

Universidad del Turabo

Escuela de Educación

Programa Graduado

Avalúo en cursos on-line

Curso ETEL 602

TAREA 1

Medición, Evaluación y Avalúo

Raymond L. Colón Ortiz

2 de Marzo de 2014

Facilitadora

Profesora : Laylannie Torres González

Tabla de Contenido

<u>Introducción</u>	Páginas
Objetivos del aprendizaje	2 - 6
Taxonomías del objetivos educativos	6 - 10
Aprendizaje en línea y el avalúo	10
Validez y confiabilidad	10 - 11
Actividades de enseñanza	11 - 13
Principios sobre la evaluación y avalúo efectivo curso en línea	13
Resultados de aprendizaje	13 - 14
Relación entre contenido actividades y avalúo en línea	15
Referencias Bibliográficas	15 - 16

Medición, Evaluación y Avalúo

Introducción

I – Objetivos del aprendizaje

Objetivos: Al término de la lectura el alumno redactará objetivos de aprendizaje de acuerdo a un dominio cognitivo pertinente.

¿Qué es un objetivo de aprendizaje?: Un objetivo de aprendizaje educativo es una propósito, una meta a alcanzar; es lo que el educador desea obtener por medio de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Los objetivos de aprendizaje se redactan en forma de sentencia que describe en términos de cambios en la conducta lo que se espera del alumno al finalizar la clase, el curso, la carrera.

Los objetivos se clasifican en Objetivos generales, que corresponden a las actividades temáticas generales o meta, en Objetivos específicos, los cuales se formulan en función de conductas observables, y en Objetivos operativos, estos últimos son los que permiten especificar las conductas terminales de los alumnos, por ejemplo: Al terminar el año escolar los alumnos deberán ser capaces de. Los objetivos operativos se corresponden con procesos formativos cerrados o finalizados y con modelos de enseñanza de base conductista.

Elementos de un objetivo:

	Elementos de un objetivo	Ejemplo
1	QUIÉN efectuará la conducta?	El alumno
2	La CONDUCTA, es un verbo que debe ser claro, objetivo, no ambiguo, conjugado en futuro. Este verbo es uno de los dominios del aprendizaje	Identificará, inspeccionará, ejecutará, hablará, dominará, entenderá
3	El CONTENIDO, es lo que permite lograr el objetivo	Países de Sudamérica/barcos de pasajeros/funciones de inspector/fluidamente el chino mandarín/el manejo de las inspecciones liberianas/como hacer una fosa séptica.
4	Las CIRCUNSTANCIAS que delimitan la ejecución de la conducta	En un mapa político/de bandera liberiana/de la administración de Belice/nivel A2/del tipo anual/en un campo cualquiera.
5	El CRITERIO de ejecución aceptable (este es el único elemento que puede omitirse)	Con un máximo de diez errores

Tabla 1

Como formular un objetivo de aprendizaje específico en seis pasos:

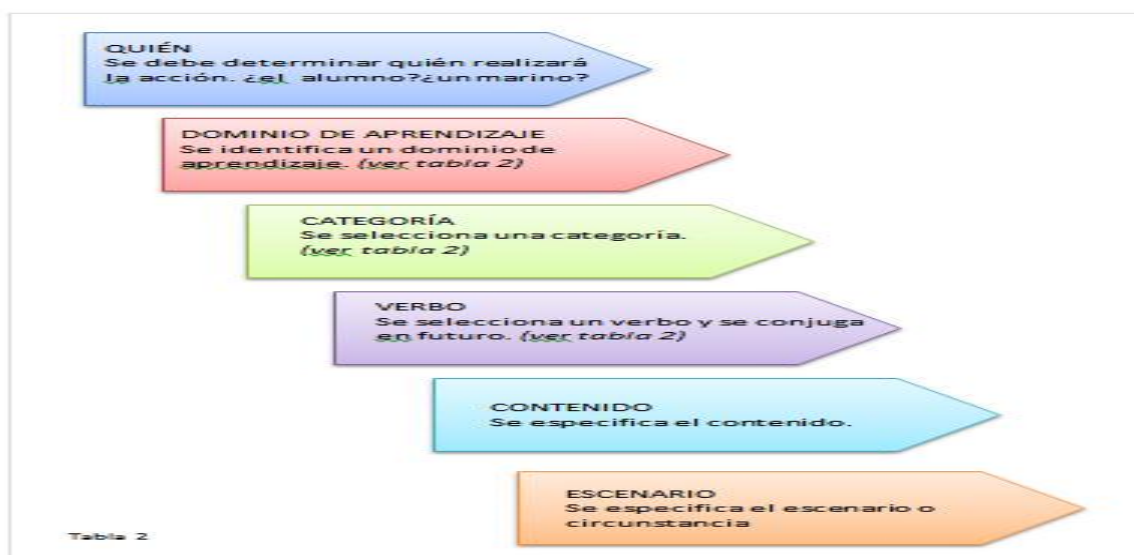


Tabla 2

Cuando redactamos objetivos debemos identificar a que dominio de aprendizaje corresponden: Cognitivo, Afectivo o Psicomotriz. El dominio cognitivo esta relacionado con procesos o habilidades de pensamiento; el dominio afectivo, con el desarrollo de sentimientos y actitudes, y el psicomotriz, con movimientos que deben ejecutarse de manera automática e integrada con procesos cognitivos.

Cada uno de los dominios tiene a su vez una serie de categorías y verbos, de tal manera que al seleccionar el dominio, se elegirá la categoría y verbo correspondiente que aplica.

DOMINIO	QUIÉN	CATEGORÍA	CONDUCTA Y VERBO	CONTENIDO	ESCENARIO
COGNITIVO	El oficial	Aplicación	interpretará	Legislación marítima	Internacional
AFECTIVO	El alumno	Organización	dirigirá	Un consejo de alumnos	En su colegio
PSICOMOTRIZ	El estudiante	Movimientos básicos	mezclará	Ácidos y bases	Para detectar el pH en el laboratorio

Tabla 6

Dominio cognoscitivo

La **Taxonomía de Bloom** propone las siguientes categorías para este dominio:

Categoría	Consiste en...	Verbos
Conocimiento	Recordar información	Apuntar, Definir, Enlistar, Enunciar, Marcar, Nombrar, Recordar, Relatar, Repetir, Subrayar
Comprensión	Interpretar información poniéndola en sus propias palabras.	Describir, Explicar, Expresar, Identificar, Localizar, Ordenar, Predecir, Reportar, Seleccionar, Traducir, Ubicar
Aplicación	Usar el conocimiento o la generalización en una nueva situación	Aplicar, Demostrar, Dramatizar, Emplear, Ilustrar, Interpretar, Operar, Practicar, Practicar, Programar, Solucionar
Análisis	Dividir el conocimiento en partes y mostrar relaciones entre ellas	Analizar, Calcular, Categorizar, Comparar, Contrastar, Criticar, Diagramar, Diferenciar, Discriminar, Distinguir, Examinar, Experimentar, Investigar
Síntesis	Juntar o unir, partes o fragmentos de conocimiento para formar un todo y construir relaciones para situaciones nuevas	Arreglar, Componer, Construir, Crear, Diseñar, Ensamblar, Formular, Organizar, Planear, Proponer, Recopilar, Sintetizar
Evaluación	Hacer juicios con base en criterios dados	Apoyar, Argumentar, Calificar, Defender, Elegir, Estimar, Evaluar, Juzgar, Otorgar puntajes, Predecir, Sustentar, Valorar

Dominio afectivo La **Taxonomía de Kratwohl-Bloom** propone las siguientes categorías para este dominio:

Categoría	Capacidad de...	Verbos
Receptividad	Atender o tomar en cuenta a otros	Apreciar, Atender, Escuchar, Recibir, Reconocer, Seguir, Tolerar
Respuesta	Actuar en beneficio de otros	Aceptar, Asistir, Ayudar, Cooperar, Estar de acuerdo, Informarse, Permitir, Responder
Valoración	Tomar decisiones en beneficio de un grupo	Agradecer, Asumir, Contribuir, Cuidar, Evaluar, Guiar, Interactuar, Justificar, Preservar, Proponer
Organización	Ordenar y jerarquizar acciones	Administrar, Colaborar, Consultar, Coordinar, Dirigir, Facilitar, Juzgar, Planear, Simplificar
Caracterización	Ejecutar acciones con base en un complejo de valores	Abogar, Aconsejar, Cambiar, Comprometerse, Criticar, Debatir, Defender, Disculpar, Influir, Perseverar, Retar

Dominio psicomotriz

La **Taxonomía de Harrow** propone las siguientes categorías para este dominio:

Categoría	Consiste en...	Verbos
Movimientos reflejos	La ejecución de movimientos voluntarios automáticos	Ajustar, Balancear, Maniobrar, Manipular, Teclear
Movimientos básicos	La ejecución de movimientos que requieren habilidad motriz y cognitiva	Calibrar, Conectar, Construir, Controlar, Ensamblar, Filtrar, Graduar, Medir, Mezclar, Operar, Posicionar
Percepción	La conjunción de movimientos, habilidades y conocimientos	Cortar, Crear, Dibujar, Diseñar, Encuadrar, Grabar, Ilustrar, Leer, Observar, Preparar, Programar

Conclusiones:

Los objetivos de aprendizaje son herramientas que asisten en la formulación de las metas donde se quiere llegar con una determina actividad educacional. Son un modo de orientar al pedagogo o gestor de los cursos en cuanto al logro de las metas. Deben ser redactados con cuidado y pensando en lo que el participante espera lograr al tomar un determinado curso, clase o carrera, deben ser reales de alcanzar y secuenciales en el aprendizaje.

Ejemplo



A continuación se muestra un ejemplo de cada dominio de aprendizaje

Dominio	Quién	Conducta	Contenido	Circunstancia
Cognoscitivo	El alumno	programará	funciones matemáticas sencillas	con el lenguaje Visual Basic.
Afectivo	El alumno	coordinará	un periódico escolar	mensual junto con su grupo.
Psicomotriz	El alumno	calibrará	sonido y balance	en la cabina de radio.

II – Taxonomías del objetivos educativos:

La **Taxonomía de objetivos de la educación**, conocida también como **taxonomía de Bloom**, es una clasificación que incluye los diferentes objetivos y habilidades que los educadores pueden proponer a sus estudiantes. La idea surgió en una reunión de la Asociación norteamericana de psicología en 1948, con el fin de facilitar la comunicación e intercambio de materiales entre examinadores. La comisión encargada fue liderada por Benjamin Bloom, psicólogo de la educación de la Universidad de Chicago. El esquema resultante fue propuesto por este investigador en 1956 e incluía tres "dominios": cognitivo, afectivo y psicomotor, aunque sólo los dos primeros fueron desarrollados inicialmente.

La taxonomía de Bloom es jerárquica, es decir, asume que el aprendizaje a niveles superiores depende de la adquisición del conocimiento y habilidades de ciertos niveles inferiores. Al mismo tiempo, muestra una visión global del proceso educativo, promoviendo una forma de educación con un horizonte holístico.

Hay tres dimensiones en la **taxonomía de objetivos de la educación** propuesta por Benjamin Bloom:

- Dimensión afectiva
- Dimensión psicomotora
- Dimensión cognitiva

Dimensión afectiva:

El modo como la gente reacciona emocionalmente, su habilidad para sentir el dolor o la alegría de otro ser viviente. Los objetivos afectivos apuntan típicamente a la conciencia y crecimiento en actitud, emoción y sentimientos.

Hay cinco niveles en el dominio afectivo. Mencionando los procesos de orden inferiores a los superiores, son:

- **Recepción** - El nivel más bajo; el estudiante presta atención en forma pasiva. Sin este nivel no puede haber aprendizaje.
- **Respuesta** - El estudiante participa activamente en el proceso de aprendizaje, no sólo atiende a estímulos, el estudiante también reacciona de algún modo.
- **Valoración** - El estudiante asigna un valor a un objeto, fenómeno a o información.
- **Organización** - Los estudiantes pueden agrupar diferentes valores, informaciones e ideas y acomodarlas dentro de su propio esquema; comparando, relacionando y elaborando lo que han aprendido.

- Caracterización - El estudiante cuenta con un valor particular o creencia que ahora ejerce influencia en su comportamiento de modo que se torna una característica.

Dimensión psicomotora

La pericia para manipular físicamente una herramienta o instrumento como la mano o un martillo. Los **objetivos del dominio psicomotor** generalmente apuntan en el cambio desarrollado en la conducta o habilidades.

Comprende los siguientes niveles: - Percepción - Disposición - Mecanismo - Respuesta compleja - Adaptación – Creación

Dimensión cognitivo

Es la habilidad para pensar sobre los objetos de estudio. Los objetivos del dominio cognitivo giran en torno del conocimiento y la comprensión de cualquier tema dado.

Hay seis niveles en la taxonomía propuesta por Benjamín Bloom y colaboradores. En orden ascendente son los siguientes:

Conocimiento

Muestra el recuerdo de materiales previamente aprendidos por medio de hechos evocables, términos, conceptos básicos y respuestas

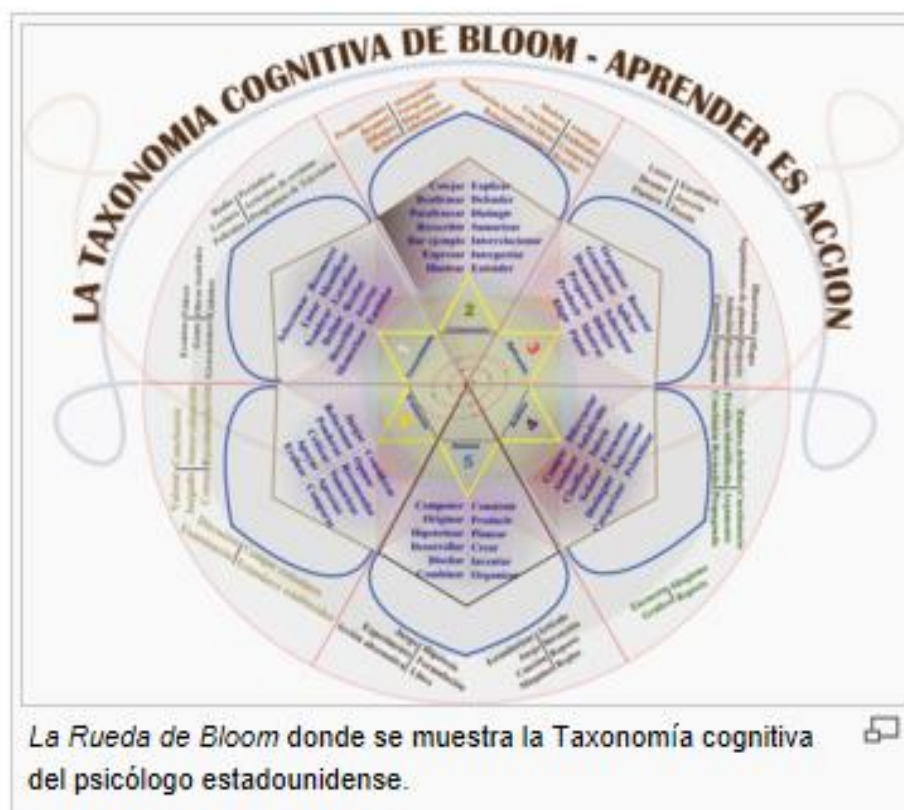
- Conocimiento de terminología o hechos específicos
- Conocimiento de los modos y medios para tratar con convenciones, tendencias y secuencias específicas, clasificaciones y categorías, criterios, metodología.

- Conocimiento de los universales y abstracciones en un campo: principios y generalizaciones, teorías y estructuras

Comprensión

Entendimiento demostrativo de hechos e ideas por medio de la organización, la comparación, la traducción, la interpretación, las descripciones.

- Traducción
- Interpretación
- Extrapolación



III – Aprendizaje en línea y el avalúo

Se centra en el conocimiento, las destrezas, las actitudes y los valores de los estudiantes con el fin de mejorar la eficiencia de un programa conducente a grado.

- Se enfoca en el aprendizaje del estudiante y en la enseñanza.
- Debe promover el compromiso hacia las metas del aprendizaje y una comprensión compartida respecto a los criterios que se utilizarán para su evaluación.

IV – Validez y confiabilidad

Todas las mediciones se caracterizan por la mayor o menor presencia de dos atributos: (a) confianza (o qué tan confiable es la medición) y (b) validez (o qué tan válida es una medición).

Una medición es “confiable” si podemos esperar en forma razonable que los resultados de dicha medición sean sistemáticamente precisos. Esto requiere que el instrumento usado para realizar la medición (como por ejemplo una prueba o examen a estudiantes) sea confiable. Por ejemplo, una pistola es por completo confiable si siempre da en el blanco al ser apuntada exactamente en la misma dirección. En otras palabras, si la bala que dispara siempre da en el punto al cual se apunta la pistola. O sea, que si la pistola no da en el blanco es porque la persona que la disparó falló, o sea, no apuntó correctamente.

Una medición es “válida” si mide lo que en realidad trata de medir. Por ejemplo, una prueba de matemática no es válida para medir el rendimiento de alfabetización de los estudiantes. Tampoco

sería válida una prueba culturalmente sesgada. En el caso de la pistola, si ésta no es apuntada en la dirección del blanco, sino que fuera de él, simplemente jamás dará en el blanco, por muy confiable que sea.

El problema de la validez, entonces, consiste asegurarnos de que estamos midiendo lo que deseamos medir o, de acuerdo con nuestro ejemplo, que estamos apuntando en la dirección correcta. El problema de la confiabilidad, en cambio, se resuelve utilizando un instrumento preciso (una pistola en perfecto estado).

Observe que la confiabilidad es una condición necesaria, pero no suficiente para la validez. Así, para tener confianza de que vamos a dar en el blanco necesitamos una pistola en perfecto estado, pero esto no es suficiente: además necesitamos apuntar al blanco y no fuera de él. Podemos medir con precisión, pero si medimos el objeto incorrecto, la información obtenida no será válida para describir o explicar la población.

Con sus propias palabras, explique los conceptos de “confianza” y “validez” de una medición.

V – Actividades de enseñanza:

La nueva modalidad de transmisión de conocimientos demanda un cambio de actitud ante las ideas preconcebidas. Las experiencias de aprendizaje, ahora, se convierten en el punto de partida para promover aprendizajes significativos. Lockwood señala que las actividades de aprendizaje son ejercicios o supuestos prácticos que pretenden que el alumno no se limite a memorizar, sino que esté constantemente aplicando los conocimientos con la finalidad de que los convierta en algo operativo y dinámico. Mediante las actividades se puede guiar y organizar el aprendizaje,

ejercitar, afianzar y consolidar lo aprendido, repasar los aspectos destacados de la unidad y, de esta manera, controlar el propio aprender; además es posible asimilar nuevas ideas integrando el conocimiento nuevo a lo ya aprendido, favorecer la síntesis interdisciplinar, aplicar los conocimientos a la realidad, generalizar y transferir lo aprendido a otras situaciones, sintetizar, analizar o comparar los componentes de la unidad, leer la realidad y entenderla en profundidad, buscar creativamente nuevas respuestas interpretativas y, finalmente, motivar el aprendizaje. Las actividades de aprendizaje, entendidas como experiencias por entrar en juego el conocimiento previo que posea el estudiante, se convierten en una estrategia de enseñanza, por lo que deberán estar bien planeadas y sujetas a la viabilidad de las herramientas tecnológicas con las que se cuenten, así como el tiempo para la realización de las mismas. Siguiendo a Hilda Taba³ podemos señalar que estas experiencias de aprendizaje deberán cumplir con una función determinada para promover conocimientos que respondan a las etapas de madurez cognoscitiva de los sujetos. Ella, además, enfatiza que la actividad por la actividad misma no existe y que cada una de éstas debe ser planeada de acuerdo a los siguientes dominios : Capacidad de razonamiento. Relacionada con la ejecución de tareas que exigen el descubrimiento de una regla que actúa en una serie de estímulos o materiales de información y un proceso de deducción o de razonamiento lógico para producir o evaluar conclusiones que se siguen de una serie de premisas.

- Actividades de razonamiento inductivo. Se parte del análisis del material y se infiere la existencia de una o más reglas que se puedan aplicar a ese material al elegir la respuesta correcta. Estas actividades ayudan al estudiante a conectarse con sus propias experiencias.

- Actividades de habilidad deductiva. Se pide formar o elegir una conclusión ante una serie de premisas dadas que cumplen una relación no evidente. Estas actividades inducen al análisis de las tareas, de tal forma que los estudiantes puedan generalizar y coordinar sus ideas, así como plantearlas con sus propias palabras y hacer comparaciones o sacar conclusiones.
- Actividades de relaciones visoespaciales. Implican estímulos bi o tridimensionales con o sin movimiento, en los que interviene la orientación, la identificación, el recuerdo para determinar, entre los distintos estímulos, cuál cumple algún tipo de requisito.

VI – Principios sobre la evaluación y avalúo efectivo curso en línea

Los principios del avalúo para el aprendizaje en curso en línea son :

- 1) El alumno debe incluir autoreflexión en cada de sus trabajos.
- 2) El alumno debe incluir rúbricas como parámetros para su evaluación.
- 3) El alumno debe involucrarse en los foros de discusión.
- 4) El alumno debe brindar retroalimentación con la facilitadora.

VII – Resultados de aprendizaje

Un resultado de aprendizaje es una declaración escrita de lo que se espera que el estudiante sea capaz de hacer al final de un módulo, materia o asignatura.

Los resultados del aprendizaje son declaraciones de lo que se espera que un estudiante sea capaz de hacer como resultado de la actividad de aprendizaje.

(Jenkins y Unwin, 2001)

Un resultado del aprendizaje es una declaración escrita de lo que se espera que el estudiante

exitoso sea capaz de hacer al final del módulo/asignatura o cualificación.

(Adam, 2004).

Los resultados del aprendizaje ofrecen una mayor claridad y transparencia para los sistemas de educación superior y sus cualificaciones. Son herramientas importantes de clarificación de los frutos del aprendizaje para el estudiante, los ciudadanos, los empleadores y los propios educadores

(Adam, 2004).

En términos generales, se puede afirmar que los resultados del aprendizaje ofrecen una herramienta muy ventajosa para estructurar el plan de estudios ya que:

Promueven el enfoque centrado en el estudiante en la planificación del currículo académico, favoreciendo el cambio de los modelos de enseñanza basados exclusivamente en *inputs* (centrados en lo que el profesor enseñaba en el aula) hacia aquellos fundamentados más en *outputs* (basados en el estudiante y su aprendizaje), remitiendo a un enfoque sistémico más equilibrado que atiende tanto a *inputs* como a *outputs*.

Aportan claridad y transparencia en el sistema de educación superior, fomentando la coherencia entre formación, evaluación y resultados, promoviendo la integración y la consistencia de las diferentes asignaturas con los resultados globales que se pretende que alcancen los estudiantes. Ofrecen mejor información tanto a profesores y estudiantes como a empleadores en la medida en que los estudiantes conocen lo que se espera exactamente de ellos, y los empleadores pueden conocer lo que los egresados conocen y son capaces de hacer a la hora de incorporarse a un nuevo puesto de trabajo.

Contribuyen tanto a fomentar la movilidad de estudiantes como a mejorar la comparación de las cualificaciones en términos internacionales, puesto que se alinean con los marcos de cualificaciones de los diferentes países.

VIII – Relación entre contenido actividades y avalúo en línea

En el contenido de las actividades en el avalúo en línea se enumera los siguientes beneficios :

- 1) Ayuda al profesor a clarificar sus metas en la enseñanza.
- 2) Clarifica lo que el profesor desea que sus estudiantes aprendan.
- 3) Provee a los estudiantes una mejor idea de las cuales son las expectativas que debe cumplir en un curso.
- 4) Facilita la comunicación y la retro-alimentación entre profesor y los estudiantes.
- 5) Promueve que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- 6) Provee al profesor la información constante sobre el aprendizaje y el proceso de sus estudiantes Antes, Durante y Después del curso.

IV - Referencias Bibliográficas:

Araujo A.J. (s/f). *Verbos que pueden ser usados en cada categoría del dominio cognoscitivo.*

Universidad Tecnológica del Salvador. Bajado de internet el 8 de julio 2012.

EduTEKA (2002). La Taxonomía de Bloom y sus dos actualizaciones [Revisado el 1 de Febrero del 2002]. Bajado de internet el 8 de julio del 2012.

Hacia el aula virtual: Actividades de enseñanza y aprendizaje en la red. Elena Barbera y Antoni

Badia Revista Iberoamericana de Educación, ISSN 1681-5653, Vol. 36, Nº. 9, 2005

Bloom, B.S., (Ed.). 1956. *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*: Handbook I, cognitive domain. New York: Longman.

CRUZ PIÑOL, Mar, Enseñar español en la era de Internet. La www y la enseñanza de español como lengua extranjera. Barcelona, Octaedro, 2002.

DÍAZ-BARRIGA, F., y G. HERNANDEZ, Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México, McGraw Hill, 2002.