



**PROGRAMA FORMATIVO EDECOM-DevalSimWeb
EVALUACIÓN Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS
PROFESIONALES**



**UNIDAD FORMATIVA 4
UN BUEN TRABAJO PARA ESTE TIEMPO**

GUÍA PARA LA ELABORACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PÓSTER

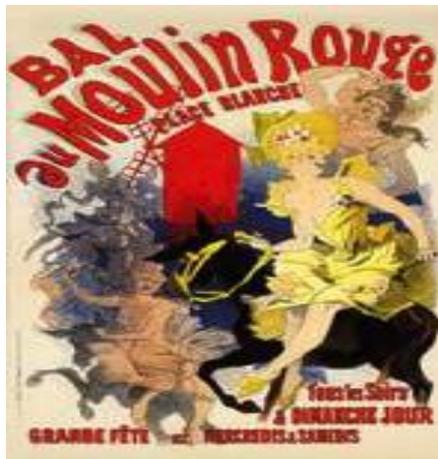
Universidad de Antioquia



Índice

1. Orientaciones para la elaboración y evaluación del póster
 - 1.1. Tarea
 - 1.2. Resultados de aprendizaje y competencias
 - 1.3. Descripción de la tarea
 - 1.3.1. Recursos
 - 1.3.2. Contenidos y estructura
 - 1.3.3. Presentación formal
2. Evaluación
 - 2.1. Modalidad de evaluación
 - 2.2. Criterios de evaluación
 - 2.3. Instrumentos de evaluación
 - 2.4. Calificación y ponderación

1. ORIENTACIONES PARA LA ELABORACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PÓSTER



<http://www.sitographics.com/conceptos/temas/historia/cartel.html>

Los pósteres registran su origen en 1890, en el periodo conocido como la *belle époque*, cuando Toulouse Lautrec, presentó el famoso "Moulin Rouge". Proliferan las variaciones originadas sobre esa hermosa expresión artística que ha permitido representaciones de muchos tipos. En esta actividad usaremos un tipo particular de póster, como se describe a continuación, que permite las expresiones originales y creativas.

1.1. Tarea

La tarea consiste en elaborar un póster sobre las competencias y los campos de actuación que recoja la experiencia en el juego "Pensar, actuar: bien-estar".

Esta tarea comprende otras sub-tareas que facilitan y conducen su desarrollo.

1. Interactuar con el juego: "Pensar, actuar: bien- estar".
2. Revisar y analizar el informe del jugador.
3. Realizar la lectura individual del material recomendado sobre las competencias.
4. Participar en el foro "Competencias y campos de actuación".
5. Participar en el debate "Competencias y campos de actuación".
6. Autoevaluación sobre la participación en el foro "Competencias y campos de actuación".

Estas sub-tareas permiten y enriquecen la presentación de los pósteres al grupo completo y será el pretexto final para un debate sobre las competencias y los campos de actuación, recuerde que las sub-tareas 1 y 2 las realizó antes de acceder a esta guía.

1.2. Resultados de aprendizaje y competencias

El resultado de aprendizaje principal es:

- Explicitar los campos de actuación de las competencias en un área determinada a través de un póster.

Los otros resultados de aprendizaje asociados a la tarea principal son:

- Analizar y reflexionar sobre los campos de actuación de las competencias a través de la participación en el foro y el debate.
- Participar en un ejercicio de autoevaluación sobre la participación en el foro "Competencias y campos de actuación."

Las competencias a desarrollar son:

Juicio analítico y crítico

Cuestionamiento

- Reconoce la información de acuerdo con los contextos y se hace preguntas relevantes. Desarrolla su propia perspectiva a través de la exploración de creencias y argumentos. Considera alternativas ante diversas situaciones.

Argumentación

- Evalúa perspectivas, interpretaciones y teorías. Utiliza razonamientos para clarificar conceptos y hacer distinciones.

Criticismo

- Desarrolla estrategias cognitivas y metodológicas para enjuiciar sus procesos. Utiliza un pensamiento independiente y crítico para elaborar sus propios juicios, autocorregirse y asumir los resultados de sus acciones.

Resolución de problemas

Comprensión del problema

- Identifica un problema y reconoce sus rasgos distintivos. Analiza sistemáticamente el problema. Busca referencias y experiencias de otros contextos para solucionarlo.

Planificación y ejecución

- Establece un plan de acción para resolver un problema. Elige una estrategia para enfrentarlo. Examina diferentes escenarios para construir o elegir un modo de resolución.

Revisión y transferencia

- Analiza la solución y establece relaciones con problemas similares. Evalúa la respuesta al problema y confronta con otras alternativas. Analiza la solución planteándose aspectos éticos, epistemológicos y sociales, y realiza transferencias.

Toma de decisiones

Información relevante y confiable

- Sopesa la importancia de la información para justificar una valoración determinada. Confirma la información con instrumentos válidos y confiables. Recoge información adicional para poner en cuestión los argumentos para sustentar una valoración.

Consistencia de las valoraciones

- Revisa los procesos por los cuales ha llegado a una decisión. Expone y defiende la opción tomada, de forma convincente y constructiva. Somete a revisión la lógica predominante en su contexto y cuando es necesario busca nuevas formas de argumentación.

Resultados o informes de evaluaciones eficaces

- Cuando toma una decisión se pregunta cuál es su utilidad o el valor práctico de esa decisión para sí mismo y para todos aquellos a quienes afecta. Analiza la relevancia de la información en función del alcance de sus consecuencias. Anticipa las consecuencias de sus decisiones y las asume.

Sentido ético

Conflicto de intereses

- Reconoce conflictos y despliega habilidades para una posible solución. Ejercita el control de posibles conflictos de intereses en diferentes situaciones. Valora situaciones sociales, profesionales o personales, que presentan dificultades morales, desde diferentes perspectivas, para considerar otras lógicas y niveles de conocimiento.

Credibilidad

- Revisa sus conocimientos, su formación y su experiencia para actuar responsablemente antes de emitir juicios de valor. Recaba evidencias sobre la calidad de los procedimientos que va a utilizar. Comprende el razonamiento que hay detrás de cada postura o juicio, de modo que pueda considerar otros puntos de vista y someterlos a revisión crítica.

Sesgo

- Identifica la existencia de factores arbitrarios (prejuicios, estereotipos) que puedan influir en sus valoraciones. Utiliza criterios argumentativos e información válida para disminuir la presencia de factores arbitrarios en sus valoraciones. Considera otros sistemas éticos.

Trabajo en equipo

Implicación

- Utiliza el método o procedimiento más adecuado a las necesidades y recursos del grupo. Acepta e integra las opiniones divergentes.
- Alienta e impulsa el trabajo y bienestar del equipo facilitando información, recursos y orientando el trabajo hacia el objetivo.

Confiabilidad

- Interpreta correcta y éticamente la información facilitando conclusiones y juicios fundamentados y defendibles en beneficio del objetivo.
- Comunica de forma clara, oportuna, justa y precisa acerca de los progresos y resultados relevantes, usando información confiable y consistente.

Consecuencia

- Incorpora nuevos conocimientos y propuestas sobre el tema para generar nuevas ideas al servicio del grupo.
- Valora las consecuencias y oportunidades a corto y medio plazo gestionando eficazmente los recursos del grupo.

1.3. Descripción de la tarea

La tarea principal, elaboración del póster, tiene un carácter individual/grupal y será trabajada tanto virtual como presencialmente.

Para llevarla a cabo es necesario dividirla en diferentes sub-tareas:

Foro "Competencias y campos de actuación".

Los estudiantes leerán los materiales disponibles y observarán el video con la conferencia educar por competencias. (Ver: Guías de lectura). Luego, participarán en el foro "Competencias y campos de actuación", por áreas de conocimiento. Posteriormente, realizarán la autoevaluación sobre la participación en el foro "Competencias y campos de actuación", haciendo uso de la lista de control "Competencias y campos de actuación" EvalCOMIX.

Elaboración del "Póster sobre las competencias y los campos de actuación".

Esta actividad tiene como objetivo mostrar los aprendizajes adquiridos en los episodios anteriores, es decir, el juego "Pensar, actuar: bien-estar", las lecturas recomendadas y la memoria del foro. Por tanto el contenido versará sobre las competencias en estrecha relación con su campo de formación profesional, de tal manera que se especifiquen las actuaciones que se pueden derivar de las competencias seleccionadas por el grupo. La evaluación de los pósteres será realizada por parte del profesor con una rúbrica.

Debate "Competencias y campos de actuación".

Los estudiantes participarán en un debate que dará cuenta de las discusiones sostenidas, los consensos y los disensos que se suscitaron durante la elaboración del póster. Este debate pretende poner en discusión los aprendizajes adquiridos, por tanto el contenido versará sobre las competencias, en estrecha relación con su campo de formación profesional, de tal manera que se especifiquen las actuaciones que se pueden derivar de cada una de ellas.

1.3.1. Recursos

Para la elaboración y evaluación de la tarea se utilizarán los siguientes recursos:

- Canales de comunicación:
 - Correo del campus virtual
 - Foro inquietudes, dificultades y sugerencias (pestaña de presentación).
- Foro:
 - "Competencias y campos de actuación"
- Recursos
 - Vídeos:
 - Gimeno Sacristán, José. (2010). *Educación por competencias*. Conferencia, recuperada de <http://www.youtube.com/watch?v=BfVCEI7CoK0>
- Lecturas recomendadas
 - Salinas, Marta Lorena. (2012). "Competencia: sentido ético". Material elaborado para el programa formativo.
 - Salinas, Marta Lorena y Rodríguez, Hilda Mar (2012). "Competencia: toma de decisiones". Material elaborado para el programa formativo
 - Rodríguez, Hilda Mar. (2012). "Competencia: resolución de problemas". Material elaborado para el programa formativo

- Rodríguez, Hilda Mar. (2012). "Competencia: juicio analítico y crítico". Material elaborado para el programa formativo
- Perrenoud, Philippe. (2008). "La universidad entre la transmisión de conocimientos y el desarrollo de competencias", *El debate sobre las competencias en la enseñanza universitaria*, 21-41. Recuperado de: <http://www.octaedro.com/ice/pdf/5CUADERNO.pdf>

- Herramientas tecnológicas:
 - EvalCOMIX_Servicio web para la gestión y diseño de instrumentos de evaluación
 - Juego de simulación "pensar, actuar: bien-estar"

1.3.2. Contenidos y estructura

Los contenidos de esta tarea, están referidos a:

- Concepciones, discusiones y debates sobre competencias.
- Competencias para la evaluación.

En cuanto a la estructura, las sub-tareas deben seguir las siguientes orientaciones:

Foro "Competencias y campos de actuación".

Este foro tiene como propósitos centrales:

- Motivar la discusión sobre las competencias, desde contextos diferenciados
- Ampliar el campo conceptual de cada una de las competencias propuestas
- Dinamizar la discusión sobre la formación en competencias en dos ámbitos complementarios: como ciudadano y como profesional.

El foro permitirá discutir sobre el modo en que cada estudiante puso en práctica las competencias en el juego "Pensar, actuar: bien-estar". Es decir, cómo tomó decisiones, resolvió problemas, juzgó analítica y críticamente las actuaciones, y empleó el sentido ético para valorar sus acciones. Para esto será de utilidad el análisis del informe del jugador. El análisis permite identificar momentos cruciales del juego, en los cuales se ponen en escena las competencias, por ejemplo: la elección del nivel de dificultad, la selección del campus, la manera

de invertir los recursos, entre otros; pues a partir de este análisis surgirán preguntas que dinamicen la discusión y motiven la reflexión personal sobre sus actuaciones.

Ser competente en algo o para algo, pasa por exhibir elementos concretos de esas competencias; esto es, evidenciar prácticas (sociales, cognitivas, culturales) que demuestran nuestra capacidad en relación con esa competencia. Una capacidad que es creciente; pues exhibirla es, al mismo tiempo, ponerla en ejecución y permitir su transformación.

El foro "Competencias y campos de actuación" es un espacio abierto de discusión que, guiado por preguntas o consignas, busca poner en discusión las relaciones que se establecen entre las competencias y los campos de actuación, a partir de los logros y las reflexiones derivadas de su participación en el juego "Pensar, actuar: bien-estar".

Para ello es preciso tener presente varios elementos que ayudan a orientar el foro.

1. Las características del campo de formación académico y laboral, demandan actuaciones integrales y propias de un saber profesional frente a diversas situaciones. Para atender esas demandas los sujetos despliegan y conjugan conceptos, heurísticas; procedimientos, destrezas, habilidades; valores, actitudes y responsabilidades, que hacen visible sus formas de actuación.
2. Establecimiento de tres niveles de desarrollo en cada competencia:
 - Cotidiano: indica un conocimiento intuitivo y dominio básico de la evaluación que permite desarrollar actividades elementales y comprensivas sobre las acciones evaluativas a desarrollar.
 - Reflexivo (técnico): se establecen análisis y conexiones entre las acciones, utilizando procedimientos, estrategias y recursos que permiten explicaciones sensatas y fundamentadas sobre los resultados obtenidos.
 - Comprensivo (integrador y creativo): existe integración, aplicación, creatividad y criticidad en las decisiones tomadas respecto a las acciones y resultados de la evaluación, argumentando las mismas y facilitando una información objetiva, fiable, útil y orientada a la mejora.

3. Algunas preguntas orientadoras:

- ¿Cuáles conocimientos o formas de indagación tuvo en cuenta para jugar?
- ¿Qué procedimientos, destrezas y habilidades empleo en cada una de las veces que interactúo con el juego?
- ¿Cuáles valores, actitudes y responsabilidades afloraron durante el juego?
- ¿En el transcurso del juego variaron sus maneras de actuar? Explique cómo.
- ¿En algún momento efectuó análisis, reflexionó sobre sus actuaciones?
- ¿Cambio la estrategia en algún momento del juego?
- ¿Para qué cambio la estrategia?
- ¿Cómo explicaría esos cambios de estrategia?

Elaboración del póster sobre las competencias y los campos de actuación.

El profesor organiza los grupos de trabajo, teniendo en cuenta las áreas o carreras afines (ciencias de la salud, ingenierías, artes y humanidades, ciencias sociales, ciencias). El número de los miembros de cada equipo no será superior a 5 estudiantes. Los grupos de trabajo harán acopio de los aprendizajes adquiridos: el juego "Pensar, actuar: bien-estar", las lecturas recomendadas y la memoria del foro. Cada equipo compartirá y discutirá sobre estos aprendizajes y el resultado de las actividades, diseñará y elaborará un póster sobre las competencias que se han visto favorecidas, se trata de establecer vínculos o relaciones específicas con su campo de formación profesional, de tal manera que puedan especificar las actuaciones que se pueden derivar.

Finalmente, cada equipo presentará el póster elaborado, explicará las relaciones establecidas entre las competencias y los campos de actuación profesionales. Una vez presentados todos los pósters se abre un debate sobre las competencias y los campos de actuación.

Debate "Competencias y campos de actuación".

Para participar en el debate y hacer de él un escenario de discusión argumentada, es necesario preparar la sesión; esto es tener claridad sobre las competencias que se presentaron en el póster y la forma como se reflejan los

campos de actuación.

Lo primero que debe hacerse es nombrar un moderador del debate, cuyas funciones son:

- Presentar el tema, exponiendo argumentos y puntos clave de la temática: competencias y campos de actuación presentados en el póster de cada grupo.
- Presentar las reglas de participación: tiempo por cada intervención (un máximo de 3 minutos, cada vez), respeto por la palabra del otro, esperar el turno para su intervención.

También es importante designar a un miembro del grupo para que tome nota sobre los argumentos y explicaciones de cada uno de los participantes. Estas notas y explicaciones serán presentadas al final de la sesión.

Los participantes en el debate deben estar informados del tema; esto es, preparar sus intervenciones teniendo en cuenta los conceptos, notas y experiencias que propone esta unidad formativa.

Los debatientes deberán tener en cuenta las siguientes funciones:

- Preparar la intervención sobre el tema: disponer argumentos necesarios y suficientes para exponer sus puntos de vista.
- Emplear un lenguaje adecuado y preciso sobre el tema.
- Respetar el turno de la palabra asignada por el moderador.

1.3.3. Presentación formal

El formato de presentación de póster será digital.

En la elaboración del póster intervienen dos aspectos importantes:

1. Los contenidos, conceptos y temáticas: qué se quiere decir
2. La estructura: cómo se presenta la información

1. El contenido, los conceptos y temáticas

- Seleccionen las competencias que quieren presentar y determinen con precisión y claridad los campos de actuación que quieren reflejar en cada una de ellas.
- Tenga en cuenta que se trata de textos sintéticos (breves) de carácter descriptivo que enuncia los datos más relevantes.
- Enfatique en los puntos que considera cruciales para comunicar el tema.

2. La estructura

- El póster debe tener un equilibrio entre el texto y las ilustraciones, siempre es bueno hacer uso del carácter gráfico (ilustraciones, imágenes)
- El póster tiene como función orientar, usa una lógica visual, comúnmente jerárquica, que permite la interacción entre el autor que expone y los observadores. La secuencia va de izquierda a derecha y de arriba – abajo como en nuestro sistema de escritura y lectura.
- Asegure la calidad de comunicación, gráfica y de composición.
- Contiene:
 - Título, corto y sugestivo. Puede usar un subtítulo explicativo
 - Autores e institución que representan
 - Introducción al tema, objetivos, presentación, conclusiones (no tiene que utilizar los títulos)
- El póster debe ser original, legible, organizado y concreto

2. EVALUACIÓN

2.1. Modalidad de evaluación

- Autoevaluación
- Evaluación del profesor

2.2. Criterios de evaluación

La autoevaluación de la participación en el foro “Competencias y campos de actuación”, atenderá los siguientes criterios:

- Adecuación a las indicaciones
- Relevancia de su aporte
- Claridad en las explicaciones de cada una de las actuaciones
- Precisión en el uso del vocabulario

La valoración del póster sobre competencias y campos de actuación, realizada por el profesor, atenderá los siguientes criterios:

- Precisión temática
- Pertinencia de los ejemplos
- Adecuación a los requisitos indicados
- Precisión en el uso del vocabulario de la temática
- Corrección ortográfica

2.3. Instrumentos de evaluación

PARTICIPACIÓN EN EL FORO		NO	SI
Elementos de las competencias			
Realicé aportes al foro		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Enriquecí el foro con mis opiniones		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Presenté argumentos coherentes		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aporté a las intervenciones de los compañeros		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Establecí relaciones con mis prácticas y experiencias		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Usé un lenguaje apropiado y claro en mis intervenciones		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
COMPETENCIAS Y ACCIONES			
Elementos de las competencias			
Revisé críticamente el informe del jugador con mis resultados		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los conocimientos que usé en el juego los expresé claramente en el foro Los procedimientos y destrezas que usé en el juego los expresé claramente en el foro Los valores, actitudes y responsabilidades que usé en el juego los expresé claramente en el foro		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los procedimientos y destrezas que usé en el juego los expresé claramente en el foro		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los valores, actitudes y responsabilidades que usé en el juego los expresé claramente en el foro		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Las actuaciones			
Expresé claramente mis decisiones durante el juego		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Di a conocer las formas en que resolví problemas durante el juego		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Indiqué cómo juzgué analítica y críticamente mis actuaciones durante el juego		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunicué las actuaciones éticas para valorar mis acciones durante el juego		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compartí el análisis y la reflexión sobre los cambios de estrategias durante el juego		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Figura 1. Lista de control para la autoevaluación de la participación en el foro "Competencias y campos de actuación"

CONTENIDOS, CONCEPTOS Y TEMÁTICAS	DEFICITARIO	INSUFICIENTE	SATISFACTORIO	ÓPTIMO
Claridad y dominio	Las competencias son ambiguas y no determina los campos de actuación para cada una 5 10 15 20 25	Las competencias están descritas, pero no son claros los campos de actuación en cada una 30 35 40 45 50	Las competencias están bien descritas y determina con claridad los campos de actuación en cada una 55 60 65 70 75	Las competencias están perfectamente descritas y determina con precisión y claridad los campos de actuación en cada una 80 85 90 95 100
ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN				
Relevancia	No logra comunicar su objetivo 5 10 15 20 25	El objetivo es poco claro 30 35 40 45 50	El objetivo está claro 55 60 65 70 75	El objetivo está expresado muy claramente 80 85 90 95 100
Pertinencia	Las conclusiones no se refieren al tema 5 10 15 20 25	Las conclusiones se refieren muy poco al tema 30 35 40 45 50	Las conclusiones están referidas al tema 55 60 65 70 75	Las conclusiones están perfectamente articuladas con el tema 80 85 90 95 100
Creatividad y originalidad	No es original ni creativo, muestra una gran confusión en su organización. Es ilegible 5 10 15 20 25	Es poco original y creativo, presenta algunas dificultades en la organización 30 35 40 45 50	Es original y creativo, es legible, organizado y concreto 55 60 65 70 75	Se evidencia un alto grado de originalidad y creatividad, es novedoso, legible, organizado y concreto 80 85 90 95 100
USO DE LA TÉCNICA TÉCNICA				
Adecuación técnica	No cumple con las reglas básicas de prestación, no tiene secuencia 5 10 15 20 25	Presenta algunas dificultades con la adecuación técnica, especialmente con las jerarquías 30 35 40 45 50	Presenta una buena adecuación técnica: respeta las secuencias y las jerarquías 55 60 65 70 75	Presenta una excelente adecuación técnica 80 85 90 95 100

Figura 2. Rúbrica para la valoración del profesor del póster sobre competencias y campos de actuación

2.4. Calificación y ponderación

Tabla 1. Calificación y ponderación del póster

Producto/actuación	Ponderación en la UF4	Ponderación en el Programa Formativo EDECOM - DevalSimWeb
Participación en el foro "Competencias y campos de actuación"	20%	4%
Póster sobre competencias y campos de actuación	25%	5%
Total	45%	9%

