



COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA

Módulo N° 2

***¿Enseñamos por proyecto?,
¿Intentamos una clase invertida?,
¿Evaluamos con rúbricas?***



COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA

Estamos recorriendo el Módulo N°2: ¿Enseñamos por proyecto?, ¿Intentamos una clase invertida?, ¿Evaluamos con rúbricas?

Como es habitual, al clicar sobre los archivos, links se abrirán nuevas pestañas que lo orientarán en la tarea a realizar.

Recuerde ir tomando nota de las ideas centrales de este módulo para tenerlas en cuenta en la evaluación final integradora.

Nuestro temario:

1. **Enseñar por proyecto (ABP)**
2. *La clase invertida, flipped class*
3. *La evaluación*
 - 3.1. *La rúbrica de observación*
 - 3.2. *La rúbrica de evaluación*

Ud. está en el punto 1:

Enseñar por proyecto



COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA

¿Comenzamos?

1. Enseñar por proyecto
Hoy ... en cualquier sala de clases

“Por favor, abran el libro en la página 87 y hagan los ejercicios del 1 al 5”

Esta podría ser la situación de cualquier escuela de nuestros días. Hace ya 100 años que se propuso una nueva metodología que superara a la tradicional. Sin embargo, las estructuras de la escuela siguen inamovibles. En este módulo aportaremos ideas para los futuros docentes propicien un cambio metodológico en las aulas de Nivel Inicial y Primaria, o bien confirmen quizás el camino que han comenzado o se cuestionen sus propias prácticas docentes.

Palabras clave: Metodología basada en proyectos, didáctica¹, Enseñanza

Paso a paso vamos repensando la práctica docente ...



El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que permite a los estudiantes adquirir los conocimientos y desarrollar las competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje y desarrollan su autonomía y responsabilidad, ya que son ellos los encargados de planificar, estructurar el trabajo y elaborar el producto para resolver la cuestión planteada. La labor del docente es guiarlos y apoyarlos a lo largo del proceso.

*La enseñanza en las escuelas **intenta variaciones en la metodología que permitan aprendizajes de impacto y mejoras en los saberes de los estudiantes.** Lo que comúnmente se conoce como dar clases magistrales, en las que el docente es el centro de la experiencia educativa y desarrolla su espacio curricular mientras que los estudiantes simplemente escuchan y aprenden de lo que dice el maestro, está dando paso a metodologías distintivas como por ejemplo el **método del aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**. El ABP es una metodología de adquisición de conocimiento y desarrollo de competencias mediante la elaboración de **proyectos que dan respuesta a los problemas y / o retos de la vida real**. Así pues, lo que se pretende con esta metodología es dotar a los niños de toda una serie de **estrategias y herramientas para resolver problemas**. Desde el ABP se considera que es eso lo que realmente les hará competentes, ya que es más práctico e interactivo que memorizar informaciones que, por otra parte, pueden encontrar fácilmente a través de la Web.*

¹ La enseñanza por proyectos: una metodología necesaria para los futuros docentes Alfredo López de Sosoaga López de Robles, Ana Isabel Ugalde Gorostiza, Paloma Rodríguez Miñambres, Arantza Rico Martínez, Universidad de País Vasco, <https://www.redalyc.org/html/310/31043005022/>

Algunas de las virtudes del Aprendizaje Basado en Proyectos son:

- Los estudiantes **desarrollan su autonomía y responsabilidad**, ya que son los encargados de su propio aprendizaje
- Para resolver una cuestión planteada, se trabajan diversas tareas de gran importancia como la **planificación, la estructuración del trabajo y la elaboración del producto**
- Se desarrollan las **habilidades propias de los diferentes estudiantes para hacerlos más competentes en estas y para que se den cuenta de su propio potencial**
- Los niños y niñas **aprenden a pensar y trabajar de manera creativa e innovadora**, desarrollando competencias como **el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la búsqueda de información, etc.**
- Se consigue que los niños sean conscientes de sus pensamientos y de su capacidad de imaginación y generación de ideas

7 VENTAJAS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

El **aprendizaje basado en proyectos** o **abp** es una metodología que reta a los alumnos a convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. ¿Qué beneficios aporta?

- 1 Motiva a los alumnos a aprender**
Con la ayuda del profesor, que es quien despierta su curiosidad.
- 2 Desarrolla su autonomía**
Los alumnos son los protagonistas del proceso porque son ellos quienes planifican, deciden y elaboran el proyecto.
- 3 Fomenta su espíritu autocrítico**
Ellos evalúan su propio trabajo y detectan los aspectos que deben ir mejorando.
- 4 Refuerza sus capacidades sociales**
Mediante el intercambio de ideas y la colaboración, debaten y acuerdan decisiones con el grupo.
- 5 Facilita su alfabetización mediática e informacional**
Desarrollan la capacidad para buscar, seleccionar, contrastar y analizar la información.
- 6 Promueve la creatividad**
Pueden llegar a realizar videos, campañas, maquetas, folletos o cualquier otro elemento que apoye su trabajo.
- 7 Atiende a la diversidad**
Estimula tanto a los estudiantes con problemas de aprendizaje como a los alumnos más avanzados.

aulaPlaneta®
www.aulaPlaneta.com

Recordemos que;

Como decía Howard Gardner²

Por otra parte, resulta interesante trabajar con la Teoría de las inteligencias múltiples de **Howard Gardner**, que plantea la existencia de una variedad de talentos individuales, aportando la idea de que **cada persona tiene más potencial o está más capacitada en algunas de ellas**. Así pues, si se aplica la Teoría de las Inteligencias Múltiples en la metodología del ABP, se pueden obtener resultados mucho más ricos, ya que se trabajan las habilidades y los talentos de los niños y niñas más específicamente.³



Hemos leído acerca de esta temática, ahora es momento de visualizar un video ilustrativo que se encuentra en el entorno virtual

Pensemos en un posible listado de cómo comenzar un ABP⁴

APLICA EN DIEZ PASOS ESTA METODOLOGÍA

1. Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía

- Elegir un tema ligado a la realidad de los estudiantes que los motive a aprender y que permita desarrollar los objetivos cognitivos y de competencias. En este caso, recordar que debemos referenciar a la localía y a Mendoza⁵, según orienta el DCP provincial.
- Después, plantear una pregunta guía abierta que ayude a detectar los conocimientos previos sobre el tema y que invite a pensar qué deben investigar o qué estrategias deben poner en marcha para resolver la cuestión. Por ejemplo: ¿Cómo hacer para que los habitantes de la propia ciudad tomen conciencia acerca de los hábitos saludables? ¿Qué campaña se podría realizar para dar a conocer a los turistas la historia de la propia región? ¿Es posible la vida en Marte?

2. Formación de los equipos

- Organiza grupos de tres o cuatro estudiantes, para que haya diversidad de perfiles y cada uno desempeñe un rol.

3. Definición del producto o reto final

- Establecer un producto que deben desarrollar los estudiantes en función de las competencias que quieras desarrollar. Puede tener distintos formatos: un folleto, una campaña, una presentación, una investigación científica, una maqueta... Recomendamos proporcionar una rúbrica donde figuren los objetivos cognitivos y las competencias a desarrollar como así también los criterios para evaluar los productos. Recordar que, también, pueden ser productos TIC.

² Howard Gardner conocido en el ámbito científico por sus investigaciones en el análisis de las capacidades cognitivas y por haber formulado la teoría de las inteligencias múltiples.

³ <https://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/los-beneficios-de-aprender-por-proyectos/>

⁴ <http://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/>

⁵ <http://www.mendoza.edu.ar/disenio-curricular-de-educacion-primaria-2019-documento-provisorio/>



COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA

4. Planificación

- *Pedir a los estudiantes un plan de trabajo en el que se especifiquen las tareas previstas, los/las responsables de cada una y el calendario para realizarlas.*

5. Investigación

- *Dar autonomía a los estudiantes para que busquen, contrasten y analicen la información que necesitan para realizar el trabajo. El papel del docente es orientar y actuar como guía.*

6. Análisis y síntesis

- *Ha llegado el momento en el que los estudiantes exponen en común la información recopilada, comparten sus ideas, debatan, elaboran hipótesis, estructuran la información y buscan entre todos la mejor respuesta a la pregunta inicial.*

7. Elaboración del producto

- *En esta fase los estudiantes tendrán que aplicar lo aprendido a la realización de un producto que dé respuesta a la cuestión planteada al principio. Animar a la creatividad, a la innovación y al pensamiento crítico.*

8. Presentación del producto

- *Los estudiantes deben exponer a sus compañeros lo que han aprendido y mostrar cómo han dado respuesta al problema inicial. Es importante que cuenten con un guion estructurado de la presentación, se expliquen de manera clara y apoyen la información con una gran variedad de recursos.*

9. Respuesta colectiva a la pregunta inicial

- *Una vez concluidas las presentaciones de todos los grupos, reflexionar con los estudiantes sobre la experiencia e invitarlos a buscar entre todos una respuesta colectiva a la pregunta inicial.*

10. Evaluación y autoevaluación

- *Por último, evaluar el trabajo de los estudiantes mediante la rúbrica que se ha proporcionado con anterioridad, y pedir que se autoevalúen. Les ayudará a desarrollar el espíritu de autocrítica y reflexionar sobre los errores.*
-

El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.



En nuestro caso debemos referir a aspectos de la localía y seguir las sugerencias del DCP provincial



COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA



Esta es una actividad opcional.

Revise estos links y podrá revisar ejemplos de ABP que se le servirán de orientación para presentar su trabajo final.

Link de interés

<https://www.educ.ar/recursos/132606/orientaciones-para-trabajar-con-aprendizaje-basado-en-proyectos-abp>

Orientaciones para trabajar con aprendizaje basado en proyectos (ABP)
Presentamos una infografía con orientaciones para trabajar en el marco del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Cuenta con una secuencia de pasos sugeridos para planificar propuestas de educación digital y, a su vez, una variedad muy amplia de recursos, aplicaciones y programas para organizar, producir y compartir proyectos. Este recurso pedagógico forma parte del Plan Aprender Conectados

<https://www.educ.ar/recursos/131970/aprendizaje-basado-en-proyectos>

Aprendizaje basado en proyectos ¿Trabajás en tu escuela con esta modalidad? En este nuevo especial de educ.ar, encontrá entrevistas a especialistas y docentes, experiencias concretas y aplicaciones para planificar tus proyectos escolares.

<https://www.educ.ar/recursos/131951/recursos-tic-para-compartir-los-proyectos-realizados>

Recursos TIC para compartir los proyectos realizados
A la hora de compartir lo producido durante la elaboración de un proyecto, es importante seleccionar convenientemente la forma en que va a presentarse ese material. Una vez decidido el formato más adecuado se puede facilitar la tarea utilizando algunos de los recursos tecnológicos que presentamos. Este contenido forma parte de la colección «Valija TIC».



COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA

<https://www.educ.ar/recursos/131949/busqueda-de-informacion-para-trabajar-en-proyectos>

Búsqueda de información para trabajar en proyectos
En internet es posible hallar una gran cantidad de información sobre distintas temáticas. Distintos buscadores y recopiladores de enlaces pueden ayudar en la tarea

<https://www.educ.ar/recursos/131950/trabajar-en-forma-colaborativa-en-proyectos>

La producción de proyectos escolares propone un aprendizaje activo, que se lleva a cabo mediante la experiencia directa y la interacción entre los miembros de un equipo de trabajo. Presentamos algunos recursos tecnológicos para promover el intercambio y facilitar la producción colaborativa.

<https://www.educ.ar/recursos/131947/organizacion-y-almacenamiento-de-la-informacion-para-trabajar-en-proyectos>

Organización y almacenamiento de la información para trabajar en proyectos
Existen recursos tecnológicos que pueden facilitar el trabajo en equipo y promover la producción colaborativa entre los participantes de un proyecto educativo



COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA

1. Enseñar por proyecto
2. **La clase invertida, flipped class**
3. La evaluación
 - 3.1. La rúbrica de observación
 - 3.2. La rúbrica de evaluación



Ud. está en el punto 2:

**La clase invertida,
flipped class**

La clase invertida o Flipped class es un modelo pedagógico en el que el aprendizaje de los estudiantes se da fuera del aula. De este modo se ahorra un tiempo, que se aprovecha para realizar otras actividades más tradicionales en cuanto a la enseñanza.

*Flipped Classroom (FC) es un modelo pedagógico que **transfiere** el trabajo de **determinados procesos de aprendizaje fuera del aula** y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, **para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.***

*Sin embargo, “flippear” una clase es dar un enfoque integral que **combina la instrucción directa con métodos constructivistas**, el incremento de **compromiso e implicación** de los estudiantes con el contenido del curso y mejorar la comprensión conceptual. Se trata de **un enfoque integral** que, cuando se aplica con éxito, **apoyará todas las fases de un ciclo de aprendizaje.** (Taxonomía de Bloom⁶)*

Cuando los docentes diseñan una clase invertida, el tiempo de clase se libera para que se pueda facilitar la participación de los estudiantes en el aprendizaje activo a través de preguntas, discusiones y actividades aplicadas que fomentan la exploración, la articulación y aplicación de ideas.

Jonathan Bergmann y Aaron Sams**, dos profesores de química en Woodland Park High School en Woodland Park Colorado, acuñaron el término “Flipped Classroom”. Bergmann y Sams se dieron cuenta de que los estudiantes frecuentemente **perdían algunas clases** por determinadas razones (enfermedad, por ejemplo). En un esfuerzo para ayudar a estos alumnos, **impulsaron la grabación y distribución de video**, pero, además, **se dieron cuenta que este mismo modelo permite que el profesor centre más la atención en las necesidades individuales de aprendizaje de cada estudiante.

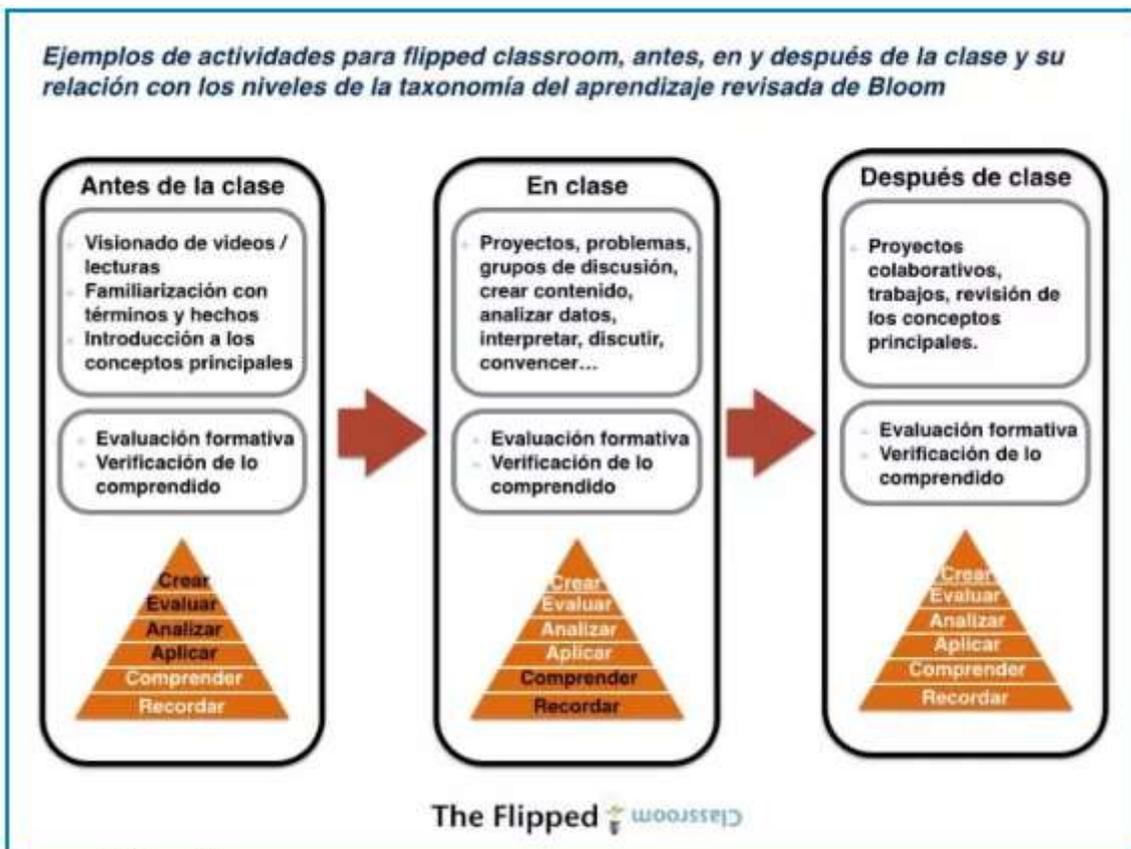
⁶ Taxonomía de Bloom: en su versión actualizada, “Taxonomía digital de Bloom”, consultar en <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital>

Han pasado más de cincuenta años y la Taxonomía de Bloom continúa siendo herramienta fundamental para establecer objetivos de aprendizaje. En el 2000 sufrió una revisión por uno de sus discípulos quien, para cada categoría, cambió tanto el uso de sustantivos por verbos, como su secuencia. Recientemente, el doctor Andrew Churches actualizó dicha revisión para ponerla a tono con las nuevas realidades de la era digital. En ella, complementó cada categoría con verbos y herramientas del mundo digital que posibilitan el desarrollo de habilidades para Recordar, Comprender, Aplicar, Analizar, Evaluar y Crear.

En resumen, la innovación educativa que supone este modelo aporta como principales beneficios los siguientes:

- Permite a los docentes dedicar más tiempo a la atención a la diversidad.
- Es una oportunidad para que se pueda compartir información y conocimiento entre sí, con el estudiante y su entorno en la comunidad educativa.
- Proporciona la posibilidad de volver a acceder a los mejores contenidos generados o facilitados por los docentes o por fuentes confiables de la web: utilizar repositorios digitales, sitios oficiales, bibliotecas.
- Crea un ambiente de aprendizaje colaborativo en el aula.
- **Involucrarse en la comunidad educativa** desde el inicio del proceso de aprendizaje para detectar problemas reales y aportar soluciones reales.

Sugerencias para una planificación de la clase invertida



Visto en: theflippedclassroom.es

7

⁷ <https://gesvin.wordpress.com/2018/02/04/aula-invertida-actividades-para-antes-durante-y-despues-de-clases-infografia/>



Puede revisar los siguientes links de interés

1. [Aula Invertida – Cómo Planificar las Actividades en el Aula](#)
2. [Taxonomía de Bloom – Aula Tradicional versus Aula Invertida](#)
3. [Aula Invertida – Una Visión sobre el Modelo de Trabajo](#)
4. [Aula Invertida – 4 Fases para Crear Videos Efectivos](#)
5. [Aula Invertida – Estudio sobre su Impacto](#)
6. [Aula Invertida o Flipped Classroom – Fundamentos y Beneficios](#)

Veamos otro ejemplo

Unidad / tema	
Docentes responsables ⁸	
Nivel/Grado ⁹	
Título o Pregunta cuestionadora	
Indicadores de logros	
Objetivo general	
Objetivos específicos	
Eje transversal a desarrollar	
Período de clases	Inicio Finalización
Adaptaciones curriculares	
Destrezas desarrolladas	
Indicadores de evaluación	
Producto esperado	
Elaborado por	
Revisado por	
Sugerencias para el desarrollo y puesta en marcha	

10

⁸ Puede ser un tema desarrollado por uno o varios docentes

⁹ Idem anterior

¹⁰ <https://www.slideshare.net/DianaTellez10/planeacin-aula-invertida>



COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA

1. Enseñar por proyecto
2. La flipped class
3. **La evaluación**
 - 3.1. **La rúbrica de observación**
 - 3.2. **La rúbrica de evaluación**

Ud. está en el punto 3:

La evaluación

La evaluación

La forma en cómo evalúan los docentes es un elemento clave dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este proceso deben confluir los propósitos (por qué o para qué) y los objetos (qué) de la evaluación. Además, a partir de la forma como se evalúa se generará la información que se utilizará para valorar el aprendizaje, se implementarán acciones de mejora y se determinará cómo comunicar los resultados.

Los métodos y herramientas para evaluar deben de estar en sintonía con los propósitos para los cuales se realiza la evaluación (sumativo y formativo) y, al mismo tiempo, deben ser los adecuados para evaluar el tipo de objetivo de aprendizaje (cognitivos-de desempeño y afectivos-de disposición) y su nivel de complejidad (conocimiento, razonamiento, habilidades y generación de productos). De no ser así, las decisiones tomadas por el profesor muy probablemente estarán hechas a partir de información sesgada y no estarán sustentadas de manera adecuada¹¹ es decir, seleccionar objetos de evaluación a partir de la facilidad/dificultad con la cual se les puede evaluar, a través de los métodos y herramientas disponibles y dominados por el profesor, no corresponde con un proceso de evaluación de calidad. Sería deseable, en todo caso, que el profesor aprendiera a utilizar nuevos métodos y herramientas para evaluar los objetivos de aprendizaje, de acuerdo con su nivel de complejidad.

Recordemos que, el término método hace alusión principalmente a los cuatro tipos de ítems o actividades que se utilizan para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, mientras que el término de herramientas se utiliza para aludir a los instrumentos (como exámenes, rúbricas, debates, cuestionarios escritos, cuestionamientos orales, trabajos, entre otros) donde se incluyen los métodos con los cuales se evalúa a los estudiantes.

La importancia de la alineación entre propósitos, objetos y métodos de evaluación

Como ya se había señalado, es fundamental que los propósitos, objetos y métodos de evaluación se encuentren alineados. En virtud de que existen algunas consideraciones para cada relación entre estos tres elementos, se abordan en primer lugar algunas reflexiones sobre la relación que guarda por qué evaluar y cómo evaluar y, posteriormente, algunas consideraciones respecto a la relación entre qué se evalúa y cómo se evalúa.

Consideraciones en torno a la relación entre por qué evaluar y cómo evaluar

¹¹Stiggins, et al., 2007

La manera como se lleve a cabo la evaluación debe tener presente para qué se evalúa y los usos de la información resultante de la evaluación: para valorar el aprendizaje (evaluación sumativa) o para apoyar el aprendizaje (evaluación formativa). Desde la perspectiva sumativa, cuando la evaluación tiene el propósito de valorar qué tanto ha conseguido el estudiante los objetivos de logro hasta un momento dado en el tiempo (evaluación del aprendizaje), es importante que la decisión sobre los métodos y herramientas de evaluación a utilizar considere las consecuencias afectivas en los estudiantes. Esto es relevante porque a través de los resultados de las evaluaciones, se envían señales continuas a algunos estudiantes cuando su nivel de desempeño no es el adecuado, lo cual puede dificultar aún más que los estudiantes consigan el nivel de dominio esperado.

Vamos por un poco más:

¿De qué hablamos cuando hablamos de rúbricas?

En la actualidad son cada vez más las instituciones que optan por usar la evaluación por rúbricas, ya que esta metodología permite a los estudiantes y docentes, hacer explícito el proceso de evaluación.

Entre otras cosas esto es de capital interés para las instituciones, en cuanto la evaluación queda integrada en la dinámica enseñanza-aprendizaje. Las rúbricas se componen de:

- 1) conceptos o rubros; describe aquellos aspectos a evaluar por parte del docente, y están asociados a las competencias o habilidades que se espera que el estudiante desarrolle. En tanto el estudiante alcanza un determinado nivel en el manejo de conceptos,
- 2) escala de calificación y éstos pueden puntuarse o etiquetarse, según el grado en que aparecen en la conducta manifiesta (punto
- 3) criterios o descriptores. criterios o descriptores que dan sentido a la escala de calificación

Para más información sobre lo que es una rúbrica, Ud. dispone de un video explicativo relacionado con el tema en el aula virtual.



Una rúbrica es:

- *un conjunto de criterios y estándares, generalmente relacionado con los objetivos de aprendizaje.*
- *son útiles para evaluar un nivel de desempeño o una tarea se trata de una herramienta de calificación utilizada para realizar evaluaciones objetivas; un conjunto de criterios y estándares ligados a los objetivos de aprendizaje usados para evaluar la actuación de estudiantes en la creación de artículos, proyectos, ensayos y otras tareas.*
- *Permiten estandarizar la evaluación de acuerdo con criterios específicos, haciendo la calificación más simple y transparente.*

La rúbrica es un intento de delinear criterios de evaluación consistentes. Permite que profesores y estudiantes, por igual, evalúen criterios complejos y objetivos, además de proveer un marco de autoevaluación, reflexión y revisión por pares. Intenta conseguir una evaluación justa y acertada, fomentar el entendimiento e indicar una manera de proceder con en el aprendizaje/enseñanza consecuente.

*La integración de actuación y retroalimentación se denomina **evaluación en marcha**. Incrementalmente, instructores que se basan en rúbricas para evaluar al desempeño de sus estudiantes, tienden a compartir la rúbrica al momento de la evaluación. Adicionalmente, para ayudar a los estudiantes a entender cómo las tareas se relacionan con el contenido del curso, una rúbrica compartida puede aumentar la autoridad del estudiante en el aula.*

*En síntesis, una **rúbrica** es un protocolo de evaluación que evalúa una determinada competencia y/o sub-competencia o un elemento de la competencia. Esto es, puede haber competencias generales o específicas. A modo de ejemplo, las generales pueden ser institucionales:*

Los especialistas en didáctica mencionan dos tipos:

Analíticas: *desglosan una actividad en varios indicadores y describen los criterios observables para cada nivel de ejecución (de deficiente a excelente); es muy útil cuando se trata de hacer un análisis detallado de cada una de las subcompetencias asociadas a la actividad y detectar los puntos fuertes y débiles del individuo o grupo en la ejecución en la misma. También permiten un alto grado de retroalimentación docente -estudiante a la hora de establecer los criterios individuales de puntuación de las actividades.*

Globales (tb llamadas holísticas): *evaluación abarcadora, globalizadora, que comprende al estudiante y su proceso de aprendizaje como un todo (con sus habilidades motrices, psicosociales y afectivas) y no solo sus aspectos intelectuales. **Puede realizarse con una Lista de Cotejo**¹² que consiste en un **listado** de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se puede calificar (“O”*

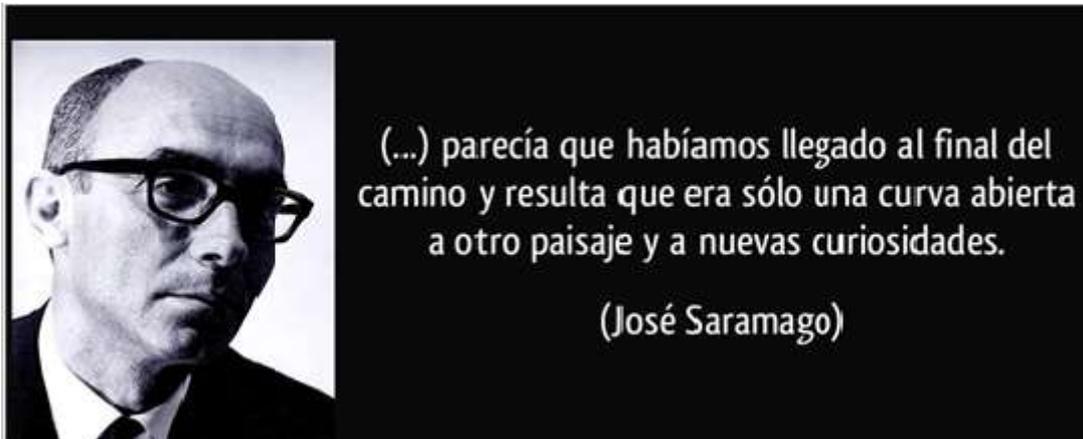
¹² La **lista de cotejo** se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: sí, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros. **Rúbrica:** es una herramienta de evaluación que se emplea para medir el nivel y la calidad de una tarea.



COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA

visto bueno, o por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda) un puntaje, una nota o un concepto.

Hemos llegado al final del recorrido de este módulo, solo para darnos cuenta de que ...





COORDINACIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
GOBIERNO DE MENDOZA

Referencias Bibliográficas

- a) *Pophan, W.J. (1997) What's wrong and what's right with rubrics?. Educational Leadership, 55(2), 72-75.*
- b) *Mertler, Craig A. (2001). Designing scoring rubrics for your classroom. Practical Assessment, Research & Evaluation, 7(25)*
- c) *Carrizosa Prieto, E. Rúbricas para la orientación y evaluación del aprendizaje en entornos virtuales.*
- d) *Florina Gatica, L. (2012) ¿Cómo elaborar una rúbrica? Elsevier*
- e) *Rúbrica para elaborar rubrica. Eduteka*
- f) *Caceres Gonzalez, P. y Fernandez March, A. El uso de las rúbricas para la mejora de los criterios de calidad en la evaluación. I.C.E Universidad Politécnica de Valencia.*
- g) *Fernandez March, A. (2010) La evaluación orientada al aprendizaje en un modelo de formación por competencias en la educación universitaria. REDU VOL 8(1)*
- h) *Reflexiones sobre la elaboración de rúbricas de evaluación (2013). Proyecto COMBAS MECD.*
- i) *Links de interés*
- j) *http://www.aulaplaneta.com/categoria/ser_maestro/*