

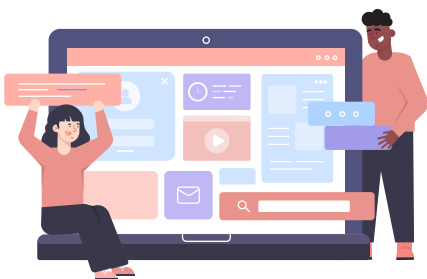
Evaluación de desempeños prácticos: Algunas posibilidades para implementar

La evaluación basada en desempeño involucra responder a tareas en las que el estudiante debe demostrar su conocimiento, habilidades y estrategias, mediante la creación de una respuesta o producto (Rudner & Boston, 1994). Este tipo de evaluaciones requiere que el estudiante desempeñe una tarea o genere sus propias respuestas (Stanford School Redesign Network, 2008). Pueden ser tareas a corto plazo, y para realizar en una sola clase (como un ejercicio de escritura con tiempo acotado), o proyectos de largo plazo que involucren trabajo independiente o investigación fuera de la clase (Stanford School Redesign Network, 2008).



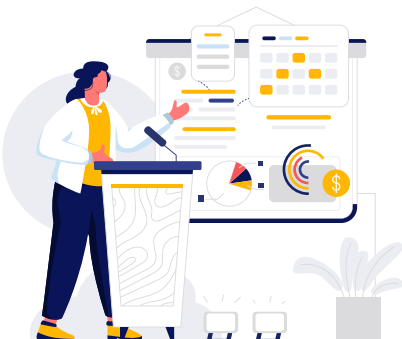
1 Debate

Se trata de una técnica que favorece la comunicación oral de los estudiantes, la búsqueda de la información, argumentación y persuasión. El profesor presenta temas que tienen la característica de ser temas debatibles, por no tener una respuesta posible, y generar visiones antagónicas entre profesionales de una misma área. Es importante entregar la rúbrica a los alumnos antes de que se realice la actividad.



2 Portafolio

Se trata de un seguimiento y evaluación de una colección de diferentes evidencias (trabajos, tareas, pruebas, noticias, publicaciones, datos estadísticos) que realiza el estudiante para demostrar esfuerzos, logros y progresos (evolución) en un área, tema o asignatura (Klenowski, Askew, Carnell, 2006). Este formato permite al alumno reflexionar, desarrollar habilidades de análisis y búsqueda de información, como también metacognición.



3 Póster

Se trata de una representación gráfica que posibilita la transmisión concisa y clara de un contenido, como también los comentarios a su contenido y una discusión ordenada de ellos. Sus mayores ventajas es que resulta un formato atractivo, incluye información gráfica y facilita la retención de datos. También promueve la capacidad de análisis y síntesis (Canales y Schmal, 2012).



4 Proyectos

Se trata de una estrategia en la que los estudiantes definen el propósito de la creación de un producto final. Los alumnos identifican un mercado, investigan la temática, crean un plan para la gestión del proyecto, diseñan y elaboran un producto. De esta forma, debaten ideas, realizan predicciones, diseñan experimentos, recolectan y analizan datos, establecen conclusiones y comunican resultados (Rodríguez, Vargas y Luna, 2010).



5 Aprendizaje basado en problemas

Se trata de una metodología en que los estudiantes aprenden de manera activa, desarrollando habilidades de pensamiento crítico, creatividad, toma de decisiones, aprendizaje autodirigido, comunicación, trabajo colaborativo y resolución de problemas. Los estudiantes son enfrentados a un problema, el que deben analizar colaborativamente, intentando buscar una solución creativa. El objetivo principal no es solucionar el problema, si no aprender de este.



6 Estudio o método de casos

Esta estrategia ha sido valorada positivamente, puesto que permite que los estudiantes adquieran diversos aprendizajes y desarrollen diferentes habilidades, pues son ellos quienes se transforman en los protagonistas para la resolución de los casos. Este método anima al alumno a hacer preguntas y formular sus propias respuestas. Propicia la interacción basada en el diálogo como vía óptima para establecer relaciones de igualdad.



7 Simulación

Este método busca ser la representación artificial del mundo real, para lograr un objetivo particular. Genera un escenario controlado y planeado por el docente a fin de propiciar el logro de competencias tanto transversales como específicas. Dentro de las aplicaciones didácticas de esta estrategia destacan: ilustrar principios científicos de manera fácil y rápida; herramienta de aprendizaje colaborativo para obtener las bases conceptuales necesarias o reforzar lo aprendido.



8 Prácticas de laboratorio



Estas implican un proceso de enseñanza- aprendizaje facilitado y regulado por el docente, el cual debe organizar temporal y espacialmente ambientes de aprendizaje para ejecutar etapas estrechamente relacionadas que le permitan a los estudiantes, realizar acciones psicomotoras y sociales a través del trabajo colaborativo, establecer comunicación entre las diversas fuentes de información, interactuar con equipos e instrumentos y abordar la solución de los problemas desde un enfoque interdisciplinar-profesional. Estas permiten a los estudiantes comprender la forma en que se construye el conocimiento.

9 Videoconferencia



Este recurso busca ser el vector entre dos maneras de educar, la tradicional, sin ninguna mediación tecnológica y la de la era de las TIC en un contexto mundial cada vez más globalizado, con la virtualidad y la transfiguración del espacio como centro, pero con la característica de la sincronía (el cara a cara) en tiempo real. La integración de este tipo de recursos tiene por objetivo complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta.

¿Cómo diseñar una tarea basada en desempeño?

Algunos de los elementos que se deben considerar al momento de proponer una tarea de desempeño son los que se detallan a continuación. En específico se han definir con claridad los siguientes aspectos:

- Asignatura
- Carrera
- Competencia Específica/s del Perfil de Egreso a desarrollar
- Competencia Genérica/s del Perfil de Egreso a desarrollar
- Contenidos a evaluar
- Necesidades del mundo profesional que se cubrirán
- Elección de tarea compleja
- Grupal/Individual
- Diseño de actividad
- Instrucción para los alumnos
- Pauta de evaluación (describa indicadores a considerar)
- Diseño de Rúbrica trabajo final (para profesor)
- Diseño de Rúbrica Final para alumnos (auto y co-evaluación) Diseño Rúbrica de Proceso (para profesor)

En conclusión, la invitación es a que los docentes incorporen en sus cursos modalidades complementarias a las evaluaciones tradicionales, que simulen las tareas del contexto profesional, tanto en su proceso como producto final. De esta forma, estarán evaluando y desarrollando competencias genéricas y específicas.