

Enseñanza y aprendizaje
mediado por Internet: calidad
de procesos y resultados

La Granja, 26 y 27 de julio de 2006



Evaluación en
entornos
virtuales de
aprendizaje

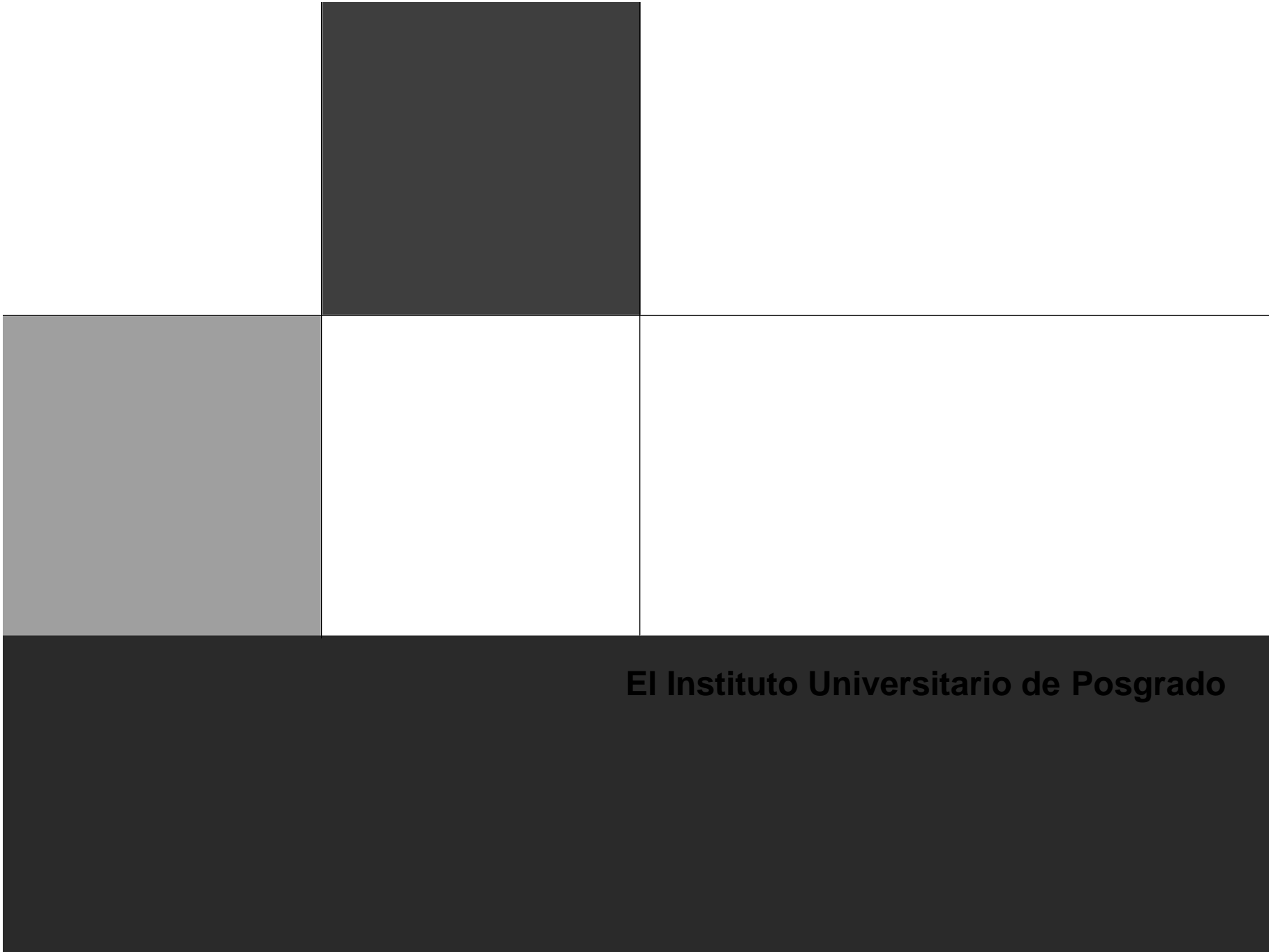


POLITÉCNICA

1. El Instituto Universitario de Posgrado
2. Fundamentos metodológicos
3. Métodos tradicionales versus virtuales
4. Sistemas de evaluación
5. Evaluación en IUP



Evaluación en entornos virtuales de aprendizaje

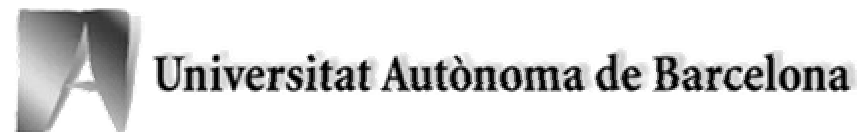


El Instituto Universitario de Posgrado

Alianza de tres prestigiosas universidades y una
empresa líder en formación para ofrecer
másters para profesionales



Santillanaformación[®]



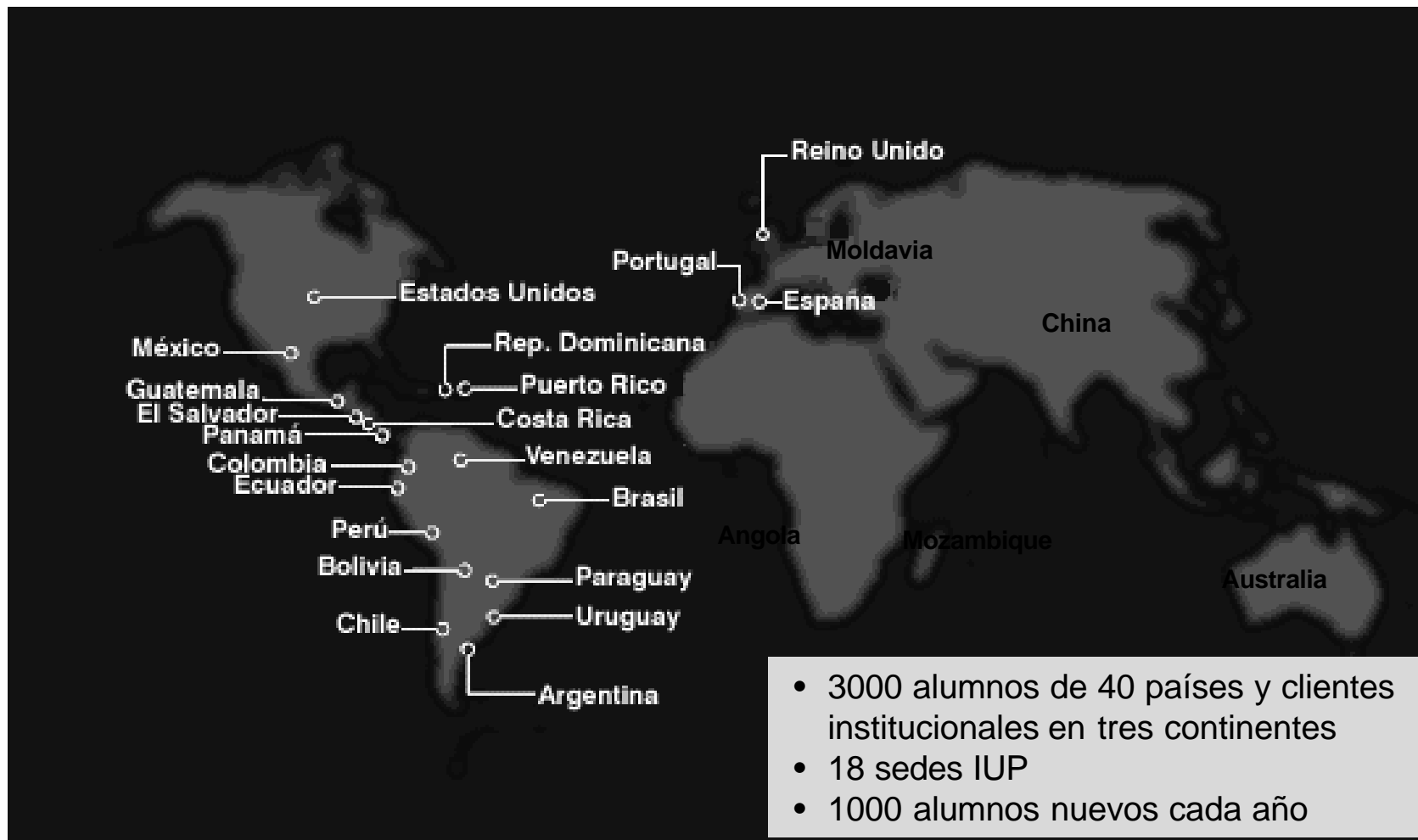
Másters para profesionales

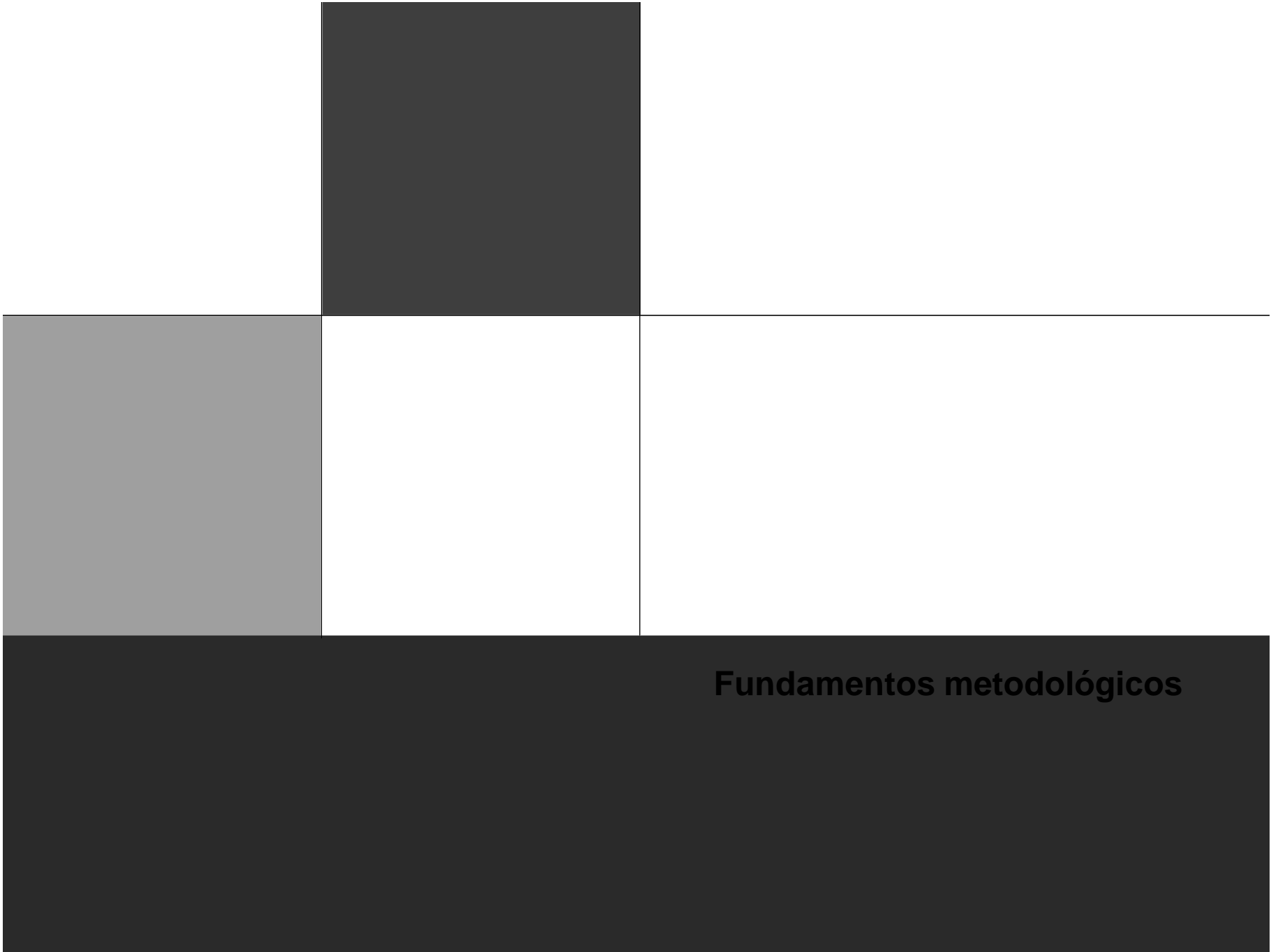
Empresa

- ✍ **Administración de Empresas – MBA**
- ✍ **Dirección Estratégica y Gestión de la Innovación**
- ✍ **Finanzas**
- ✍ **Dirección Bancaria**
- ✍ **Dirección Comercial y Marketing**
- ✍ **Dirección y Gestión Turística**

Santillana

- ✍ **Periodismo y Comunicación Digital**
- ✍ **Edición**
- ✍ **Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación**





Fundamentos metodológicos

✍ Principios constructivista del aprendizaje:

Somos responsables de nuestro aprendizaje
y construimos nuestro conocimiento.

La construcción del conocimiento:

“aprendemos cuando hacemos algo”

“somos responsables de lo que aprendemos”

“aprendemos porque queremos, nos motivan a ello”



Entendemos por **aprendizaje**:

Interiorizar un conocimiento en el conjunto de experiencias y conocimientos propios y ser capaz de aplicarlo en un contexto determinado.



El diseño de nuestros cursos responde a estos principios:

Desde cero
para Internet

- ✍ Interactivos, modulares, multimedia
- ✍ Actualizados continuamente

Método del
caso

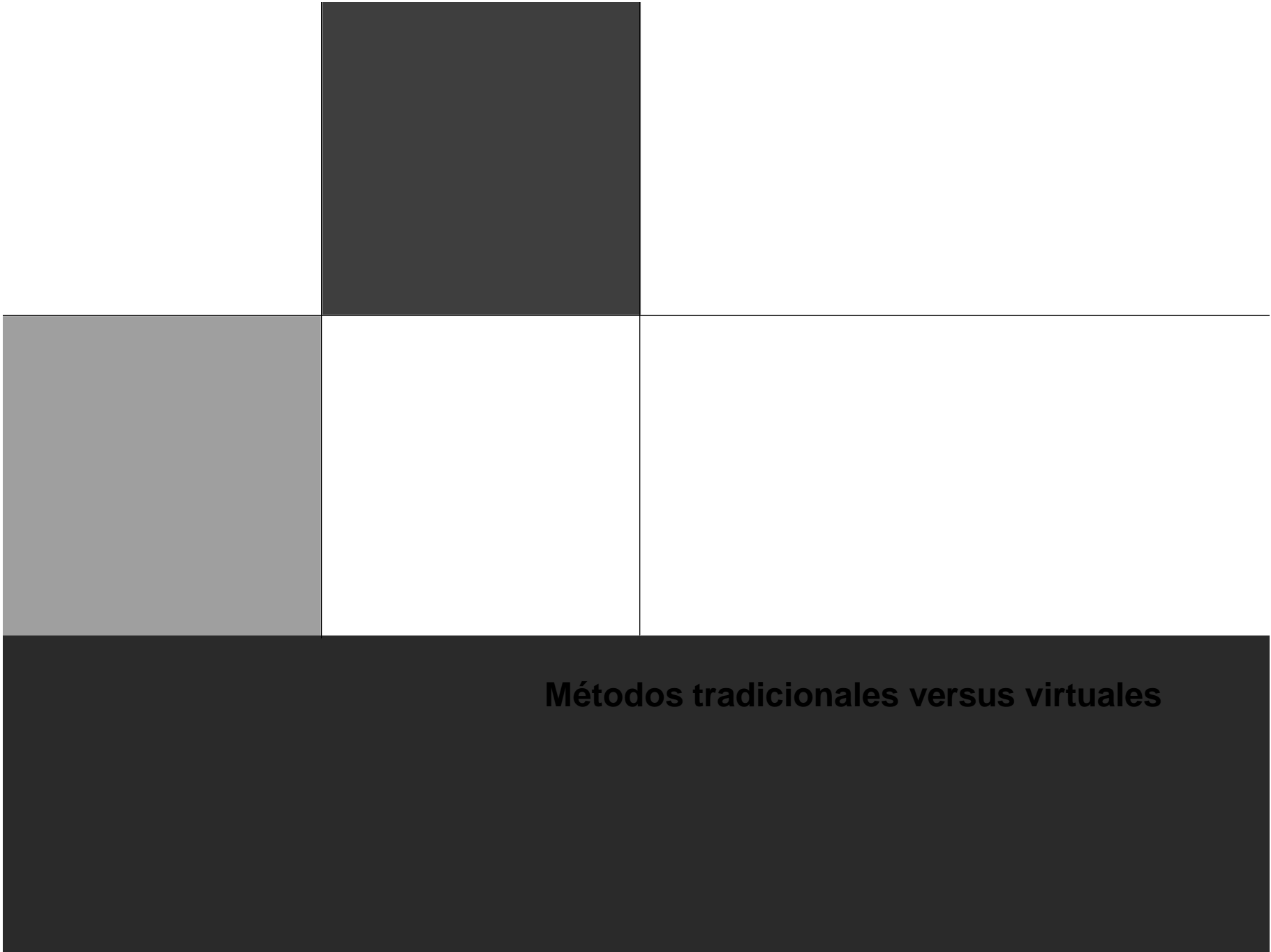
- ✍ Aprender haciendo
- ✍ Aplicación inmediata de conocimientos

Tutorías
on-line

- ✍ Apoyo experto permanente
- ✍ Seguimiento personalizado del alumno

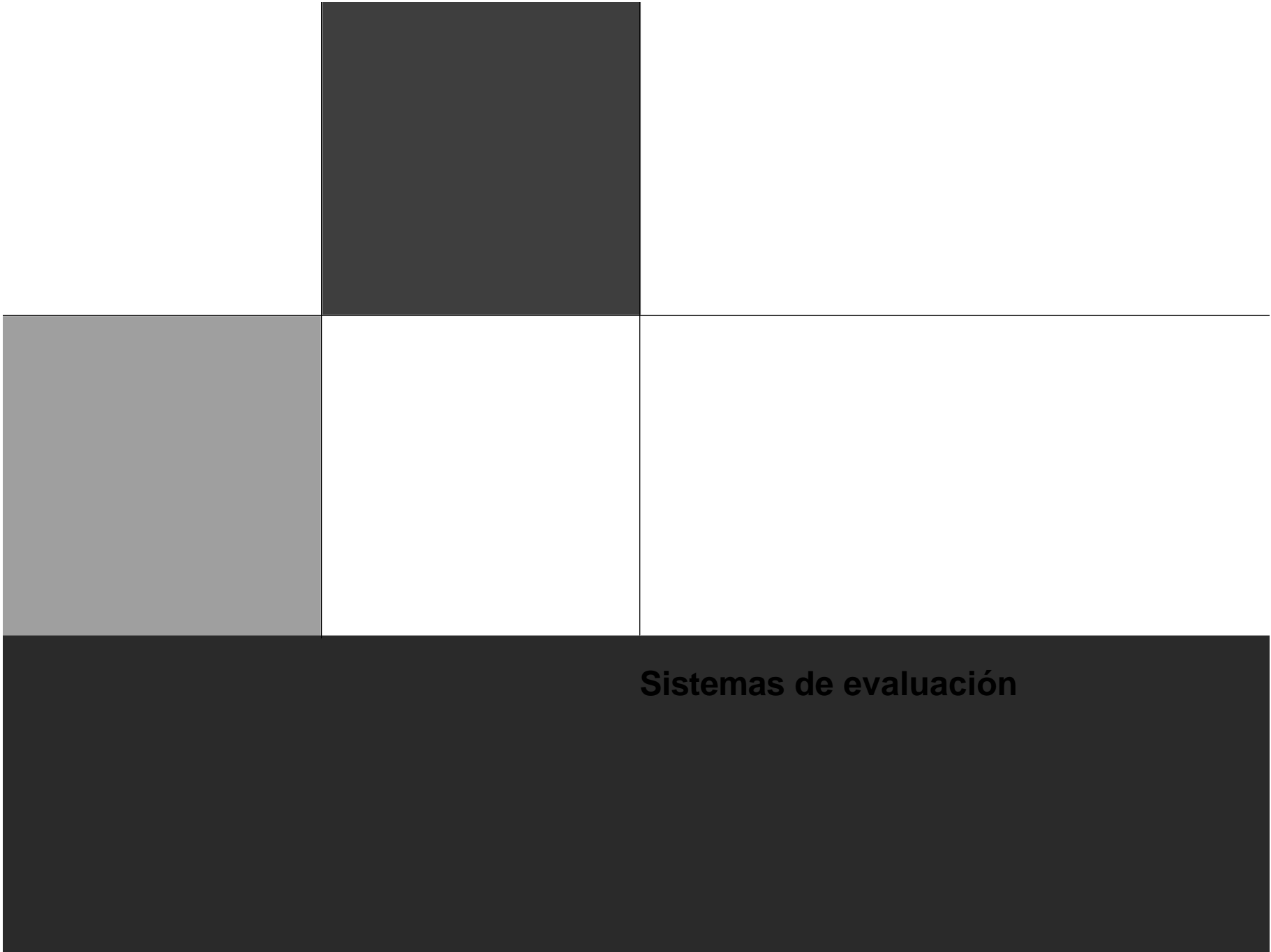
Comunidad
IUP

- ✍ Intercambio de experiencias
- ✍ Foros, chats, videoconferencias...



- ✍ Basados en la predominancia del profesor y en la transmisión oral y textual del conocimiento.
- ✍ En entornos muy estructurados.
- ✍ Con objetivos muy específicos.
- ✍ El rol del alumno es pasivo (oyente).
- ✍ La evaluación del aprendizaje se fundamenta en la realización de ejercicios teóricos y en la memorización de abstracciones.
- ✍ Las tareas se realizan individualmente.

- ✍ Transmisión multimedia de contenidos, mediatizada por el ordenador.
- ✍ En entornos virtuales abiertos, interactivos, libres.
- ✍ Objetivos enfocados tanto a la adquisición de conocimientos como al desarrollo de competencias.
- ✍ Rol más activo del alumno (automonitorización) y menor del profesor (facilitador, guía, orientador).
- ✍ Evaluación basada en la aplicación de los conocimientos a la realidad: actividades, proyectos, juegos, simuladores.
- ✍ Predominancia del trabajo colaborativo: desarrollo del conocimiento colectivo y el aprendizaje "recíproco".

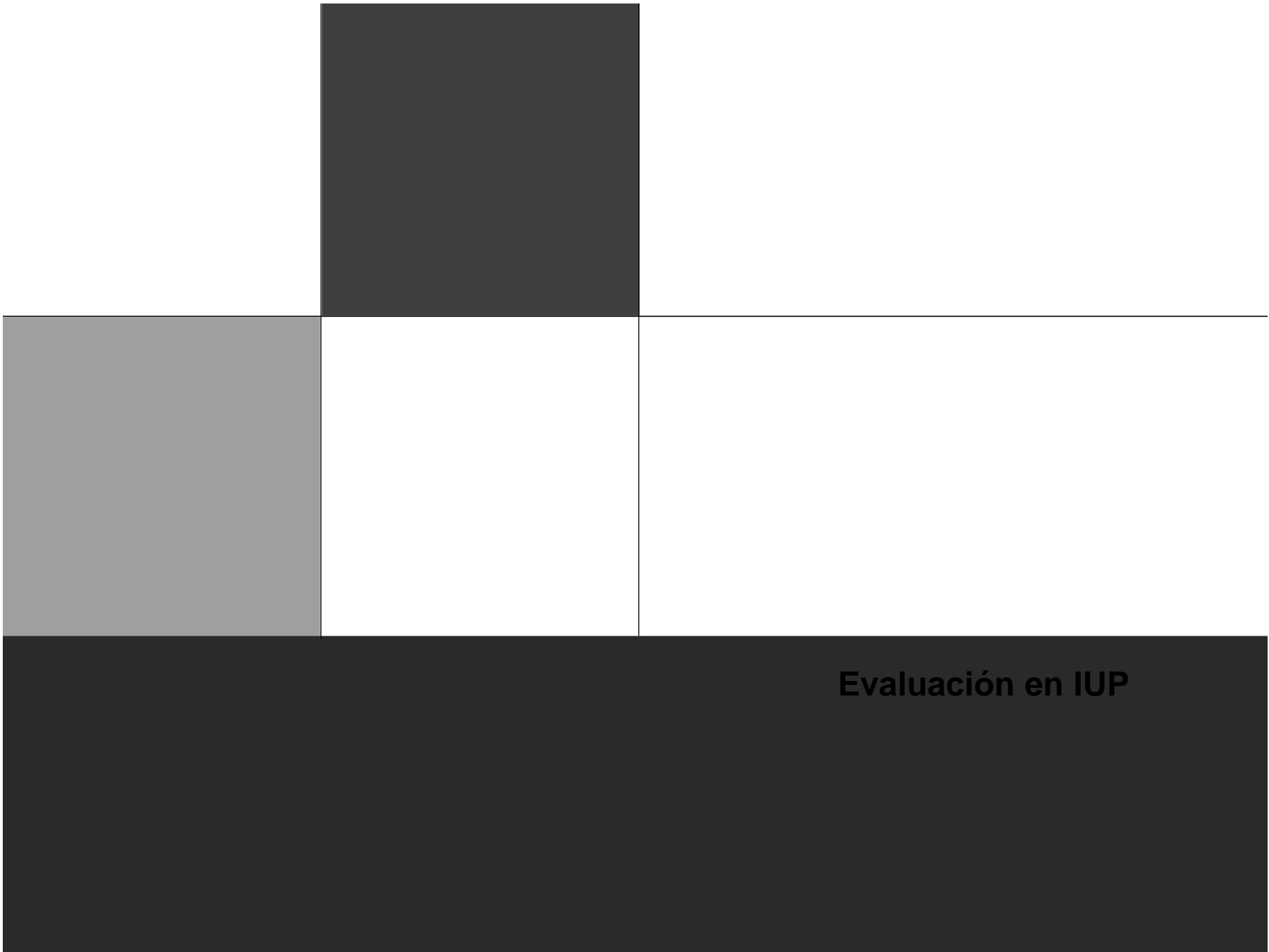


Sistemas de evaluación

	Puntos fuertes	Puntos débiles	Adaptación <i>on-line</i>
Tests	Fáciles de implementar y corregir. Evaluación objetiva.	No aptos para temas con complejidad cognitiva. Fomentan sólo la memorización.	Sencilla, sistemas de corrección automática. Aplicación informática con base de datos.
Actividades puzzles, asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, sopas de letras.	Dinámicas, motivadoras. Evaluación objetiva.	No aptos para temas con complejidad cognitiva. Fomentan la comprensión de conceptos.	Bastante sencilla, programas de desarrollo: Clic, Hotpotatoes, Puzzlemaker, etc.
Ejercicios de RR abiertas	Mayor reflexión y capacidad expositiva del alumno.	Evaluación subjetiva. No fomentan la transferencia de conocimientos.	Mayor complejidad de programación. 2 opciones: -Corrector "inteligente" -Profesor
Informes/ documentos	Aprendizaje significativo, uso de estrategias de aprendizaje.	Evaluación subjetiva. Tiempo para corregir. Falta orientación práctica.	Espacio de subida de ficheros. Sistema de envío y recepción de trabajos. Corrección por profesor.

	Puntos fuertes	Puntos débiles	Adaptación <i>on-line</i>
Debates	Fomentan el aprendizaje colaborativo. Son dinámicos y motivadores.	Difíciles de evaluar. Necesitan una moderación muy estrecha. Pobre consolidación del aprendizaje.	Más adaptados al medio online que al presencial. Multitud de herramientas de foros.
Simuladores/ juegos	Atractivos, prácticos, basados en actividades reales. Desarrollan competencias individuales y de grupo.	Difíciles de concebir y muy costosos de desarrollar. Pocos datos sobre su impacto a largo plazo en el aprendizaje.	Nacen de proyectos de tecnología educativa y casi todos están en CD-ROM o en la red.
Exámenes	Demostrada su capacidad de evaluar la adquisición y retención de conocimientos.	No fomentan las estrategias de transferencia del conocimiento a situaciones reales. Tiempo para corregir.	Muy complicada por la dificultad de identificar al alumno.

	Puntos fuertes	Puntos débiles	Adaptación <i>on-line</i>
Proyectos colaborativos	Desarrollan la creatividad, la reflexión, el descubrimiento, y el desarrollo de competencias: autonomía, disciplina, capacidad de organización, toma de decisiones	Difíciles de concebir y ejecutar. Necesitan mucho tiempo y apoyo del profesor. Cambio del rol docente. Necesita ser evaluado tanto el proceso como el resultado.	La red asimila sin dificultad la realización de proyectos colaborativos: pizarras virtuales, chats, foros, documentos compartidos, listas de distribución, etc.
Presentaciones orales	Facilitan la capacidad de análisis y síntesis, y especialmente la habilidad de comunicación.	No adecuados para valorar los conocimientos técnicos. Necesitan mucho tiempo del profesorado. Son más subjetivos que las pruebas escritas.	A través de sistemas de videoconferencia: -IP -RDSI



Evaluación en IUP

La evaluación es un concepto crítico en el aprendizaje. Es el momento en que el alumno **demuestra antes los demás y *ante sí mismo*, su capacidad** para resolver problemas, y la incorporación de nuevas habilidades y conocimientos a su repertorio personal.

Utilizar los sistemas de evaluación adecuados a:

- nuestros objetivos de aprendizaje.
- nuestros contenidos.
- nuestros destinatarios.
- nuestra metodología virtual.

Evaluación continua: ejercicios individuales, trabajos en grupo, aportaciones a foros e intercambio de opiniones. Todas las semanas los alumnos deben realizar un conjunto de actividades que les mantienen activos y en permanente interacción con toda la comunidad.

Evaluación final:

Examen: resolución de uno o más casos prácticos de situaciones similares a los casos trabajados en el máster. En única convocatoria en todas las sedes del IUP.

Proyecto fin de máster: defensa ante un Comité de Evaluación (director y profesores) de forma presencial o virtual de un proyecto realizado en equipo desarrollado durante todo el curso académico.



Gracias

Consuelo García
Subdirectora Académica
cgarcia@iup.es