



CAPÍTULO 2 **Evaluación Auténtica**

-  **INFORMACIÓN GENERAL**
-  **DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**
-  **PROBLEMA, INQUIETUD O NECESIDAD DE MEJORA**
-  **OBJETIVOS Y PARTICIPANTES**
-  **DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA**
-  **PROCEDIMIENTOS Y ACCIONES REALIZADAS**
-  **LOGROS ALCANZADOS**
-  **DIFICULTADES ENFRENTADAS**
-  **CONCLUSIONES, DESAFÍOS Y RECOMENDACIONES**
-  **BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA**



INFORMACIÓN GENERAL

EVALUACIÓN AUTÉNTICA

TÍTULO DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Desarrollo de competencias TIC's en estudiantes del curso de Intervención Organizacional

AUTOR

Hugo Giuliano S.
hgiuliano@udd.cl

CICLO DE LA CARRERA

Titulación

DOCENTE(S) PARTICIPANTES

Hugo Giuliano S.

SEDE

Santiago

ASIGNATURA O CURSO

Intervención Organizacional - Parte Taller

AÑO APLICACIÓN Y DURACIÓN

Primer Semestre 2013 y 2014



DESCRIPCIÓN DEL CURSO O TALLER

En este taller se busca el desarrollo de competencias en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) con el objetivo de que los estudiantes sean capaces de gestionar información mediante el uso de software y herramientas online, obtener información online a través de encuestas, integración de planillas de software de Oficina para el desarrollo de presentaciones efectivas, generando una actitud de apertura hacia la TIC's como una competencia necesaria y que les permita aumentar sus niveles de eficacia/eficiencia en el desempeño profesional.



NECESIDADES DETECTADAS - PROBLEMAS A RESOLVER

La Dirección de la carrera, disponía del feedback de estudiantes y empleadores, de que los egresados de psicología, requerían mayor desarrollo de competencias TIC's al momento de ingresar al campo laboral. Por ello el año 2013 se decide incorporar contenidos en tal sentido al curso de Intervención Organizacional, con la intención de asegurar que los estudiantes, al ingresar a la pre-práctica del área contarán con las herramientas necesarias para ejercer el rol de analistas de reclutamiento y selección. En concreto, se deseaba desarrollar la capacidad de gestionar bases de datos de postulantes, de trabajadores, entre otros, a través del uso de una planilla de cálculo, integrando en general este software con un paquete integrado de oficina (tipo Microsoft Office). Así también se esperaba que fueran capaces de integrar el uso tanto de software tradicional como de aplicaciones online, generando una actitud de valoración y apertura al uso de la tecnología en el desempeño profesional.



OBJETIVOS PROPUESTOS CON LA PRÁCTICA IMPLEMENTADA

Con esta propuesta, se esperaba que los estudiantes fueran capaces de:

1. Conocer y utilizar distintas aplicaciones, tanto software instalado como online, con el fin de resolver los requerimientos profesionales a los que se enfrentarán como profesionales de RRHH.



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Se realizaron ocho sesiones del Taller de "Intervención Organizacional" en los laboratorios de computación de la UDD. Cada sesión, tenía una duración de 2 módulos de clases (2 horas, 40 minutos en total).

La estrategia pedagógica consistía en que los contenidos revisados en cada sesión, tienen asociada una tarea que el estudiante debe iniciar en su casa, y debe entregar vía web (carpetas compartidas de Google Drive) antes del inicio del taller siguiente. En la sesión siguiente, el estudiante termina de desarrollar la parte restante, con el fin de resolver dudas y tener retroalimentación del docente. Estas tareas tienen directa relación con problemas o situaciones que habitualmente se enfrentan en el contexto profesional.

El Taller por lo tanto, se organiza en dos momentos: al inicio el estudiante termina la tarea de la sesión anterior y, luego, aprende una nueva herramienta.

Este segundo momento, podía ser realizado de dos formas, según la decisión que tomara el curso. Una opción, consistía en que el docente realiza la tarea en vivo la cual es proyectada vía datashow ejecutado a la velocidad requerida para que los estudiantes replicaran sobre su propio trabajo previo. La otra opción, era que los estudiantes, sin el modelaje del docente, realizaran la tarea con la posibilidad de pedir ayuda a sus compañeros, observar el trabajo de otros, observar tutoriales online, entre otras.

Estas opciones permitían resolver la tarea, de forma colaborativa.

Lo particular de este procedimiento de aprendizaje, es el uso constate del trabajo colaborativo, y principalmente, el hecho que las tareas presentadas son efectivamente análogas a las realizadas en el trabajo cotidiano por un profesional que requiere de un manejo óptimos de las TIC's dispuestas en su organización.



PROCEDIMIENTOS Y ACCIONES REALIZADAS

1. Se inicia el trabajo en el taller de computación, presentando el tema correspondiente a la planificación previamente establecida. Esto puede implicar el uso de software instalado en el taller, fundamentalmente Microsoft Office; o de aplicaciones online como lo son las ofrecidas por Google Apps de la UDD.

2. Durante la sesión hay ejercicios pre establecidos, ya sea generando archivos nuevos, o trabajando a partir de algún insumo preparado previamente. Estos archivos son compartidos siempre a través de plataforma en la nube (Google Drive).

3. Al finalizar la sesión, se informa a los estudiantes que se iniciará un trabajo o actividad evaluada individual, cuyas indicaciones estarán disponibles en la plataforma Google Apps. Se envía un email al curso con las indicaciones de la actividad, y se fija una fecha de entrega que es el día anterior a la sesión siguiente.

4. En la plataforma Google Drive entonces, se generan dos carpetas. Una para que los estudiantes puedan bajar los insumos (sólo lectura) y otra para que puedan subir su trabajo (lectura y escritura) el cual es requisito para el trabajo de la sesión siguiente.

5. En la siguiente sesión entonces, una vez que los estudiantes ya han subido el avance parcial de la tarea, se inicia la actividad evaluada, la cual es terminada dentro del primer módulo de los 2 que corresponden a dicha sesión. Este trabajo es colaborativo, en donde la posibilidad de interactuar directamente con el docente y con los compañeros, asegura que todos los estudiantes puedan estar en condiciones de finalizar el trabajo, independiente de su nivel de dominio en TIC's

6. El feedback en el tiempo entre las sesiones, es dado por las consultas vía email de los estudiantes que así lo requieren. Durante las sesiones, el feedback es dado por el profesor en el taller de computación, por los estudiantes más aventajados, y por cualquier otro recurso online que puedan utilizar los estudiantes.



LOGROS ALCANZADOS

Los indicadores objetivos están dados por las evaluaciones docentes, en donde ha sido bien evaluado esta parte del curso. Dentro de los comentarios o sugerencias recibidas por el docente de parte de los estudiantes, está el pedido de aquellos más interesados en el taller, de poder incorporar otros contenidos más avanzados.

Otro logro importante es que dentro de la recepción de expectativas del curso, surgió un nuevo contenido que no se había contemplado en la última planificación: realizar encuestas o cuestionarios online. Este contenido fue incorporado.

Considerando el hecho ya mencionado que el nivel de manejo de TIC's de los estudiantes es deficiente, un logro actitudinal importante y que también fue reportado verbalmente por algunos estudiantes, es el reconocimiento del bajo desarrollo de la competencia y la valoración de la real utilidad que varios de los contenidos desarrollados tienen en el ámbito profesional.



DIFICULTADES ENFRENTADAS

- Dado que se trabaja en laboratorio de computación con conexión a Internet permanente, estás disponibles Facebook y demás redes sociales. Lograr la atención entonces es un desafío permanente.

- Horario de clases: Los talleres se desarrollaron a continuación de otras actividades académicas, por lo que el factor cansancio se hacía notar en muchos estudiantes.

- Dificultad para supervisar personalmente a 25 estudiantes: sería ideal con un ayudante en sala para poder atender más y mejor a los requerimientos de los estudiantes.

- El nivel en el cual se incorporan los contenidos TIC' en el plan de formación, en 5º año, es un factor que juega en contra del mejor aprovechamiento de la instancia. Las preocupaciones más importantes de los estudiantes a este nivel de la carrera son otros. Sería importante evaluar la forma de incorporar desde el inicio de la formación de la carrera el desarrollo de esta competencia.

- No disponer de material de auto aprendizaje: el apoyo inter-sesiones si bien existe vía email, no necesariamente logra atender todas las dudas de los estudiantes. Sería relevante preparar material de auto-aprendizaje adhoc a cada tema tratado en el taller.



CONCLUSIONES, DESAFÍOS, RECOMENDACIONES

- Un aprendizaje importante luego de dos años de dictar este taller, es la importancia de poder detectar e incorporar en los contenidos, las necesidades emergentes de los estudiantes al estar interviniendo en contextos reales. Ellos se encuentran en un minuto de la formación en donde deben comenzar a aplicar lo aprendido en los años previos de la carrera, por tanto una actitud de apoyo concreto a sus requerimientos parece importante de ser considerada en un taller de este tipo.

- No obstante lo anterior, y como señaló previamente, la incorporación de contenidos de TIC's en el plan curricular antes que 5º año, es una evaluación que sería importante hacer por parte de la Dirección de la carrera. Así mismo, evaluar si sólo son los estudiantes del área organizacional quienes tienen el mayor requerimiento profesional para el manejo de TIC's.

- Diseñar el espacio de tutoría virtual, con material de apoyo a la docencia adhoc como parte integrante del curso, sería una acción importantísima para asegurar que el curso pueda ayudar a que más estudiantes aumenten de forma significativa el desarrollo esta competencia.



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Beneitone, P., Esquetini, C., González, J., Marty, M., Siufi, G. y Wagenaar, R. (2007). Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina. *Informe final proyecto Tuning América Latina 2004-2007*. Universidad de Deusto y Universidad de Gronigen.
- Dirección Marketing Intelligence UDD. (2012). *Mercado Laboral/Perfil de Egreso Psicología: Egresados*. Informe presentado en noviembre de 2012. Concepción-Santiago: Universidad del Desarrollo.
- Facultad de Psicología UDD. (2010). *Acreditación psicología 2010, la autoevaluación como un plan de mejoramiento continuo*. Santiago: Universidad del Desarrollo.
- González, J., Wagenaar, R. y Beneitone, P. (2004). Tuning-América latina: un proyecto de las universidades. *Revista Iberoamericana de Educación* (35), pp.151-164.
- Universidad del Desarrollo. (2014). *Proyecto Educativo UDD*. Extraído de <http://www.udd.cl/acerca-de-la-udd/proyecto-educativo/>, con fecha 23 de Enero de 2014.
- Villa, A. y Poblete, M. (2007). *Aprendizaje basado en Competencias*. Un propuesta para la evaluación de las competencias genéricas. Bilbao: Ediciones Mensajero, S.A.U.

UDD Publicaciones
Facultad de Psicología

BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES EN PSICOLOGÍA

Volumen 1
Innovación, Evaluación Auténtica y Aprendizaje Experiencial
2015

Facultad de Psicología
Universidad del Desarrollo