

INFORME CLAUSTRO TRANSFORMACIÓN
ACADÉMICA
UNIVERSIDAD MAYOR

julio de 2022

CONTENIDOS

I. ANTECEDENTES DEL CLAUSTRO	3
II. ESTRUCTURA DEL CLAUSTRO DE TRANSFORMACIÓN ACADÉMICA.....	4
III. CONFORMACIÓN DE LAS MESAS DE TRABAJO.....	6
IV. METODOLOGÍA DE TRABAJO	7
V. PROPUESTAS POR MESA.....	10
Mesa 1: Rol del Académico y del Estudiante	10
Mesa 2: Flexibilidad Curricular.....	15
Mesa 3: Investigación como parte del Proceso Formativo	23
Mesa 4: Competencias Genéricas.....	30
Mesa 5: Competencias Digitales	33
Mesa 6: Desarrollo de la Creatividad e Innovación	39
Mesa 7: Experiencia y vida universitaria, entorno para aprender	43
CONCLUSIONES DEL CLAUSTRO Y RECOMENDACIONES DEL EQUIPO D-SCHOOL	47

I. ANTECEDENTES DEL CLAUSTRO

La Universidad Mayor inició un trabajo institucional que busca actualizar el nuevo Modelo Educativo Currículum Mayor (CMY) y responder a los nuevos desafíos que vive la Educación Superior. Para generar este cambio, se diseñó un proceso de trabajo dividido en tres etapas: primero, la creación de un Comité para la Transformación Académica (CTA); segundo, una mesa de trabajo para el análisis del "Currículo Integrado". Posteriormente, se creará una tercera etapa donde se afinarán los "Planes de Estudio".

En la siguiente figura se explica el modelo de trabajo para la actualización del CMY:

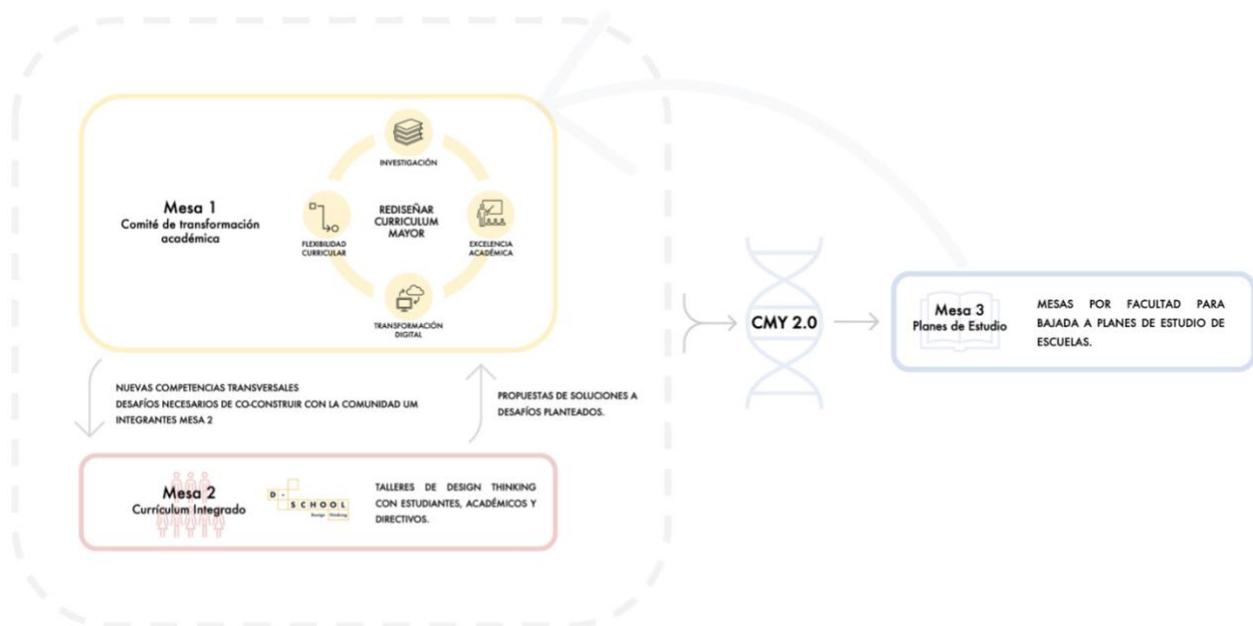


Figura 1: Modelo para la actualización del Currículum Mayor.

De esta forma, en la etapa 1 el Comité de Transformación Académica conformado por diferentes autoridades de la Universidad Mayor, logró definir siete grandes desafíos necesarios para la construcción del nuevo modelo, los que fueron resueltos en diferentes grupos interdisciplinarios de trabajo entre las sedes de Santiago y Temuco.

Los desafíos constituyeron los insumos necesarios para el desarrollo de la etapa 2, y se abordaron con la metodología Design Thinking, la que surge desde el diseño industrial, para crear soluciones a problemas o desafíos con distintos niveles de complejidad, teniendo presente siempre al usuario final como eje central del proceso.

El Design Thinking busca crear las mejores soluciones a través de la ideación de diversas alternativas, las que siempre deben ser validadas por los usuarios finales a través de constantes iteraciones, que permiten ir perfeccionando las soluciones propuestas. Esta metodología se logra a través de un trabajo colaborativo, inter y transdisciplinario, que permite obtener múltiples perspectivas sobre una misma situación, para así elaborar ideas que desafíen el estado actual de las problemáticas vigentes. Para este proceso de Transformación Académica, el Design Thinking es una herramienta dinámica y vital que promueve la confianza creativa de los participantes, fomentando su adaptabilidad y atención en las condiciones sociales y culturales. Además, desarrolla el pensamiento crítico, la colaboración, y refuerza la capacidad de aprender frente a un proceso reflexivo, mostrando curiosidad, resiliencia y motivación.

II. ESTRUCTURA DEL CLAUSTRO DE TRANSFORMACIÓN ACADÉMICA

Con el fin de contribuir a abordar cada uno de los siete desafíos planteados por el Comité de Transformación Académica, la D-School diseñó un Claustro de 5 días que combina actividades presenciales y on-line sincrónicas, bajo una estructura de *Design Sprint*¹ (Figura 2):



Figura 2: Estructura Claustro Transformación Curricular. Sprint de Design Thinking.

En esta instancia participaron 54 personas en las sedes Santiago y Temuco. En Santiago se conformaron cinco mesas de trabajo y en Temuco se conformaron dos mesas.

¹ Un Design Sprint, es un proceso metodológico que se enfoca en resolver, en un rango de tiempo determinado, problemas concretos con un alcance claramente delimitado.

Para cada mesa de trabajo, se convocó un líder, un coach D-School y seis participantes, donde los roles fueron los siguientes:

- Coach: El/la coach D-School, certificado/a en la Metodología Design Thinking, es quien facilitó y lideró el trabajo de cada mesa, guió a los participantes en la metodología con el fin de obtener los resultados esperados cada día y del Sprint.
- Líder: Fue la persona experta en la temática que se abordó en la mesa asignada. Su rol fue asesorar el trabajo de los participantes orientando la conversación y resolviendo dudas respecto de temas de contenido y/o institucionales.
- Participante: El/la Participante fue parte del equipo que conformó la mesa y fue quien trabajó colaborativamente, utilizando la metodología Design Thinking. En cada mesa colaboraron académicos, investigadores y directivos de la Universidad Mayor.

Representantes de la sede Santiago y Temuco viajaron entre sedes para generar un trabajo más profundo y transversal. Los participantes dedicaron su tiempo de manera exclusiva al proceso entre el 11 y 15 de julio, en una modalidad de cuatro días presenciales y un día online.

Los desafíos determinados por el Comité de Transformación Académica, y que constituyeron el tema a abordar por cada mesa, fueron los siguientes:

- Mesa 1 - Rol del estudiante y del académico: Diseñar la experiencia educativa en la UM, donde el proceso formativo sea inspirador y colaborativo.
- Mesa 2 - Flexibilidad curricular: Diseñar estrategias y acciones académicas para implementar un currículum flexible en la Universidad Mayor.
- Mesa 3 - Investigación como parte del proceso formativo: Diseñar metodologías didácticas que permitan situar la investigación al centro del proceso formativo.
- Mesa 4 - Competencias genéricas: Diseñar estrategias metodológicas desafiantes para desarrollar las 5 competencias claves en las asignaturas sello.
- Mesa 5 - Competencias digitales: Diseñar metodologías que promuevan el desarrollo de las competencias digitales en el proceso formativo de la UM.
- Mesa 6 - Desarrollo de la creatividad e innovación: Diseñar estrategias educativas microcurriculares que promuevan la creatividad y la innovación en los estudiantes de la UM.
- Mesa 7 - Experiencia y vida universitaria, entorno para aprender: Rediseñar la experiencia de vida universitaria para promover la inspiración y la colaboración en la comunidad Universidad Mayor.

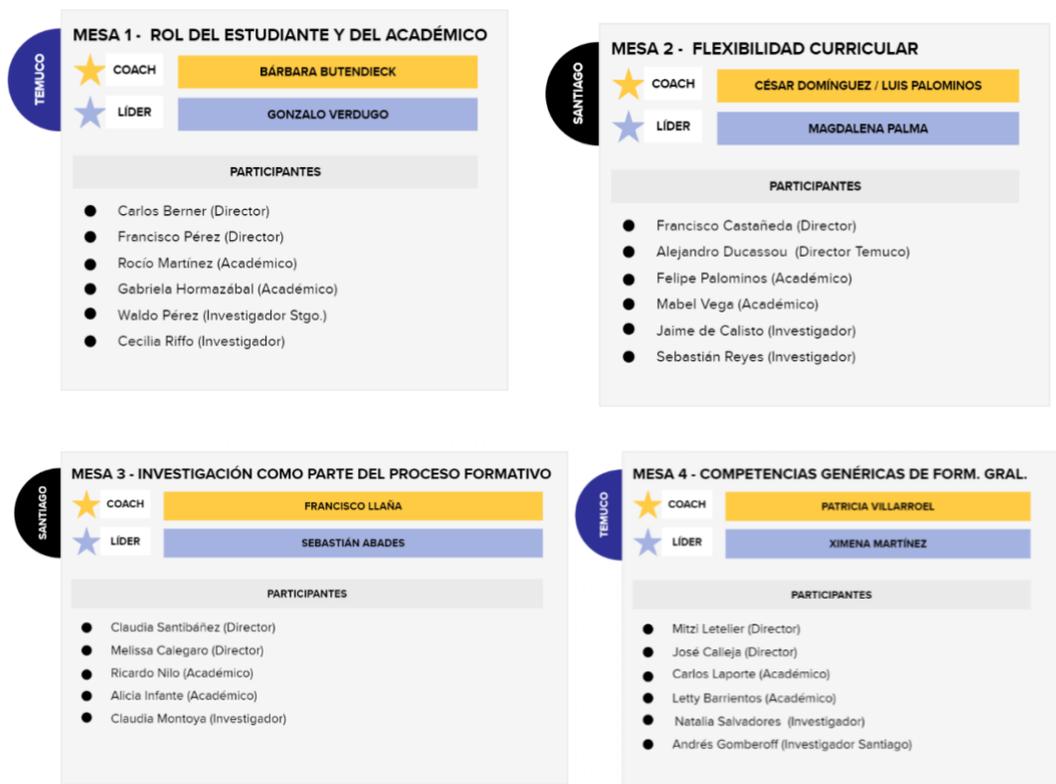
III. CONFORMACIÓN DE LAS MESAS DE TRABAJO

Las mesas de trabajo fueron definidas por la Vicerrectoría Académica, tanto para Santiago como para Temuco, en donde para cada mesa se planificó la participación de 6 personas de distintos perfiles:

- 2 directivos
- 2 académicos
- 2 investigadores

Apoyando la labor de cada mesa participó un Coach D-School y un Líder de mesa, cuyos roles ya fueron detallados anteriormente. Cada miembro de la mesa fue invitado/a a participar de Claustro a través del correo electrónico institucional.

A continuación, se muestra la conformación de las 7 mesas de trabajo (Figura 3):



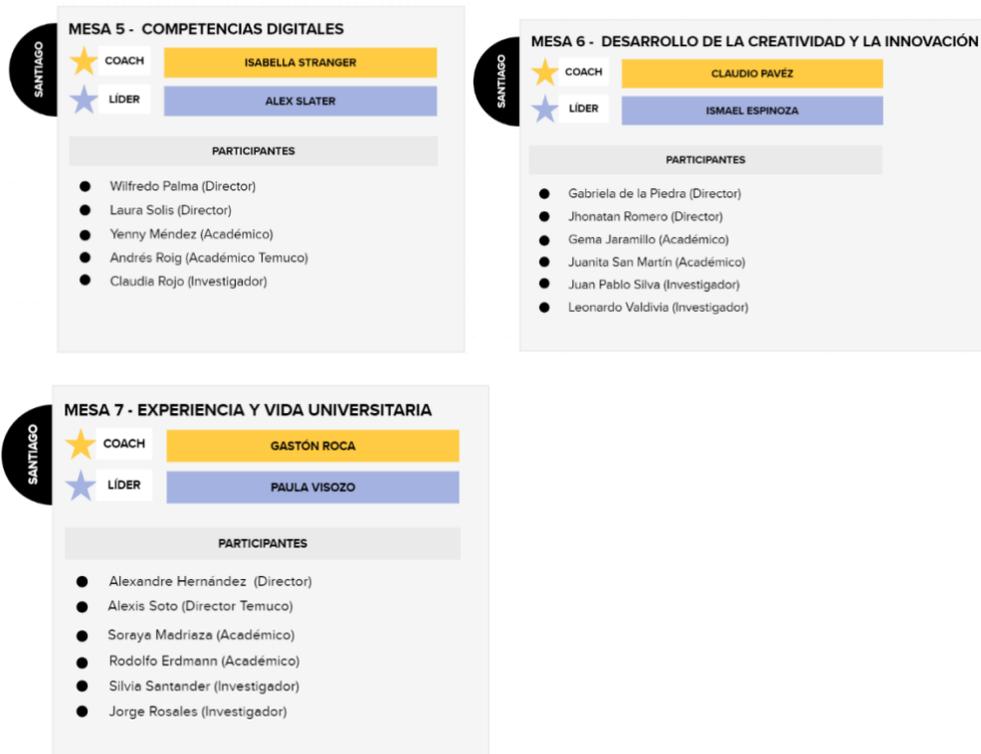


Figura 3: Conformación de Mesas de Trabajo en Santiago y Temuco.

IV. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Planificación

Con el objetivo de desarrollar un Claustro Académico exitoso, el equipo D-School presentó a las autoridades de la Vicerrectoría Académica un proyecto de 6 etapas sucesivas (Figura 4):

PLANIFICACIÓN CLAUSTRO DE TRANSFORMACIÓN ACADÉMICA

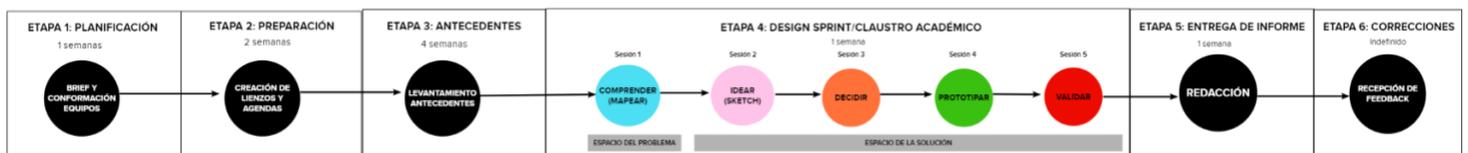


Figura 4: Etapas de planificación del proceso

Durante la etapa 1 (planificación) del proceso, el equipo D-School acogió la solicitud para colaborar en el proceso de transformación curricular. A través de conversaciones con las distintas autoridades se definieron los objetivos a lograr, plazos del proyecto, participantes y recursos necesarios, entre otros.

En la etapa 2 (Preparación) se definieron las fases del Sprint, en base a la metodología Design Thinking, y fueron diseñados todos los materiales necesarios para el proyecto (agendas, lienzos de trabajo, murales interactivos, recursos, etc). Durante esta etapa, fue diseñado un recurso digital e interactivo que permitió a todos los convocados comprender el contexto del Claustro, así como acceder a la conformación de las mesas, temáticas a desarrollar, antecedentes a revisar e información de contacto D-School en caso de consultas.

Durante la etapa 3 (Antecedentes), D-School recopiló los antecedentes más relevantes de la Universidad Mayor, los cuales fueron organizados en un Dossier de Antecedentes a través de la plataforma digital Microsoft Teams. Cada mesa de trabajo tuvo acceso a su Dossier individual para la revisión y descarga de documentos previo al inicio del Claustro.

Ejecución

El Claustro Académico fue la etapa central del proyecto y consideró incorporar las 6 fases del modelo Design Thinking en 5 jornadas de trabajo sincrónico (ver Figura 2: Estructura del Claustro).

Durante la semana del Claustro, el equipo D-School dispuso de coaches para la facilitación de las mesas de trabajo, así como un equipo de apoyo logístico para cada jornada. Para las sesiones presenciales se utilizaron espacios físicos en Campus Alonso de Córdova para las 5 mesas de Santiago y en Campus Alemania para las 2 mesas de Temuco, en horario de 9:15 a 18:00 hrs. para todos los días con excepción de la cuarta jornada que se extendió hasta las 13:00 hrs.

Para lograr un trabajo óptimo en cada mesa, todos los espacios de trabajo contaron con recursos tecnológicos (computadores, proyector, parlantes) así como otros materiales que facilitaron el trabajo en equipo (post it, pizarras, plumones, etc).

Durante la primera jornada del Claustro se trabajó la fase Comprender, en donde los equipos conocieron el desafío de sus mesas, llevaron a cabo entrevistas y definieron posteriormente el Punto de Vista. Las entrevistas fueron realizadas de manera presencial y para ellas fueron convocados distintos actores clave de la comunidad universitaria:

1. Académicos
2. Estudiantes
3. Alumni

Se realizaron en promedio 2 entrevistas independientes por cada mesa de trabajo, las cuales consideraron perfiles distintos de entrevistados. Las entrevistas luego fueron analizadas e interpretadas para definir el Punto de Vista del equipo.

Posteriormente, durante la segunda jornada los equipos trabajaron en la fase Idear. En esta etapa los participantes fueron guiados hacia un pensamiento divergente para proponer diversas alternativas de solución a las necesidades identificadas en la fase anterior. El resultado de esta fase fue la obtención de un portafolio de ideas.

La tercera jornada del Claustro se enfocó en la fase Decidir, durante la cual el equipo convergió en sola propuesta de solución, mayormente detallada. Adicionalmente, cada mesa planificó prototipos y generó los insumos para desarrollar prototipos finales: Esquemas, wireframes, muck ups, diagramas de flujo, story bords, maquetas, etc. En esta fase colaboraron diseñadores de Protolab haciendo recomendaciones técnicas sobre el tipo de herramientas necesarias para prototipar la solución.

Para la cuarta jornada, los equipos abordaron la fase Prototipar, en donde en conjunto con el equipo de Protolab diseñaron prototipos interactivos de alta definición y planificaron el escenario de testeo. Esta jornada fue realizada de manera presencial hasta las 13:00 hrs. La jornada de la tarde fue dedicada al retorno de los participantes de regiones y al trabajo autónomo de Protolab en la construcción de los prototipos.

Finalmente, durante la quinta jornada se desarrolló la fase Testear, la cual fue en modalidad online en su totalidad. Para esta fase los equipos pudieron testear los prototipos generados con el fin de validarlos y obtener aprendizajes para su mejora. Se realizaron 3 testeos virtuales para cada mesa de trabajo, considerando los siguientes perfiles:

- Autoridades
- Directivos
- Estudiantes de carreras diurnas y online
- Alumni

Una vez finalizados los testeos, los equipos definieron las estrategias de mejora, justificaron la propuesta en base a proyecciones e impacto, y manifestaron sus limitaciones. En esta jornada final, cada equipo preparó una presentación de 6 minutos con el fin de exponer el prototipo y sus principales características frente a las autoridades.

V. PROPUESTAS POR MESA

En esta sección se muestra el trabajo desarrollado por cada mesa en donde se indican cinco aspectos:

1. Declaración de principios: que corresponde a los lineamientos que la mesa pretende seguir y plasmar en su transitar por el Claustro.
2. Punto de Vista: luego de las entrevistas realizadas el día 1, cada mesa redefinió su desafío inicial, desde la perspectiva de un/a usuario/a en particular, de modo de detectar una necesidad real en torno al tema abordado y que constituya el punto de partida e inspiración para generar una propuesta de solución.
3. Prototipo. Se detalla cada prototipo generado y se entregan los accesos para visualizarlos en caso de corresponder.
4. Justificación de la propuesta: se plantea la novedad, beneficios, ventajas y proyecciones que cada mesa visualiza sobre su propuesta de solución en función de los testeos realizados

Mesa 1: Rol del Académico y del Estudiante

I. Declaración de principios:

Nuestra mesa de trabajo N°1, con el tema “Rol del estudiante y del académico” y el desafío: Diseñar la experiencia educativa en la UM donde el proceso formativo sea inspirador y colaborativo. Definimos/aclaremos los conceptos de investigación, creatividad, interdisciplinario, responsabilidad social ambiental. Y declaramos que la Universidad Mayor abordará: la docencia inspiradora por medio de una transformación académica con el fin de lograr la formación integral de los estudiantes.

II. Punto de Vista

La usuaria es, Valeria, estudiante de odontología, 21 años, es de Coyhaique. Es la primera en su generación en ir a la Universidad, estudia con beneficio de gratuidad. Descubrimos que quiere, ser una persona feliz e integral que contribuye a la sociedad porque necesita, trascender, pero el modelo educativo es rígido, con estructura vertical, sin espacios para dialogar y crear. Existe poca interacción con el medio e interdisciplina.

III. Prototipo

APP “Start UMayor” es una plataforma para el desarrollo docente. A continuación, se muestra su funcionamiento:

Se ingresa a la aplicación apretando botón START

Pantalla 1



Inmediatamente se despliega la pantalla donde aparece nombre de usuario y 6 íconos

Pantalla 2



Mi perfil: al seleccionar este ícono (pantalla 2) se va a la información académica y personal del usuario UM (pantalla 3).

Pantalla 3

En esta pantalla seleccionamos el botón perfil docente y se despliega una pantalla que muestra el perfil académico y el nivel de desarrollo (a través de un ícono pila), en porcentaje, que tiene este usuario en función al perfil docente transformador (pantalla 4).



Si el usuario pincha la pila podrá observar lo que debe mejorar para llegar al 100%, es el plan de mejora (pantalla 5).

Pantalla 4



Plan de mejora. Si selecciona uno de los elementos del plan de mejora, la aplicación le muestra los cursos, actualizaciones disponibles para seguir avanzando en su desarrollo hacia el docente ideal de la UM (pantalla 6)

Pantalla 5



Cursos y actualizaciones disponibles

Pantalla 6



La inscripción a las actividades, cursos o capacitaciones propios de su área de desarrollo, las podrá hacer desde la pantalla 6, seleccionando inscribir horario lo que lo lleva a calendario de cursos o capacitaciones (pantalla 7).

Pantalla 7



Academia de transformación: al seleccionar este botón se despliega una pantalla que muestra cursos inscritos, vive mayor, campus virtual y SIBUM. Se unifican los portales institucionales de la Universidad

Pantalla 8



Box bitácora: al seleccionar este botón se despliega una pantalla que lleva al registro de actividades del docente (pantalla 9). En esta parte, el docente va ingresando, a medida que va avanzando en su formación, la evidencia. Es decir, como aplica los conocimientos, estrategias o nuevas herramientas adquiridas.

Pantalla 9



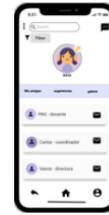
Feedback: al seleccionar este aparece una pantalla que indica cuánto ha sido el avance del docente en su desarrollo hacia uno transformador (pantalla 10). Esto es un incentivo, que el docente vea su progreso, el cual se alimenta de la retroalimentación.

Pantalla 10



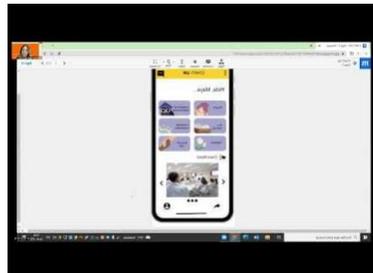
Comunidad inspiradores: este botón lleva a la red social docentes UM (pantalla 11). Acá aparecerá la información de los docentes que busca ayudar a encontrar perfiles determinados cuando se quiere hacer una determinada actividad.

Pantalla 11



Stars UM club (pantalla 11): sistema de incentivos para aquellos que avancen en su desarrollo del perfil docente ideal de la UM, además de los que ya existen en la Universidad se proponer agregar días libres.

En los siguientes enlaces es posible visualizar el prototipo y la presentación realizada por la mesa 1 en la jornada de cierre del Claustro de Transformación Académica.

<p>Clic en la imagen para explorar el prototipo</p> 	<p>Clic en la imagen para ver presentación</p> 
--	--

IV. Justificación de la propuesta

Novedad:

- Construye comunidad académica.
- Profundiza las relaciones interpersonales de las personas.
- Motiva a los docentes a mejorar sus prácticas en aula.
- Permite una comprensión profunda de la cultura de la UM.
- Primera RRSS de la UM

Beneficios:

- Responde a las necesidades individuales.
- Red te vincula con docentes afines.
- Desarrolla sentido de pertenencia.
- Permite la autogestión docente.
- Acompañamiento y retroalimentación en el proceso de formación de un docente inspirador.
- Promueve comunidad, se puede chatear y contactar con docentes afines.
- Tiene valor real a través de beneficios de días libres, canjes membrecías, como reconocimiento del avance de los docentes hacia ese docente inspirador

Ventajas:

- RRSS exclusiva de docentes UM.
- Agrega factores de Motivación.
- Sistema de auto instrucción docente amigable.
- Sistema unificado que contiene todos los sitios WEB institucionales.
- Permite mostrar un plan de avance personalizado de mejora docente, considerando oferta de perfeccionamiento y perfil institucional.

Proyecciones:

- Sistema de notificaciones que sea pertinentes al docente.
- Seducir a través de planes de bienestar.
- Tecnología

V. Sugerencia para la implementación

- Plan de comunicación continua entre docente y la universidad.
- Propuestas de capacitaciones que nazcan desde los docentes.
- Definir plazos máximos para la retroalimentación al docente
- Definir plazos máximos para la validación de la información subida por parte del docente en relación a su actualización profesional.
- Sistemas de incentivos que aporten a la calidad de vida del docente

Mesa 2: Flexibilidad Curricular

I. Declaración de principios:

Nuestra mesa número 2, con el tema “Flexibilidad Curricular” y el desafío “Generar un modelo curricular flexible interdisciplinario basado en la construcción de una trayectoria formativa autónoma, a través de la integración de la comunidad universitaria con su entorno”, definimos los siguientes conceptos:

- Integración: Proceso y resultado articular las diversas realidades sociales, culturales y formativas que convergen al interior de la universidad en la experiencia formativa de nuestros estudiantes.
- Interdisciplinario: Que permite, facilita y fomenta la articulación de los estudiantes con los distintos niveles del conocimiento como parte de su proceso formativo.
- Vinculación: Articulación e interacción del estudiante con otras realidades sociales, culturales y formativas tanto dentro (vinculación con la comunidad interna) como fuera de universidad (vinculación con el medio).
- Personalización de la trayectoria formativa

Declaramos que la Universidad Mayor abordará el desafío de formar un profesional que da respuesta a un mundo diverso y en constante cambio, por medio de un currículo que permita al estudiante co-construir su trayectoria académica con el fin de formar un profesional con capacidad de adaptación y aprendizaje, priorizando sus necesidades e intereses, mejorando su experiencia formativa universitaria para el estudiante de la Universidad Mayor.

II. Punto de vista:

El usuario es un estudiante mayor de 18 años abierto a nuevas experiencias, que busca movilidad social y conocer herramientas que le permitan emprender para convertirse en una persona autosustentable. Descubrimos que quiere conocer y compartir con personas de distintas carreras y diferentes realidades dentro de la universidad, porque necesita expandir su mundo enriqueciéndola con otras realidades y experiencias, pero las mallas existentes en UM se sustentan sobre estructuras esencialmente rígidas que no permiten articular relaciones reales entre las distintas carreras ni ofrecen suficientes alternativas de asignaturas elegibles según los intereses específicos del estudiante.

III. Prototipo:

La propuesta consiste en un MODELO CURRICULAR FLEXIBLE INTERDISCIPLINARIO basado en la construcción de una trayectoria formativa autónoma a partir de la integración de la comunidad universitaria en su entorno, donde los estudiantes desde sus primeros años de formación tengan la posibilidad de interactuar con otros estudiantes de diversas carreras, permitiéndoles conocer diferentes realidades y expandir su mundo.

En el CURRICULUM FLEXIBLE INTERDISCIPLINARIO UM, la trayectoria formativa del estudiante UMayor está compuesta por diferentes áreas de formación en las que se integran estudiantes que provienen de diferentes carreras y transitan en un modelo que promueve la interdisciplina a lo largo de su formación a partir de su avance por 3 líneas de formación:

1. Formación básica: conformada por asignaturas que sientan las bases estructurales de las disciplinas con la participación de estudiantes de diferentes carreras.
2. Formación disciplinar: conformada por asignaturas propias del área del conocimiento de la carrera, donde participan estudiantes de la propia carrera y/o carreras afines.
3. Formación Interdisciplinar: conformada por asignaturas y actividades prácticas integradoras de diversas áreas del conocimiento, donde participan estudiantes de distintas carreras que buscan resolver problemáticas reales de la comunidad asumiendo diferentes roles en equipos de trabajo interdisciplinarios.

Por su parte, cada línea de formación considera 3 tipologías de asignaturas según el nivel de elegibilidad requerido para la etapa del proceso formativo en que se encuentre el estudiante:

1. Asignaturas Troncales: Corresponden a asignaturas mínimas obligatorias de la carrera que contribuyen a definir el perfil de egreso básico del estudiante.
2. Electivos de Profundización: Corresponden a asignaturas electivas de especialización disciplinar en un área específica de la carrera a la que pertenece el estudiante y que se imparten en la misma carrera o en carreras de disciplinas afines.
3. Electivos de Ampliación: Corresponden a asignaturas electivas de interés del estudiante orientadas a complementar la formación integral del estudiante y que se imparten en carreras de disciplinas distantes de su carrera de origen (deportes, arte, salud, ciencias sociales, humanidades, otras).

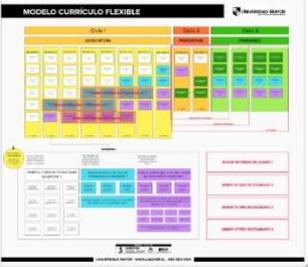
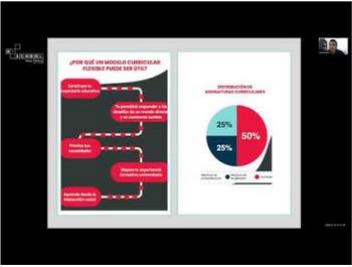
Por último, tanto las líneas de formación como las tipologías de asignaturas antes descritas se incorporan en una estructura curricular dividida en 3 ciclos de formación:

1. Ciclo 1 - Licenciatura: Ciclo de formación inicial requerido para la obtención del grado académico de Licenciado en una carrera.
2. Ciclo 2 - Profesional: Ciclo de formación inicial o intermedio requerido para la obtención del título profesional en una carrera.
3. Ciclo 3 – Postgrado: Ciclo de formación avanzado requerido para la obtención del grado académico de Magíster o Doctorado.

Al interior del Ciclo 1 de Licenciatura, el estudiante tiene la posibilidad de aplicar para el desarrollo de un ciclo intermedio, donde a partir del cumplimiento de una cierta cantidad de créditos dentro de un listado de asignaturas previamente informadas, puede obtener un MINOR o MAJOR en diversas áreas del conocimiento, permitiendo incorporar líneas de formación profesional certificadas por la institución en temáticas de interés específico del estudiantes y al ritmo que más le acomode durante su permanencia en la Universidad. Para ello, la Universidad dispondrá de un portafolio MINOR con orientación en diversas áreas del conocimiento que permitan presentar un importante espectro de áreas de formación electiva complementaria a la carrera, configurándose a partir de distintas combinaciones de cursos electivos de profundización y ampliación que ofrece la universidad.

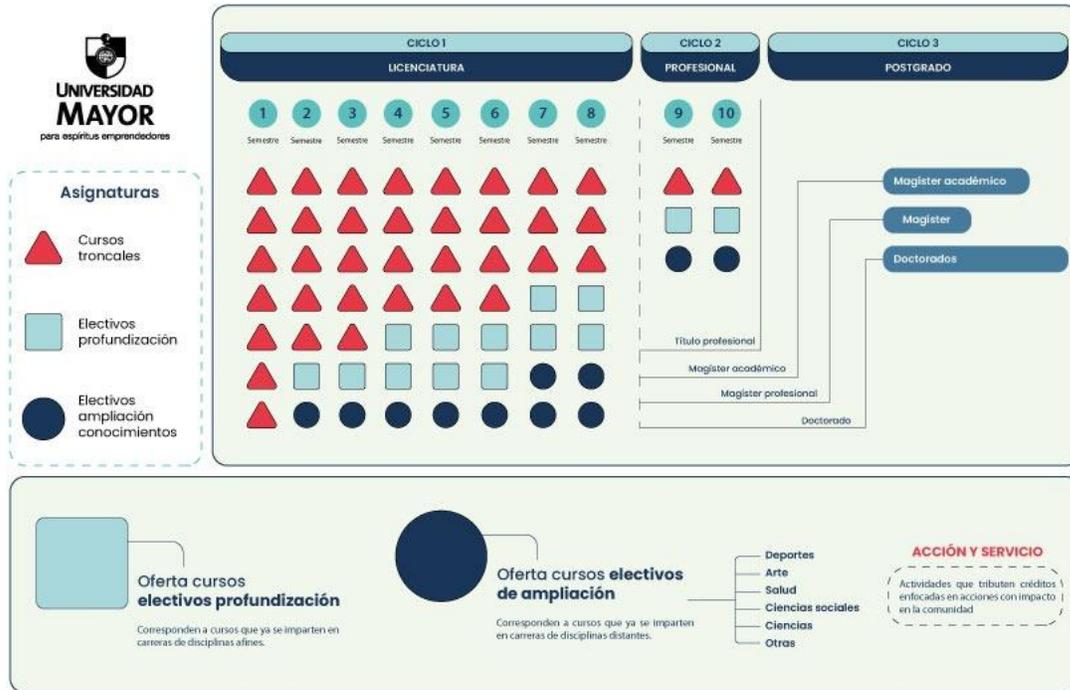
Por último, el modelo de CURRÍCULUM FLEXIBLE INTERDISCIPLINARIO UM promueve la continuidad de estudios mediante la articulación eficiente entre los estudios de pregrado y postgrado a través de una oferta de MAGÍSTER ACADÉMICOS, PROFESIONALES Y DOCTORADOS disponibles a partir del segundo ciclo de formación del estudiante, permitiendo reducir los tiempos y costos efectivos para su obtención.

En los siguientes enlaces es posible visualizar el prototipo y la presentación realizada por la mesa 2 en la jornada de cierre del Claustro de Transformación Académica.

<p>Clic en la imagen para explorar el prototipo</p> 	<p>Clic en la imagen para ver presentación</p> 
---	---

Imágenes del prototipo:

Prototipo conceptual 1: Esquema articulación de asignaturas, líneas y ciclos formativos



Nota: La malla curricular podría ser modificada en función del mejoramiento continuo y regulatorio de la carrera.

Prototipo conceptual 1: Folleto explicativo del modelo curricular flexible UM

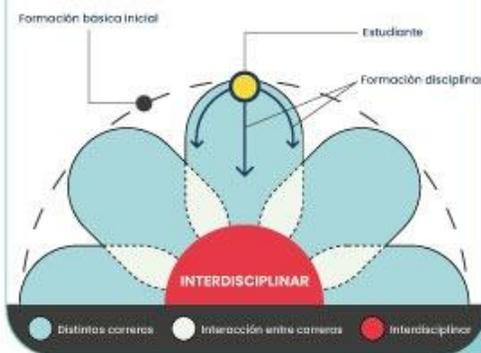


FLEXIBILIDAD CURRICULAR PARA UN APRENDIZAJE AUTÓNOMO DESDE LA INTEGRACIÓN SOCIAL

DECLARACIÓN

La Universidad Mayor posee un **modelo curricular flexible interdisciplinario** basado en la construcción de una **trayectoria formativa** autónoma a través de la **integración de la comunidad universitaria** en su entorno.

MODELO DE FORMACIÓN



La **trayectoria formativa** de el(la) estudiante UMayor está compuesta por diferentes áreas de formación en la que se integran estudiantes que provienen de diferentes carreras y transitan en un modelo que promueve la **interdisciplina a lo largo de su formación**.

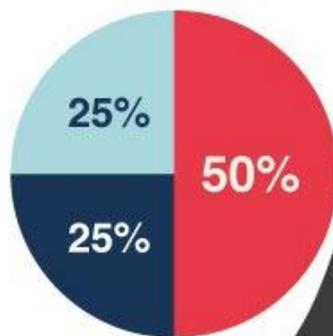
Formación básica inicial se conforma con asignaturas que sientan las bases estructurales de las disciplinas con la participación de estudiantes de diferentes carreras.

Formación disciplinar se conforma con asignaturas propias del área del conocimiento de la carrera, donde participan estudiantes de la propia carrera y/o carreras afines.

El(la) estudiante tiene la posibilidad de optar por una **oferta de asignaturas** que le permiten profundizar en los conocimientos de su disciplina en áreas diferentes, permitiendo crear un perfil complementario al de su formación.

La trayectoria formativa de el(la) estudiante finaliza con actividades y acciones integradoras prácticas que resuelven problemáticas reales asumiendo diferentes roles en equipos de trabajo interdisciplinarios.

DISTRIBUCIÓN DE ASIGNATURAS CURRICULARES



● Electivos de profundización ● Electivos de ampliación ● Troncales

El porcentaje de asignaturas de electivos de profundización o de amplitud puede variar de acuerdo a los intereses del estudiante.

● El estudiante no podrá superar el 25% de la carga total.

¿POR QUÉ UN MODELO CURRICULAR FLEXIBLE PUEDE SER ÚTIL?

Construye tu trayectoria educativa

Te permitirá responder a los desafíos de un mundo diverso y en constante cambio

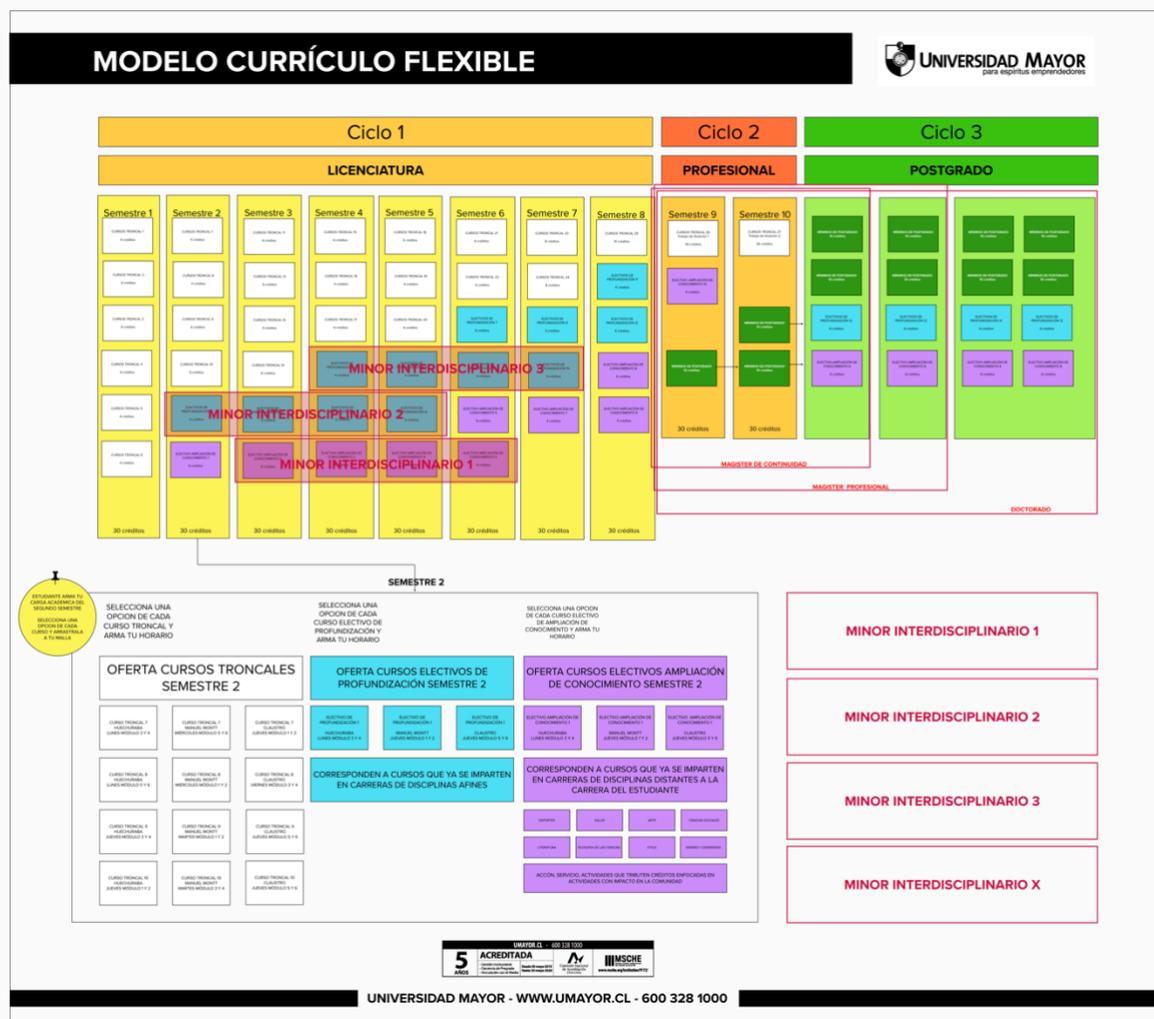
Prioriza tus necesidades

Mejora tu experiencia formativa universitaria

Aprende desde la interacción social



Prototipo interactivo 1: Sistema de toma de ramos por ciclo formativo



IV. Justificación de la propuesta

- **Novedad:**
Permite mayor libertad y autonomía a los estudiantes para elegir la orientación de su proceso formativo, fomentando el aprendizaje en distintos niveles dentro de la comunidad universitaria, y promoviendo el desarrollo de espacios de intercambio académico, social y cultural entre nuestros estudiantes, permitiendo formar un profesional más responsable de sus decisiones.
- **Beneficios:**
Da respuesta a una necesidad declarada por los estudiantes de fortalecer su formación y comunicación a través de una vinculación activa con otros profesionales, permitiéndole aprender y conocer distintas realidades desde la integración con sus pares. Se refuerza así el sentido profundo de comunidad académica universitaria, a

través de la integración social y cultural como base para acceder a una mayor empleabilidad futura.

- **Ventajas:**

Prepara a nuestros estudiantes para enfrentarse con más herramientas y habilidades al mundo laboral real, al tiempo de permitir que cada estudiante cumpla sus expectativas personales a medida que va avanzando en la carrera, mejorando su experiencia de formación universitaria. Asimismo, modelo curricular flexible interdisciplinario permitirá a nuestros estudiantes generar redes de contacto que le permitan enfrentar exitosamente proyectos complejos con un enfoque interdisciplinario.

- **Proyecciones:**

La incorporación de modelos curriculares flexibles interdisciplinarios permitirá fortalecer las instancias de formación de investigadores y generación de conocimientos basado en los intereses específicos de nuestros estudiantes, y facilitaría la vinculación real entre el pregrado y el postgrado, permitiendo la formación de personas integrales tanto valórica como profesionalmente con autonomía, poder de decisión y responsabilidad sobre su formación profesional.

Asimismo, el modelo curricular flexible interdisciplinario permitirá mejorar la experiencia de formación universitaria de nuestros estudiantes siendo clave para la conformación de una comunidad comprometida y con sentido de pertenencia institucional que actúe como polo de atracción para las nuevas generaciones.

V. Sugerencias para la implementación:

- Identificar y definir estándares máximos de flexibilidad curricular contrastados con la una evaluación real de los costos de implementación de asignaturas de carácter electivo al semestre.
- Mostrar claridad en las posibles salidas intermedias, programas de estudio optativos incorporados en el ciclo 1 de la malla (minor, major, certificados académicos, etc), así como la articulación y prosecución de estudios en programas de postgrado y especialidad (Ciclos 2 y 3).
- Definir si los cursos optativos se sustentarán sobre el diseño e implementación de asignaturas específicas para el cumplimiento de los créditos electivos administrados por una unidad central, o bien se desarrollarán en base a una oferta de cupos disponibles en las distintas asignaturas regulares de todas las carreras de la universidad administradas por cada escuela.

- Evitar conflictos de incoherencia horaria en la oferta electiva de las distintas sedes, debiendo homogeneizar la estructura de módulos horarios disponibles para toda la universidad, considerando los tiempos de traslado y facilitando las alternativas de movilidad entre sedes.
- Evaluar y definir la cantidad mínima y máxima de estudiantes para dictar un curso ofrecido (en caso de que las asignaturas electivas sean diseñadas específicamente para estos fines)
- Evaluar y definir cantidad de asignaturas y de cupos mínimos y máximos reservados en cada carrera para asignación como créditos electivos.
- Evaluar y definir si la cantidad de créditos asociados a asignaturas electivas será igual o inferior a los cursos específicos de la carrera.
- Definir modelos de homologación de asignaturas entre planes de estudio intermedios (minor, major, etc) y de continuidad (pregrado, postgrado) que se actualizan o modifican para disminuir el impacto en los intereses del estudiante que se ve afectado durante su proceso.
- Definir reglamento y protocolos para creación y cierre de asignaturas y programas electivos.
- Definir y evaluar si la dictación de asignaturas electivas quedará habilitada en cualquier horario de la semana, o bien quedará restringida a determinados días y/o bloques horarios para facilitar el intercambio.
- Evaluar y definir estrategias de articulación entre las asignaturas de pre y postgrado que permitan reducir y optimizar los tiempos y recursos requeridos para su obtención.
- Crear una normativa clara que permita entender los alcances y grados de libertad del estudiante al momento de seleccionar asignaturas dentro del modelo curricular flexible.
- Debe existir un plan de comunicación y soporte robusto a través de diversos canales de comunicación que permitan socializar el modelo hacia los estudiantes y el cuerpo académico orientando al estudiante en su proceso.

Mesa 3: Investigación como parte del Proceso Formativo

I. Declaración de principios

La mesa de trabajo 3 que tiene como tema la investigación como parte del Proceso Formativo y el desafío de “Diseñar metodologías didácticas que permitan situar la investigación como eje central del proceso formativo.”

Definimos los siguientes conceptos:

- Investigación: *“Actitud crítica y creativa para abordar problemas y proponer soluciones pertinentes y sustentables para la sociedad.”*
- Metodología Didácticas: *“Estrategias de enseñanza vinculadas con las necesidades del medio de carácter integrador, participativo e inspirador.”*
- Proceso Formativo: *“Conjunto de metodologías, actividades y experiencias de carácter flexible que permitan generar las competencias establecidas en el perfil de egreso.”*

Declaramos que la Universidad Mayor abordará “el desafío de integrar la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes”, por medio de experiencias formativas que fomenten el razonamiento crítico, creativo, y ético. Con el fin de “desarrollar personas con pensamiento crítico que, a través del conocimiento y en el ejercicio de su profesión/especialidad, impacten positivamente a la sociedad.”

II. Punto de vista.

Conocimos a Edward de 24 años, estudiante de Diseño Gráfico de 5° año. Descubrimos que quiere aprender a aclarar sus ideas, porque necesita desarrollarse profesionalmente, pero siente que no ha recibido suficientes herramientas y le falta espacio para poner en práctica las que tiene.

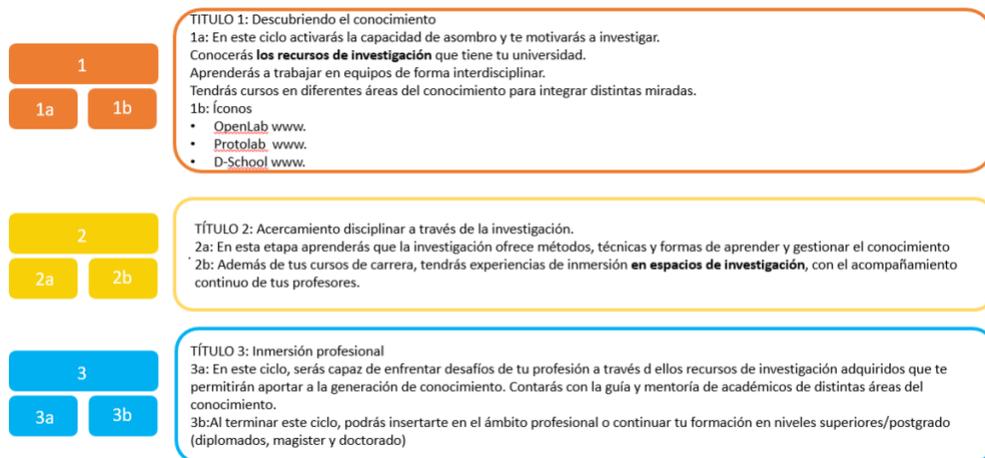
III. Prototipo

El prototipo busca dar a conocer a través de una infografía interactiva, a toda la comunidad universitaria, como se busca integrar la investigación como eje central del proceso formativo de la universidad y de esta manera hacer que el usuario crítico, entendiéndolo a él como muestra del universo de estudiantes, puede tener y sentir que tiene los conocimientos suficientes para enfrentar su futuro profesional.

La solución consta de 3 ciclos definidos que se describen a continuación:



Este primer esquema sufrió variaciones durante el proceso gracias a los testeos que se desarrollaron en el prototipo de la infografía.



En la imagen la evolución del prototipo, donde se puede apreciar que un ciclo podría tener el esquema anual con dos semestres, con esto se lograría que las carreras, en 6° semestre de esta propuesta el alumno ya estaría en condiciones de proseguir estudios de postgrado.

A continuación, se muestran imágenes de la infografía:



Esta imagen muestra cómo se denominarían los 3 ciclos ya señalados en la infografía. Cada uno de estos ciclos serán implementados según el avance curricular de los alumnos, esto se refiere a que el 1° ciclo “Descubre”, comienza desde el inicio de la carrera del estudiante y a medida de vaya aprobando asignaturas subirá al ciclo siguiente “Experimenta” y de la misma manera para llegar al último ciclo “Crea”. En esta última etapa en particular, el alumno tendrá la posibilidad de articular sus estudios de pregrado para proseguir en estudios de postgrado.

En las siguientes imágenes se muestran los ciclos descritos en cada una de las infografías.

Ciclo 1: Descubre



Este ciclo busca que los estudiantes adquieran las primeras herramientas de investigación de forma práctica y didáctica, mostrándoles las diversas instancias en que podrán desarrollarse en su vida universitaria.

En este sentido la interdisciplinariedad en las etapas iniciales de las carreras, donde puedan realizar asignaturas comunes con estudiantes de otras carreras será parte central de este ciclo. De esta manera los alumnos desde un inicio podrán aprender haciendo y verificando como su propio desarrollo se comienza a volver un aporte a la sociedad por la vía de la creación de conocimiento.

Ciclo 2: Experimenta



Este ciclo tiene como objetivo que los estudiantes logren poner en práctica lo que conocieron en el ciclo anterior, en conjunto con el acompañamiento de los docentes. generando proyecto de investigación donde exista un traspaso de conocimiento desde los centros de investigación al ambiente académico. Así se logrará traspasar el conocimiento generado mediante la investigación hacia la sociedad.

Ciclo 3: Crea



El ciclo 3 tiene como objetivo que el estudiante esté preparado para su vida profesional, donde finalice siendo capaz de aplicar y profundizar los conocimientos propios de su carrera y donde logre determinar campos ocupacionales innovadores, además de poder articular su desarrollo con programas de post grados.

En los siguientes enlaces es posible visualizar el prototipo y la presentación realizada por la mesa 3 en la jornada de cierre del Claustro de Transformación Académica.

<p>Clic en la imagen para explorar el prototipo</p>	<p>Clic en la imagen para ver presentación</p>
---	--

IV. Justificación de la Propuesta

Novedad:

- Modelo Educativo Distinto.
- Aprender desde la Experiencia.
- Inserta la investigación como eje central en la formación.
- Transversaliza y articula la investigación en el proceso formativo.
- Genera mayor cercanía del docente con estudiantes.
- Genera una etapa motivacional inicial que puede incrementar la retención

Beneficios:

- Crea comunidad y sentido de pertenencia.
- Entrega herramientas de aprendizaje y de aplicación para el futuro profesional del estudiante.
- Fomenta la interdisciplinariedad.
- Crea una formación centrada en el estudiante transferible a su ámbito disciplinar.
- Genera estudiantes más críticos con el entorno, pero a su vez le entrega herramientas para la búsqueda de soluciones.

Ventajas:

- La formación del estudiante con pensamiento crítico se hace evidente en la formación profesional.
- Docentes con un nuevo método de enseñanza, moderno y aplicado.
- El estudiante vivencia un ambiente interdisciplinario, aprendiendo desde el inicio a encontrar preguntas y soluciones a temas complejos.
- Articula continuidad de estudios postgrado.
- Integra muchos aspectos de innovación en la educación que son necesarios en el contexto actual.
- Logra integrar a lo largo del proceso formativo las herramientas de investigación y no como unidades disgregadas.

Proyecciones:

- El estudiante podrá estar más seguro al final de su carrera si la carrera académica/investigación es una opción o prefiere seguir con su carrera profesional.
- La implementación se facilitaría reorganizando los recursos ya disponibles en la universidad.
- Se deben prepara a los docentes para el cambio.
- Se deben realizar cambios en infraestructura.

V. Sugerencias para la implementación.

- Infraestructura: Se debe considerar como realizar cambios de infraestructura, no en términos de aumento de esta, sino que como la existente se logra adaptar para una adecuada implementación del cambio en la modalidad de estudios. En este sentido es importante considerar las distancias entre las diversas sedes de la universidad, no solo por Santiago y Temuco, sino que también por las distancias geográficas en una misma ciudad.
- Capacitación: Es necesario capacitar a los docentes, de tal manera que puedan trabajar, más que dictando clases, guiando a los alumnos en los proyectos de investigación.
- Gradualidad: Se debe contemplar la gradualidad en la implementación de los cambios, considerando aspectos de acreditación de las distintas carreras y como estas pueden absorber ese cambio.

Mesa 4: Competencias Genéricas

I. Declaración de principios:

El tema de la mesa es estrategias metodológicas transversales considerando las competencias genéricas. El desafío fue diseñar estrategias metodológicas desafiantes para desarrollar las 5 competencias claves en las asignaturas sello. Para ello se consideraron los conceptos de cooperación, convivencia, transformación e interdisciplinariedad. La universidad Mayor abordará las competencias transversales, por medio de la convivencia y las experiencias interdisciplinarias con el fin de formar agentes transformadores para contribuir a la comunidad.

II. Punto de vista:

Conocimos a Simón Boudelier Caripan de 18 años, quien quiere ser un buen profesional y aprender a ponerse en el lugar del otro, expresando su postura para aportar a la comunidad, porque necesita comprender la realidad a través de la experiencia, pero el espacio actual propicia el individualismo, el exitismo, la competitividad y la falta de colaboración no permitiendo el desarrollo que Simón desea.

III. Prototipo:

El prototipo consiste en una ruta de aprendizaje, denominada Ruta Mayor, la cual consiste en implementar una modalidad interdisciplinaria inter-sede, semipresencial (40% a 80%) de horas pedagógicas del plan de estudio. Todos los cursos consideran salidas a terreno, presencial y/o virtual. Los cursos tendrán como punto clave experiencias didácticas por ejemplo Aprendizaje Basado en Proyectos, entre otros, lo que permitirá lograr un desafío colectivo, orientado a ciencias, artes y humanidades.

El segundo punto clave es la oferta, con modalidad intersemestral, donde cada curso considera entre 2 a 3 de las cinco competencias del sello institucional. El objetivo es que al momento de tomar ramos, todos los estudiantes postulen a los cupos disponibles y armen el menú de cursos de acuerdo con sus preferencias, de esa forma tendrán claridad de cursos a tomar y competencias que cubren dichas asignaturas, la oferta inicia en el nivel II de la carrera.

Al finalizar el curso, se otorgarán los créditos correspondientes hasta completar un total de 30 créditos antes de la licenciatura, teniendo tres momentos al año para certificar las competencias.

La ruta contempla una metodología que será transversal a todos los cursos, poniendo énfasis en el trabajo en equipo desarrollando investigación, de acuerdo a los niveles que se establezcan para cada asignatura, y finalizando con la presentación de los proyectos.

En los siguientes enlaces es posible visualizar el prototipo y la presentación realizada por la mesa 4 en la jornada de cierre del Claustro de Transformación Académica.

Clic en la imagen para explorar el prototipo



Clic en la imagen para ver presentación



IV. Justificación de la propuesta:

- **Novedad:** aporta en el desarrollo y fortalecimiento de las competencias transversales por tutas alternativas según las preferencias de los estudiantes, bajo un contexto interdisciplinario considerando problemas globales.
- **Beneficios:** entrega una oferta entretenida de cursos, da la posibilidad de certificación de las competencias, así como interactuar con estudiantes de otras carreras para ayudar a resolver problemas de forma colaborativa e interdisciplinar y así mejorar los niveles de bienestar de los estudiantes.
- **Ventajas:** fidelización de los estudiantes al fortalecer el sello institucional, considerar los intereses de los estudiantes en las metodologías didácticas de os cursos posibles. Además, permite demostrar solvencia del sello en los egresados y presenta un elemento clave para vencer la rigidez actual de los cursos de formación general.
- **Proyecciones:** se considera hacer actividades de socialización interna, como feria de los productos realizados que estimulen la vida universitaria a través de una asociación estratégica con fondos privados. Otra proyección es ofrecer cursos con la misma metodología como extensión, los productos finales pueden ser presentados a fondos y concursos. Ampliar las competencias a medida que se construyen otros cursos y así capturar otros intereses a lo largo del tiempo.

V. Sugerencias para la implementación:

De acuerdo con la información obtenida en la mesa, hay algunas sugerencias del prototipo, específicas para su implementación, entre ellas, definir la modalidad semipresencial, considerar el número de estudiantes por sección, explicar cómo tributan las competencias y asignaturas al área de especialidad de cada estudiante y clarificar la relevancia de las competencias genéricas en la formación.

Junto a esto, identificar qué unidad será responsable de dictar, coordinar y evaluar las asignaturas, así mismo de las dependencias físicas, dónde serán impartidas las asignaturas. Destacar el rol activo de los estudiantes en el desarrollo del curso.

Por otra parte, en la creación de elementos, la mesa propuso realizar un estudio sobre intereses para así levantar una oferta de cursos atractiva para los estudiantes, considerando las temáticas que se establecen en los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030, también, crear actividades de difusión sobre las competencias de forma permanente y que los cursos de formación general tengan el mismo peso en créditos que los ramos de formación más específica de las mallas, considerando la visión actual de dichas asignaturas por los estudiantes.

Mesa 5: Competencias Digitales

I. Declaración de principios

Nuestra Mesa número cinco, con el tema "Competencias Digitales" y el desafío "diseñar metodologías que promuevan el desarrollo de competencias digitales en el proceso formativo de la UM". Aclaremos los siguientes conceptos: competencias digitales, tipos de competencias, competencias transversales, contexto, proceso formativo y metodología del aprendizaje.

Declaramos que la Universidad Mayor abordará la forma de desarrollar competencias digitales por medio del trabajo autónomo, oferta flexible y personalizada; con el fin de generar confianza en el nivel de preparación en herramientas digitales, en los estudiantes de la Universidad Mayor.

II. Punto de vista

Conocimos a Maka, una joven de 22 años, que cursa su último año de universidad, vive con su madre y hermanos menores, en Puente Alto. Descubrimos que quiere mejorar su nivel de preparación en herramientas digitales, porque necesita sentirse competente para enfrentar sus desafíos personales y laborales, pero siente que lo que la Universidad le ofrece no es lo que necesita y/o interesa.

III. Prototipo

La solución propuesta se llama Fuerza Digital. Es un programa de desarrollo de competencias digitales en estudiantes de la Universidad Mayor. Este programa se plasma en una plataforma on line interactiva que tiene como principal característica la flexibilidad, adaptativa, fomenta el trabajo autónomo y genera comunidad.

Durante el Claustro de Transformación Académica, con apoyo de un estudiante de diseño, se elaboró un primer prototipo, el que se presenta en formato HTML en la plataforma Adobe XD.

A continuación, se describe el primer prototipo de plataforma sección por sección:

Al ingresar el/la usuario/a se encuentra con un video explicando la plataforma. En esta sección se realiza el registro con e-mail y clave institucional.



Cuando el/la usuario/a entra por primera vez, construye su avatar, que le acompañará en su trayectoria por Fuerza Digital.



Luego, selecciona sus preferencias respecto de herramientas digitales para construir su Perfil Digital. La plataforma automatizará las rutas de aprendizaje que más se acomoden a sus preferencias. Estas preferencias podrán editarse en el futuro lo que implicaría cambios en las rutas propuestas.



El/la usuario/a debe leer y aceptar un código de conducta.



Luego, el/la usuario/a debe completar un test de diagnóstico para medir su fuerza digital (conocimiento previo respecto al uso de distintas herramientas digitales)



Una vez completado el test, la plataforma muestra los resultados a/la usuario/a, señalando el nivel que tiene su fuerza digital y qué significa ese nivel.



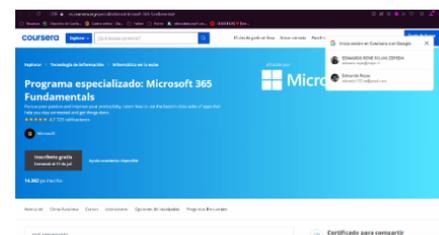
Página principal. En la barra superior encuentra: avatar, el nivel de fuerza digital actual, notificaciones, acceso a comunidad. A la derecha encuentra un chatbot con respuestas automatizadas a preguntas frecuentes. Al centro se encuentra la ruta del estudiante, con acceso a Mis Cursos, Cursos Aprobados y Rutas Sugeridas.



Cuando el/la usuario/a accede a Mis Cursos, se encuentra con los cursos obligatorios que debe cursar de acuerdo a su nivel de fuerza digital y cursos opcionales que le permitirán una mejor nivelación respecto de sus compañeros.



Al hacer clic en un curso, el/la usuario/a es redirigido a la plataforma del proveedor de ese curso. Los cursos pueden ser provistos por la Universidad Mayor o bien un externo previa validación por parte de la Universidad. (Coursera, otras universidades nacionales y extranjeras, etc).



En Cursos Aprobados se puede descargar el certificado. Dependiendo de la cantidad y tipo de certificados obtenidos, el/la usuario/a puede alcanzar un nuevo nivel en su fuerza digital.



Al alcanzar un nuevo nivel, se actualizan las Rutas Sugeridas. Se muestra con un video de un referente en el tipo de competencia digital a desarrollar, que explique los beneficios de esa ruta y los campos de aplicación. Se presentan los cursos ordenados en cada ruta, así el estudiante pueda cursarlos en forma autónoma. Al finalizar cada ruta se rinde un test que certifica haber alcanzado una competencia digital.



El/la usuario/a puede acceder a comunidades para compartir experiencias en distintas herramientas digitales, con el fin de complementar la información que posee para optar por distintas rutas de aprendizaje.

En los siguientes enlaces es posible visualizar el prototipo y la presentación realizada por la mesa 5 en la jornada de cierre del Claustro de Transformación Académica.

<p>Clic en la imagen para explorar el prototipo</p> 	<p>Clic en la imagen para ver presentación</p> 
---	---

IV. Justificación de la Propuesta.

Novedad:

- Personaliza la oferta según intereses del estudiante.
- Optimiza disponibilidad de diversos recursos de formación de diversas fuentes.
- Considera la participación de actores externos relevantes.
- Plataforma adaptativa durante la formación del estudiante

Beneficios:

- Desarrolla competencias digitales

- Certifica y valida formación de cursos externos
- Certifica competitividad del Egresado en el mercado laboral

Ventajas:

- Adaptado a las necesidades e intereses
- Centrado en el usuario
- Currículo actualizado en forma permanente

Proyecciones:

- Modelo desarrollo competencias digitales flexible y adaptativo
- Se puede implementar con otras áreas de estudio y capacitación docente y administrativos, por ejemplo
- Continuidad de ex-alumnos
- Puede formar parte de un modelo de transformación digital institucional

V. Sugerencias para la implementación

Luego de realizar las sesiones de testeo durante el Claustro, se identificaron las primeras iteraciones a realizar en el prototipo, las que se detallan a continuación:

Elementos que se deben eliminar o reemplazar

Reemplazar mensaje en notificación, de modo que sea percibido como amigable y no punitivo.	
Rediseñar la información que se entrega dentro de la sección comunidad	
Redefinir/ renombrar los niveles de progreso	

Elementos que se deben incrementar o agregar

Agregar información de las características de los cursos y los prerrequisitos	
---	--

<p>Incorporar conectividad a whatsapp en chatbot</p>	
<p>Agregar información sobre los cursos que son obligatorios antes de pasar a la ruta flexible</p>	
<p>Agregar información sobre los nombres de los niveles</p>	
<p>Agregar información sobre cómo seguir, mezclar y/o crear rutas de aprendizaje</p>	
<p>Aclarar la importancia de completar la sección "intereses" y su impacto en la oferta de rutas de aprendizaje</p>	

Elementos nuevos que se deben crear

<p>Definir cuáles son los cursos y certificaciones que son requisito para avanzar en los distintos niveles.</p>	
<p>Nuevo orden del home, que las rutas posibles se muestren antes de tomar los cursos.</p>	

Estas sugerencias debiesen ser aplicadas en un siguiente prototipo de mayor resolución y contenido, y luego realizar nuevas sesiones de testeo con una muestra mayor de voluntarios en donde se incluyan representantes de diversos perfiles:

- Estudiantes de cada escuela y de distintos niveles
- Ex alumnos de distintas escuelas
- Académicos regulares de la Universidad Mayor
- Estudiantes de tercero y cuarto medio.
- Empleadores

Mesa 6: Desarrollo de la Creatividad e Innovación

I. Declaración de principios:

Nuestra mesa número seis, con el tema “Desarrollo de la creatividad e innovación” y el desafío “Diseñar estrategias educativas que promuevan la creatividad e innovación en estudiantes de la U. Mayor”, definimos los siguientes conceptos:

- Estrategia educativa: formar de generar experiencias de aprendizaje inserta en los planes de estudios y estructuradas a partir de los resultados de aprendizaje.
- Creatividad: la capacidad de producir cambios simbólicos, nuevas ideas y soluciones originales, para o entre las disciplinas UM.
- Innovación: creación de nuevos o significativamente mejorados productos, servicios o procesos, que agreguen valor a su contexto.

Proponemos abordar la creatividad y la innovación por medio del Plan-C, con el fin de establecer un modelo de desarrollo para el pensamiento creativo en los estudiantes de pregrado de la UM.

II. Punto de vista:

Nuestro usuario es el estudiante de pregrado de la UM. Descubrimos que quiere vivir instancias para el desarrollo del pensamiento creativo, porque necesita adaptarse a nuevos entornos laborales/profesionales dinámicos y cambiantes, pero no está considerado en el Currículum Mayor.

III. Prototipo

El prototipo consiste en un modelo de desarrollo para el pensamiento creativo, denominado Plan-C, el cual promueve la actitud creativa, pensamiento lateral, práctica de la creatividad (learning by doing), capital cultural y una ruta desde la creatividad a la innovación.

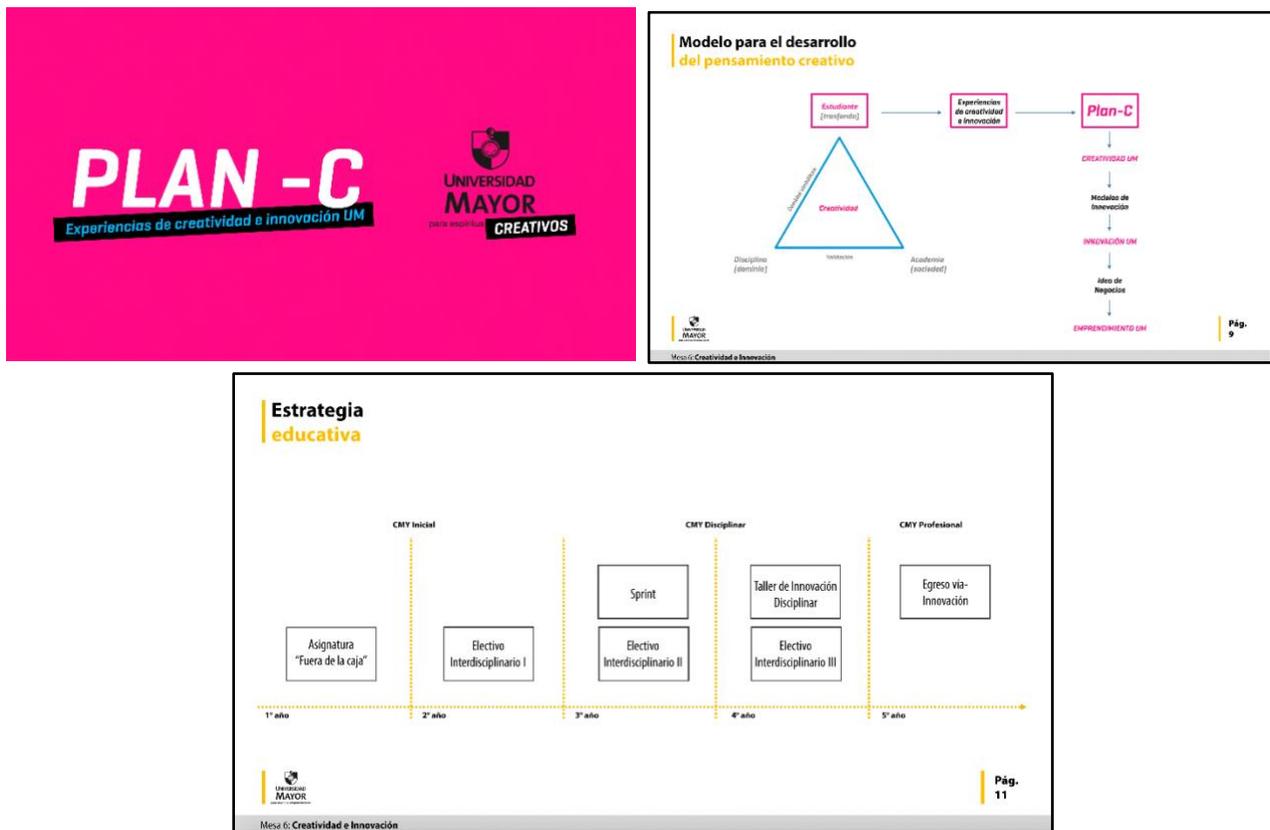
A partir de lo anterior, se propone una serie de asignaturas y actividades, orientadas desde lo más general a lo más particular, las cuales se articulan en las mallas curriculares:

- *Asignatura “Fuera de la caja”*: programa transversal de 72 hrs. que incorpora conocimientos y experiencias relacionadas a comprender el pensamiento creativo, identificar paradigmas y técnicas de observación.
- *Electivos interdisciplinarios I, II y III*: corresponden a un máximo de tres electivos que el estudiante UM puede añadir a su carga académica, los cuales deben provenir de carreras diferentes a la cursada. El objetivo es ampliar el capital cultural.
- *Sprint*: actividad transversal y compartida entre dos escuelas, la cual busca abordar un desafío que puede cambiar en el tiempo. Ésta se desarrolla a lo largo de una semana protegida en el calendario académico y, los estudiantes del mismo nivel, mediante una metodología empaquetada, podrán generar pensamiento creativo interdisciplinario.
- *Taller de innovación disciplinar*: actividad incorporada en una asignatura o bimestral, dictada por docentes y/o investigadores y que buscan generar resultados de innovación disciplinaria, medida a través de resultados de aprendizaje.
- *Proyecto de egreso vía innovación*: escuelas interesadas optan por incorporarse libremente a una modalidad que entrega al estudiante dos vías de egreso: tradicional o proyecto de innovación aplicable a contexto reales.

En los siguientes enlaces es posible visualizar el prototipo y la presentación realizada por la mesa 6 en la jornada de cierre del Claustro de Transformación Académica.

<p>Clic en la imagen para explorar el prototipo</p>	<p>Clic en la imagen para ver presentación</p>
---	--

A continuación, se muestran imágenes del prototipo:



IV. Justificación de la propuesta

- **Novedad:** Plantea una progresividad en el desarrollo del pensamiento creativo, permitiendo al estudiante ampliar su capital cultural, mediante instancias de colaboración y trabajo interdisciplinario aplicado a contextos reales. Adicionalmente, se propone una ruta que parte en la creatividad, se transforma en innovación y que culmina en un emprendimiento.
- **Beneficios:** Incorpora un listado de actividades que las escuelas pueden suscribir libremente y que no supone una carga adicional de trabajo ni económica. La propuesta es novedosa, concretando un anhelo del estudiante por ampliar su conocimiento más allá de su disciplina y de conectar con alumnos de otras carreras.
- **Ventajas:** Corresponde a un modelo que se articula fácilmente con el resto de las propuestas presentadas, en especial con el tema “Flexibilidad curricular”. Está en sintonía con un sistema de créditos y a la vanguardia de lo que están realizando las principales universidades del mundo.

- Proyecciones: Se espera poder implementar Plan-C en dos etapas:
 - Etapa 1: Asignatura fuera de la caja, Sprint y Electivos interdisciplinarios.
 - Etapa 2: Taller de innovación disciplinar y Egreso vía innovación.

V. Sugerencias para la implementación:

- Capacitar a coaches o docentes de formación general
- Todas las actividades o asignaturas propuestas deben ser revisadas en contenidos y alcances.
- El modelo debe garantizar la libertad creativa, incorporando mecanismos de evaluación y medición de calidad.
- Debe existir un plan de comunicación continuo que refuerce la relevancia del pensamiento creativo e innovador.
- Es importante considerar la propuesta de competencias de egreso asociadas al modelo.

Mesa 7: Experiencia y vida universitaria, entorno para aprender

I. Declaración de principios:

Nuestra mesa de trabajo N°7, con el tema “Experiencia y vida universitaria” y con el desafío “Rediseñar la experiencia de vida universitaria para promover la inspiración y la colaboración en un entorno para aprender en la Universidad Mayor”.

Entendemos vida universitaria como el acontecer multidimensional de quienes forman parte de nuestra institución. Entendemos pertenencia como un vínculo significativo con la comunidad de la Universidad Mayor y la fidelización de sus miembros. Entendemos entorno para aprender como el conjunto de condiciones que favorecen el aprendizaje y el desarrollo profesional de personas que contribuyan a la sociedad.

Declaramos que la Universidad Mayor abordará el desafío de construir un entorno que favorezca la vida universitaria para la generación de conocimiento, buenas prácticas, vínculos y redes de apoyo en nuestra comunidad universitaria, por medio de un Plan de fortalecimiento de la experiencia y la vida universitaria y entorno para aprender, con el fin de poner en el centro la construcción de comunidad en estudiantes, titulados, docentes y colaboradores y de consolidar el sentido de pertenencia y vinculación a la Universidad Mayor.

El plan contempla tres ámbitos:

1. Equipamiento e infraestructura.
2. Comunicación y difusión.
3. Vinculación con estudiantes, titulados, docentes y colaboradores.

II. Punto de vista:

Definimos nuestro punto de vista tras una serie de entrevistas con egresados y estudiantes de la Universidad Mayor, donde vimos que un tema recurrente es el sentimiento de insuficiente vinculación y redes de apoyo con y dentro de la universidad. A partir de este hallazgo construimos un personaje ficticio que reúne características comunes de los y las entrevistados/as.

Nuestra usuaria construida fue Valentina, 21 años, estudiante de Enfermería. Estudia con gratuidad y trabaja ocasionalmente. Descubrimos que quiere surgir, porque necesita mejores oportunidades de vida. Pero se siente sola y que la universidad no facilita la creación de vínculos ni redes de apoyo.

III. Prototipo:

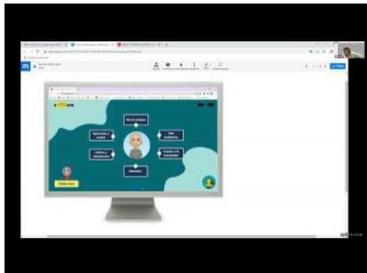
Plataforma digital *SÚMATE*.

El prototipo muestra el diseño de la plataforma digital interactiva SÚMATE que permitirá a los/ las usuarios/ as obtener información y acceso a diversos aspectos de la vida universitaria tales como servicios, asignaturas, actividades, agrupaciones, comunidad y avance académico e interactuar con otros/as actores de la comunidad desde sus dispositivos personales y también desde tótems ubicados en todos los campus de la universidad.

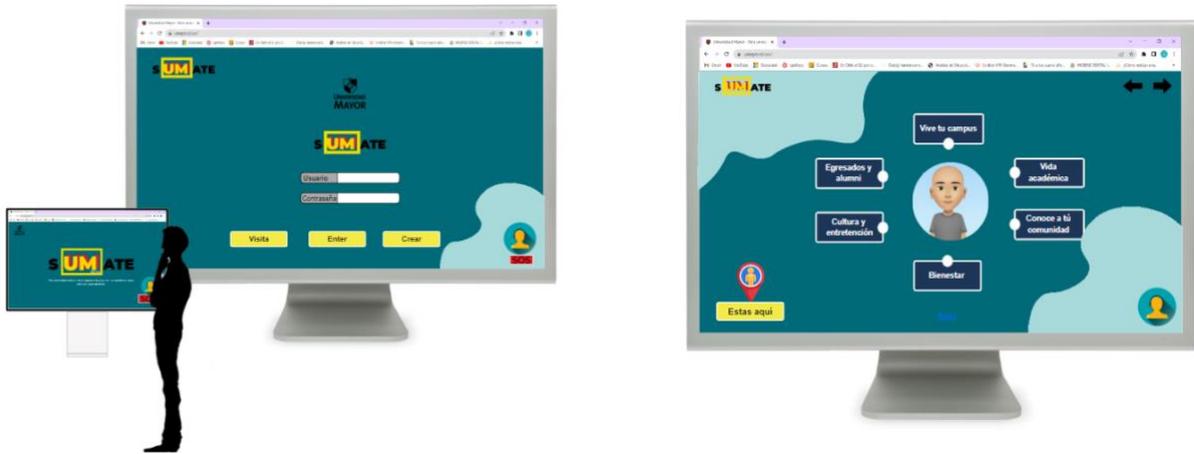
A través de esta plataforma será posible acceder a seis grandes áreas que hemos definido como prioritarias, permitiendo a todas las personas de la comunidad orientar y mejorar su experiencia. Los ámbitos definidos en la propuesta son:

1. Vive tu Campus: Mapas digitales/ Tienda merchandising U. Mayor.
2. Vida académica: Iniciativas y ofertas académicas/ Avance académico/ Tutorías y ayudantías.
3. Conoce a tu comunidad: Vinculación e interacción de estudiantes, titulados, docentes y colaboradores.
4. Bienestar: Deportes/ Servicios/ Acompañamiento.
5. Cultura y entretenimiento: Eventos/ Actividades/ Agrupaciones.
6. Egresados/Alumni: Educación continua/ Bolsas de trabajo/ Mentorías/ Red de contactos.

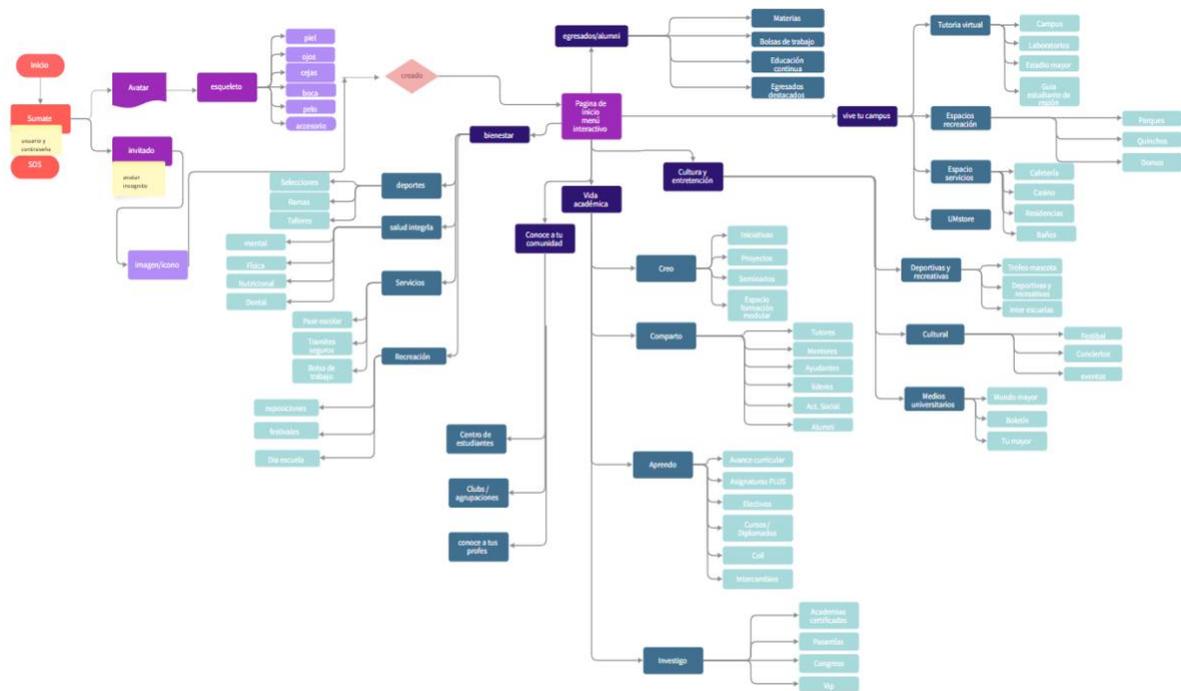
En los siguientes enlaces es posible visualizar el prototipo y la presentación realizada por la mesa 7 en la jornada de cierre del Claustro de Transformación Académica.

<p>Clic en la imagen para explorar el prototipo</p> 	<p>Clic en la imagen para ver presentación</p> 
---	---

A continuación, se muestran imágenes del prototipo.



Detalle de la plataforma.



IV. Justificación de la Propuesta:

- Novedad: La propuesta integra, consolida y facilita la información y el acceso a los distintos servicios y prestaciones de la universidad. La plataforma es amigable,

interactiva, dinámica y personalizada. La instalación de tótems en los distintos campus hace posible su utilización a todas/os los/ las estudiantes.

- **Beneficios:** Facilita la conexión, vinculación y generación de redes de apoyo significativas. Aumenta la posibilidad de atención y auto atención virtual. Genera información de hábitos, necesidades y quehacer de la comunidad universitaria.
- **Ventajas:** Contribuye a una mayor sociabilización, mejorando la vida universitaria y el entorno para aprender, produciendo mayor sentido de identificación, de pertenencia y fidelización de estudiantes, titulados, docentes y colaboradores, con la Universidad Mayor.
- **Proyecciones:** El *Plan de fortalecimiento de la vida universitaria y entorno para aprender* busca abarcar todos los ámbitos que contribuyan a crear comunidad y un entorno amigable e inspirador para aprender. En lo concerniente a la plataforma digital *SÚMATE*, el diseño buscará que esta sea crecientemente interactiva y se constituya en un espacio de información y vinculación comunitaria que permita recabar información y necesidades, así como proveer de acceso a los distintos servicios y prestaciones que ofrece la universidad.

V. Sugerencias para la implementación:

Se sugiere que la implementación se desarrolle en fases sucesivas donde en primera instancia contemple aquellos servicios, actividades y prestaciones actualmente existentes en la universidad, generado vínculos virtuales que permitan su integración y fácil acceso. El desafío será la ampliación paulatina de estos y otros servicios, actividades y prestaciones al Plan de fortalecimiento de la vida universitaria y entorno para aprender, incorporándolos a la plataforma digital *SÚMATE*.

CONCLUSIONES DEL CLAUSTRO Y RECOMENDACIONES DEL EQUIPO D-SCHOOL

Percepción general del Claustro

Tras concluir la semana de Claustro de Transformación Académica, el equipo D-School considera que se trató de una experiencia exitosa, productiva y sumamente gratificante para todos los participantes. Cada una de las mesas de trabajo aportó con una visión única, con propuestas originales, atractivas y de enorme utilidad para la Universidad Mayor.

El evento en general contó con la aprobación de la gran mayoría de los participantes, como refleja la encuesta aplicada en la última jornada de trabajo. En ella se aprecia que los participantes involucrados en el proceso se sintieron felices de poder participar en instancias tan relevantes para la institución y expresaron su deseo de poder replicar esta iniciativa en otras unidades de la Universidad. El detalle de los resultados se puede ver en [este enlace](#).

Colaboración y multidiscipliplina

Además de las siete propuestas de solución, al interior de cada mesa se logró una articulación de visiones provenientes tanto de distintas unidades académicas y direcciones de la UMayor, así como también desde distintas disciplinas e incorporando la mirada la investigación y la academia. Si bien esta multi mirada se planificó al momento de conformar las mesas y convocar a los participantes y líderes; el diseño y ejecución del Design Sprint logró que las opiniones, conocimientos y objetivos individuales de cada integrante confluyeran en propuestas únicas.

Foco en el usuario

Como parte del diseño del Claustro, se convocó a estudiantes de pregrado, alumni y docentes para participar como entrevistados en la fase Comprender (día uno). Esto permitió que cada mesa obtuviera información cualitativa y de primera fuente, en formato de testimonios, opiniones y percepciones de miembros de la comunidad UMayor. Es así como el diseño de propuestas se basó en necesidades y problemáticas reales de los usuarios, de acuerdo a la temática de cada mesa. Asimismo, durante el último día del Claustro fue posible testear los prototipos con usuarios reales, obteniendo información real para avanzar en iteraciones y desarrollo de prototipos de mayor resolución, en función de los aprendizajes obtenidos tanto de las soluciones como de los usuarios testadores.

Recomendaciones

Alineación con visión y misión. Tanto las propuestas generadas como la experiencia misma del Claustro de Transformación Académica van en la línea de la nueva misión institucional. Aspectos como la flexibilidad curricular, desarrollo de habilidades acorde a los desafíos del mercado laboral y de la sociedad, en modelos de aprendizajes flexibles y con alto estándar de excelencia son elementos que resaltaron en las propuestas desarrolladas por las mesas de trabajo y que dan cuenta de un proceso reflexivo de sus participantes en torno a los testimonios y antecedentes recolectados.

Recursos existentes. Si bien las siete propuestas se originaron cabalmente durante el Claustro, es importante realizar un levantamiento sobre iniciativas ya existentes dentro de la Universidad Mayor que puedan ser aprovechables y/o compatibles con algunas de las soluciones entregadas.

Mentalidad Design Thinking. Dados los resultados obtenidos en una semana de trabajo al interior del Claustro es recomendable considerar la metodología Design Sprint como estrategia para abordar los desafíos que presenten las distintas unidades académicas de la Universidad Mayor, en su ruta hacia el nuevo modelo educativo. Es así como además de obtener propuestas concretas, se fomenta una mentalidad basada en la colaboración, el trabajo en equipo, el error como oportunidad de aprendizaje y el foco en el usuario y sus necesidades.

- **QUEREMOS RECIBIR TU FEEDBACK. [HAZ CLICK AQUÍ](#) PARA COMPARTIR TU RETROALIMENTACIÓN.**

