

PROYECTO MECESUP UCH 0611, CONSULTORÍA AT 3

**“Asistencia Técnica en la Implementación de una Reforma
Curricular en el Pregrado de la Facultad de Ciencias Sociales
de la Universidad de Chile”**

**GUIA DE APOYO IMPLEMENTACIÓN DE LAS COMPETENCIAS EN EL PLAN DE
ESTUDIOS**

Luis Eduardo González F.

Con la colaboración de: Oscar Espinoza

Ana María Larraín

Santiago, Noviembre de 2010

IMPLEMENTACIÓN DE LAS COMPETENCIAS¹

A partir del perfil de egreso definido para la carrera se deben realizar las dos etapas siguientes

- a) La construcción de una matriz de competencias y actividades curriculares,
- b) La desagregación de cada una de las competencias específicas siguiendo el esquema propuesto por la Universidad de Chile para las competencias genéricas o competencias sello.

1.- Primera etapa construcción de la matriz de competencias y actividades curriculares

Se refiere a una matriz con un eje en el cual estén las **competencias** específicas del perfil y en el otro, las “**actividades curriculares**” (o asignaturas) del plan de estudio actual o en construcción. En esta matriz se deben identificar las actividades curriculares a través de las cuales estas competencias deben obtenerse y desarrollarse, indicando además el nivel de logro asociado. Es evidente que en una actividad curricular se desarrollarán varias de las competencias identificadas, tanto genéricas como específicas. Si de este trabajo se desprende que existen competencias que no son desarrolladas, o niveles de logro que no son alcanzados (o si existen actividades curriculares que no desarrollan ninguna de las competencias identificadas), entonces existe la necesidad de un cambio curricular. Adicionalmente, si este trabajo muestra que algunas actividades curriculares alcanzan niveles de logro más altos que los esperados para el pregrado, entonces se está frente a cursos que debiesen trasladarse hacia la formación de postgrado.

¹ Adaptado del documento original: Universidad de Chile, Vicerrectoría de Asuntos Académicos (2006). Modelamiento de la Reforma del Pregrado. Documento de Trabajo N°1. Documentos de la Reforma. En http://www.plataforma.uchile.cl/fg/contenido/reforma/doc/PLATAFORMA_2006_Modelamiento.pdf Incorporado como Anexo en el segundo informe de la AT3.

CUADRO 1 MODELO DE MATRIZ COMPETENCIAS, NIVELES DE LOGRO Y ACTIVIDADES CURRICULARES: Ejemplo de unas competencias desarrolladas en los 3 primeros semestres

Eje de Competencias (C _i)	Eje de actividades curriculares (A _i)											
	I Semestre				II Semestre				III Semestre			
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
C1	N1	N1			N1	N1			N2	N2		
C2	N1	N1			N2	N2			N3	N3		
C3			N1				N1				N2	
C4			N1				N1				N2	
C5				N1				N1				N2

Leyenda

C_i = competencias

A_i = actividades curriculares (cursos, seminarios, laboratorios, talleres etc. del plan de estudio.)

N = nivel de logro asociado.

Propósito: en 3 semestres se debe alcanzar nivel de logro 2 en las competencias 1, 3, 4 y 5, y nivel de logro 3 en la competencia 2.

Como se observa en este ejemplo, todas las actividades curriculares contribuyen al desarrollo de las competencias en los niveles de logro estipulados en el propósito.

2.- La desagregación de cada una de las competencias específicas

Esta desagregación implica establecer con exactitud el **título de la competencia** (nombre) la **definición de la competencia** (explicación del significado), y los **niveles de logro**. En este caso, siguiendo el modelo propuesto por la Universidad de Chile, se usarán tres niveles de logro progresivo para cada competencia.

Modelo de trabajo de una competencia,

1.- **Título de la Competencia:** elección de una competencia del perfil de egreso

2.- **Definición:** explicación breve del sentido que se le asigna a la competencia y el dominio en que se desarrolla

3.- **Niveles de logro:** desglose de las características generales de la competencia jerarquizadas en niveles de profundidad del logro

A continuación se presenta un ejemplo de este modelo aplicado a las competencias genéricas o sello de la Universidad de Chile

CUADRO 2 EJEMPLO DE TÍTULO Y DEFINICIÓN DE UNA COMPETENCIA

TÍTULO	DEFINICIÓN
Capacidad de trabajo en equipo.	Trabajar en equipo, asumiendo las propias responsabilidades y colaborando con los otros miembros del equipo para el logro de una tarea común, en los términos, plazos y condiciones fijados.

CUADRO 3 EJEMPLO DE LOS NIVELES DE LOGRO PARA UNA COMPETENCIA

NIVEL DE LOGRO 1 (N1)	NIVEL DE LOGRO 2 (N2)	NIVEL DE LOGRO 3 (N2)
Participa y colabora activamente en las tareas del equipo y fomentar la confianza, la cordialidad y la orientación a la tarea conjunta.	Contribuye en la consolidación y desarrollo del equipo, favoreciendo la comunicación, el reparto equilibrado de tareas, el clima interno y la cohesión.	Dirige grupos de trabajo, asegurando la integración de los miembros y su orientación a un rendimiento elevado.

Estos niveles deben estar asociados a las distintas actividades curriculares del plan de estudio como se mostró en el cuadro 1

Opcionalmente a lo anterior se puede agregar una desagregación adicional con la descripción de la competencia mediante “descriptores” que en algunos casos facilitan lo procesos de evaluación posterior

A continuación se presenta un ejemplo de competencia específica extractado del perfil de egreso de la carrera de Diseño de la Red de universidades del Consejo de Rectores, que puede servir como modelo para determinar los niveles de logro de las competencias² Como se puede observar en este modelo se utiliza, además, la descripción de la competencia (con descriptores que equivalen a las subcompetencias o tareas).

² Elaborado por los consultor como parte de un proyecto MECESUP Autorizado su uso con fines académicos

Ejemplo de competencia especializada del perfil de egreso de la carrera de Diseño de la Red de universidades del Consejo de Rectores

Título de la competencia:

Investigación aplicada a proyectos de diseño

Definición:

Generar información relevante a partir de un proceso sistémico de indagación, recopilación y análisis de datos, a través, de métodos, técnicas, instrumentos y herramientas para sustentar argumentos y decisiones orientados a la aplicación de proyectos de diseño.

Descripción:

La competencia **investigación aplicada a proyectos de diseño** se entiende como la capacidad para:

- Identificar y manejar métodos, técnicas e instrumentos de investigación atinentes al diseño que permitan plantear una metodología de investigación aplicada a proyectos de diseño.
- Formular la problemática de diseño con relación a un campo de estudio o temática, organizada por medio de la estructura canónica de investigación.
- Diseñar la investigación mediante la organización y concatenación de los diferentes métodos y técnicas que la configuran, para indagar, recolectar y analizar datos, que conduzcan a la construcción del conocimiento y comprensión del campo de estudio o temática
- Interpretar la información y traducir creativamente el conocimiento producto de la investigación que conducen a la formulación del proyecto de diseño.

Niveles de Logro:

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Define y establece una metodología de investigación aplicada a proyectos de diseño, a partir de los conocimientos teóricos adquiridos.	Diseña la investigación, selecciona y aplica métodos, técnicas e instrumentos para levantar información, que le permita comprender el campo de estudio o temática.	Propone un proyecto de diseño sustentado en un proceso metodológico de investigación.

Matriz de Traducción Educativa Perfil de Egreso al Plan de Estudio

Competencias	Tema Genérico	Recursos (Conocimientos, Habilidades/destrezas, Actitudes)	Asignatura Relacionada
Competencia 1			
Competencia 2			
Competencia 3			
Competencia 4			
Competencia 5			
Competencia 6			
Competencia 7			

