



**PROGRAMA FORMATIVO EVAPES-DevalSimWeb
EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN
SUPERIOR**



**UNIDAD FORMATIVA 1
DEVENIR DE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

**GUÍA PARA LA ELABORACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA
ACTIVIDAD “CELDAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO DE
TARJETAS”**

Universidad de Antioquia



Índice

1. Guía para la elaboración y evaluación de la actividad “Celdas de aprendizaje y juego de tarjetas”
 - 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. GUÍA PARA LA ELABORACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD "CELDAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO DE TARJETAS"

1.1. Tarea

La actividad "Celdas de aprendizaje y juego de tarjetas" tiene como objetivo implicar activamente a los asistentes en la reflexión de los contenidos tratados en la unidad, estimularlos para elaborar preguntas, enseñarles a comprobar su comprensión y promover su participación activa en las discusiones grupales sobre los temas abordados.

1.2. Resultados de aprendizaje y competencias

Los principales resultados de aprendizaje son:

- Participar en la construcción de preguntas para la evaluación.
- Diseñar distintos formatos de presentación para exponer las preguntas sobre la evaluación.

Las competencias a favorecer son:

Juicio analítico y crítico

Cuestionamiento

- Hace preguntas relevantes y evita generalizaciones a partir del reconocimiento de las condiciones de contexto. Desarrolla su propia perspectiva de la evaluación a través de la exploración de creencias y argumentos. Considera alternativas de evaluación ante diversas situaciones educativas.

Argumentación

- Evalúa perspectivas, interpretaciones y teorías sobre la evaluación para el aprendizaje. Utiliza razonamientos para clarificar conceptos y hacer distinciones entre tipos de evaluación, instrumentos, criterios, sujetos y contextos.

Criticismo

- Desarrolla estrategias cognitivas y metodológicas para enjuiciar los procesos de evaluación del aprendizaje. Utiliza un pensamiento

independiente y crítico para elaborar juicios sobre su propia práctica evaluativa.

Sentido ético

Conflicto de intereses

- Reconoce los conflictos éticos que genera la evaluación y despliega habilidades para enfrentarlos. Ejercita el control de posibles conflictos de intereses en diferentes situaciones. Valora la diversidad (étnica, cultural, contextual, socioeconómica) y las dificultades morales que presenta la evaluación, 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 utiliza para evaluar. 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, tópicos) que puedan influir en sus valoraciones. Utiliza criterios argumentativos e información válida para disminuir la presencia de factores arbitrarios en sus valoraciones. Incorpora e integra la existencia de valores y prácticas en diversos contextos (perspectivas emergentes, novedosas o transculturales), lo que le permite considerar otros sistemas éticos.

1.3. Descripción de la tarea

La actividad “Celdas de aprendizaje y juego de tarjetas” tiene un carácter individual/grupal y será trabajada tanto virtual como presencialmente.

Para llevarla a cabo es necesario abordarla desde sus diferentes subtareas:

Celdas de aprendizaje.

Celdas de aprendizaje es una técnica de trabajo colaborativo en la que cada participante prepara preguntas sobre una actividad de lectura, y después trabaja con un compañero alternando las preguntas y respuestas de cada uno.

Esta actividad tiene como objetivo implicar activamente a los asistentes en la reflexión de los contenidos tratados en la unidad, estimularlos para elaborar

preguntas y enseñarles a comprobar su comprensión.

Juego de tarjetas.

Los juegos de tarjetas son recursos didácticos utilizados para relacionar diversas ideas y agruparlas bajo una característica común. Las tarjetas favorecen el interés de los participantes y se convierten en una herramienta muy práctica en los trabajos grupales.

Esta actividad tiene como objetivo implicar activamente a los participantes en reflexiones grupales sobre los contenidos tratados en la unidad, a través de la discusión argumentada para responder las preguntas seleccionadas en una técnica determinada.

En esta actividad presencial, se requiere de la contribución activa, creativa y colaborativa de todos participantes. En ella se trabajara en subgrupos, los cuales desde el debate la discusión y la concertación, darán respuesta a las preguntas que fueron seleccionadas en la actividad correspondiente a la escena 20 de la unidad formativa 1; además, se busca que por subgrupos estas respuestas sean presentadas de forma dinámica atreves de una técnica asignada. Para finalmente sacar conclusiones relevantes frente a los contenidos tratados.

Al finalizar la actividad, se realiza una evaluación entre iguales.

1.3.1. Recursos

La elaboración esta tarea será, en su mayoría, virtual, por lo que la principal vía de comunicación será a través de un aplicativo que permita la interacción en tiempo real como por ejemplo: google hangouts, skype, google drive (para la construcción colaborativa de documentos), entre otros.

1.3.2. Contenidos y estructura

Los contenidos de esta actividad, están referidos a:

- Análisis, crítica y perspectivas de la evaluación en la educación superior.

En cuanto a la estructura, el desarrollo de las tareas debe seguir las siguientes orientaciones:

Celdas de aprendizaje.

Para realizar esta actividad, se invita a los asistentes a redactar preguntas de acuerdo con las siguientes orientaciones:

1. Las preguntas abiertas favorecen el diálogo, el debate y la reflexión, lo cual a su vez auspicia la interacción social y la cooperación en el aula.
2. Si una pregunta impacta al estudiante aumenta la probabilidad de que este se implique en la búsqueda de posibles respuestas. Esto tiene que ver con la relevancia, es decir, que tenga relación con un asunto significativo, léase de interés intelectual, social, cultural, deportivo, etc.
3. Formular la pregunta a partir de un contexto específico espolea la curiosidad de los estudiantes y les permite usar los conocimientos que han alcanzado.
4. Las preguntas han de ser claras, sin ambigüedades; precisas y fácilmente entendibles, con precisión, exactitud y relevancia; concisas y bien formuladas, que no den lugar a imprecisiones, bien delimitada para evitar la dispersión.
5. Las preguntas que se convierten en un reto, sin abrumar al estudiante, usualmente son complejas, requieren diversidad de conocimientos e información para la respuesta, lo cual garantiza un trabajo interdisciplinario.
6. Es recomendable responder la pregunta antes de formularla a los estudiantes, así se reconocerán los posibles problemas y se tendrá la oportunidad de replantearla.

Para el desarrollo de la actividad, el procedimiento a seguir es el siguiente:

- Cada uno de los participantes formulará una pregunta sobre los temas tratados.
- Para la elaboración de esta pregunta el formador presenta un texto que reúne las características que deberá tener esta, dicho texto deberá ser leído por el estudiante.
- Una vez elaborada la pregunta con las características indicadas, el estudiante deberá subirlas al campus virtual.
- El formador invita al grupo a realizar una votación individual por la pregunta que consideran reúne la mayor cantidad de características indicadas anteriormente y en consecuencia se considera mejor formulada.
- El formador escoge las 5 preguntas (de acuerdo al número de participantes pueden aumentar o disminuir) que obtuvieron la mayor votación.

Nota:

El resultado de este material es preparatorio para la escena presencial.

Juego de tarjetas.

Para el desarrollo de esta actividad, el procedimiento a seguir es el siguiente:

- En la escena presencial el formador constituye 5 grupos (de acuerdo al número de participantes) y entrega a cada grupo dos tarjetas:
 - Tarjeta uno: una pregunta seleccionada por el formador en la escena 20.
 - Tarjeta dos: especificaciones de la técnica con la cual debe presentar la respuesta a la pregunta: un póster, un mapa mental, una red de palabras, un relato (que será presentado en audio o en video), y una cadena secuencial.
- Cada grupo inicia con una discusión sobre la pregunta y construye la respuesta, que será presentada de acuerdo con la especificación de la tarjeta 2 que le correspondió.
- Posteriormente, cada grupo, por turnos, presenta al colectivo su respuesta y se discute sobre ellas.
- El formador presentará las conclusiones más relevantes para dar fin a la escena.

1.3.2. Presentación formal

La preparación y participación de la actividad "Celdas de aprendizaje y juego de tarjetas" atiende a las siguientes características formales:

- La pregunta elaborada debe contener las características indicadas y subirse al campus virtual dentro del tiempo estipulado.
- La respuesta a la pregunta debe guiarse por las especificaciones de la técnica con la cual se presenta: un póster, un mapa mental, una red de palabras, un relato (que será presentado en audio o en video), y una cadena secuencial.

2. EVALUACIÓN

2.1. Modalidad de evaluación

- Evaluación entre iguales

2.2. Criterios de evaluación

La evaluación entre iguales de la actividad "Celdas de aprendizaje y juego de tarjetas", atenderá los siguientes criterios:

- Características de la pregunta
- Formato de la pregunta
- Características de la respuesta
- Formato de la respuesta
- Uso y correlación de los recursos que ofrece la técnica
- Presentación de las tarjetas

2.3 Instrumento de evaluación

"CELDA DE APRENDIZAJE Y JUEGO DE TARJETAS"					
FORMULACIÓN DE PREGUNTAS	NADA	POCO	SUFICIENTE	BASTANTE	MUCHO
Características de la pregunta					
La pregunta favorece el diálogo, el debate y la reflexión	<input type="radio"/>				
La pregunta es relevante, mantiene relación con asuntos de interés	<input type="radio"/>				
La pregunta plantea un reto, su complejidad demanda la relación entre disciplinas	<input type="radio"/>				
La pregunta despierta curiosidad y permite usar los conocimientos	<input type="radio"/>				
Formato de la pregunta					
La pregunta está elaborada con base en la estructura propuesta	<input type="radio"/>				
La pregunta está bien formulada, se entiende	<input type="radio"/>				
La pregunta es precisa, sin ambigüedades	<input type="radio"/>				
RESPUESTAS	NADA	POCO	SUFICIENTE	BASTANTE	MUCHO
Características de la respuesta					
La respuesta da cuenta de la reflexión y el debate	<input type="radio"/>				
La respuesta es relevante, demuestra relación con asuntos de interés	<input type="radio"/>				
La respuesta expresa curiosidad y apropiación del conocimiento	<input type="radio"/>				
La respuesta deja ver complejidad e interdisciplinariedad	<input type="radio"/>				
Formato de la respuesta					
La respuesta se acoge a la estructura propuesta	<input type="radio"/>				
La respuesta es clara y está bien formulada, se entiende	<input type="radio"/>				
La respuesta es precisa, sin ambigüedades	<input type="radio"/>				
ELABORACIÓN DE LAS TARJETAS	NADA	POCO	SUFICIENTE	BASTANTE	MUCHO
Uso y correlación de los recursos que ofrece la técnica					
Las tarjetas están bien elaboradas	<input type="radio"/>				
Usa adecuadamente los recursos que ofrece la técnica	<input type="radio"/>				
El contenido de la respuesta se expresa con claridad	<input type="radio"/>				
Su diseño es claro y da cuenta de la respuesta	<input type="radio"/>				
Su diseño es creativo y agradable visualmente	<input type="radio"/>				
Presentación de las tarjetas					
Emplea bien la técnica	<input type="radio"/>				
El lenguaje empleado en la presentación es adecuado	<input type="radio"/>				
La presentación es amena Responde las pregunta formuladas con precisión y respeto	<input type="radio"/>				
Responde las pregunta formuladas con precisión y respeto	<input type="radio"/>				

Figura 1. Escala de valoración "Celdas de aprendizaje y juego de tarjetas"

2.4 Calificación y ponderación

Tabla 1. Calificación y ponderación

Producto/actuación	Ponderación en la UF1	Ponderación en el Programa EVAPES
Celdas de aprendizaje y juego de tarjetas	40%	2%
Total	40%	2%

