

Vicerrectoría de Maestrías y Programas Ejecutivos
Dirección de Diseño Académico

Guía para el profesor Evaluación curricular y del aprendizaje



Introducción

El presente documento tiene la finalidad de mostrarte a ti, facilitador de nivel maestría, información esencial para la impartición del curso. Este manual será de utilidad para:

1. Conocer en qué consiste la metodología de aprendizaje basado en proyectos y cómo se aplica en las maestrías de Universidad Tecmilenio.
2. Revisar la metodología del curso a impartir.
3. Identificar las competencias a desarrollar en cada módulo.
4. Conocer los mecanismos de evaluación del curso.
5. Conocer y aplicar las notas de enseñanza, es decir, las recomendaciones y sugerencias específicas de parte del equipo de Diseño Académico para optimizar la impartición de la asignatura.

Lo anterior te ayudará a encaminar todos tus esfuerzos para lograr los objetivos y competencias del curso con tus estudiantes.

Es importante mencionar que algunos cursos de maestría requieren de recursos especiales, por lo que agregamos una sección en este documento que deberás revisar con oportunidad y detenimiento, para prever cualquier situación que se pueda tornar adversa.

¡Gracias por aportar tu conocimiento y experiencia en la impartición de este curso!

Aprendizaje basado en proyectos (adaptación)

La Universidad Tecmilenio seleccionó el método de proyectos como una de sus técnicas didácticas para promover el aprendizaje significativo con un enfoque constructivista en un modelo educativo por competencias.

El propósito de utilizar una versión adaptada del aprendizaje basado en proyectos en los programas de maestría de la Universidad Tecmilenio, es brindar a los estudiantes la oportunidad de enfrentar situaciones que los lleven a interiorizar, comprender y aplicar aquello que aprenden. Se espera que los alumnos utilicen estos conocimientos como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven, desarrollando así el compromiso con la sustentabilidad como parte de su formación integral.

¿En qué consiste el aprendizaje basado en proyectos?

El aprendizaje basado en proyectos emerge de una visión de la educación en la cual los participantes toman responsabilidad de su propio aprendizaje. Así, los alumnos aplican los conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo del curso, los integran a su experiencia actual y estimulan su capacidad de toma de decisiones, liderazgo y responsabilidad.

El participante, al estudiar bajo esta técnica, desarrolla competencias como:

GUÍA PARA EL PROFESOR



Lo anterior conduce a atractivas experiencias de aprendizaje que involucran a los participantes en proyectos complejos del mundo real.

En la organización de aprendizajes a partir del método de proyectos, el poner al alumno frente a una situación problemática real favorece un aprendizaje más vinculado con el mundo fuera de la institución educativa. Esto le permite adquirir conocimiento mediante la aplicación y no de manera fragmentada o aislada.

¿Cuál es tu papel como maestro impartidor o facilitador en el aprendizaje basado en proyectos?

Como facilitador del curso, es necesario tener conocimiento sobre diferentes metodologías para la administración de proyectos. También se recomienda ampliamente leer y revisar las instrucciones de las evidencias varias veces antes de iniciar el proyecto.

El facilitador puede promover el éxito del proyecto al crear condiciones óptimas de trabajo y, sobre todo, al proveer de retroalimentación oportuna a los participantes. Validar la selección de la empresa de cada alumno y, particularmente, la etapa de diagnóstico de problemas es fundamental para encaminar las propuestas de solución a proyectos viables que el alumno logre finalizar en el tiempo establecido para el curso. Recuerda que este modelo está centrado en el alumno y, por lo tanto, tu rol es más de asesor y colega, no tanto el de un profesor tradicional.

Te recomendamos, además, identificar los recursos adicionales (libros, especialistas, materiales en línea) y herramientas tecnológicas (computadoras, impresoras, celulares, tabletas) que facilitarán la realización del proyecto. El facilitador debe hacer hincapié en que los participantes deben hacer buen uso de los recursos para llevar a cabo el proyecto, evitando que este sea muy ambicioso y se torne irrealizable por falta de herramientas o, por el contrario, que el proyecto sea deficiente y no aproveche los materiales disponibles.

Revisa la sección de metodología del curso para averiguar cómo se aplica el aprendizaje basado en proyectos en esta asignatura.

Competencias del curso

Al finalizar el curso **Evaluación curricular y del aprendizaje**, el participante deberá haber desarrollado y adquirido las siguientes competencias de posgrado, en toda su extensión:

- Diseña evaluaciones para currículos educativos de distintos tipos, para atender las necesidades específicas del ambiente de aprendizaje.
- Propone mejoras a currículos educativos para cubrir las necesidades de la institución u organización.

Metodología del curso

GUÍA PARA EL PROFESOR

El curso **Evaluación curricular y del aprendizaje** está diseñado bajo el modelo de aprender haciendo que caracteriza a la Universidad Tecmilenio. A través del mismo, el participante adquirirá conocimientos, habilidades y actitudes con los que podrá demostrar su saber y su saber hacer. Para lograr este objetivo, realizará diversas actividades, reforzará/ampliara su conocimiento con el estudio del contenido, y compartirá sus experiencias y aprendizajes con otros profesionistas.

Este curso tiene dos módulos de cuatro temas cada uno. Las evidencias del curso están encaminadas a resolver un problema a través de un proyecto.

Para la realización del proyecto, deberá:

- Revisar el manual de proyecto (ver Evidencia 1).
- Definir la problemática a resolver, identificar antecedentes y contexto.
- Elaborar una fundamentación conceptual y proponer una solución (ver Evidencia 2).
- Elaborar un resumen ejecutivo y un reporte del proceso.

Evidencias

Las evidencias se deben enviar a través de la plataforma en la fecha indicada.

La **evidencia 1** de este curso corresponde a la revisión del manual del proyecto, la delimitación de la problemática y los antecedentes. En este entregable se determina el objetivo del proyecto y se presenta un análisis de contexto. Las instrucciones se encuentran en el apartado de Evidencias.

La **evidencia 2** corresponde a la fundamentación y propuesta de solución, y las instrucciones también se encuentran en el apartado de Evidencias. A través de ella, el participante demostrará su capacidad de aplicar los conocimientos y habilidades que desarrolló a lo largo de los temas revisados en el curso, después es la culminación del proyecto y las instrucciones se encuentran, al igual que las demás, en el apartado de Evidencias. En esta última evidencia, el participante elaborará un resumen ejecutivo e integrará un reporte del proceso seguido.

Tanto tú, en tu capacidad de facilitador, como los participantes, podrán revisar en cualquier momento las instrucciones y rúbricas de evaluación en la sección de Evidencias, ubicada en el lado derecho de la página principal.

Temario

Los temas que se abordarán en este curso son los siguientes:

Módulo 1. La evaluación curricular	
Tema 1.	Marco conceptual de la evaluación educativa
1.1	Origen de la evaluación
1.2	Paradigmas y evaluación educativa
1.3	Normas de la evaluación curricular
1.4	Evaluación interna
1.4.1	Aspectos a evaluar internamente
1.5	Evaluación externa

1.5.1	Aspectos a evaluar externamente
Tema 2.	Fundamentos de la evaluación curricular
2.1 2.2 2.3	El responsable de la evaluación curricular Los propósitos, usos y actividades de la evaluación curricular Distinciones básicas de la evaluación: evaluación formativa y evaluación sumativa
Tema 3.	Modelos de evaluación curricular
3.1 3.2 3.3 3.4	Modelo por comportamiento (enfoque de Tyler Bloom) y por objetivos (Scriven) Análisis de sistemas (Rossi y Freeman) Modelo de evaluación por contexto (Stufflebeam) Toma de decisiones (Stufflebeam y Patton)
Tema 4.	Modelos de evaluación
4.1 4.2 4.3	Evaluación participativa Cualitativo/antropológico (Stake, Scriven y Eisner) Evaluación iluminativa (Malcolm Parlett) e investigación-acción
Módulo 2. Diseño de instrumentos de evaluación y sus características	
Tema 5.	Evaluación basada en exámenes escritos
5.1 5.2 5.3	Diseño de exámenes, lineamientos básicos y uso de la tabla de especificaciones Taxonomías de objetivos educativos Validez, confiabilidad y análisis de reactivos
Tema 6.	Tipos de exámenes
6.1 6.2 6.3	Exámenes de opción múltiple Exámenes de respuesta complementaria, respuesta corta, respuesta libre y respuesta seleccionada Examen de ensayo
Tema 7.	Evaluación por competencias y evaluación basada en desempeño

7.1	La evaluación por competencias
7.2	Conceptualizando la evaluación del desempeño y evaluación auténtica
7.3	Rúbricas y listas de evaluación
Tema 8.	Evaluación de evidencias
8.1	Portafolios
8.2	Exhibiciones y demostraciones

Bibliografía y recursos especiales

El libro de texto que deberán adquirir los participantes es el siguiente:

- Londoño, G., y Cano, E. (2015). *Formación y evaluación por competencias en educación superior*. Colombia: Ediciones Unisalle.
ISBN: 9789588939001

También podrán utilizar los siguientes libros como material de apoyo:

- Cano, E. (2015). *Evaluación por competencias en educación superior*. España: La Muralla.
ISBN-10: 8471338157
ISBN-13: 978-8471338150
- Saavedra, R. (2004). *Evaluación del aprendizaje. Conceptos y técnicas*. México: Pax México.
ISBN: 968-860-587-9

Las explicaciones de cada tema en la plataforma no sustituyen de ninguna forma la necesidad de adquirir el libro de texto que ha sido designado para este curso. Es importante hacer hincapié en esto con los participantes desde el inicio del curso.

Evaluación y agendas

La evaluación del curso se estructura de la siguiente manera:

Unidades	Instrumento evaluador	Puntaje
2	Evidencias	80
1	Examen final	20
Total		100 puntos

Dichos productos se entregarán de acuerdo a la siguiente agenda, definida una vez que se hayan **validado fechas y valores con la información disponible en el sistema**:

Agenda	
Actividades	Puntaje
Avance de proyecto	40
Proyecto final	40
Examen final	20
Total	100

Banner

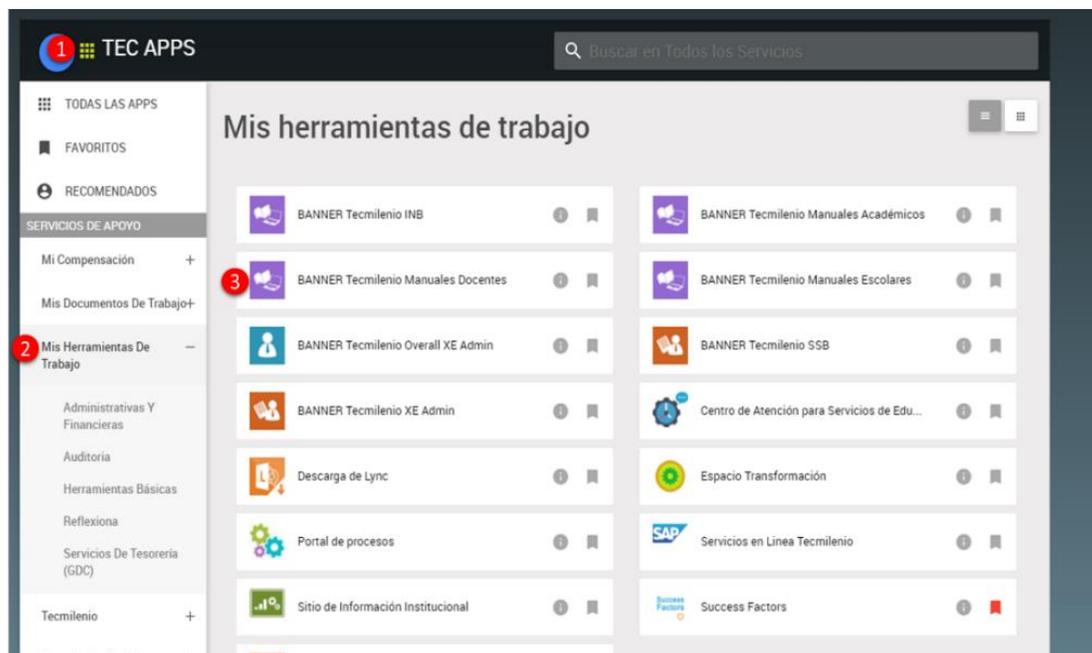
Estimado profesor, no olvides capturar las calificaciones de tu grupo en las fechas indicadas.

Puedes ver un manual para capturar calificaciones siguiendo esta ruta en Mi espacio:

- Mi espacio → TEC Apps → Mis Herramientas de Trabajo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

Si impartes clase de manera presencial, puedes ver un manual para capturar inasistencias siguiendo esta ruta en Mi espacio:

- Mi espacio → TEC Apps → Mis Herramientas de Trabajo → BANNER Tecmilenio Manuales



Notas de enseñanza

Antes de impartir el curso, por favor revisa de manera general los datos y conceptos proporcionados en el mismo, con el fin de detectar y, en su caso, poder actualizar y/o enriquecer previamente la información específica al tiempo en que se está impartiendo el curso.

Un aspecto de gran importancia en el desarrollo de los temas es tu involucramiento como facilitador para propiciar que la competencia del curso se cumpla. Además, debes preparar a los participantes para que vayan desarrollando propuestas de soluciones innovadoras a problemas actuales propios del área de estudio.

Enseguida puedes revisar las notas de enseñanza generales y por tema para este curso.

GUÍA PARA EL PROFESOR

Generalidades

Para la impartición de este curso se sugiere:

1. Revisar con tiempo la lista de entregables y la agenda en Banner para saber en qué temas y semanas se deben realizar las actividades.
2. Revisar el manual de Canvas para conocer las mejores formas de mantener una comunicación constante y efectiva con los estudiantes, despejar dudas y motivarlos. Puedes ver un tutorial de la plataforma en esta liga: <https://aprendecanvas.tecmilenio.mx/#about>
3. Revisar periódicamente el foro de dudas en la plataforma para resolver las preguntas e inquietudes de los participantes acerca de las actividades y la evidencia.
4. Motivar al alumno a participar y realizar sus actividades a tiempo.
5. Proveer retroalimentación constante de las actividades que realizan los participantes.
6. Elaborar una agenda y subirla a la plataforma para que los participantes puedan visualizar de manera esquemática los temas y actividades que deberán revisar cada semana.
7. Recordar (opcionalmente) a los participantes acerca de las entregas de sus actividades por medio de la sección de Anuncios.
8. Enriquecer el curso con videos o lecturas adicionales.

Tema 1

Comentar a los alumnos que la fábula de *La escuela de los animales* es uno de los cuentos cortos de animales del escritor George H. Reavis, del libro *Otra Taza De Chocolate Caliente Para El Alma*, y que nos deja la siguiente moraleja: todos tenemos una manera única de hacer las cosas, sin embargo, trabajando en equipo, sumando nuestras inteligencias y fuerzas, conseguiremos mejorar nuestras escuelas sin importar el puesto en el que nos encontremos.

Tema 2

En esta parte es importante citar las evaluaciones de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos), su misión es diseñar mejores políticas para una vida mejor. Aplican el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés) a los países miembros, y tiene por objeto evaluar hasta qué punto los alumnos cercanos al final de la educación obligatoria han adquirido algunos de los conocimientos y habilidades necesarios para la participación plena en la sociedad del saber. Los resultados de México quedan muy por debajo de la media nacional. Se puede mostrar el mapa interactivo que se encuentra en la siguiente liga: <https://www.oecd.org/pisa/singapur-encabeza-la-ultima-encuesta-pisa-sobre-educacion-que-realiza-la-ocde-a-escala-internacional.htm>

Tema 3

Comentar que los aportes de los autores mencionados en este tema son fundamentales en la construcción del conocimiento educativo. Sus estudios se han basado en expertos anteriores y ellos han aportado un avance en temas curriculares adecuados a las demandas del mundo global cambiante.

Tema 4

Comentar que la investigación-acción es una herramienta fundamental en el aula. El docente debe de enfocarse en un tema particular, recolectar los datos necesarios conforme a su diseño de investigación, analizarlos e interpretarlos y tomar acción. De esta forma el proceso de enseñanza –aprendizaje se ve modificado con base en una metodología científica, pudiendo el maestro adaptar el currículum de acuerdo a las necesidades reales.

Tema 5

El tema de evaluación, y más aún el tema de los exámenes, genera tensión en los alumnos. Es importante cambiar el paradigma evaluativo a experiencias de aprendizaje, y debe de estar asociado a la acreditación de una práctica metacognitiva en el alumno. Esto implica un diseño diferente relacionado al currículum. Cada vez más, las prácticas evaluativas se diseñan con el fin de desarrollar capacidades y competencias en los adultos, que les permita interactuar de una forma eficiente en el entorno actual.

Tema 6

Comentar que, para profundizar en los temas de evaluación curricular, se deben de estudiar más a fondo las teorías de Bloom y Marzano. El docente, en el nivel en que se encuentre, debe de analizar el tipo de evaluación para cada alumno a fin de medir sus aprendizajes. De ahí la importancia del trabajo diario del alumno, en las tareas a lo largo del curso y de las evidencias de aprendizaje.

Tema 7

Evaluar por competencias implica un reto grande en el maestro que fue formado con otras metodologías. Para que un docente pueda sentirse cómodo buscando evaluar por competencias, tiene que dominar la materia que imparte, las técnicas y herramientas didácticas y vivir un proceso personal de transformación hacia paradigmas educativos activos y centrados en el alumno.

Tema 8

Comentar con los alumnos que se debe tener cuidado con las nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje, que se considere la evaluación como parte del proceso y no sea entendida como una práctica “antigua” que debe de seguir sucediendo. Enfatizar la importancia de la evaluación en dos vertientes, tanto del proceso sumativo como del proceso formativo del alumno.

¿Cómo impartir el curso?

GUÍA PARA EL PROFESOR

- Material de capacitación en la plataforma tecnológica Canvas:

A continuación te comparto el tutorial digital para profesores:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLxtBF8TpS7EOUGaZ2vemmF8rUc47dPIGW>